

# MAGIA DELLE CARTE

*3.<sup>a</sup> edizione aumentata*





Carlo Carracci

Disegno di Augusto ORLANDO, da *Scrittori di Roma*, a cura di Francesco SAPORI, Roma (Sindacato Fascista Romano degli Autori e Scrittori, 1928-XVI)

CARLO ROSSETTI

# MAGIA DELLE CARTE

## TRATTATO COMPLETO DI PRESTIGIAZIONE CON LE CARTE

AD USO DELLE PERSONE COLTE, TANTO PROFESSIONISTI  
CHE DILETTANTI DELL'ARTE MAGICA, CON TUTTI I  
PRESTIGI ANTICHI E MODERNI CHE SI COMPIONO CON  
LE CARTE DA GIÙOCO

AGGIUNTIVI I PRINCIPII GENERALI DELLA PRESTI-  
GIAZIONE E UNA DIFFUSA BIBLIOGRAFIA CRITICA  
DELL'ARTE MAGICA

**Terza edizione considerevolmente aumentata  
con venticinque nuovi prestigj**

**CENTOSSESSANTADUE ILLUSTRAZIONI**

EDITORE — ULRICO HOEPLI — MILANO

1943 - XXI

Carlo Rossetti nasce a Torino nel 1876, entra nella Marina Militare ove raggiunge il grado di Ammiraglio. Uomo di grande cultura fu appassionato di giochi di prestigio, bravo prestigiatore ed autore di due libri sull'argomento, ancora insuperati:

- Magia delle carte - Prima edizione 1935
- Il trucco c'è... ma non si vede - Prima edizione 1944

Morto a Roma il 26 settembre 1948.

Opera restaurata per il sito

[www.mori.bz.it](http://www.mori.bz.it)

2024

*A mio figlio ROMANO*

*Caro figliuolo,*

*Dedico a te la nuova edizione di questa fortunata operetta. Possa essa raggiungerti nella tua prigionia ed esserti di qualche svago durante le lunghe ore della sconsolata attesa.*

*Soldati e marinai, in questi anni di guerra, hanno spesso voluto farmi cortesemente sapere quanta ricreazione avessero ricavato, insieme con i loro compagni, da queste pagine, nelle brevi soste di riposo, tra una battaglia e l'altra.*

*Se anche a te esse potessero procurare qualche momento di letizia ed alleviarti alcuna delle lunghe ore d'immeritata cattività, bene potrei dire avermi questo libro procurato la maggiore possibile soddisfazione.*

*Con questa speranza e con l'altra, che sta al sommo dei miei voti, di poterci ancora un giorno ritrovare tutti uniti, ti abbraccia, Romano, con tutta l'anima*

*il tuo Papà*

*Roma, li 1° maggio 1943-XXI*



# INDICE

## PRINCIPII GENERALI DELLA PRESTIGIAZIONE

I — <i>La Prestigiazione ai giorni nostri</i> . . . . .	3
II — <i>L'Artista prestigiatore</i> . . . . .	11
III — <i>Scopi e basi della Prestigiazione</i> . . . . .	21

## TECNICA DELLA PRESTIGIAZIONE CON LE CARTE

### SEZIONE PRIMA: GL'ISTRUMENTI

<i>Le carte da giuoco</i> . . . . .	46
<i>Carte giganti</i> . . . . .	58
<i>Mazzi preordinati</i> . . . . .	61
Mazzi a corona . . . . .	61
Mazzi aritmetici . . . . .	68
Mazzi mnemonici . . . . .	86
<i>Mazzi truccati</i> . . . . .	87
Mazzi contrassegnati . . . . .	88
Mazzi con chiave . . . . .	91
Mazzi di carte coniche . . . . .	94
Mazzi con carta scivolante . . . . .	97
<i>Mazzi speciali</i> . . . . .	98
Mazzi per forzare . . . . .	98
Mazzi di carte alternate . . . . .	99
Mazzi con carte a doppia faccia . . . . .	101
Mazzi con carte a doppio dorso . . . . .	102
Mazzi di carte con dorso numerato . . . . .	102
<i>Carte speciali</i> . . . . .	102

	Pag.
<i>Apparecchi più in uso nella Prestigiazione con le Carte.</i>	106
Cornice con sabbia . . . . .	106
Cornice smontabile . . . . .	107
Cornice con tendina a scatto . . . . .	108
Cassetta per carte . . . . .	109
Cassetta meccanica per carte . . . . .	111
Cassetta per carte a doppio effetto . . . . .	113
Bicchiere con specchio . . . . .	114
La « Houlette » o Montacarte . . . . .	115
Borsa per scambi . . . . .	116
Leggii per carte . . . . .	119
Classificatori per carte . . . . .	120
Vassoio per scambi . . . . .	120
Tavolinetto per carte . . . . .	121
Serventi per carte . . . . .	122
Tiranti e pinze per carte . . . . .	122

#### SEZIONE SECONDA: I METODI

<i>Manipolazione delle carte</i> . . . . .	124
<i>Salto dei mazzeretti</i> . . . . .	128
Salto con le due mani . . . . .	130
Altro salto con le due mani . . . . .	133
Salto ribaltato . . . . .	136
Salto con una sola mano detto « Salto di Charlier » . . . . .	137
Salto simulato . . . . .	140
Altro salto simulato . . . . .	141
<i>Falso miscuglio</i> . . . . .	142
Miscuglio alla francese . . . . .	143
Miscuglio nel cavo della mano . . . . .	144
Miscuglio all'italiana . . . . .	145
Miscuglio all'americana . . . . .	146
<i>Alzata falsa</i> . . . . .	150
Primo metodo . . . . .	150
Secondo metodo . . . . .	150
Terzo metodo . . . . .	151
Quarto metodo . . . . .	152
Quinto metodo . . . . .	152
Sesto metodo . . . . .	153

	Pag.
<i>Impalmatura</i> . . . . .	154
Primo metodo . . . . .	154
Secondo metodo . . . . .	157
Terzo metodo . . . . .	157
Impalmatura rovescia . . . . .	158
Apparizione delle carte impalmate alla rovescia . . . . .	160
<i>Filatura</i> . . . . .	162
Primo metodo . . . . .	163
Secondo metodo . . . . .	165
Terzo metodo . . . . .	166
Quarto metodo . . . . .	167
<i>Scivolata</i> . . . . .	167
<i>Scivolata laterale</i> . . . . .	169
<i>Servizio di vantaggio</i> . . . . .	170
<i>Il Ponte</i> . . . . .	171
<i>Fioriture</i> . . . . .	173
Fisarmonica . . . . .	173
La cascata . . . . .	175
Ventagli . . . . .	176
Le carte sul braccio . . . . .	178
La carta cambiata . . . . .	180

## SEZIONE TERZA: GLI SCOPI

<i>Scopi della Prestigiazione con le carte</i> . . . . .	189
<i>Forzatura</i> . . . . .	190
Metodo Classico . . . . .	191
Altri metodi antichi . . . . .	193
Forzatura dell'ultima carta . . . . .	196
Forzatura con un lapis . . . . .	197
Metodi basati sulla conta delle carte . . . . .	198
Metodo del sette . . . . .	198
Conta preliminare . . . . .	200
Conta sbagliata . . . . .	201
Numero forzato con una carta . . . . .	201
Forzatura di un numero tra 1 e 8 . . . . .	202
Forzatura del numero quindici . . . . .	202
Forzatura con due mazzi . . . . .	203
Forzatura con l'alzata . . . . .	204
Carta impalmata e alzata . . . . .	204

	Pag.
Alzata dietro la schiena . . . . .	204
Alzata sotto un fazzoletto . . . . .	205
Forzatura coi dadi . . . . .	205
Forzatura con un dado comune . . . . .	205
Forzatura con dadi piombati . . . . .	207
Forzatura con dado e numerazione incompleta . . . . .	208
Altra forzatura con due dadi comuni . . . . .	208
Forzatura con mazzi speciali . . . . .	208
Mazzo di carte tutte uguali . . . . .	211
Mazzo con carte di tre sorta . . . . .	211
Mazzo con carte corte alternate . . . . .	212
<i>Conoscenza della carta scelta . . . . .</i>	<i>213</i>
Metodi elementari . . . . .	213
Carta adocchiata . . . . .	214
Carta impalmata . . . . .	215
Mazzo contrassegnato . . . . .	215
Mazzo speciale . . . . .	217
<i>Controllo della carta scelta . . . . .</i>	<i>217</i>
<i>Apparizione della carta scelta . . . . .</i>	<i>219</i>
La carta in tasca . . . . .	220
La carta rivoltata sul mazzo . . . . .	221
La carta rivoltata nel mazzo . . . . .	221
La carta tra le mani di uno spettatore . . . . .	221
La carta tra le mani dell'Artista . . . . .	222
La carta sul piatto . . . . .	222
La carta sul muro . . . . .	222
La carta ingoiata . . . . .	223

## I PRESTIGI CON LE CARTE

### SEZIONE PRIMA: GIUOCHI DA TAVOLO

I — <i>Giocchi di posizione . . . . .</i>	<i>230</i>
Combinazione di nove carte . . . . .	230
Combinazione di sedici carte . . . . .	233
Dieci carte e cinque mazzetti . . . . .	234
I quindici Turchi e i quindici Cristiani . . . . .	235
Il giuoco della rosa . . . . .	239
Le bottiglie bevute . . . . .	240

	Pag.
II — <i>Giocchi di calcolo</i> . . . . .	243
Quante carte sono state prese? . . . . .	243
Carta pensata e indovinata . . . . .	244
Indovinare il valore di tre carte . . . . .	245
Somma dei punti di due carte prese a caso . . . . .	246
Somma dei punti di tre carte prese a caso . . . . .	247
Somma dei punti di un numero qualsiasi di carte . . . . .	248
Altra somma dei punti di varie carte . . . . .	251
III — <i>Giocchi di calcolo e di posizione</i> . . . . .	256
L'orologio magico . . . . .	256
La cometa . . . . .	258
La spirale . . . . .	260
Giucoco delle ventisette carte . . . . .	262
Giucoco delle venticinque carte . . . . .	268
Una carta tra 32 al posto desiderato . . . . .	271
Ritrovare tre carte scelte . . . . .	274
I tre mazzetti . . . . .	275
Quattro mazzetti . . . . .	275
La carta profetica . . . . .	277
Un giucoco di Bosco . . . . .	278
Le cinque colonne . . . . .	281
IV — <i>Il giucoco delle tre carte</i> . . . . .	283
V — <i>Fortuna al Poker</i> . . . . .	289

#### SEZIONE SECONDA: GIUOCHI DA SALA

I — <i>Semplici mistificazioni</i> . . . . .	305
La carta indovinata . . . . .	305
Le sedici carte . . . . .	307
La carta sparita . . . . .	309
Scoperta impossibile di una carta . . . . .	310
Una tra dieci . . . . .	311
Una fra cinque . . . . .	312
Matematica spicciola . . . . .	313
Lo sbirro delatore . . . . .	314
Le quattro carte in tasca . . . . .	315
Misteriosa coincidenza . . . . .	316
Alzata alla carta desiderata . . . . .	317
Carta indovinata ad occhi bendati . . . . .	317
Il giucoco più noioso del mondo . . . . .	318
La carta scelta salta fuori . . . . .	320

	Pag.
II — <i>Giocchi di manipolazione</i> . . . . .	321
La carta unica . . . . .	321
Le quattro comari inseparabili . . . . .	323
Gli Assi saltellanti . . . . .	324
Le carte irremovibili . . . . .	325
La carta a traverso il cappello . . . . .	325
Il coltello divinatore . . . . .	326
La fisarmonica . . . . .	327
III — <i>Giocchi con un mazzo di carte coniche</i> . . . . .	329
Primo prestigio . . . . .	329
Secondo prestigio . . . . .	331
Terzo prestigio . . . . .	332
IV — <i>Giocchi con un mazzo di carte corte alternate</i> . . . . .	333
Primo prestigio . . . . .	334
Secondo prestigio . . . . .	335
Terzo prestigio . . . . .	336
Quarto prestigio . . . . .	337
V — <i>Giocchi con un mazzo preordinato</i> . . . . .	338
Primo prestigio . . . . .	338
Secondo prestigio . . . . .	340
Terzo prestigio . . . . .	342
Quarto prestigio . . . . .	344
Quinto prestigio . . . . .	345
Sesto prestigio . . . . .	345
Settimo prestigio . . . . .	346
VI — <i>Giocchi con un mazzo contrassegnato</i> . . . . .	349
Primo prestigio . . . . .	349
Secondo prestigio . . . . .	350
Terzo prestigio . . . . .	351
Quarto prestigio . . . . .	351
Quinto prestigio . . . . .	352
Sesto prestigio . . . . .	353
VII — <i>La carta scelta al posto desiderato</i> . . . . .	355
Primo metodo . . . . .	355
Secondo metodo . . . . .	356
Terzo metodo . . . . .	356
Quarto metodo . . . . .	357
Quinto metodo . . . . .	357
Sesto metodo . . . . .	359

	Pag.
Settimo metodo . . . . .	359
Ottavo metodo . . . . .	360
Nono metodo . . . . .	362
Decimo metodo . . . . .	362
Undecimo metodo . . . . .	363
VIII — <i>La carta in tasca</i> . . . . .	365
Primo metodo . . . . .	365
Secondo metodo . . . . .	366
Terzo metodo . . . . .	367
Quarto metodo . . . . .	368
Quinto metodo . . . . .	368
IX — <i>Le carte a traverso la manica</i> . . . . .	371
Primo prestigio . . . . .	371
Secondo prestigio . . . . .	373
Terzo prestigio . . . . .	374
X — <i>Le carte simpatizzanti</i> . . . . .	377
Primo metodo . . . . .	377
Secondo metodo . . . . .	379
Terzo metodo . . . . .	380
Quarto metodo . . . . .	381
Prestigio analogo . . . . .	382
XI — <i>Le carte che si sollevano</i> . . . . .	385
Primo metodo (montacarte e filo) . . . . .	386
Secondo metodo (montacarte e filo) . . . . .	391
Terzo metodo (bicchiere e filo) . . . . .	392
Quarto metodo (montacarte e filo) . . . . .	392
Quinto metodo (montacarte meccanico) . . . . .	393
Sesto metodo (montacarte) . . . . .	393
Settimo metodo (montacarte) . . . . .	395
Ottavo metodo (montacarte) . . . . .	398
Nono metodo (senza montacarte) . . . . .	399
Decimo metodo (il non plus ultra) . . . . .	399
XII — <i>Le carte che rimpiccioliscono</i> . . . . .	402
XIII — <i>Il giuoco dei quattro Assi</i> . . . . .	405
Primo metodo (Guyot) . . . . .	406
Secondo metodo (Comus) . . . . .	406
Terzo metodo (il più semplice) . . . . .	407
Quarto metodo (meno semplice) . . . . .	409
Quinto metodo (Nate Leipzig) . . . . .	411
Sesto metodo (delle quattro carte) . . . . .	412

	Pag.
Settimo metodo (Stanley Collins) . . . . .	413
Ottavo metodo (Nelson Downs) . . . . .	415
Nono metodo (simile al precedente, ma più facile). . . . .	417
Decimo metodo (Bertram) . . . . .	419
Undicesimo metodo (Will Goldston) . . . . .	419
Dodicesimo metodo (Blackstone) . . . . .	419
Tredicesimo metodo (con carte doppie) . . . . .	421
Quattordicesimo metodo (con sei assi truccati) . . . . .	423
Quindicesimo metodo (con carte giganti) . . . . .	425
Altri metodi . . . . .	427
I quattro assi a Ginevra . . . . .	428
XIV — <i>Giocchi alfabetici</i> . . . . .	432
Primo prestigio . . . . .	435
Secondo prestigio . . . . .	437
Terzo prestigio . . . . .	439
Quarto prestigio . . . . .	440
Quinto prestigio . . . . .	442
Sesto prestigio . . . . .	444
Settimo prestigio . . . . .	448
Ottavo prestigio . . . . .	450
XV — <i>Rosse e azzurre</i> . . . . .	453
Primo prestigio . . . . .	453
Secondo prestigio . . . . .	455
Terzo prestigio . . . . .	457
XVI — <i>Divinazione del pensiero</i> . . . . .	460
Primo prestigio . . . . .	460
Secondo prestigio . . . . .	462
XVII — <i>Vari giochi di grande effetto</i> . . . . .	464
Successive metamorfosi di quattro carte . . . . .	464
Misteriosa trasformazione di tre carte . . . . .	468
Alt! . . . . .	471
Dalla tasca dell'uno a quella dell'altro . . . . .	474
Due carte scambiate nei portafogli . . . . .	476
La carta dematerializzata . . . . .	478
La carta strappata e restaurata . . . . .	480
Altra carta strappata e mezzo restaurata . . . . .	484
Le sei carte irremovibili . . . . .	486
Le due carte che se ne vanno . . . . .	488
Le due carte girovaghe . . . . .	490
La carta nella busta . . . . .	492

---

	Pag.
Troppo magnetismo! . . . . .	493
La carta al volo . . . . .	495
La carta che esce sola dall'astuccio . . . . .	497
Il pericolo pubblico « numero uno » . . . . .	499
La carta rivoltata trova la carta scelta . . . . .	502
Ma che combinazione! . . . . .	503
Medesima combinazione con un solo mazzo di carte. . . . .	504
Una memoria prodigiosa . . . . .	505
Operazione con numeri magici . . . . .	507
L'allarme aereo . . . . .	508
La carta tagliata che ritorna intera . . . . .	510
CONGEDO . . . . .	514
BIBLIOGRAFIA . . . . .	517
INDICE DEI NOMI PROPRI . . . . .	543



PRINCIPII GENERALI  
DELLA PRESTIGIAZIONE

*If this be magic, let it be an art.*

SHAKESPEARE



## I. — LA PRESTIGIAZIONE AI GIORNI NOSTRI

Molti anni di pratica — e diciamo pure di successo — nella Prestigiazione generale <sup>(1)</sup> e particolarmente in quel ramo tutto speciale, e più di ogni altro attraente, che è la Prestigiazione con le Carte, mi hanno convinto, non solo della possibilità, ma pure dell'utilità di contribuire con questo lavoro, che è il primo del genere che si stampi in Italia, alla risurrezione nel nostro Paese di un'Arte che fu già un tempo quasi privilegio esclusivo degli Italiani, e che ora, contrariamente a quanto accade altrove, è da noi quasi del tutto abbandonata.

Soltanto che si pensi alle migliaia e migliaia di Artisti prestigiatori che vivono e prosperano in altri Paesi e si tenga presente il clamoroso successo ottenuto recentemente nei principali teatri della Penisola da alcuni valorosi professionisti che osarono, non ostante il pessimismo che si tentava di opporre alla loro iniziativa, avventurarsi sulle nostre scene, si dovrà pur convenire che qualche cosa di serio può esser tentato anche in questo campo.

---

(1) « Prestigiazione » e non « prestidigitazione » come alcuni, secondo un mal vezzo oltramontano, ostentano di dire.

*Prestigio* e *Prestigiazione* (dal latino *praestigiae*) hanno origini antichissime, esempi nobilissimi, e sono le sole voci registrate dai nostri vocabolari. *Prestidigitazione* è stato invece tolto di peso (e che peso!) dal francese *prestidigitation* inventato di sana pianta da Jules DE RIVÈRE, artista che ebbe qualche notorietà nei primi anni dell'Ottocento. Il pretenzioso vocabolo, dal quale, data la sua formazione con i latini *praesto* e *digitus*, esula ogni idea di prestigio, ebbe rapida fortuna in Francia, dove l'Accademia finì per registrarlo nell'edizione del 1878 del suo *Vocabolario*. ROBERT-HOUDIN, però vi era contrario: « Au lieu de créer des mots nouveaux, n'eût-il pas été préférable de conserver aux adeptes de la magie blanche le nom si juste et si complet que l'on trouve dans Plaute et que l'on voit aussi dans le plus grand nombre de dictionnaires anciens et modernes, Prestigiateur (*prestigator*, *faiseur de prestiges*)? » (v. ROBERT-HOUDIN, *Comment on devient sorcier*, Parigi, Calmann-Lévy, 1878, pag. 30).

Che se dalla pratica del palcoscenico passiamo a quella dei circoli sociali, posso ben dire, per mia propria e lunga esperienza, che non minore, nè diverso, è l'interesse con cui vi sono accolte le oneste e pur fantastiche illusioni create dall'Arte nostra.

Insisto soprattutto sulla parola « oneste », ché in tanto dilagare di spettacoli a fondo licenzioso, la rappresentazione magica è rimasta tra le poche forme di pubblico divertimento da cui, pur agendo potentemente con quel suo indefinibile senso del mistero e del prodigio sui centri emotivi del pubblico, ogni licenza è bandita, ogni complicazione morbosa è esclusa.

Come mai abbia potuto accadere che un paese che ha dato al mondo un Bartolomeo Bosco, per tacer d'altri ai loro tempi ugualmente famosi — come quel sedicente Conte Pinetti di Willedal che verso la seconda metà del Settecento, sbalordiva con i suoi prodigi il fiore dell'intelligenza europea — e, prima di questi, tutta una pleiade di giocolatori, come allora si chiamavano, di particolare rinomanza, tanto che quasi pareva che *Prestigiatore ed Italiano* dovessero esser termini inscindibili <sup>(1)</sup>; come mai abbia potuto accadere che un simile Paese abbia visto l'Arte Magica, non solo decadere, ma addirittura sparire e ciò proprio quando essa assurgeva altrove alla innegabile importanza attuale, è cosa che non è facile spiegare.

Non si spiega con la carenza del gusto del pubblico, ché, come abbiamo visto, questo gusto, quando l'Artista ne sia degno, è sempre pronto a ravvivarsi.

Non si spiega con la mancanza di naturali disposizioni negli Italiani d'oggi, ché questi non sono, nè fisicamente, nè intellettualmente diversi da quelli di ieri; e

---

(1) È stato anzi, per molto tempo, ed ancora la tradizione non si è del tutto spenta, consuetudine dei prestigiatori stranieri, quando di assumere un nome d'arte italiano, quando di premettere almeno al proprio nome il titolo italiano di « signor » e così si sono avuti un TORRINI (francese), gli innumerevoli BELLACCHINI (tedeschi, dei quali si dice se ne siano potuti contare fino a 38!), un FASOLA (inglese), i moltissimi SIGNOR BLITZ (inglesi ed americani, dei quali è persino difficile stabilire chi fosse il primo, vero ed autentico) e via dicendo.

quelle doti che si vogliono necessarie per formare un buon Prestigiatore, la prestanza fisica, la voce gradevole, la disinvolture, il senso della misura, la facile comunicativa, l'espressività del gesto, la prontezza della percezione e la vivacità dell'intelligenza; tutte queste doti sono anzi particolarmente doti italiane o, quanto meno, che gli italiani posseggono, di solito, in grado eminente.

E allora?

Forse in Italia, appunto per le sue vecchie e ben radicate tradizioni, è mancata la forza di romperla con queste tradizioni e non si è visto che la Prestigiazione, come ogni altra forma di spettacolo, per vivere doveva trasformarsi e soprattutto elevarsi, uscire dalle piazze e dalle fiere per entrare nei teatri e nei circoli. Ciò è accaduto nei paesi che non erano legati da nessuna vecchia tradizione e l'Arte Magica vi ha fatto progressi da giganti <sup>(1)</sup>.

Fra le più giovani Nazioni, gli Stati Uniti d'America vantano oggi decine di migliaia di cultori dell'Arte Magica, raggruppati in numerose Società professionali e circoli di dilettanti. Una sola di queste società, l'*International Brotherhood of Magicians* (Fratellanza internazionale dei Maghi) conta oltre 5.000 soci ed ha sezioni e sedi

---

(1) Un sintomo notevole della decadenza dell'Arte Magica in Italia si ha nel fatto che i compilatori dell'*Enciclopedia Italiana* fondata da Giovanni Treccani abbiamo creduto di dover affidare la redazione dell'articolo sulla *Prestigiazione* (a torto chiamata *Illusionismo*) ad uno scrittore inglese. È vero che la scelta è stata ottima, ché il signor Harry PRICE è meritamente noto nei circoli magici mondiali per il suo non comune valore e la vastità delle sue conoscenze magiche. Ma è anche vero che, per il carattere italiano dell'opera, sarebbe stato preferibile che tale incombenza fosse potuta essere assolta da un competente connazionale. Meno felici sono stati i ricordati compilatori nella scelta dell'anonimo traduttore che, come colui che si trovi ad essere evidentemente profano dell'Arte, non poteva non prendere, come infatti ha preso, svariate cantonate fino a confondere il nome del celebre Charlier con quello di una mossa ad esso attribuita e ad usare di una terminologia tecnica di pura invenzione.

E poiché parliamo della nostra *Enciclopedia*, ci sia pure consentito il rammarico che alla voce Bosco (Bartolomeo) non faccia seguito che un breve riassunto del corrispondente articolo della *Grande Encyclopédie Française*, mentre sarebbe stato naturale, caso mai, attendersene un ampliamento.

in ogni Stato dell'Unione, una compatta e florida sezione in Inghilterra. Varie altre migliaia di Prestigiatori professionisti e dilettanti, sono riuniti nella *Society of American Magicians* e nell'*International Magic Club*. Numerose Riviste e Bollettini si dedicano esclusivamente ai progressi dell'Arte Magica ed alla tutela degli interessi professionali dei Prestigiatori. Una di queste riviste, *The Sphinx*, di elegantissima veste, conta oltre trent'anni di vita prospera ed indipendente.

Naturalmente, una così notevole diffusione dell'Arte Magica ha fatto sorgere in America decine e decine di aziende dedicate quali alla fabbricazione, quali alla vendita di apparecchi magici, di forniture d'ogni genere per Prestigiatori — i nomi di *F. G. Thayer*, di Los Angeles e di *Max Holden*, di Nuova York, sono tra i più familiari ai Prestigiatori di tutto il mondo — mentre Case editrici e Librerie specializzate diffondono tra i cultori dell'arte l'abbondante letteratura cui tutto questo movimento dà origine.

Nè le cose vanno diversamente in Inghilterra dove pure fioriscono numerose Società magiche (*Magic Circle*, *Magician Club*, *British Magic Society*, *Order of the Magi*, ecc.), svariate Riviste, tra le quali mi piace ricordare quella diretta da George Johnson, *The Magic Wand* (La Bacchetta Magica), tra le migliori pubblicazioni del genere e che così segnalati servizi ha reso tanto alla tecnica quanto alla storia della Prestigiazione. Nè mancano nel Regno Unito le ottime case per la fabbricazione e la vendita di apparecchi magici; anzi, particolarità propria dell'Inghilterra, sono i non pochi Grandi Magazzini di Londra che, tra i tanti reparti, ne contengono uno esclusivamente dedicato agli apparecchi ed alle forniture magiche.

La Germania è soprattutto nota, nei circoli magici, per l'ottima ed ininterrotta produzione di quanto concerne l'esercizio della Prestigiazione. I prodotti delle case *János Bartl*, di Amburgo, *Conradi Horster*, di Berlino, *Manfredo*, di Dresda, sono giustamente noti ed esportati in tutto il mondo.

Nè meno noti ed apprezzati, passando a quella che

si chiama oggi la Marca Orientale, sono quelli dell'antichissima ditta *Zauber-Klingl*, di Vienna, fondata nel 1856, che ha saputo raggruppare intorno a sè una valente schiera di operai specializzati, per cui la sua produzione magica reca tutta l'impronta di quella particolare distinzione che è la più bella caratteristica del *wiener Arbeit*.

Neppure mancano in Germania le buone Riviste magiche (*Der Zauber Spiegel, Magie*, ecc.), nè le fiorenti Società (*Magischer Zirkel*, a Berlino, con sezioni in tutto il Reich).

Ma in Germania si va anche più oltre: l'Università di Lipsia si avvale per certi corsi speciali del proprio Istituto di Psicologia, oltre che di una cattedra di Psicologia della Prestigiazione, affidata al Prof. Kohlman, di un vero e proprio Museo Magico (*Das Magische Museum in der völkerkundlichen Abteilung des Grassi-Museums*) contenente interessantissime collezioni di apparecchi magici, di cui taluni risalgono al XVIII secolo.

Se ora, da quelli anglo-sassoni, passiamo ai Paesi latini, si nota subito uno stridente contrasto.

Nonostante gli sforzi di taluni benemeriti ed entusiasti cultori dell'Arte Magica, la decadenza in Francia è evidente. Tuttavia essa resiste ancora: due Società principali a Parigi (*Chambre Syndicale de la Prestidigitation* e *Syndicat international des Artistes Prestidigitateurs*) e altri circoli minori a Lione, Tolosa, ecc.; qualche buon fabbricante di apparecchi magici a Parigi (*Caroly, Billy*, ecc.); alcune Riviste Magiche, tra cui *Le Prestidigitateur* e il *Journal de la Prestidigitation*; qualche centinaio, infine, di cultori dell'Arte Magica (l'*Annuaire des Prestidigitateurs* del 1924, ultimo pubblicato, ne registrava esattamente 326). Questo è il bilancio magico della Francia che, se non è così brillante come quello dei Paesi anglo-sassoni, è però sempre mille volte più soddisfacente di quello nostro.

Degli altri Paesi non è il caso di parlare, ché, su per giù, si trovano nelle stesse condizioni nostre. Registriamo, ad ogni modo, un Circolo Magico ed una Rivista (dattilografata) in Ungheria; una Società Magica ed un Bollet-

tino in Brasile; una Società nel Belgio; una Rivista (*Magikiren*) in Norvegia ed una in India (*The Indian Magician*); una Rivista (*The Magic Mirror*) ed una Società nell'Africa del Sud; e qualche altra Rivista nel Canada ed in Australia.

E torniamo all'Italia.

Punto primo: letteratura magica praticamente inesistente. Clarke e Blind nella loro accurata *Bibliography of Conjuring* (Bibliografia della Prestigiazione) non sono riusciti a raggranellare, tra le oltre 2.000 opere citate, accanto a 253 lavori francesi (portati poi, questi, da Ruegg ad oltre 500 nella sua recente *Bibliographie de la Prestidigitation Française*), non sono riusciti, dico, a raggranellare più di dieci titoli di lavori italiani (quasi tutti anonimi!) ed ancora fossero italiani sul serio, ché, in genere, altro non sono che misere raffazzonature di ignobili traduzioni di qualche autore francese, di solito Decremps o Robert-Houdin.

Nè, d'allora in poi, le cose hanno molto migliorato: il presente libro, che si trova oggi alla sua terza edizione, ed un volumetto (*Confidenze d'un Prestigiatore*, anch'esso alla seconda ristampa) di G. B. Romano (in arte Romanoff) rappresentano, ch'io mi sappia, tutto quanto sia stato prodotto in questi ultimi anni in tale campo.

Punto secondo: la stampa periodica, passata e presente, si limita a

*L'Illusionista*, periodico di prestigiazione, del quale uscirono 9 numeri in Genova dall'agosto 1890 all'aprile 1891, ed altri 6 numeri, in formato ridottissimo (32°), pure in Genova, dal gennaio 1892 all'agosto 1893;

*Il Prestigiatore italiano*, settimanale che il popolare Perino pubblicò in Roma negli anni 1893 e 1894;

*La Sfinge* ed *Il Mago italiano*, di ognuno dei quali uscì un numero unico (Milano, 1906 e 1907);

*Il Vademecum del Prestigiatore*, che, iniziatosi, nel 1929, come pubblicazione bimestrale, tirò stentatamente avanti fino al 1931; poi si ridusse ad un foglietto dattilografato inviato trimestralmente allo sparuto nucleo di amici dell'Arte magica rimasti in Italia; finché, nel 1933,

anch'esso scomparve. Poco dopo, scompariva pure il suo fondatore e direttore, Ovidio Scolari, probo e valente professionista che aveva anche fondato in Milano una Casa Magica per la vendita di apparecchi per la prestigiazione;

*Magia*, foglio mensile pubblicato (dattilografato) in Palermo a cura di Romanoff (G. B. Romano), dal gennaio all'agosto 1938 (in tutto 7 numeri);

*Il Foglio confidenziale di coltura dell'Arte Magica*, pubblicato ogni due mesi dal S.I.A.M., sigla che dopo aver inizialmente significato *Seguaci Italiani Arte Magica*, denota oggi il *Sodalizio Italiano Arte Magica*, Gruppo autonomo del Dopolavoro Provinciale di Milano. Questo foglio fu per un paio d'anni distribuito dattilografato; dal gennaio 1939, uscì in fascicoletti a stampa, in-8°, di 8 pagine; finché, scoppiata la guerra, cessò le pubblicazioni. Ogni numero conteneva la spiegazione di qualche giuoco elementare e la dislocazione dei prestigiatori che si trovavano sulla piazza di Milano.

In fatto di Circoli Magici, questo S.I.A.M., che teneva le sue periodiche riunioni mensili nella Sede del Dopolavoro Decennale (Milano, via Melzo n. 9) è il solo circolo in Italia di cui io abbia notizia.

Fondato da un piccolo nucleo di giovani entusiasti, oltre alla pubblicazione del Foglio sopra ricordato, questo sodalizio aveva già preso delle lodevoli iniziative, come quella di combattere la divulgazione su per i giornali dei segreti dell'arte nostra, cosa di cui quanti si occupano di tale materia non possono che essergli molto grati ed augurargli ogni maggior successo.

Pure, i successi ottenuti anche tra noi, come dicevo in principio, da Artisti di sicura abilità sono innegabili: ciò significa che l'Arte Magica può ancora aprire a giovani di buona volontà la possibilità di lieti successi e di onesti guadagni.

Al dilettante, la pratica della Prestigiazione offre tutte le soddisfazioni che derivano dall'esercizio di un'Arte bella nella quale, pure a traverso l'apparenza della mistificazione, si affinano molte tra le migliori doti del cervello

e dell'animo: l'audacia, la prontezza delle decisioni, la sottigliezza del ragionare, il senso del ritmo e dell'armonia delle azioni.

Al professionista, poi, che sia veramente, quale si vuole, un Artista e senta profondamente l'amore dell'Arte sua, nulla trascurando per mantenersi sempre degno di sè e del pubblico che gli sta davanti, l'Arte Magica potrà assicurare un piacevole mezzo di esistenza senza dover temere, almeno per ora ed in Italia, di molta concorrenza.

Se le pagine che seguono avranno la buona ventura di riuscire a convincere qualche lettore a tentare la via che esse intendono spianare, l'Autore gli porge fin d'ora i migliori auguri di lieto successo e giudicherà non esser stata vana la sua modesta fatica.

## II. — L'ARTISTA PRESTIGIATORE

I. — La Prestigiazione è stata graziosamente definita « l'Arte e la Scienza di produrre delle apparenze inesplcabili, divertenti e leggiadre ».

Definizione altrettanto graziosa quanto esatta. Ché effettivamente la Prestigiazione partecipa e dell'Arte e della Scienza: Arte nella presentazione e Scienza nella concezione.

Arte, in quanto essa mira a produrre nell'animo altrui quei moti di piacere, di sorpresa e di meraviglia che sono proprî di ogni manifestazione artistica. Scienza, in quanto, a tacer di tutto ciò che essa toglie necessariamente a prestito dalle scienze fisiche e matematiche, solo una sottile conoscenza ed una acuta applicazione dei principî della Psicologia individuale e collettiva può consentire all'Artista il raggiungimento dei fini che si propone.

Se ne deduce che l'Artista prestigiatore, se voglia ottenere qualche successo, debba essenzialmente essere persona di buona cultura. L'ignorante, l'uomo di mezza cultura — più infelice ancora dell'ignorante completo — potranno pure essere dotati di grande destrezza, ma non saranno mai dei buoni prestigiatori.

E qui è forse la vera causa del successo della Prestigiazione nei paesi anglo-sassoni e della sua decadenza in quelli latini. In America, in Inghilterra, la maggior parte dei cultori dell'Arte Magica — parlo soprattutto dei professionisti — son persone che hanno compiuto studi regolari, quando, e non sono pochi, non abbiano addirittura conseguito gli allori del dottorato; persone di modi distinti, provenienti da buoni ambienti sociali e che, di conseguenza, godono della medesima considerazione accordata a qualunque altra classe di professionisti. In quanto ai dilettanti, non è temerario affermare che essi

si reclutano nelle migliori classi della società: dignitari ecclesiastici, magistrati, diplomatici, ingegneri, medici, avvocati, giornalisti, e via dicendo.

Basta intervenire una sola volta ad una delle periodiche riunioni del *Magic Circle* od a quelle del *Magician Club* per rendersi conto della distinzione e della cultura che dominano in questi circoli magici londinesi.

E chi non abbia agio di procurarsi una simile esperienza personale, getti solo uno sguardo sull'abbondantissima letteratura magica anglo-sassone e non potrà non ammettere di trovarsi dinanzi ad una classe di professionisti e di dilettanti dotati di una cultura tecnica ed umanistica assai superiore alla media.

Dunque, il Prestigiatore deve essere, anzitutto, persona colta e distinta. Ma non basta. Deve aver facile l'eloquio, chiara e piacevole la voce, divertente l'esposizione, pronta la risposta. Senza il pieno possesso di queste doti è assurdo credere di potersi presentare davanti a un pubblico con la pretesa di interessarlo e di divertirlo.

Esiste, è vero, una forma speciale di presentazione che si suol chiamare *Prestigiazione muta* ed artisti, come l'indimenticabile Zirka <sup>(1)</sup>, lo sventurato Chung Ling Soo (Rosinson) <sup>(2)</sup> hanno raggiunto in questo genere il massimo della perfezione. Ma, allora, sono altre doti particolari che si esigono e che solo si possono raggiungere col lungo studio e la più indefessa applicazione, quali la mimica perfetta, l'espressività del gesto e la più assoluta precisione dei movimenti; in quanto l'attenzione del pubblico

---

(1) Artista di nazionalità tedesca (1877-1910) allieva del celebre HOMME MASQUÉ; divenuta cieca, continuò per qualche tempo a prodursi nei suoi esperimenti di manipolazione di sigarette, nonostante la grave infermità; morì poco più che trentenne tra il generale compianto dei colleghi d'arte.

(2) CHUNG LING SOO, di suo vero nome William E. ROBINSON, americano di origine scozzese, praticò lungamente la *Magia cinese* con tanta abilità e così sottili accorgimenti che per molti anni, pubblico ed impresari, ignorarono la sua vera identità, ritenendolo un autentico cittadino del Celeste impero. Morì tragicamente, in circostanze tuttora misteriose, per colpo d'arma da fuoco, nel corso di una rappresentazione al Wood Green Empire di Londra, nel 1918.

non è, in simili casi, distratta mai dalla parola e qualsiasi incertezza od imperfezione di movimento non potrebbe non essere immediatamente notata.

2. — Diceva un grande Maestro: *Il n'y a pas de bons tours et de mauvais tours, il n'y a que des tours bien présentés et des tours mal présentés.*

Aurea massima, da cui si può derivare l'altra: *la buona presentazione è la base del successo.*

Sapere come si esegue un giuoco è men che nulla, saperlo fare è già qualche cosa, ma ciò che più conta è di saperlo presentare.

Robert-Houdin <sup>(1)</sup> a chi gli domandava che cosa occorresse per fare un buon Prestigiatore, rispondeva: *de l'adresse, et puis de l'adresse, et puis encore de l'adresse.* Ma era, per dirla gallicamente, una *boutade*. La destrezza è certo necessaria, ma con la sola destrezza si potrà fare un giocoliere, non un Prestigiatore.

Gli Inglesi riassumono in una sola parola molto espressiva, *showmanship*, il complesso delle doti che servono ad ottenere una buona presentazione. La parola è intraducibile in italiano, ma significa press'a poco: l'arte di saper trarre, davanti al pubblico, con le proprie esibizioni, il massimo effetto.

E qui apro una parentesi. Non ultima delle difficoltà che si frappongono a chi voglia scrivere, in italiano, un libro sulla Prestigiazione è la mancanza di un'adatta no-

---

(1) Jean-Eugène ROBERT, conosciuto dopo aver aggiunto al proprio il nome della moglie, come ROBERT-HOUDIN, nato a Blois (Francia) nel 1805 ed ivi morto nel 1871, è considerato come il rinnovatore della Prestigiazione moderna. I suoi libri, di indiscutibile interesse, anche se non sempre equanimi nei giudizi su artisti di fama indiscussa, come quelli, molto acidi, sui nostri PINETTI e BOSCO, sono stati ripetutamente ristampati (v. *Bibliografia*) e tradotti in molte lingue. Fondò e diresse per molti anni, a Parigi, il Teatro Robert-Houdin, prima al Boulevard de Strasbourg e poi al Passage de l'Opéra, ora scomparso a seguito delle demolizioni per l'apertura del Boulevard Haussman. Non tutte le invenzioni che egli si attribuisce sono considerate, dagli storici della Prestigiazione, come farina genuina del suo sacco, ma anche dove non inventò, certamente rinnovò e deve meritamente esser ricordato tra le maggiori figure dell'Arte Magica.

menclatura tecnica. Le origini popolaresche dei nostri antichi giocolieri, il cui vocabolario era prevalentemente dialettale, non hanno consentito alla lingua italiana di arricchirsi di alcuno dei termini necessari per esprimere propriamente tutte quelle azioni e quegli oggetti che sono particolari all'Arte Magica. Se se ne tolgano le espressioni *giocatore di bussolotti* e *bacchetta magica*, non credo vi siano in tutta la lingua italiana altre parole di uso comune che si riferiscano alla Prestigiazione.

Parole francesi che in Francia tutti capiscono, in ogni classe della società, come *tour*, *escamoter*, *boniment*, *muscade*, *houlette*, *tarot* (nel senso di parte posteriore delle carte), *tirage*, o parole inglesi, che egualmente tutti comprendono, come *trick*, *effect*, *pull*, *patter*, *routine*, *strippers*, *holdout*, *jumbo cards*, *dove-tail shuffle*, *jog*, e via discorrendo non hanno in italiano nessun corrispondente. E allora? Allora cercherò di spiegarmi alla meglio usando molte parole, là dove gli stranieri, più fortunati, non ne usano che una, naturalmente sforzandomi di essere, per quanto possibile, chiaro. E chiudo la parentesi.

3. — Decremps <sup>(1)</sup>, nel suo classico *Testament de Jérôme Sharp* <sup>(2)</sup>, ha genialmente fissato in tredici punti (uno meno del Presidente Wilson) gli immortali principî (il 1789 era alle porte!) che debbono regolare la condotta del Prestigiatore davanti al pubblico.

Da allora in poi, tutti gli autori di Trattati o di Manuali dell'Arte, compreso il grande Robert-Houdin, si sono limitati a copiare, spesso letteralmente, gli aforismi di Decremps, guardandosi però bene dal citarlo.

---

(1) Henri DECREMPS (1746-1826), giurista, matematico e diplomatico francese, è l'autore di alcuni libri tuttora considerati tra i classici della Prestigiazione, che egli iniziò, a tutta prima, con l'intenzione di svelare al pubblico il segreto dei successi che il celebre Pinetti di Willedal raccoglieva in quei giorni (1784) sulle principali scene d'Europa e particolarmente di Parigi. Questi se ne vendicò in modo assai originale, scritturando un povero diavolo perchè intervenisse alle sue rappresentazioni e queste interrompesse incompontamente, così da farsi mettere alla porta, mentre dichiarava di essere l'autore di *La Magie Blanche dévoilée* il noto primo libro di Decremps.

(2) V. *Bibliografia*.

Contrariamente a quanto hanno fatto quei miei illustri predecessori, io non copierò letteralmente Decremps, ma, dopo aver dato a lui il merito che gli spetta, mi avvarrò della parte essenziale di quelle regole, che oggi apparirebbero molto antiquate, per redigere queste mie, ammodernate nella forma, e spesso anche nella sostanza:

1°) Non informate mai il pubblico della natura di ciò che state per presentare o dell'effetto che intendete ottenere, ché altrimenti il pubblico, prevenuto, potrebbe più facilmente scoprire il vostro giuoco.

2°) Conseguenza logica di questo primo principio: non ripetete mai, per nessun motivo, e nonostante tutte le insistenze, lo stesso giuoco nella stessa seduta. È evidente che la ripetizione di un giuoco equivale ad un giuoco preannunziato ed il pubblico che già sa dove volete arrivare, tanto più il giuoco lo avrà interessato, tanto più starà in agguato per cogliervi nel punto critico.

3°) Tuttavia se le insistenze per la ripetizione fossero tante da sembrar scortesia il rifiutarsi, fate mostra di discendere ed eseguite subito un altro giuoco che abbia qualche apparente somiglianza col primo, ma che trovi la sua base su di un principio del tutto diverso. Vi dimostrerete così cortesi col pubblico e gli darete una nuova prova della vostra abilità.

4°) È quindi bene di aver sempre molte corde al proprio arco e di sapere eseguire ogni giuoco del vostro repertorio in più di una maniera e, possibilmente, applicando sempre un diverso principio. Ciò vi sarà utile, non solo per quei casi in cui foste richiesti di ripetere il giuoco, ma anche per quelli, tutt'altro che infrequenti, in cui per un inatteso contrattempo, quale la mancanza fortuita di un indispensabile oggetto od una mossa disgraziata, vi trovaste a non poter più eseguire, o quanto meno ad eseguire con la necessaria precisione, il giuoco nella maniera che vi eravate a tutta prima proposti.

5°) Usando di un artificio, trovate sempre modo di far credere al pubblico, indirettamente, che ne usate di un altro. Quest'arte che gli Inglesi chiamano *art of*

*misdirection* ha nella Prestigiazione un'importanza grandissima.

6°) Tenete sempre stretto conto del genere di persone che compongono il pubblico davanti al quale lavorate. Per quanto ciò possa apparire a prima vista assurdo, ricordate che il pubblico più difficile è quello prevalentemente composto di bambini. Davanti ad essi, nessuna mossa falsa, nessuna benché minima disattenzione, che subito cento voci si leverebbero per accusarvi di mistificazione. Egli è che il bambino crede nell'illusione, vive nel fantastico come in cosa reale e qualunque negligenza che gli riveli l'esistenza del trucco, tronca brutalmente il suo sogno e ne suscita la reazione <sup>(1)</sup>.

Se quindi ogni giuoco, ogni seduta, dovranno sempre essere accuratamente preparati, ciò sarà doppiamente necessario ogni qualvolta vi accingiate a lavorare davanti ad un pubblico infantile.

7°) Cercate di conoscere bene voi stessi, e ciò non soltanto per correggervi di eventuali difetti artistici, ma soprattutto per apparire sempre naturali, condizione essenziale di successo.

Il vostro temperamento solo deve guidarvi nella scelta del genere di presentazione da adottare, ché attitudini e sistemi ben diversi richiedono il genere comico o quello serio o quello misterioso, ai quali, secondo la classificazione tradizionale, si riconducono i varî tipi di rappresentazione magica. L'Artista che si ostina a voler apparire comico quando non ne ha le attitudini va incontro a un sicuro disastro, mentre la propria destrezza e le proprie cognizioni potrebbero forse farlo trionfare in genere diverso. Troppi naufragi sono dovuti a questo scoglio

(1) Occorre anche tener sempre presente che: « L'ignorante è molto « più difficile ad ingannarsi che l'uomo colto, perchè esso scorge in ciascun « giuoco un voto di sfiducia contro la sua intelligenza, un tentativo di « frode, contro cui reagisce con tutte le sue forze, mentre l'uomo intel- « ligente si abbandona senza resistenza all'illusione, perchè è venuto ap- « punto con l'idea di essere ingannato ». (E. W. RELLS, *Psicologia della Prestigiazione* in « Prestigiatore Moderno », Anno I, 1° ottobre 1893, articolo tradotto dalla *Revue scientifique*).

perché il buon pilota non debba metterne sull'avviso chi si accinga a veleggiare verso le sponde fiorite dell'Arte Magica.

8°) Siate sempre sicuri di voi, abbiate sempre fiducia nel vostro operato, giuocate d'audacia allegramente e, soprattutto, non vi perdetevi mai d'animo per qual si voglia improvviso contrattempo possa sorgere.

Un giuoco non riesce? Non ve ne date pensiero e, peggio che mai, non state lì a mendicare alcuna scusa, passate subito ad un altro giuoco e allegri come prima!

9°) Sappiate sempre approfittare delle circostanze. Nulla contribuisce tanto alla rinomanza di un Artista, quanto la prontezza di spirito che gli fa afferrare immediatamente ogni occasione favorevole. Interrompete magari il giuoco che state facendo ed iniziatene subito un altro, ma non vi lasciate sfuggire le occasioni che la fortuna mette a vostra portata di mano.

Un esempio, tra mille: voi, per un qualsiasi motivo, voluto dal giuoco che state presentando, avete tolta una carta da un mazzo e ve la siete messa in tasca. Poi, per lo svolgimento del vostro giuoco, dovete domandare ad uno spettatore di indicarvi il nome di una carta. Può accadere, una volta su cento, che lo spettatore vi dica proprio il nome della carta che avete in tasca. Approfittatene subito. « *Ecco — direte — Voi avete proprio pensato l'unica carta che non esiste nel mazzo! Potenza della mia suggestione! Vi prego di verificare* ». E gli offrite il mazzo in esame, dopo di che toglierete la vostra carta di tasca e la mostrerete. « *Ma come avrà fatto?* » si diranno gli uni con gli altri, e nessuno penserà che siate semplicemente stato aiutato dalla fortuna.

10°) Nella preparazione del vostro programma, procedete sempre secondo la regola: *dal più facile al più difficile*.

Questa regola non dovrebbe soffrire altra eccezione (e questa solo nel caso di rappresentazioni teatrali o, comunque, sopra un palco scenico o una piattaforma), se non quella del primo numero o numero d'entrata che, in

questi casi, vuol sempre essere un numero di sicuro effetto, che valga subito a ben disporre il pubblico in vostro favore e ad assicurare alla vostra produzione la sua attenzione.

Nelle rappresentazioni di società, quando l'Artista lavora in una sala, in mezzo al pubblico, o magari tutti seduti intorno a un tavolo, è invece molto meglio cominciare sempre con cose semplici e di lieve importanza così da attrarre a grado a grado l'attenzione di un pubblico che, in generale, in queste circostanze si dimostra sempre, a tutta prima, piuttosto distratto.

11°) Tenetevi bene informati dei più recenti progressi dell'Arte Magica, seguendo sempre il movimento magico quale ve lo rappresentano la stampa periodica e la letteratura professionale. Ma ciò, non per copiare supinamente quanto facciano gli altri, bensì per profittare a vostra volta dei progressi realizzati, sforzandovi poi di dare ai nuovi giuochi od ai nuovi sistemi un'intonazione originale e personale.

12°) Siate molto attenti nel fissare la durata del vostro programma. Nelle sedute familiari o di società vi lascerete, naturalmente, guidare dalle circostanze, ma in quelle che abbiano luogo su di una scena, attenetevi per quanto possibile alle seguenti norme:

se si tratti di eseguire un numero di uno spettacolo nel quale intervengano altri artisti, abbia il vostro numero la durata media di una ventina di minuti;

se si tratta invece di uno spettacolo nel quale non agirete che voi, se esso si comporrà di una parte sola, potrete arrivare fino ad un'ora; se di due parti, limiterete la prima a 45-50 minuti e, dopo 10-15 minuti d'intervallo, eseguirete la seconda chiudendola dopo 40-45 minuti, al massimo.

Oltrepassare questi limiti significa perdere completamente l'attenzione del pubblico, facile a stancarsi, per la continua tensione di spirito in cui si costringe, più in questi che non in altri generi di spettacoli.

Non senza contare che anche l'Artista non può e,

se vuol mantenersi, come oggi si dice, in forma, non deve assoggettarsi troppo a lungo allo sforzo nervoso che indubbiamente richiede l'esercizio dell'Arte Magica. Si pensi soltanto a tutto quanto gli occorra dover fare contemporaneamente: agire, parlare, pensare a quello che fa e pensare a quello che dice (che generalmente è esattamente il contrario di quello che fa), sorvegliare attentamente tutto un pubblico tutto intento a sorvegliare lui, essere sempre sotto il timore di un'inattesa difficoltà ed egualmente sempre pronto a porvi rimedio; e nonostante ciò, apparire calmo, sorridente, compiere le più audaci mistificazioni con la serena disinvoltura di chi esegua le cose più naturali del mondo! Assoggettatevi a questo travaglio per un paio di ore e poi me ne saprete dire qualche cosa.

13<sup>o</sup>) Ed ora un'ultima regola che osserverete in ogni circostanza rigidamente. *Non spiegate mai in pubblico i giuochi che avete fatto.* E ciò per un doppio ordine di interessi. L'interesse vostro personale, anzitutto, ché il meno che vi possa succedere, dopo la spiegazione di un giuoco che fino ad allora pareva a tutti assolutamente strabiliante, è di sentirvi dire: « Oh quanto è scemo! »; l'interesse della collettività dei Prestigiatori, in seguito; ché è evidente che, tanto più si manterrà o si accrescerà il gusto del pubblico per le rappresentazioni magiche, quanto più accuratamente ne sarà conservato il carattere misterioso e incomprensibile. La divulgazione al pubblico di questi segreti, che venne di moda tra i Prestigiatori, soprattutto italiani e francesi, una quarantina di anni fa, non è stata tra le cause ultime del tracollo in questi due Paesi dell'Arte Magica (1).

---

(1) Fra i primi che credettero di acquistar fama divulgando al pubblico, dalle stesse scene ove li avevano eseguiti, i segreti dei loro giuochi, contribuendo così potentemente alla decadenza dell'Arte Magica, si deve pur troppo ricordare il nostro notissimo FREGOLI.

Anche il celebre e compianto PETROLINI, nelle prime rappresentazioni del fortunato *Illusionista* di Sacha GUITRY, che contiene un intero atto di esibizioni magiche, aveva adottato il mal costume di spiegare al pubblico i propri trucchi, ma presto dovette accorgersi del danno che con ciò arrecava, oltre che alla fraternità degli Artisti magici, anche

a se stesso, chè poi, volto a miglior consiglio, si contentò di raccogliere nuovi allori anche come Artista prestigiatore ed Illusionista, lasciando al pubblico plaudente la cura di fantasticare sul segreto delle sue sorprendenti, e maestrevolmente eseguite, esibizioni magiche.

Alcuni lettori hanno creduto poter trovare una contraddizione tra quanto è detto in questa regola 13<sup>o</sup> e la pubblicazione di questo libro, così come taluni fabbricanti italiani di attrezzi magici si sono lagnati delle spiegazioni qui date del funzionamento e dell'impiego di questo o di quell'altro attrezzo. La stessa cosa ebbe luogo in Inghilterra, allorchè l'avv. A. J. Lewis, sotto il nome d'arte di *Professor Hoffman*, pubblicò nel 1876 il primo dei suoi classici volumi *Modern Magic, A Pratical Treatise on the Art of Conjuring*. Tutta la classe dei Prestigiatori insorse ed il Lewis fu tacciato, poco meno, che di traditore, che voleva la rovina di tanti professionisti. Poi, col tempo, anche costoro finirono con l'accorgersi che *Modern Magic* aveva, al contrario, provocato in tutti i paesi di lingua inglese, un provvido risveglio dell'Arte Magica, del quale i primi a beneficiare erano appunto Prestigiatori e Fabbricanti di attrezzi. Egli è che, tra il divulgare il segreto di un prestigio ad una grande massa di pubblico e rivelare questo segreto partitamente ad ogni singolo lettore, il divario è grande. Là veramente si toglie d'un tratto ad una gran massa di persone qualunque ulteriore interesse nelle esibizioni dell'Arte magica, qui, invece, si istruiscono e si indirizzano verso quest'Arte moltissimi giovani che non avrebbero altrimenti modo di addentrarsi nelle vie misteriose della Prestigiazione. Il numero di giovani artisti, tanto professionisti che dilettanti, che mi hanno dichiarato di essersi lanciati per queste vie con il solo sussidio dei libri da me pubblicati su questa materia, mi è d'altra parte, la più bella prova che lo scopo che con la loro pubblicazione mi ero proposto, è stato pienamente raggiunto. D'altra parte, non bisogna dimenticare che i libri, in generale, non li leggono che coloro che portano un particolare interesse alla materia in essi trattata. Cosicchè i segreti che con essi si rivelano, finiscono poi sempre col non uscire dell'ambito degli interessati. Esempio classico è quello offerto del noto giuoco delle « quattro figure trasformate successivamente in quattro assi ed in quattro carte bianche » riportato all'inizio del Cap. XVI di questo libro. Tale giuoco fu per la prima volta rivelato nel 1616 nel libro attribuito a Samuel Rid, *The Art of Jugling or Legerdemain* e poi ripetuto, centinaia di volte, nei successivi libri di prestigiazione che si sono venuti pubblicando per oltre tre secoli. Eppure, *nonostante la sua lunga storia, questo prestigio non ha nulla perduto della sua piacevolezza e la sua esecuzione è ancora, per la generalità del pubblico, un puro mistero.*

### III. — SCOPI E BASI DELLA PRESTIGIAZIONE

1. — Lo scopo della Prestigiazione essendo quello di intrattenere e divertire con la produzione di fatti che la ragione ed il buon senso farebbero ritenere, secondo le leggi fisiche naturali, impossibili, è ovvio che essa debba ricorrere, per ottenere i suoi risultati, all'astuzia ed al raggiero.

L'astuzia ed il raggiero, ohimè, sono vecchi quanto l'uomo. Ma i Prestigiatori sono anche i soli (pur troppo!) che li professino apertamente con risultati che se sono utili per loro, in quanto molti ne traggono oneste soddisfazioni ed onorevoli mezzi di esistenza, non sono mai dannosi per gli altri, anzi piacevoli e spesso istruttivi.

Nè i Prestigiatori desiderano essere confusi con tutta la pleiade di ciurmatori che sotto i varî nomi di *Medium*, *Fachiri*, *Divinatori del Pensiero* o *Ipnottizzatori* troppo spesso sorprendono l'altrui buona fede e, col sussidio di millantati poteri soprannaturali, non solo riescono a trarre illeciti profitti, ma, ciò che è ben più grave, portano sovente lo scompiglio negli animi e nelle famiglie dei troppo creduli ammiratori.

È anzi vanto dei Prestigiatori, tanto come classe, che come individui, di aver iniziato e spesso favorevolmente concluso numerose campagne contro questi volgari imbrogli e sono tuttora ricordate quelle di Dicksonn <sup>(1)</sup>, Paul Heuzé <sup>(2)</sup> e Julian Proskauer <sup>(3)</sup>.

---

(1) DICKSONN, di suo vero nome conte A. de Saint Genois de Gran Breucq, Artista di molto merito ed Autore di interessanti lavori così sui trucchi della Prestigiazione, come su quelli, meno innocenti, dei medium e dei fachiri. Cfr. DICKSONN, *Mediums, Fakirs et Prestidigitateurs* (Paris, Michel, 1927, 185 pag.) e *La vérité sur le Spiritisme* (1917, presso l'Autore, ad Arnouville-les-Gonnesse).

(2) Le coraggiose campagne dell'HEUZÉ, giornalista francese, sulle mistificazioni dei fachiri e dei così detti « lettori del pensiero » sono brillantemente narrate nei suoi due volumi *Fakirs, Fumistes & C.ie* (Paris, Les Edit. de France, 1926, 241 pag.) e *Dernières Histoires de Fakirs* (Paris, Edit. Montaigne, 1931, 245 pag.).

(3) Julian PROSKAUER, nato a Nuova York nel 1893, è fra i dilet-

2. — Per ottenere i loro effetti, i Prestigiatori si servono di tre mezzi principali:

- 1°) destrezza della mano;
- 2°) abilità e capziosità verbale;
- 3°) attrezzi più o meno truccati.

Si possono, con questo terzo mezzo, ottenere effetti sorprendenti, ma non da essi si potrà mai giudicare della valentia di un Artista, che riporrà invece ogni suo vanto nella destrezza della mano e nell'abilità del proprio eloquio.

I risultati che si ottengono con quegli ingombranti apparecchi noti sotto il nome di « Grandi Illusioni » (*la Donna che si solleva e poi sparisce, la Donna tagliata a pezzi, la Botte di Socrate, il Muro attraversato*, e via discorrendo) sono sempre meravigliosi e non si può non ammirare l'ingegnosità dei loro inventori. Ma il loro funzionamento è quasi sempre automatico e l'abilità dell'Artista che li produce vi entra per molto poco.

Tutti si possono procurare una cassetta che appaia vuota anche quando dentro vi sia nascosta una graziosa fanciulla, ma solo un Nelson Downs è stato capace di tenere nella mano un numero fantastico di monete e rivoltare la mano da una parte e dall'altra e compiere con questa mano ogni sorta di gesti senza che mai il pubblico riescisse a vedere altra cosa se non una mano perfettamente vuota. Questa è vera Arte. Ma quanto studio e quanta applicazione per raggiungere di tali risultati! *Ars longa, vita brevis.*

3. — La destrezza della mano è per il Prestigiatore di tale importanza che, come ho già ricordato, un sommo maestro come Robert-Houdin credeva poter addirittura affermare non occorresse altro.

---

tanti di Arte Magica di maggior autorità. Autore pieno di brio, ha svelato col suo libro *Spook Crooks!* (New York City, 1932, 320 pag.) molti dei trucchi di quella vera piaga sociale che in molti paesi, tra cui gli Stati Uniti, sono i dicitori di buona fortuna, gli astrologi, i medium spiritici, i chiaroveggenti ed altrettali.

Essa è un dono naturale che i ripetuti esercizi possono anche migliorare, ma che è assai raro si possa, soltanto con lo studio, acquistare.

Molto si è discusso su quale tipo di mano sia preferibile per il Prestigiatore e si è giustamente osservato che in genere le mani corte e asciutte appaiono più agili di quelle grasse o lunghe; ma una regola certa non si può stabilire e, come giustamente osserva l'illustre Dott. Gaultier, autore di quella *Prestidigitation sans Appareils* <sup>(1)</sup> che oltre ad essere il testo più autorevole in materia di manipolazioni diverse, è anche diventata una delle più ricercate rarità bibliografiche della letteratura magica, « la forma della mano è in pratica assolutamente secondaria; ciò che occorre soprattutto è una buona destrezza naturale, che si dovrà sviluppare con l'esercizio ».

A proposito di esercizi, lo stesso Autore, dopo aver accennato ai varî sussidi escogitati per procurare alla mano l'indipendenza delle dita, la snellezza e l'agilità necessarie, giustamente ritiene che gli stessi risultati meglio si ottengano, ed in materia più interessante e profittevole, col cercare di eseguire ripetutamente, con le carte, le monete, le palle da biliardo, ecc., quegli esercizi di pura destrezza che sono proprî alla prestigiazione con tali oggetti.

Nè lo studioso lettore dovrà limitarsi ad eseguire tali esercizi con una mano sola. Come a chi intraprenda lo studio del pianoforte o di altri istrumenti musicali, anche al Prestigiatore occorre l'assoluta indipendenza delle due mani, che debbono entrambe possedere, per quanto è possibile, il medesimo grado di destrezza. Nè, come dimostra la pratica, ciò è difficile ad ottenersi.

4. — Ma la destrezza sola non basta, a meno che lo studente non voglia dedicarsi a quella specialità che è nota col nome di *Prestigiazione Muta*, nella quale è pure compresa la cosiddetta *Prestigiazione Cinese od Orientale*, generi questi che hanno esigenze tutte speciali e norme particolari.

---

(1) V. *Bibliografia*.

Nella Prestigiazione comune, dunque, oltre alla destrezza occorre l'abilità, e spesso la capziosità, dell'eloquio.

I Francesi chiamano *boniment* e gli Inglesi *patter* i discorsi che vengono fatti durante l'esecuzione di un giuoco, e chiamano poi, e gli uni e gli altri, *routine* l'insieme delle azioni e dei discorsi necessari alla produzione del giuoco stesso. La nostra lingua non ha parole corrispondenti, ciò che renderà le mie spiegazioni necessariamente più lunghe e complicate.

Se si ricorda la I<sup>a</sup> regola data più sopra, si comprenderà come questi discorsi non debbano aver lo scopo di annunziare nè la natura del giuoco che si sta per eseguire, nè il risultato che si vuol raggiungere. Essi hanno invece quello, sia di intrattenere piacevolmente il pubblico e rendere così più attraente la presentazione di un giuoco; sia di sviarne l'attenzione, per coprire più sicuramente le proprie mosse; sia ancora, ed è questa la parte più importante e più difficile, di dirigere subdolamente gli interni moti della mente degli spettatori — tendenti a rendersi conto delle vostre manovre — in direzione diametralmente opposta, o quanto meno diversa da quella che potrebbe invece metterli sulla buona strada.

Si comprenderà allora facilmente quanto studio occorra perché le parole con cui si accompagnano le proprie esibizioni raggiungano gli effetti desiderati.

Gli inventori di giuochi sogliono, in generale, accompagnare l'esposizione dei loro trucchi con tracce od esempi di discorsi, ritenuti appropriati per ogni particolare circostanza; ma l'esperienza che io ho di tali « componimenti » mi porta a seguire tutt'altra via.

Il discorso deve essere, soprattutto, per apparire naturale, intonato all'indole personale dell'esecutore. Vi sono modi diversissimi di presentarsi al pubblico per eseguire un giuoco di prestigio: chi preferisce la maniera seria, chi quella comica; questi crede opportuno di assumere le arie del ministro di un rito misterioso; quest'altro, mentre esegue i trucchi più straordinari, assume l'aria di far le cose più naturali di questo mondo; insomma vi sono mille

maniere di eseguire lo stesso giuoco e quindi mille generi di discorsi con cui accompagnarlo. Ed è evidente che la traccia comica non potrà servire per il Prestigiatore che per propria indole fosse portato ad una presentazione seria, né quella seria per chi trovasse in una spontanea comicità la miglior parte del suo successo.

Dunque nella parte speciale di questo lavoro dove si parlerà partitamente dei singoli giuochi, io non darò nessuna traccia di discorsi, solo limitandomi ad indicare i punti nei quali sarà necessario che il discorso tenda ad ottenere un determinato effetto sul pubblico.

Tuttavia, qualunque sia il genere personale che l'Artista creda di adottare, non saranno superflui alcuni consigli anche a questo riguardo.

Anzitutto, evitare ogni allusione personale, ogni parvenza di volgarità o di quella grassa comicità di cui abusavano i giocolieri di un tempo. Particolarmente nella Prestigiazione con le Carte, nella quale è quasi sempre richiesta la collaborazione del pubblico, l'Artista dovrà aver cura di non rivolgersi mai a questo od a quell'altro spettatore che nelle forme della più mondana correttezza e se dovrà scegliere uno spettatore per fargli, ad esempio, scegliere una carta o, comunque, perchè lo assista nella sua presentazione, sarà bene di far sempre cadere la scelta su qualcuno che appaia farlo con piacere, ché molti vi sono che non amano esibirsi in pubblico, neppure nelle forme innocentissime di cui si parla, e però il loro riserbo deve dall'Artista essere scrupolosamente rispettato.

Vi sono poi taluni Artisti che hanno il mal vezzo di provocare la grossa ilarità del pubblico prendendosela direttamente con uno spettatore, per una qualche particolarità del suo fisico (calvizie, baffi, barba, ecc.) o della persona che l'accompagna (vecchia, giovane, bella o brutta) e ne fanno oggetto, nello svolgimento dei loro giuochi, di ripetuti lazzi che potranno, ma non sempre, anche essere spiritosi, ma tali non li trova quasi mai la designata vittima. Ciò deve assolutamente essere evitato, ché lo spettatore che vi usa la cortesia di venire ad assistere alla vostra rappresentazione ha il sacrosanto diritto

di non essere seccato. Spirito, dunque, sì: ma *cum grano salis*.

Evitare anche, davanti ai pubblici nostri, quelle lunghe ed insulse favole con cui si ama da alcuni illustrare il procedimento di un giuoco. Sono cose che potranno magari essere apprezzate altrove, ma che da noi non hanno effetto che di richiamare alla mente quell'espressione popolare in cui si parla di latte e di ginocchia.

Neppure vantare — che, nel migliore dei casi, si cadrebbe nel ridicolo — di ottenere i propri effetti in virtù di poteri soprannaturali, salvo ben inteso, quando ciò non debba avere che l'allegro valore di un palese scherzo.

Curare molto, infine — sarebbe inutile aggiungerlo poi che io non mi rivolgo che a persone colte — la proprietà della lingua. Astenersi in ogni caso dall'uso di parole straniere, ricordando che la lingua italiana è il dono più grande che i nostri avi ci abbiano legato e che si deve aver per essa tanta reverenza da non imbrattarla con ogni sorta di solecismi o barbarismi od altrettali brutture.

Con ciò non si vuol intendere che trovandosi, per avventura, davanti ad un pubblico cosmopolita, non possa l'Artista rivolgersi ora a questi, ora a quest'altro, in una od in altra lingua (sempre che si trovi in grado di farlo); si vuol soltanto ricordare che quando si parla in italiano le parole debbono essere italiane.

Questo per quanto riguarda la forma. In quanto al contenuto, saper bene che cosa si vuole e, nella forma più piana e dilettevole, regolarsi in conseguenza.

5. — Gli attrezzi che si usano nella Prestigiazione sono infiniti e di quelli specialmente usati nella Prestigiazione con le Carte darò minuta notizia a suo luogo. Essi possono tuttavia così suddividersi:

a) attrezzi destinati a render possibile il portare addosso cose che ragionevolmente il pubblico non ritiene si possano portare, quali, ad esempio: bicchieri pieni di liquido, sigarette accese, vaschette con pesci rossi, gabbie con uccelli e via discorrendo;

b) attrezzi che tendono a sostituire o quanto meno ad aiutare la destrezza della mano;

c) attrezzi che servono a produrre l'apparizione di determinati oggetti (scatole con doppio fondo o con doppia parete, paraventi con pannelli girevoli, tubi con interno conico, cornici con sabbia, ecc. ecc.);

d) attrezzi specialmente destinati alla sparizione degli oggetti (tiranti, arganelli, e in genere tutti quelli enumerati alla lettera c);

e) attrezzi per grandi illusioni.

Tutti questi arnesi solevano gli antichi maestri dell'Arte fabbricarseli da sè, ma oggi, tra per le maggiori esigenze del pubblico, tra per la maggior convenienza di acquistarli belli e pronti, ciò non è più consigliabile.

Esistono decine e decine di fabbriche e di negozi, in Francia, in Inghilterra, in America, in Germania ed ora qualcuna anche in Italia che pubblicano estesi cataloghi ed ove tutto quanto necessiti al Prestigiatore può essere facilmente acquistato. I prezzi sono, da un punto di vista profano, generalmente alti, ma chi ben guardi, soltanto che pensi alla necessaria accuratezza del lavoro, al relativamente piccolo smercio che si fa di questi articoli ed al fatto che molto spesso si tratta di articoli brevettati che debbono recar profitto, oltreché al fabbricante ed al venditore, anche all'inventore, dovrà convenire che i prezzi richiesti sono, nella maggior parte dei casi, pienamente giustificati.

Da alcuni anni anche in Italia, con coraggiosa iniziativa, Ovidio Scolari aveva iniziato in Milano la fabbricazione e la vendita di apparecchi per la Prestigiazione; scomparso questo popolare propagandista dell'Arte Magica, la fabbricazione e la vendita di tali apparecchi è stata ripresa in Palermo dal noto artista siciliano G. B. Romano (in arte Romanoff) ed in Roma da Gennaro Stabili. La produzione è naturalmente, date le squallide condizioni del mercato magico in Italia, ancora limitata, ma essa appare degna, sotto molti riguardi, di stare a pari a quella di marca straniera e soprattutto di essere incoraggiata.

6. — Oltre agli attrezzi, occorrono al Prestigiatore alcuni indispensabili accessori di cui è bene parlare un po' più distesamente, e questi sono:

- il vestito;
- la bacchetta magica;
- il tavolino;
- le serventi.

Il *vestito*, in quanto alla forma, sarà quello consigliato dalle circostanze. Per trattenimenti serali in teatro, circoli od altre riunioni dello stesso genere, è di rigore l'abito da sera o marsina (*evening dress*, dicono gli inglesi; *habit noir* e più spesso semplicemente *habit*, i francesi; *frac* i tedeschi; e *frack* quegli italiani cui il pronunciare purchessia qualche vocabolo forestiero pare li debba far crescere di qualche spanna) o la giacca da sera (che taluni dicono *smoking*, che è sì parola inglese, ma gli inglesi questo vestito lo chiamano *dinner suit* e gli americani *tuxedo*), mentre per le rappresentazioni diurne sarà sempre da preferirsi l'abito da passeggio scuro. D'estate, per queste rappresentazioni, è molto indicato ed elegante l'abito da spiaggia, senza giacca, con pantaloni di flanella e camicia leggiera bianca, con maniche corte o lunghe rimboccate, ed il pubblico si convincerà così finalmente che in tutte le nostre manovre le maniche non entrano per niente, mai... o quasi mai.

Gli storici della Prestigiazione disputano fieramente per stabilire chi sia stato il primo Prestigiatore a presentarsi in pubblico in abito da società. Sostengono i Francesi che questo vanto spetti indiscutibilmente al loro Robert-Houdin, ribattono altri, basandosi sulle affermazioni di Houdini, che sia invece da attribuirsi a Wiljalba Frikel, prestigiatore tedesco (altri dice finlandese) di qualche notorietà <sup>(1)</sup>. La cosa non è veramente di un ec-

(1) Wiljalda FRIKEL, nato nella Slesia prussiana nel 1816 e morto a Krottschenbroda presso Dresda nel 1903, ha avuto indubbiamente il merito di essere stato il primo prestigiatore che si presentasse in pubblico senza il sussidio di tutto l'apparato scenico ed i molti svariati e scintillanti apparecchi che erano di rigore nel vecchio repertorio. Sotto questo

cessivo interesse, ma se dovessi anch'io dire la mia, vorrei ricordare che tutti i più noti Prestigiatori del XVIII secolo, così come ce li rappresentano le stampe giunte fino a noi, vestivano sempre il ricco abito da cerimonia dell'epoca. Nelle numerose stampe rappresentanti il celebre Pinetti (v. fig. 2), questi è sempre in abito gallonato e parrucca bianca, e così tutti gli altri della stessa epoca. Bosco <sup>(1)</sup>, invece, e i suoi contemporanei, cambiarono stile e vestirono l'abito da giocoliere con le maniche corte, ma ciò fecero forse appunto per dare al pubblico la prova provata che nelle maniche non nascondevano niente. Robert-Houdin o Frikel, sia chi si sia, non avrebbero quindi fatto altro che riprendere una tradizione per breve tempo interrotta.

Comunque, Robert-Houdin usava, come lo attestano i suoi libri, e molti ancora oggi ne seguono l'usanza, di rimboccare le maniche dell'abito, e magari anche quelle della camicia; cosa veramente inestetica e che, per quanto ciò possa non lasciare dubbi circa la complicità delle maniche nella produzione o nella sparizione degli oggetti, raccomando vivamente di non imitare. L'uso dell'abito da spiaggia più sopra indicato evita questo inconveniente.

Usavano pure gli antichi Prestigiatori munire il proprio abito di speciali tasche, dette talune *profonde* ed altre *taschine*, le prime tagliate orizzontalmente nelle falde dell'abito, le altre applicate lateralmente sui calzoni, pressoché all'altezza della mano distesa, poco sopra la giun-

---

punto di vista fu certamente un innovatore e non a torto Houdini nel suo libro *The Unmasking of Robert-Houdin* (v. *Bibliografia*) ne ha ravvivato il ricordo.

<sup>(1)</sup> Bartolomeo Bosco, nato a Torino nel 1793, morto a Dresda nel 1869, è tuttora considerato il più grande di quanti artisti prestigiatori siano esistiti. Molte leggende si sono create intorno alla straordinaria abilità di questo Artista, così che è oggi molto difficile scernere il vero dal falso. La vita di Bartolomeo è tuttora da scrivere, e non sarebbe certo letta con minor diletto di quella di Robert-Houdin e degli altri grandi Maestri che debbono tanta parte della fortuna della loro fama allo zelo dei biografi,

È curioso ricordare come il gran Santo di questo stesso nome SAN GIOVANNI BOSCO, piemontese anch'egli, si valesse, nei primordi del suo apostolato, dell'esecuzione di piacevoli giuochi di prestigio per raccogliere i ragazzi intorno a sè.



Fig. 1. - Ritratto di Bartolomeo Bosco.

(da stampe dell'epoca).

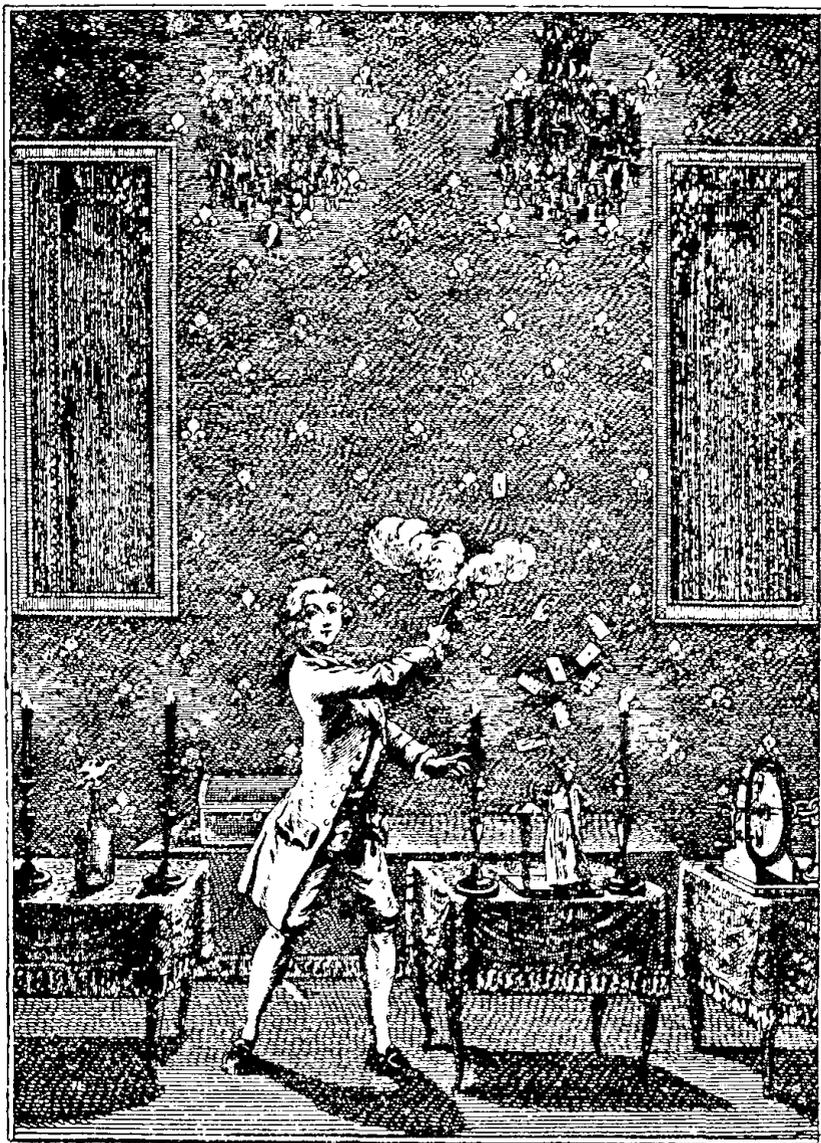


Fig. 2. – Prestigiatore del secolo XVIII che si presume sia il Conte Pinetti di Willedal.

(dal frontispizio di *La Magie Blanche dévoilée*, di DECREMPS)

tura del ginocchio. Quest'uso va gradatamente scomparendo.

Tutto quello che occorrerà sarà che l'abito che il Prestigiatore indossa durante le sue rappresentazioni, sia abbondantemente provvisto di tasche nei punti normali, quindi: due tasche nell'interno del petto, quattro tasche nel panciotto, due tasche laterali e due posteriori nei calzoni; e che queste tasche siano quanto è possibile larghe e profonde. Soprattutto le tasche inferiori del panciotto dovranno essere di capacità sufficiente per contenere un mazzo di carte in posizione orizzontale e senza che appaisca fuori. Potrà alle volte essere utile che le tasche laterali dei calzoni siano doppie, ma ciò richiede una fattura molto accurata.

7. — Il pubblico che, come dicevo più sopra, crede sempre che le maniche entrino per una gran parte nei sotterfugi dei Prestigiatori, ritiene invece che la *bacchetta magica*, che i nostri vecchi chiamavano, chi sa perchè, il *bastone di Giacobbe* (ingl. *Magic wand*, fr. *baguette magique*, ted. *Zauberstab*), sia una pura superfluità e piuttosto un oggetto di parata che non un utensile di pratica utilità. La verità è invece completamente diversa. E se le maniche servono al Prestigiatore tanto poco che esso preferirebbe, nella maggior parte dei casi, di farne a meno, la bacchetta magica costituisce invece un sussidio di cui molti Artisti hanno il torto di non valutare sufficientemente l'importanza (1).

A parte il numero assai grande di bacchette truccate da adoperarsi in speciali circostanze, la semplice bacchetta tradizionale, nera, con le estremità di avorio o di osso bianco o, come oggi si usa, di metallo nichelato (v.

---

(1) Si ricordino a questo proposito i versi dell'Abate di Polignac nell'*Antilucretium* (Lib. IV):

Prodigia exercent: digitis hi namque micantes  
 Attentos fallunt oculos, dum vascula tractant  
 Apta dolis: fraudem velatam praepete gestu,  
 Virga et vocem juvant.....

fig. 3), rende al Prestigiatore innumerevoli servizi. Essa serve anzitutto a rendergli più facile il nascondere carte, monete, palle o altri simili oggetti nella mano. La mano che conserva segretamente tali cose appare sempre, quando più quando meno, se non proprio contorta — chè allora addio Arte! — in posizione poco naturale. Se invece, con questa stessa mano si impugnerà la bacchetta, ogni artificio scompare. Così allorquando si abbia da deporre o da prelevare segretamente un qualsiasi oggetto da un tavolino, l'aver prima deposta su questo tavolo la bacchetta offrirà l'occasione di riprenderla e nel tempo

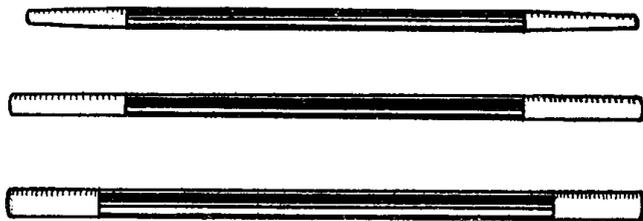


Fig. 3.

stesso, abbandonare o prendere l'oggetto voluto. Servirà pure opportunamente la bacchetta per far convergere verso un determinato punto tutta l'attenzione del pubblico, così da distrarlo da quanto si debba in altro punto eseguire. Insomma i servizi che la bacchetta rende all'Artista sono molti e svariati ed il suo uso costante è tanto più da raccomandarsi, in quanto meno il pubblico è a conoscenza della sua utilità.

8. — Un tavolino qualsiasi è, nella maggior parte dei casi, più che sufficiente all'Artista per le sue esibizioni. Tuttavia, quando si tratti di rappresentazioni sulla scena è consigliabile l'uso di uno o più di quei *tavolini* da prestigiatore che tutte le case del genere sono in grado di fornire, in ogni sorta di modelli (vedi figg. 4, 5 e 6).

In generale questi tavolini consistono in un piano rotondo o rettangolare di legno sottilissimo, avvitato ad un'asta metallica con estremità a treppiede. Quelli ro-

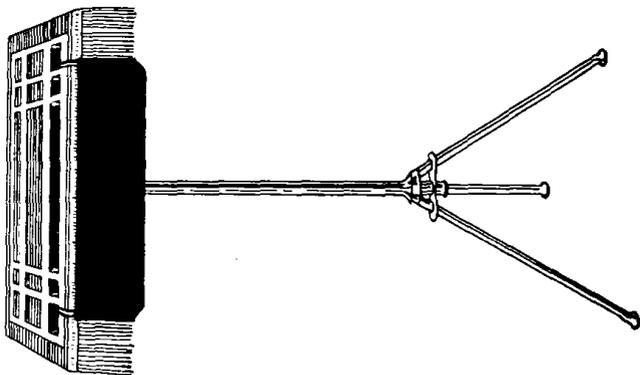
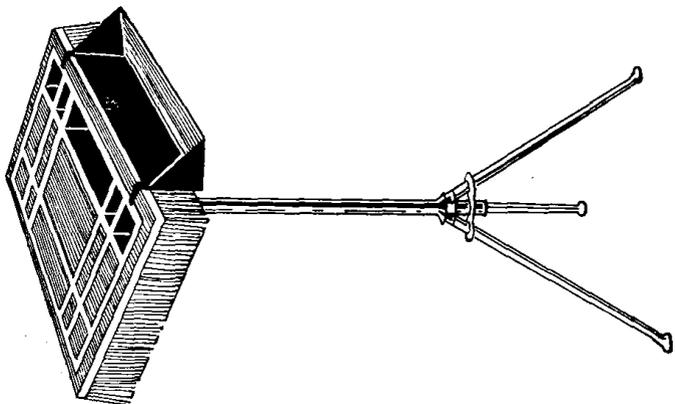
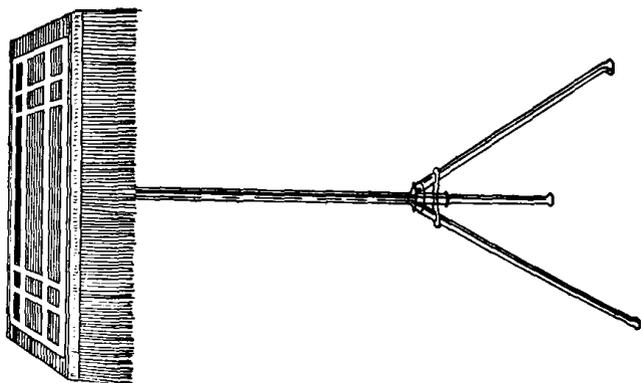


Fig. 6. - Con servente chiusa

Tavolino da Prestigiatore  
Fig. 5. - Con servente apertaFig. 4. - Con buche e trappole  
dissimulate

tondi sono di solito assai semplici e senza trucchi di sorta. Quelli rettangolari, invece, hanno spesso il piano ricoperto di velluto nero, contornato da una frangia di seta, ed il piano stesso abbellito di un qualche disegno a figurazioni geometriche, tracciate con gallone, sia di seta bianca o gialla, che di filo metallico; disegni che consentono di ricavare, nell'interno di qualche figura, delle buche come quelle dei biliardi, con tasca di velluto nero, senza che ciò appaia agli occhi del pubblico, anche a brevissima distanza. Queste buche o trappole (fr. *trappes anglaises*, ingl. *black-art wells*, ted. *Klappservanten u. Fallöcher*), sono spesso molto utili per l'apparizione o la sparizione di determinati oggetti.

9. — Accessori pure di molta utilità sono le cosiddette *serventi* (ingl., fr., ted.: *servante*) col quale nome si intendono tutti quegli utensili destinati a ricevere od a conservare, nei posti meno sospettabili dal pubblico, gli oggetti più diversi.

Le serventi più comuni sono quelle che si applicano dietro i tavolini e consistono in generale in una mensola pieghevole ricoperta di velluto nero, facilmente applicabile, secondo i diversi sistemi, alla parte posteriore di un tavolo qualsiasi (vedi fig. 7). Taluni tavolini da Prestigiatori hanno una servente fissa dissimulabile, quando non serve, sotto il piano.

Altre serventi sono costruite per poter essere applicate rapidamente al dorso di una sedia; altre per non contenere che una palla o un mazzo di carte; ogni Casa ha i suoi modelli speciali e per chi debba provvedersene non v'è che l'imbarazzo della scelta (vedi figg. 8 e 9).

10. — Oltre agli apparecchi ed agli accessori di cui ho finora discorso, il Prestigiatore sarà spesso chiamato a dover far uso di molteplici ingredienti quali cera, elastico, cemento, colla, carta velina, carta da pacchi, cartoncino, pastiglie di anilina, corde, spaghi, nastri, buste e via dicendo.

Occorrerà sempre la massima cura nel preparare,

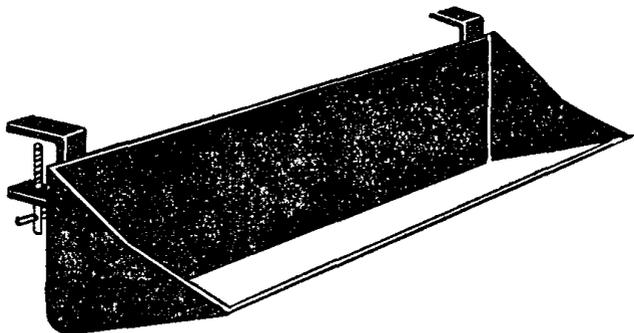


Fig. 7. - Tipo di servente applicabile dietro un tavolo.

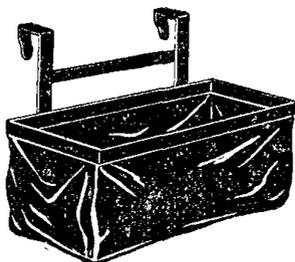


Fig. 8. - Tipo di servente applicabile al dorso di una sedia.

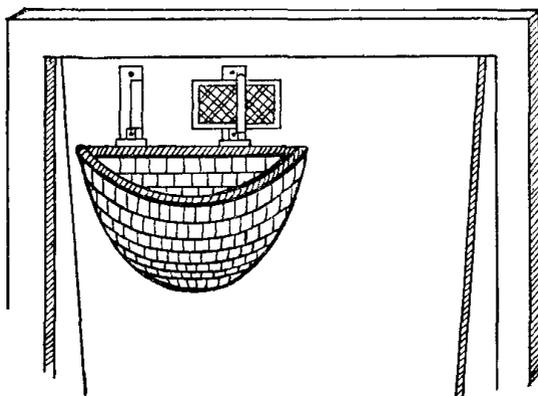


Fig. 9. - Tipi di serventi applicabili al dorso (pieno) di sedia o poltrona.

prima di ogni rappresentazione, tutto quanto possa occorrere per la rappresentazione stessa e sarà meglio un po' più che un po' meno.

La cera dovrà essere di quella speciale qualità, detta « cera da prestigiatori », che consente di ottenere una perfetta aderenza quando serve ed un pronto e completo distacco quando non serve più. Esistono molte formule per la preparazione di questa sorta di cere, ma il meglio è sempre di acquistarla nei buoni negozi di arte magica, con che si è certi della qualità e si finisce con lo spendere meno.

Altra cosa da non dimenticare è la verifica periodica e tempestiva di tutte quelle parti di apparecchi o di accessori costituiti da applicazioni di fili elastici. Si sa che la gomma elastica col tempo si vulcanizza, perde la propria elasticità e diventa friabile. Un apparecchio che da molto tempo non si usi ha tutte le probabilità di avere le parti di gomma elastica in queste condizioni e chi non vi provveda in tempo potrà andare incontro a ben noiosi contrattempi.

II. — Così, molto sommariamente, accennati i principî generali della Prestigiazione, prima di passare a quella che forma l'oggetto principale di questo lavoro, la Prestigiazione con le Carte, dirò ancora succintamente delle varie parti in cui si suol dividere l'Arte Magica, le quali sono:

a) PRESTIGIAZIONE PROPRIAMENTE DETTA, la quale a sua volta si suddivide in:

1<sup>o</sup>) *Prestigiazione di destrezza*, la sola cui si converrebbe il nome abusivo di Prestidigitazione (dal latino *praesto e digitum*) che da alcuni viene dato alla Prestigiazione in generale, e che si suole soprattutto esercitare senza altro uso se non quello delle sole mani e di carte da giuoco, monete, palle da biliardo (più recentemente, da golf), sigarette e ditali; od al massimo con l'uso di piccoli attrezzi sussidiari come scatolette, tiranti, tubi, bicchieri, astucci ecc., ed in questi casi, oltre che con gli oggetti più sopra enumerati, i prestigi si eseguono anche

con fazzoletti, cappelli, fiori, corde, nastri, palloni, bottiglie, dadi e via dicendo;

2°) *Prestigiazione con apparecchi*, la quale, pure essendo enormemente facilitata dall'uso degli apparecchi stessi, non può prescindere da una conveniente destrezza delle mani e da tutte quelle altre doti che già abbiamo enumerato.

b) *ILLUSIONISMO*, che necessita quasi sempre, oltre all'uso di ingombranti apparecchi, anche quello di speciali disposizioni e provvidenze della scena. L'illusionismo ha fatto, e continua a fare, grandissimi progressi e pare sia il ramo dell'Arte Magica più gustato dalle folle popolari; certo è quello di maggior rendimento economico, se pur necessiti, per l'acquisto ed il trasporto degli apparecchi, un ingente investimento di capitali. Così che taluno dei viventi più celebrati Prestigiatori, come a tacer d'altri, Howard Thurston <sup>(1)</sup>, ha quasi completamente abbandonato per la produzione di questi effetti clamorosi (*Donna segata in due, Sparizione di un elefante ed altrettali*) la più artistica presentazione dell'ordinaria Prestigiazione.

c) *ARTE NERA* (da non confondersi, Dio ce ne liberi, con la Magia nera) speciale tipo di rappresentazione magica inventata dal tedesco Max Auzinger <sup>(2)</sup> che si vale di speciali disposizioni di luce su fondali neri e parti laterali dell'apparato scenico ugualmente nere, per fare misteriosamente apparire e sparire persone ed oggetti.

In Italia molti ricorderanno ancora i successi ottenuti con questi spettacoli dal celebre Fregoli, che credo fosse il primo a portarli tra di noi.

d) *PRESTIGIAZIONE MENTALE* e cioè:

1°) *Lettura, trasmissione, divinazione del pensiero,*

---

<sup>(1)</sup> HOWARD THURSTON, nato a Columbus, Ohio, nel 1869, morto recentemente mentre godeva fama di essere l'Artista più popolare degli Stati Uniti. Partito da umilissime origini, raggranellò con l'Arte sua una fortuna valutata a vari milioni (di dollari!).

<sup>(2)</sup> MAX AUZINGER, in arte BEN ALI BEY, nato a Monaco di Baviera nel 1839, morto nel 1928, presentò per primo questi spettacoli di « Arte Nera » nel 1885, a Berlino.

trucchi tra i più ingegnosi e divertenti quando siano eseguiti da chi apertamente si dichiara Prestigiatore, ma che possono facilmente trasformarsi in volgari imbrogli quando vengono presentati da quei già ricordati ciurmatore che pretendono il possesso di poteri soprannaturali;

2<sup>o</sup>) *Calcolo rapido*, quadrati magici ed altri esperimenti che vanno sotto il nome di *Prestigiazione matematica* e non sono privi di attrattiva, ma per i quali si esige sovente un pubblico speciale, dotato di particolari cognizioni, che non si possono pretendere da un pubblico ordinario.

12. — Sono però rari i casi in cui un Artista si dedichi esclusivamente ad uno degli indicati rami dell'Arte Magica. Vi sono bensì coloro che sono assunti a grande notorietà per una determinata specialità, come Nelson Down <sup>(1)</sup> per la manipolazione delle monete e delle carte, Clement de Léon <sup>(2)</sup> per le palle da biliardo, Zirka per le sigarette, Chefalo <sup>(3)</sup> per gli anelli cinesi, Lloyd <sup>(4)</sup> per i ditali, e via dicendo, non senza ricordare gli entusiasmi suscitati ai suoi tempi dal nostro Bosco col suo *giuoco dei bussolotti*, tanto che questi sono ancora noti nei paesi di lingua tedesca sotto il nome di « *die Bo-*

---

(1) NELSON DOWNS, anch'egli americano, nato nell'Iowa nel 1868, morto recentemente, ebbe in Europa, intorno al 1900 un enorme successo come manipolatore di carte e di monete. Si dice che egli riuscisse a tenere nascosti in mano, pur rivoltando la mano successivamente da una parte e dell'altra, ben quaranta pezzi da mezzo dollaro.

(2) K. V. KLEMENT, artista danese, nato a Copenaghen nel 1875 oggi stabilito in Francia.

(3) Artista italo-americano di grande valore, nato in Sicilia, che in unione alla moglie, conosciuta in arte col nome di MISS PALERMO, ha girato, sempre con molto successo, i principali teatri del mondo. In Italia, dove si produsse recentemente in vari grandi teatri, ha avuto invece un successo assai contrastato, il sentimento nazionale del pubblico trovandosi irritato dalla veste straniera assunta da un ex-italiano. Questo triste fenomeno della dimenticanza, spesso completa della nostra lingua, che tanto addolora quanti italiani coscienti traversino l'Atlantico, mercè le assidue ed amorose cure del Regime e l'intensa opera di propaganda di italianità dei Fasci all'Estero, è però, se Dio vuole, in via di scomparire.

(4) Artista americano, nato a Medford, Mass., nel 1891, autore di un manuale sulla manipolazione dei ditali da cucire.

sco *Becher* ». Ma, ripeto, tranne casi come quelli della ricordata *Zirka*, il cui numero non comportava che una brillante serie di manipolazioni di sigarette, e quelli dei così detti Lettori o Divinatori del Pensiero e degli specialisti in Magia matematica, che di solito non fanno altro, ogni Artista compone il suo programma dando maggior rilievo a questo od a quell'altro ramo, senza però dimenticarne alcuno. E ciò è bene, ch  il programma riesce cos  pi  attraente e d  la possibilit  di un pi  lungo svolgimento, ci  che, per la monotonia che finirebbe col-ingerare, non   possibile coi programmi specializzati.

Un'eccezione deve tuttavia esser fatta per la Prestigiazione con le Carte che, tra per essere delle pi  attraenti, tra per le molte possibilit  che essa offre, pu  consentire spettacoli anche di una certa durata senza il sussidio di alcun altro diversivo.

E ora che lo studioso lettore ha avuto modo di rendersi conto, sommariamente, degli scopi che si propone l'Arte Magica in generale, cos  come dei requisiti che si richiedono per formare un buon Artista prestigiatore, passiamo ad inoltrarci sulle vie misteriose della Prestigiazione con le Carte.



Fig. 10. — Bosco che esegue il  
« giuoco dei bussolotti ».

(da *Le Monde Illustr *)

TECNICA DELLA PRESTIGIAZIONE  
CON LE CARTE

*Ars est celare Artem.*  
OVIDIO



1. — Di tutti i varî rami della Prestigiazione, quella con le Carte è, senza ombra di dubbio, la più piacevole ed attraente. È anche quella per cui l'estemporaneità dell'esecuzione è sempre possibile: un mazzo di carte si trova dappertutto ed il Prestigiatore possiede, con le sue mani, i soli istrumenti che, nella maggior parte dei casi, siano necessari.

D'altra parte, le carte da giuoco costituiscono il passatempo più conosciuto del mondo e presentandole al pubblico non vi sono da dare, come accade per altri oggetti, particolari spiegazioni.

È anche da tener conto, per spiegare il successo di questo ramo dell'Arte, la grande attrattiva che offrono sempre i prodigi che si vedono compiere con oggetti che ci sono familiari. È un po' lo stesso sentimento per cui l'indigeno dell'Africa Centrale che vien portato in Europa non tanto resterà colpito dai più moderni trovati della nostra civiltà, quanto dalla differenza che noterà nelle cose che gli sono conosciute. La meraviglia per un dente d'oro sarà mille volte più grande di quella per un aeroplano; ed io ricordo che, avendo domandato ad un nostro Ascaro eritreo che cosa lo avesse più stupito nella sua visita a Roma, dove pur gli avevano fatto vedere ogni sorta di meraviglie, questi mi nominò... le corna dei buoi della Campagna romana! E che entusiasmo per quelle corna lunghe un metro. Scommetto che la sera, nel suo lontano *tucul* del Acchelé Guzai, ne parla ancora con gli amici.

La gente che maneggi vasche di cristallo coi pesci guizzanti nell'acqua o cassette ripiene di conigli o si diletta di tener nelle tasche una mezza dozzina di bicchieri pieni di liquido, non è veramente molta e gli altri, quando vedono eseguire certi prodigi, potranno anche pensare: Mah! forse è più facile di quel che sembra!

Le carte invece, senza eccezioni, le conoscono tutti,

o quanto meno tutti credono di conoscerle, ed in generale si sa come succedano le cose: vedo un sette di fiori, lo prendo e sono sicuro di aver nelle mani un sette di fiori, se mi accorgo che ho invece un fante di picche, eh, la cosa comincia a sorprendermi; so benissimo, per lunga consuetudine, che se metto una carta dentro un mazzo, la carta è lì che si deve trovare e non altrove; ed ecco che invece me la ritrovo nelle tasche di quell'altro signore o magari nelle mie. Queste sì che sono cose che lasciano perplessi e, davvero, possono far pensare al diavolo e a tutte le sue streghe!

L'assenza, nella Prestigiazione con le Carte, di quell'apparato scenico che, dal più al meno, è sempre necessario per gli altri tipi di Arte Magica, serve pure a conferire a queste esibizioni un particolare carattere di distinzione e di naturalezza al quale si deve gran parte del favore che esse ottengono.

È naturalissimo che uno abbia in tasca un mazzo di carte e dopo tutto non vi è neppure bisogno di averlo in tasca, ché lo si trova quando si vuole; ma chissà perché quel signore ha in tasca tutti quei fazzoletti multicolori, o quelle palle da biliardo? E che idea è mai quella di girare con una mezza dozzina di conigli addosso?

In poche parole, là tutto sente l'artificio, qui tutto appare naturale e come i prodigi che si riescono a compiere non sono meno degli altri strabilianti, tanto più essi sorprendono e divertono.

Ma la semplicità è solo apparente, e quanto studio occorre mai per raggiungere qualche risultato soddisfacente!

2. — Intraprendendo a guidare l'attento lettore a traverso tutte le difficoltà che offre questo studio, mi propongo prima d'ogni altra cosa di addentrarlo nella compiuta conoscenza delle *carte* e dei varî sistemi di prepararle per i bisogni del nostro compito.

Esamineremo quindi la piccola serie di attrezzi e di sussidi più in uso per questo ramo della Prestigiazione.

Poi passeremo allo studio della *manipolazione delle carte* stesse, intendendosi con ciò tutta la serie di movi-

menti e di azioni che le mani debbono compiere per produrre i voluti risultati. Studio questo che, per raggiungere i fini desiderati, dovrà essere attentamente seguito e sempre ripetuto fino ad aver raggiunta la perfezione e poi, ancora, per mantenere la mano in esercizio. Il grande Cazeneuve (1), morto una trentina d'anni fa a Tolosa, di oltre settant'anni, ancora negli ultimi anni soleva eseguire ogni giorno un paio d'ore di esercizio per conservare l'agilità e la destrezza della mano e tutti ricordano come il nostro compianto Rastelli, il più stupefacente giocoliere che il mondo abbia conosciuto, non raggiungesse la perfezione alla quale era pervenuto se non col duro sacrificio di oltre otto ore di esercizio quotidiano!

E come fa chi intraprende lo studio della musica che, dopo gli esercizi e le scale, passa alle sonatine e poi, via via, giunge alle grandi sinfonie, così, esaurita la parte preparatoria della manipolazione, passeremo all'esposizione di tutti i prestigii, antichi e moderni, che si sogliono fare con le carte, cominciando dai più semplici per arrivare, alla fine, ai più difficili e complicati.

---

(1) Marius CAZENEUVE, nato a Tolosa nel 1839 ed ivi morto nel 1913, era conosciuto in arte come « le Commandeur Cazeneuve, le Prestigitateur-diplomate », chè della sua particolare abilità aveva pensato di avvalersi il Governo della Repubblica francese, inviandolo in missione politica presso la famosa Regina Ranavaloo del Madagascar. Ha egli stesso raccontato le vicende di quella sua missione in: CAZENEUVE - *À la cour de Madagascar. Magie et diplomatie* (Paris, Delagrave, 1897, 342 pag.). Vedi anche: MONTAZON, *Aventures de Cazeneuve* (Nice, 1864, 56 pag.).

## SEZIONE PRIMA

# GL' ISTRUMENTI

## LE CARTE DA GIUOCO

1. — Le carte di uso generale nella Prestigiazione sono le cosiddette carte *francesi* suddivise in *cuori, quadri, fiori e picche* (in ingl. *hearts, diamonds, spades, clubs*; fr. *coeurs, carreaux, trèfles, piques*; ted. *Herz, Karo, Treff, Pik*). Le carte *italiane* (coppe, danari, bastoni e spade) sono in quest'Arte, tranne casi specialissimi, assolutamente da evitarsi <sup>(1)</sup>.

Il mazzo generalmente usato nell'Europa continentale è quello francese di 32 carte (*sette, otto, nove, dieci, fante, regina o donna, re ed asso*) che anche in Italia tende sempre più a sostituire quello italiano di 40 carte (*asso, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, fante*, detto anche *sbirro, donna o regina*, alle volte sostituita col *cavallo, e re*) mentre in America ed in Inghilterra è quasi esclusivamente usato il mazzo regolare di 52 carte (*asso, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto, nove, dieci, fante, regina, re*; in ingl. *ace, deuce, three o threy, four, five, six, seven, eight, nine, ten, Jack o Knave, Queen, King*; fr. *as, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix,*

---

(1) La storia della introduzione in Europa delle carte da giuoco, che si ritengono di origine orientale, è tuttora molto controversa. Tuttavia la maggior parte degli storici sembrano d'accordo nel ritenere che esse, nella varietà distinta con *coppe, danari, bastoni e spade*, e le relative figure dette *tarocchi*, facessero la prima loro comparsa in Italia nel XIV secolo. Quelle che noi oggi chiamiamo *carte francesi*, erano nel nostro Cinquecento chiamate *tedesche*. Così leggesi nel *Serraglio degli Stupori del Mondo* di Tomaso Garzoni (morto nel 1589):... *come quando fuor delle carte Tedesche diede in mano a un Gentiluomo una carta di fiore e levando la mano la fece apparire una carta di picche...*

*Valet, Dame, Roi*; ted. *As, zwei, drei, fünf, sechs, sieben, acht, neun, Bube, Dame, König*).

Se si tiene conto delle serie difficoltà che già si incontrano nella manipolazione di un mazzo di pur sole 32 carte, poco si comprende come vi sia ancora chi volontariamente accresca tali difficoltà aumentando così considerevolmente il numero delle carte da maneggiare. Del resto, contenti loro, contenti tutti.

Si deve tuttavia convenire che in certi casi speciali il mazzo regolare di 52 carte è di maggior effetto, mentre in talune circostanze, soprattutto per certi giuochi di Magia Matematica, esso è indispensabile. Nel corso di questo lavoro, il mazzo si intenderà però sempre di 32 carte, salvo diversa indicazione.

2. — Tutte le carte di provenienza inglese ed americana, e molte anche di quelle che si fabbricano in Italia, recano in alto, a sinistra e qualche volta anche a destra, l'indicazione del loro valore con la riproduzione del palo o *seme* (cuore, quadro, fiore o picca) e quella del *valore* espresso in cifre per le carte basse (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10) e con una lettera per gli onori, lettera che, anche nelle carte generalmente in uso in Italia, è l'iniziale inglese del vocabolo che ne indica il valore (A, per *ace*, asso; K, per *king*, re; Q, per *queen*, regina; J, per *jack*, fante) (vedi fig. 11). Questa indicazione, chiamata *indice*, nella Prestigiazione con le Carte qualche volta è utile e qualche altra è invece nociva. Se quindi non sarà specificatamente indicato, si intenderà sempre, nelle pagine che seguono, che le carte da usarsi possono essere indifferentemente con o senza l'indice (v. fig. 11).

3. — Una particolarità della quale è spesso necessario tener conto, soprattutto in molte delle innumerevoli versioni del « giuoco dei Quattro Assi », di cui diremo a suo luogo, è la diversa presentazione delle figure degli Assi a seconda delle varie fabbricazioni.

Le carte in uso in Italia, come tutti sanno, recano nell'*Asso di cuori* la grossa impressione a stampa (in bistro) della tassa governativa (vedi fig. 12).

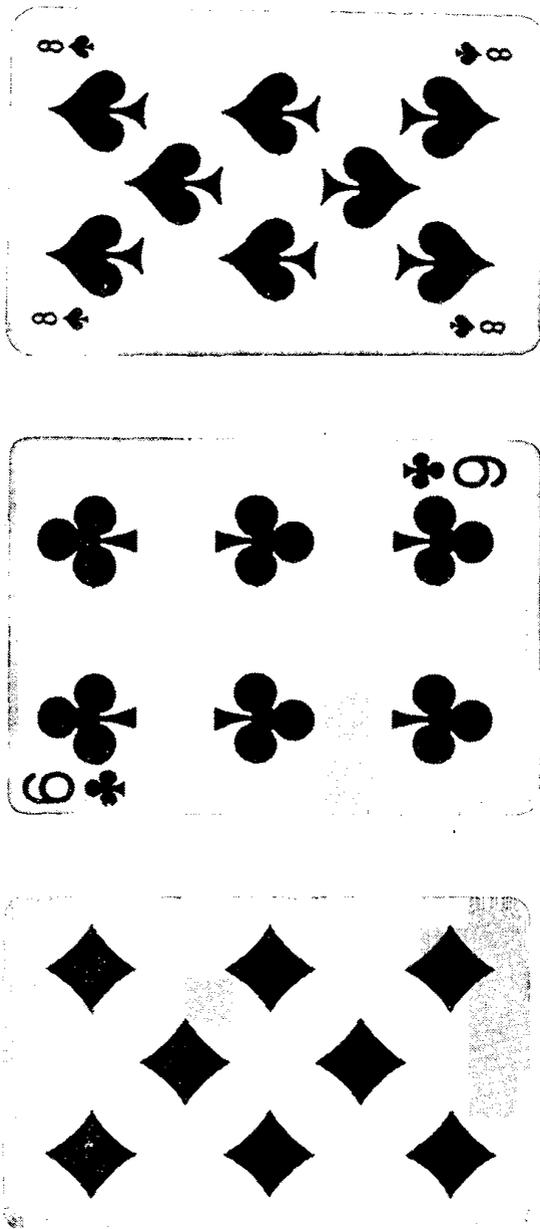
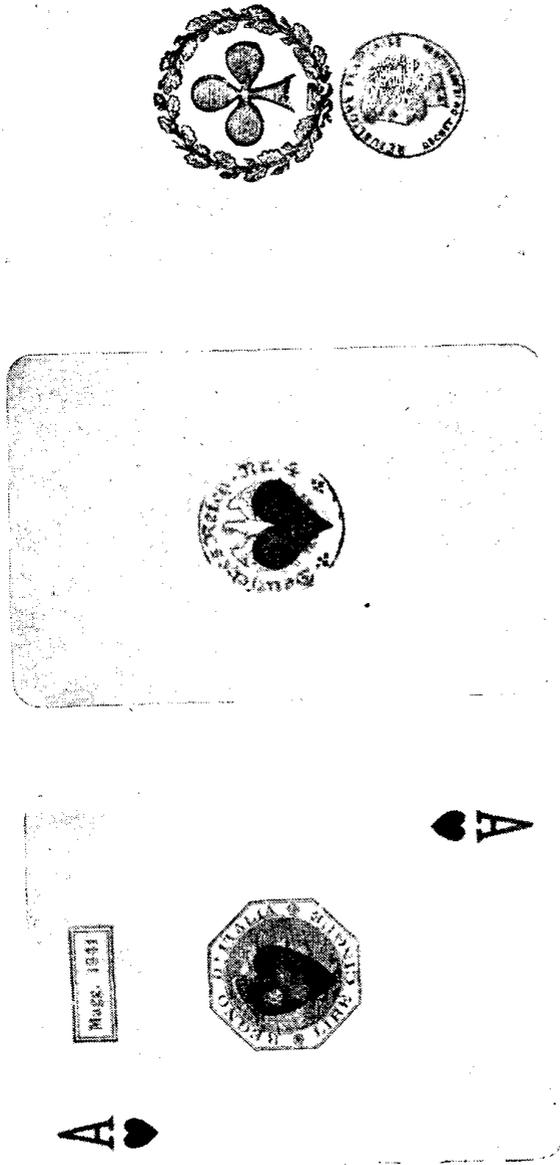


Fig. II. - Carte senza indice, con un indice e con due indici



Francia

Germania

Italia

Fig. 12. - Vari tipi di Assi con bolli governativi

Nelle carte di provenienza tedesca le dimensioni dei segni dei quattro assi sono generalmente le medesime; solo, sotto il segno del cuore, nello stesso *Asso di cuori*, si trova generalmente una figurina indicante la marca di fabbrica ed un piccolo bollo governativo (vedi fig. 12).

Le carte fabbricate in Francia recano invece una corona d'alloro intorno al segno dell'*Asso di fiori* e sotto a questo il bollo viola governativo. In queste carte, il segno

dell'*Asso di fiori* è anche generalmente alquanto più grande del segno corrispondente negli altri Assi, con l'interno a tratteggio, anzichè pieno (v. fig. 12). Ciò si verifica qualche volta anche nelle carte tedesche.

Nelle carte inglesi ed americane, invece, l'*Asso di picche* è sempre costituito da una grossa figura, più o meno arabescata, che copre spesso quasi tutta la superficie della carta (vedi fig. 13).

È questa una particolarità della quale è assolutamente necessario di tener



Fig. 13. - Tipo di Asso di picche delle carte inglesi ed americane

conto e, soprattutto quando si tratti di presentare dei giuochi all'improvviso con un mazzo tolto a prestito, sarà regola prudentiale assicurarsi sempre, prima, delle varie caratteristiche degli Assi del mazzo con cui si dovrà lavorare. Naturalmente, quando si tratti di sedute preparate avanti, ognuno si provvederà delle carte che più gli convengano.

Le carte di uso comune in Francia hanno anche un'altra particolarità di cui, per ogni evenienza, è bene essere informati, ed è che tutte le figure recano stampato di

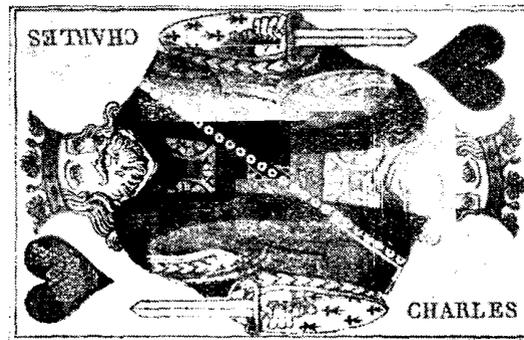
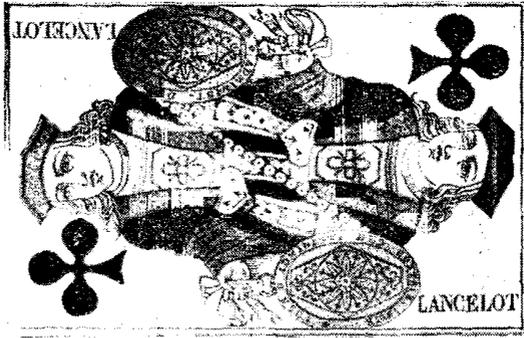


Fig. 14. - Tipi di figure delle carte in uso in Francia

fianco, a destra, dal lato opposto cioè a quello del seme, verticalmente, il nome del personaggio che la tradizione vuole rappresentino, e precisamente, per i Re: *Charles, César, Alexandre, David*; per le Regine: *Judhit, Rachel, Argine, Pallas*; per i Fanti: *Lahire, Hector, Lancelot, Hogier* (vedi fig. 14).

4. — Particolare importanza assume alle volte, nella Prestigiazione con le carte, il diverso disegno del dorso delle carte stesse.

I dorsi più comunemente usati, possono così suddividersi:

a) *dorso a disegno unito*, senza orlo bianco, tra i quali è da ricordarsi il così detto « dorso scozzese » (ingl. *plaid back*) molto usato in Inghilterra ed in America e fra i migliori, in genere, per il nostro scopo (vedi fig. 15).

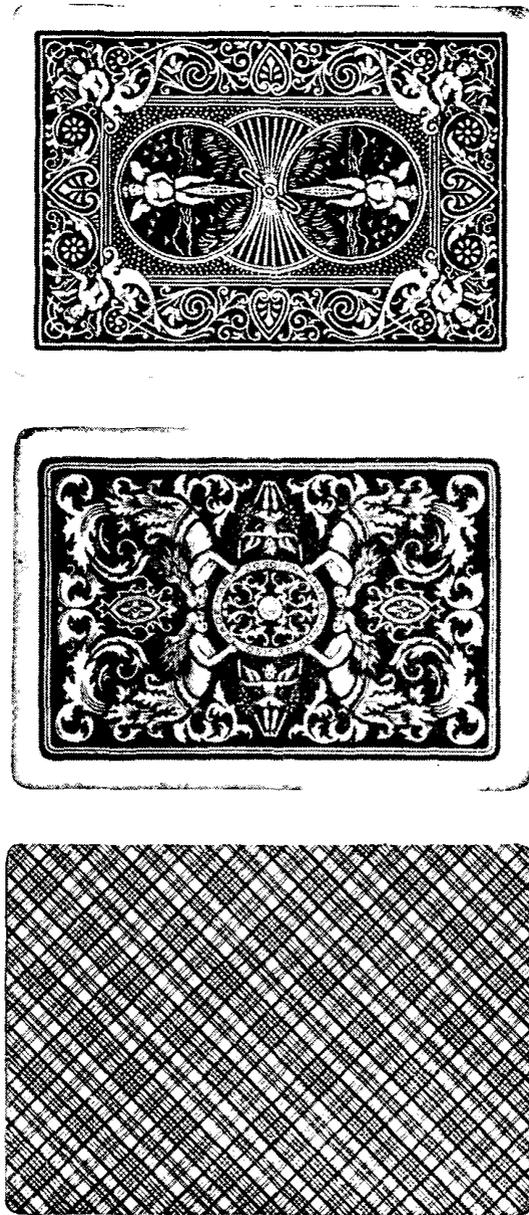
b) *dorso a disegni minuti e simmetrici*, con o senza orlo bianco (vedi fig. 16).

c) *dorso a grandi disegni simmetrici*; orlo bianco, tra cui quelli molto popolari in Inghilterra ed in America, chiamati *Angels e Bicycle riders* (vedi fig. 15).

d) *dorso con disegno asimmetrico*, che cioè, si presenta diverso secondo che la carta sia vista dall'una o dall'altra estremità (ingl. *one way back*) (vedi fig. 17).

e) *dorso a disegno asimmetrico occulto*, nel quale l'asimmetria è rivelata da qualche particolare che solo l'occhio esercitato dell'Artista scorge facilmente (vedi fig. 18).

I dorsi di cui alle lettere a) b) e c) sono quelli da preferirsi per uso generale e che meglio si prestano per essere contrassegnati; quelli di cui alla lettera e) presentano il vantaggio che, disposte le carte tutte in uno stesso verso, una carta che vi sia introdotta in verso contrario vi è sempre, nonostante ripetuti miscugli, facilmente reperibile. A ciò servirebbero pure i dorsi di cui alla lettera d), ma allora l'artificio è troppo palese per non correre il rischio di essere presto notato.



« Bicycle rider back »

« Angel back »

« Plaid back »

Fig. 15. — Caratteristici dorsi di carte inglesi ed americane tra le più usate nella prestigiazione

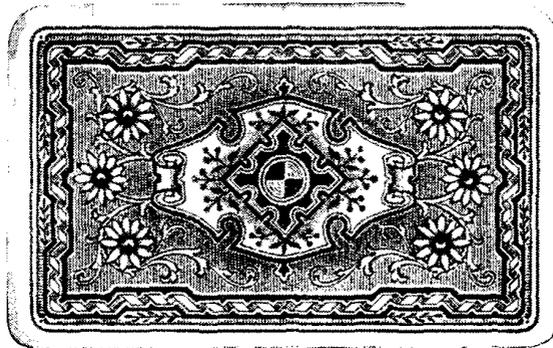
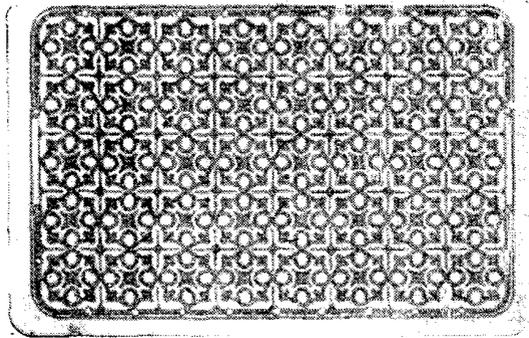
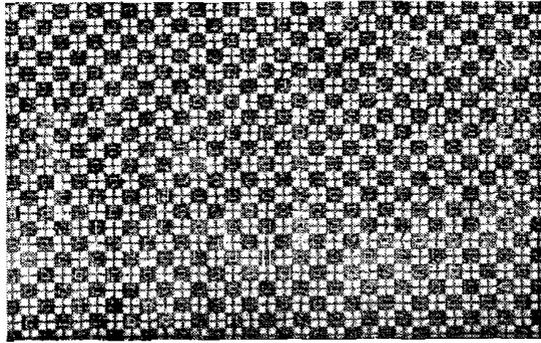


Fig. 16. — Esempi di dorsi simmetrici a disegno minuto, con e senza orlo bianco

5. — In quanto al formato, è evidente che le carte per la Prestigiazione non debbano essere nè troppo grandi nè troppo piccole. Quelle che si acquisteranno direttamente dai grandi negozianti del genere dell'Europa continentale daranno a tal riguardo ogni possibile tranquillità. In Inghilterra sono invece in generale un po' più grandi ed in America soltanto ora si incomincia, nei circoli magici, ad estenedere l'uso delle carte così dette da *bridge*, assai meno larghe di quelle dette da *poker*, usate finora. Per le carte che si dovessero acquistare dal mercato ordinario attenersi, quanto alle dimensioni, al formato di mm.  $55 \times 87$ , non sorpassando mai, in ogni caso, quello di mm.  $60 \times 94$ .

6. — Oltre al formato, occorre guardare molto alla qualità: carte ritenute eccellenti per i giuochi da tavolo, possono non esserlo affatto per l'Arte nostra. Le principali qualità che si debbono ricercare sono, in ordine decrescente di importanza: *elasticità*, *pieghevolezza*, *scorrevolezza* e *durata*. È quindi evidente che le migliori carte siano quelle fatte col miglior materiale e più precisamente con cartoncini nella cui pasta il filo entri per la massima parte ed il legno ed il carico solo in parte minima.

Le buone carte debbono potersi incurvare e tener la curvatura fin tanto che lo si desidera (pieghevolezza), ma poi ritornare assolutamente piane senza serbare nessuna traccia della curvatura precedente (elasticità). Esse debbono mantenersi sempre ben staccate l'una dall'altra e potersi, non solo distribuire con facilità, ma anche contare segretamente, tenendo il mazzo chiuso in mano, col semplice scorrere del pollice dell'altra mano dal lato interno (scorrevolezza), come più compiutamente sarà detto a suo luogo. Infine, occorre che esse si mantengano il più a lungo possibile ben levigate e coi bordi ben netti (durata), oltreché per la facilità di manipolazione che ne deriva, anche perché nulla vi è di più ripugnante, in una seduta di prestigiazione, che vedere e spesso dover maneggiare delle carte che rechino le traccie di un lungo uso. Ché se le carte non saranno in ogni seduta, carte nuove

(e davvero non lo potrebbero coi prezzi delle carte ai tempi che corrono) ne abbiano almeno sempre l'apparenza.

Così sarà bene, per mantenere i singoli mazzi il più a lungo possibile allo stato di nuovo, di non dimenticare mai di riporli, alla fine di ogni seduta, nei rispettivi astucci. Quando non si creda di doversi provvedere di speciali astucci di cuoio, ottenibili da tutti i negozianti del genere, potranno anche semplicemente essere usati gli astucci di cartoncino nei quali le carte di buona qualità sono generalmente vendute.

Una buona precauzione, che evita sempre delle lunghe ricerche e spesso dei brutti contrattempi, è quella di provvedere ognuno di questi astucci di un'etichetta con l'indicazione dello speciale mazzo che esso deve contenere (carte ordinarie, carte corte, carte coniche, ecc. ecc.).

È pure buona regola, là dove i mazzi di carte sono venduti con speciali avvolgimenti trattenuti da etichette o marche governative speciali, di non mai strappare questo genere di involucri, ma svolgerli invece accuratamente, usando degli usuali accorgimenti del caso (acqua, vapore acqueo, ecc.) così da conservarli intatti e potersene poi servire all'occasione, quando convenga dare al pubblico l'impressione di adoperare un mazzo nuovo di zecca, da cui dovrebbe quindi esulare qualsiasi idea di precedente preparazione.

7. — Ricorderò, infine, come tanto i mazzi inglesi come quelli americani cosiddetti di 52 carte, ne contengano effettivamente 53, la cinquantatreesima essendo rappresentata dal *Joker* <sup>(1)</sup>, carta di valore arbitrario, che per analogia di funzioni vuol essere chiamata in italiano la *Matta*, ed è correntemente usata in taluni giuochi d'azzardo (vedi fig. 19).

(1) Molte volte il sostantivo *Joker*, burlone, mattacchione, nelle carte inglesi ed americane, è preceduto dall'aggettivo *jolly*, allegro, per cui *The Jolly Joker*, l'allegro burlone. Si vede così in quale madornale strafalcione cadano coloro (e sono molti) che, tanto per usare un vocabolo straniero anche quando non ve ne sia bisogno, chiamano questa *matta*, tanto a voce che per iscritto, e persino per le stampe, il *jolly*!

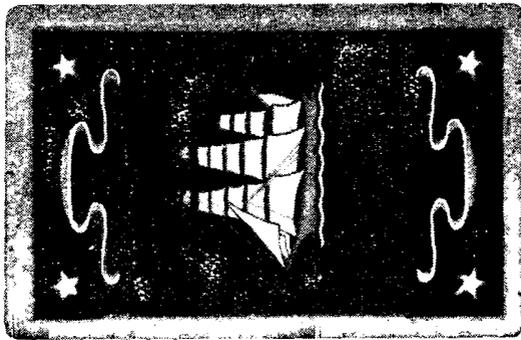


Fig. 17. - Dorso a disegno  
asimmetrico

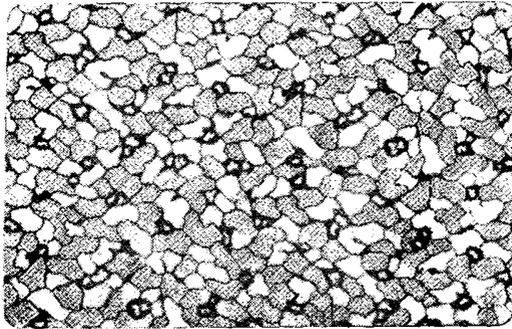


Fig. 18. - Dorso a disegno asim-  
metrico occulto

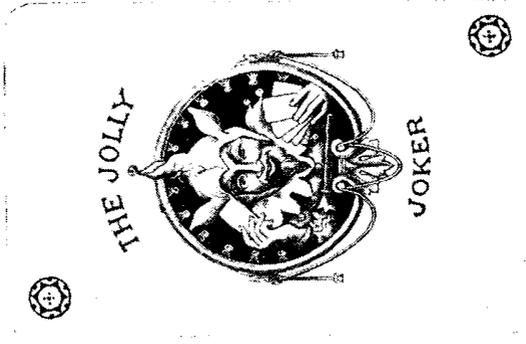


Fig. 19. - Matta o Joker

I Prestigiatori americani si valgono qualche volta del *Joker*, per certi giuochi speciali, ma da noi è buona regola non servirsene mai, non essendo carta che la maggioranza del pubblico conosca.

Ricordare anche, quando si abbia ad adoperare un mazzo nuovo, contenuto ancora nel suo astuccio di vendita, che i mazzi americani ed inglesi contengono sempre, oltre al *Joker*, una carta bianca, una carta recante le regole per il punteggio del *bridge* e spesso anche una carta-campione, con un angolo tagliato. Bisognerà quindi, prima di ogni altra cosa, liberarsi di queste carte.

Può anche essere conveniente, per certi determinati giuochi, conoscere l'ordine invariabile secondo cui le varie fabbriche dispongono le carte nei mazzi nuovi preparati per la vendita. Ma sono cose che solo con la pratica si possono apprendere e che servono più assai all'Artista provetto che non ai principianti cui è dedicato questo lavoro.

## CARTE GIGANTI

La grande voga presa in questi ultimi anni dalla Prestigiazione con le carte ed il desiderio di potere estendere anche alle grandi sale ed ai teatri questo genere di spettacoli che, per le limitate dimensioni degli oggetti impiegati, bene non si prestavano che ai piccoli ambienti, hanno fatto nascere l'idea di fabbricare un tipo di carte assai più grandi delle solite e che potessero perciò esser viste bene dagli spettatori, anche dalle file più lontane.

Sono così nate le *Carte giganti* (ingl. *Giant cards*, amer. *Jumbo cards*, fr. *Cartes géantes*, ted. *Riesenkarten*), le quali sono generalmente di cm. 11×17 e non mancano mai di produrre un piacevole effetto sul pubblico, non abituato a veder carte di questa sorta (v. figg. 20 e 21).

Naturalmente, quando si operi con carte giganti, la maggior parte degli effetti dovuti alla sola destrezza della mano sono inesequibili e però esse non possono impiegarsi che in un numero relativamente limitato di giuochi.

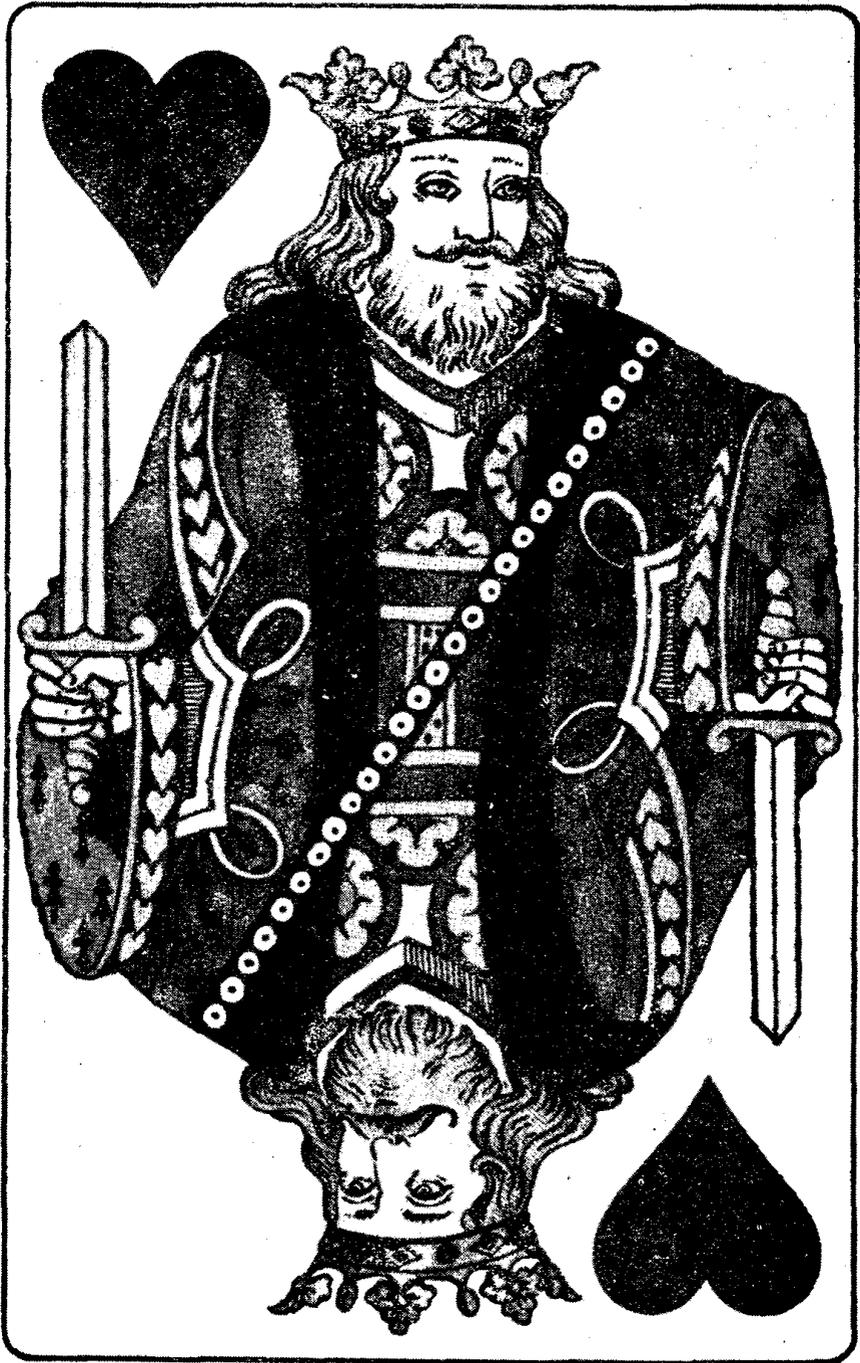


Fig. 20. - Tipo di carta gigante, in grandezza naturale.

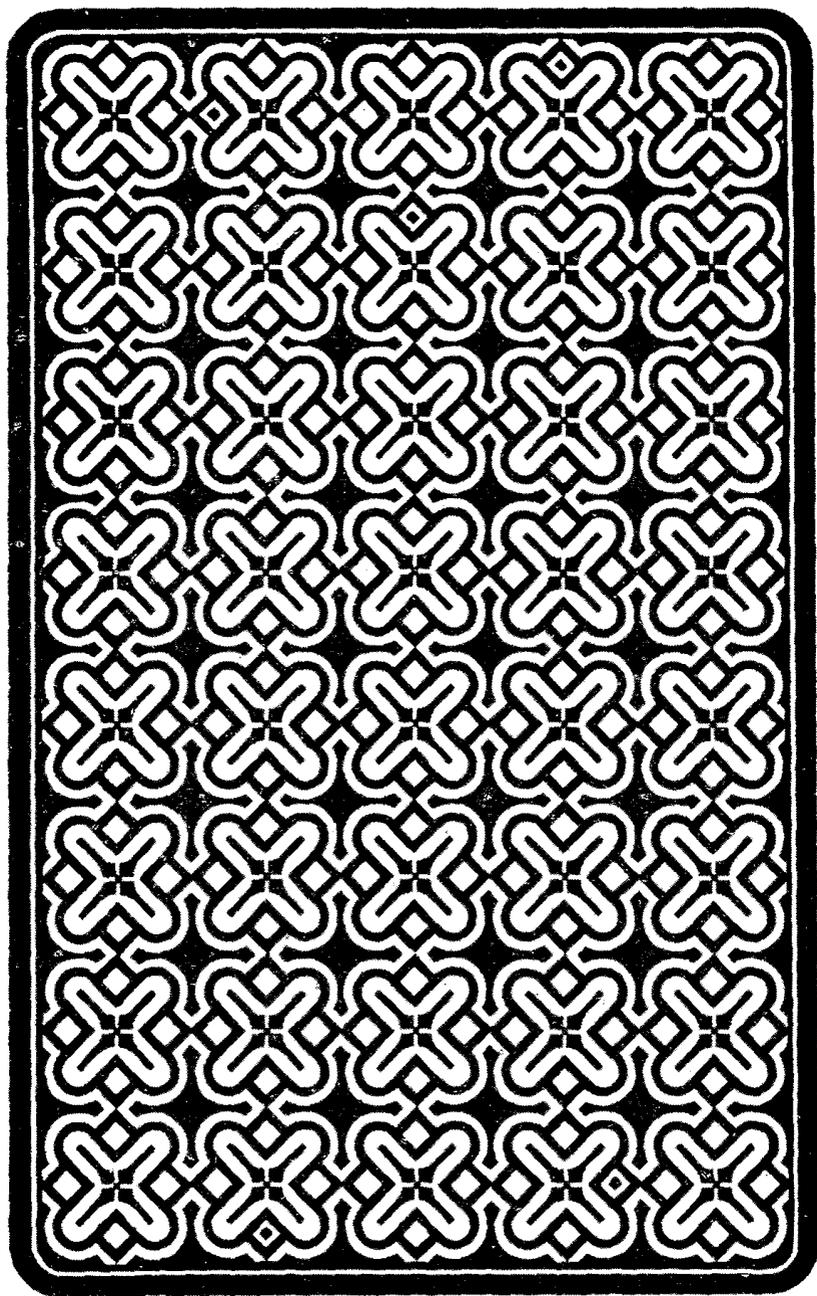


Fig. 21. - Dorso contrassegnato di carta gigante, grandezza naturale.

Il loro uso va, ad ogni modo, rapidamente estendendosi e nella letteratura magica non mancano lavori esclusivamente dedicati all'impiego di queste carte.

## MAZZI PREORDINATI

1. — Si chiamano *mazzi preordinati* quei mazzi di carte ordinarie nei quali le carte sono state disposte in un ordine prestabilito, ordine che per mezzo di *falsi mi-scugli*, *falsi tagli* ed altrettali accorgimenti dell'Arte, di cui sarà detto a suo tempo, dovrà poi sempre, per l'esecuzione di certi giuochi, essere mantenuto.

## MAZZI A CORONA

2. — Il più comune dei mazzi preordinati è quello detto *a corona* (ingl. *set-up deck*, fr. *chapelet*, ted. *Rosenkränze*) nel quale le carte sono disposte per semi e per valore in quattro serie di ordine prestabilito. I Trattati di Prestigiazione abbondano, in generale, di regole mnemoniche destinate a facilitare il ricordo esatto dell'ordine in cui le carte sono disposte, ma una lunga pratica di tali regole mi porta a concludere sulla loro scarsa utilità.

Poiché in definitiva non si tratta che di tener a mente:

1°) l'ordine dei quattro semi,

2°) l'ordine di tredici carte nei mazzi di 52 e solo di otto nei mazzi di 32,

vi sono nella Prestigiazione tante e tante cose più difficili da ricordare che chi non riesca in questo piccolissimo sforzo è meglio si rivolga ad altri passatempi e smetta di fumare, che per la memoria pare sia cosa ottima.

Di regola in Italia, l'ordine in cui si susseguono i quattro semi è il seguente: *Cuori*, *Quadri*, *Fiori* e *Picche*. Gli amatori di regole mnemoniche ritengono di aiuto la formula:

*Come Quando Fuori Piove*

Per la successione dei valori, ognuno si scelga quella che più gli riesca facile, sempre tenendo conto che le carte debbono aver l'apparenza di essere ben mischiate.

Io adopero da moltissimi anni la disposizione, anche questa di uso generale in Italia, che i mnemotecnici amano ricordare con l'uso del seguente disgraziato distico latino:

*Unus quinque novem famulus sex quator duo  
Rex septem octo faemina trina decem.*

Essendomene trovato bene, non ho mai pensato di ricorrere ad un diverso sistema per quanto, ripeto, non vi sia nessuna ragione per adoperare questo piuttosto che un altro. L'essenziale è di ricordarlo. Dunque, questo è l'ordine delle carte che io seguo:

*Asso, Cinque, Nove, Fante, Sei, Quattro, Due,  
Re, Sette, Otto, Dama, Tre, Dieci.*

Per i mazzi di 32 carte serve la stessa disposizione, solo sopprimendo le carte mancanti, quindi:

*Asso, Nove, Fante, Re, Sette, Otto, Regina, Dieci.*

Tenendo presente la successione dei semi, per formare il mazzo di 52 carte, le carte dovranno perciò essere disposte nel seguente ordine, cominciando a mettere il primo asso sul tavolo a carta scoperta, cioè con la figura in su:

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1. Asso di cuori     | 14. Asso di quadri   |
| 2. Cinque di quadri  | 15. Cinque di fiori  |
| 3. Nove di fiori     | 16. Nove di picche   |
| 4. Fante di picche   | 17. Fante di cuori   |
| 5. Sei di cuori      | 18. Sei di quadri    |
| 6. Quattro di quadri | 19. Quattro di fiori |
| 7. Due di fiori      | 20. Due di picche    |
| 8. Re di picche      | 21. Re di cuori      |
| 9. Sette di cuori    | 22. Sette di quadri  |
| 10. Otto di quadri   | 23. Otto di fiori    |
| 11. Regina di fiori  | 24. Regina di picche |
| 12. Tre di picche    | 25. Tre di cuori     |
| 13. Dieci di cuori   | 26. Dieci di quadri  |

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| 27. Asso di fiori     | 40. Asso di picche   |
| 28. Cinque di picche  | 41. Cinque di cuori  |
| 29. Nove di cuori     | 42. Nove di quadri   |
| 30. Fante di quadri   | 43. Fante di fiori   |
| 31. Sei di fiori      | 44. Sei di picche    |
| 32. Quattro di picche | 45. Quattro di cuori |
| 33. Due di cuori      | 46. Due di quadri    |
| 34. Re di quadri      | 47. Re di fiori      |
| 35. Sette di fiori    | 48. Sette di picche  |
| 36. Otto di picche    | 49. Otto di cuori    |
| 37. Regina di cuori   | 50. Regina di quadri |
| 38. Tre di quadri     | 51. Tre di fiori     |
| 39. Dieci di fiori    | 52. Dieci di picche  |

Rivoltando il mazzo, le carte risulteranno, a carte coperte, nell'ordine indicato.

3. — Per la preparazione del mazzo di 32 carte, ogni gruppo essendo composto di un numero di carte multiplo di quattro, occorre aver l'accortezza, dopo aver messe una sull'altra, nell'ordine indicato, le prime otto carte, invece di incominciare il nuovo gruppo con l'Asso del seme che dovrebbe naturalmente seguire, e che già si trova ad essere stato impiegato come prima carta, di continuare invece con l'Asso dello stesso seme dell'ultimo *dieci*. In altri termini, le carte si dovranno distribuire così:

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1. Asso di cuori     | 17. Asso di fiori    |
| 2. Nove di quadri    | 18. Nove di picche   |
| 3. Fante di fiori    | 19. Fante di cuori   |
| 4. Re di picche      | 20. Re di quadri     |
| 5. Sette di cuori    | 21. Sette di fiori   |
| 3. Otto di quadri    | 22. Otto di picche   |
| 7. Regina di fiori   | 23. Regina di cuori  |
| 8. Dieci di picche   | 24. Dieci di quadri  |
| 9. Asso di picche    | 25. Asso di quadri   |
| 10. Nove di cuori    | 26. Nove di fiori    |
| 11. Fante di quadri  | 27. Fante di picche  |
| 12. Re di fiori      | 28. Re di cuori      |
| 13. Sette di picche  | 29. Sette di quadri  |
| 14. Otto di cuori    | 30. Otto di fiori    |
| 15. Regina di quadri | 31. Regina di picche |
| 16. Dieci di fiori   | 32. Dieci di cuori   |

Si tratta, come si vede, di disposizione assai facile da ricordare; che se poi chi, dotato di qualche attitudine mnemonica, ritenesse di poter mandare a mente non solo

l'ordine di successione delle carte, ma anche il posto corrispondente ad ogni carta, cosa davvero di assai scarsa difficoltà, potrà trarne in molte occasioni dei sicuri vantaggi. Tutto si riduce a ricordare il posto occupato dalle prime otto carte e tener presente che le successive serie di otto sono di identico valore e col seme nella successione inversa di quella normale, e cioè *Cuori, Picche, Fiori, Quadri* invece di *Cuori, Quadri, Fiori e Picche*.

Così volendo sapere qual'è la 28<sup>a</sup> carta, togliendo da 28 il multiplo di otto più prossimo, cioè 24, si ha 4, ciò che significa che questa carta è la 4<sup>a</sup> della quarta serie, e siccome la 4<sup>a</sup> della prima si sa essere un *Re di picche*, così questa carta sarà anch'essa un *Re*, e precisamente, per l'indicata successione dei semi, un *Re di cuori*.

Se si trattasse invece di una carta della terza serie, per esempio la 17<sup>a</sup>, si toglie 16 e si ha 1, ciò che significa che la carta è la 1<sup>a</sup> della serie, cioè un *Asso*, come la carta corrispondente della prima serie; *Asso* che, rimontando dalla prima alla terza serie, non può quindi essere che l'*Asso di fiori*. Insomma, è roba abbastanza facile e che non dovrebbe spaventare nessuno.

4. — Quando accadesse di dover usare un mazzo italiano di 40 carte, per disporlo in corona non si avrà che da seguire la norma già data per il mazzo di 32, di avvalersi cioè della stessa regola data per il mazzo di 52, saltando le carte che il mazzo non possiede, (*otto, nove e dieci*), con l'avvertenza che la 20<sup>a</sup> e la 21<sup>a</sup> carta debbono essere dello stesso seme e cioè dal *Tre di picche* si passa all'*Asso di picche*, continuando poi nel solito ordine di *cuori, quadri, fiori e picche*, per cui la disposizione risulterebbe la seguente:

- |                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| 1. Asso di cuori    | 11. Asso di fiori    |
| 2. Cinque di quadri | 12. Cinque di picche |
| 3. Fante di fiori   | 13. Fante di cuori   |
| 4. Sei di picche    | 14. Sei di quadri    |
| 5. Quattro di cuori | 15. Quattro di fiori |
| 6. Due di quadri    | 16. Due di picche    |
| 7. Re di fiori      | 17. Re di cuori      |
| 8. Sette di picche  | 18. Sette di quadri  |
| 9. Regina di cuori  | 19. Regina di fiori  |
| 10. Tre di quadri   | 20. Tre di picche    |

- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| 21. Asso di picche    | 31. Asso di quadri    |
| 22. Cinque di cuori   | 32. Cinque di fiori   |
| 23. Fante di quadri   | 33. Fante di picche   |
| 24. Sei di fiori      | 34. Sei di cuori      |
| 25. Quattro di picche | 35. Quattro di quadri |
| 26. Due di cuori      | 36. Due di fiori      |
| 27. Re di quadri      | 37. Re di picche      |
| 28. Sette di fiori    | 38. Sette di cuori    |
| 29. Regina di picche  | 39. Regina di quadri  |
| 30. Tre di cuori      | 40. Tre di fiori      |

5. — Una volta preparato il mazzo, sia con il sistema indicato, sia con qualche altro sistema personale (che però, una volta adottato, non dovrà più cambiarsi, per evidenti ragioni di praticità), il mazzo stesso potrà essere tagliato quante volte si voglia senza che (cosa di cui il pubblico non si rende conto) l'ordine di successione relativo delle carte sia mai cambiato. In altri termini, togliendo ad esempio la disposizione adottata per il mazzo di 32 carte, se, per effetto dei tagli successivi la *regina di quadri* risultasse l'ultima carta del mazzo, vuol dire che il *dieci di fiori* ne sarà la prima, e così per ogni altra qualsiasi carta del mazzo. E se invece di tagli successivi si saprà usare di taluni speciali falsi miscugli o di una *chiave* come sarà appresso indicato, sarà pure possibile mantenere inalterato l'ordine assoluto e cioè aver sempre come prima la carta che si desidera, che, secondo la disposizione indicata, sarebbe l'*Asso di cuori*, cosa molto utile per tenere a mente, come si è detto più sopra, la carta che corrisponde ad un determinato posto.

6. — In Francia, ove le regole lasciate da Robert-Houdin fanno fede, si usa in generale la disposizione indicata da questo celebre autore e cioè:

*Re, Dieci, Otto, Nove, Fante, Asso, Sette, Regina*,  
che suonando in francese:

*Rois, Dix, Huit, Neuf, Valet, As, Sept, Dame*,  
ritengono Oltralpe di meglio ricordarla usando del trucco mnemonico offerto dalla frase:

*Le roi dix-huit ne valait pas ses dames.*

Anche qui è da ritenere che la prima carta di ogni serie deve essere dello stesso seme dell'ultima della serie precedente. Un noto autore francese <sup>(1)</sup> non ha temuto di ritenere fosse un grave inconveniente del sistema indicato dal grande Robert-Houdin, questo fatto che il Re e la Regina dello stesso colore si susseguano ed ha proposto il nuovo ordine:

*Huit, Roi, Valet, Neuf, Dame, Dix, Sept, As*  
 naturalmente anche questo da ricordarsi con l'aiuto di questa acconcia frase:

*Huit rois valent neuf dames dix-sept as.*

Ma l'inconveniente maggiore del sistema francese, per cui le carte si susseguano nell'ordine: *Picche, Cuori, Fiori, Quadri* (in francese: *Piques, Coeurs, Trèfles, Carreaux*, quindi la regola mnemonica: *Piqueur, Trécar!*) è che le carte risultano alternativamente una rossa e una nera, ciò che può dare molto più nell'occhio del nostro sistema di due rosse e due nere.

7. — Gli Inglesi e gli Americani che, come abbiamo detto, si servono sempre del mazzo di 52 carte, adottano in generale il dispositivo risultante dall'impiego della seguente norma mnemonica:

*Eight kings threatened to save  
 ninety-five ladies for one sick knave,*

da cui:

*Eight, King, Three, Ten, Two, Seven,  
 Nine, Five, Queen (lady), Four, Ace, Six, Jack (knave),*  
 e cioè:

*Otto, Re, Tre, Dieci, Due, Sette,  
 Nove, Cinque, Regina, Quattro, Asso, Sei, Fante*

L'ordine dei semi generalmente in uso in Inghilterra ed in America è *Fiori, Cuori, Picche, Quadri* (in ingl. *Clubs, Hearts, Spades, Diamonds*, che viene ricordato con le consonanti della parola *CHaSeD*).

(1) V. BARBAUD, *Tours de cartes sans appareils* (Parigi, Roret, 1910).

Come si vede, per il susseguirsi di una carta rossa e nera, anche il sistema anglo-americano presenta l'inconveniente segnalato per quello francese.

8. — Ecco infine un mazzo a corona, comunicatomi dal compianto Ottokar Fischer, che diceva di impiegarlo da moltissimi anni, e che è certo uno dei più facili a ritenere. Usando della sequenza *cuori, quadri, fiori, picche*, come quella più usuale in Italia, anziché di quella *fiori, picche, quadri, cuori* che era quella usata da quel grande Maestro, ecco come si dispongono le carte:

Cuori	Quadri	Fiori	Picche	Valore della carta saltata
1 <sup>a</sup> 7	2 <sup>a</sup> 8	3 <sup>a</sup> 9	4 <sup>a</sup> 10	fante
5 <sup>a</sup> regina	6 <sup>a</sup> re	7 <sup>a</sup> asso	8 <sup>a</sup> 7	8
9 <sup>a</sup> 9	10 <sup>a</sup> 10	11 <sup>a</sup> fante	12 <sup>a</sup> regina	re
13 <sup>a</sup> asso	14 <sup>a</sup> 7	15 <sup>a</sup> 8	16 <sup>a</sup> 9	10
17 <sup>a</sup> fante	18 <sup>a</sup> regina	19 <sup>a</sup> re	20 <sup>a</sup> asso	7
21 <sup>a</sup> 8	22 <sup>a</sup> 9	23 <sup>a</sup> 10	24 <sup>a</sup> fante	regina
25 <sup>a</sup> re	26 <sup>a</sup> asso	27 <sup>a</sup> 7	28 <sup>a</sup> 8	9
29 <sup>a</sup> 10	30 <sup>a</sup> fante	31 <sup>a</sup> regina	32 <sup>a</sup> re	asso

Partendo, cioè, dal 7 di cuori, si fanno seguire tre carte, rispettivamente di quadri, fiori e picche, ognuna di un punto superiore alla precedente; quindi si ricomincia con una carta di cuori, ma non con quella che seguirebbe, immediatamente, bensì con quella che la supera di unità, e così di seguito, come ben appare dal quadro precedente. In altri termini, ogni carta del mazzo così formato è sempre seguita da una carta superiore di una sola unità e del seme determinato dalla sequenza adoperata, tranne le carte di picche che sono sempre seguite da una carta di cuori superiore di due unità.

Ottokar Fischer, che pubblicò questo accorgimento nel numero 7, anno V (settembre 1920) del noto *Passez Muscade* di Augusto Drioux, asseriva che un mazzo così preordinato poteva perfettamente sfogliarsi davanti al pubblico senza che mai saltasse agli occhi la sua preparazione.

## MAZZI ARITMETICI

1. — Distingueremo col nome di *mazzi aritmetici*, un tipo speciale di mazzo a corona, preparato in modo che con un semplicissimo calcolo aritmetico sia possibile dedurre il valore della carta che si trova in un determinato posto del mazzo e, viceversa, data una determinata carta, si conosca subito il posto che essa occupa.

In questi ultimi anni, soprattutto in America, i mazzi aritmetici sono venuti di gran moda ed ogni autore vanta il suo a gran colpi di pubblicità.

Qui mi limiterò a riportarne alcuni, cominciando da una disposizione del mazzo di 32 carte che, per quanto di data tutt'altro che recente, ancora non mi è accaduto di vedere per le stampe (<sup>1</sup>).

---

(<sup>1</sup>) V. la mia nota *A Wonderful Memory in The Magic Wand*. volume XXIII, 1934, pag. 45.

Si cominci col disporre le carte sopra un tavolo, su quattro file, nel seguente ordine, a carte scoperte:

1 <sup>a</sup> FILA	2 <sup>a</sup> FILA	3 <sup>a</sup> FILA	4 <sup>a</sup> FILA
Fante di picche	Asso di fiori	Dieci di quadri	Nove di cuori
Regina »	Fante »	Asso »	Dieci »
Re »	Regina »	Fante »	Asso »
Sette »	Re »	Regina »	Fante »
Otto »	Sette »	Re »	Regina »
Nove »	Otto »	Sette »	Re »
Dieci »	Nove »	Otto »	Sette »
Asso »	Dieci »	Nove »	Otto »

Si raccolgano quindi, scoperte, le carte: cominciando dalla prima della 4<sup>a</sup> fila, su questa si mette la prima della 3<sup>a</sup>, poi la prima della 2<sup>a</sup>, poi la prima della 1<sup>a</sup>, poi si ritorna alla 4<sup>a</sup> fila e così di seguito.

Rivoltando allora il mazzo, questo risulterà, a carte coperte, nel seguente ordine:

- |                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| 1. Nove di cuori     | 17. Regina di cuori |
| 2. Dieci di quadri   | 18. Re di quadri    |
| 3. Asso di fiori     | 19. Sette di fiori  |
| 4. Fante di picche   | 20. Otto di picche  |
| 5. Dieci di cuori    | 21. Re di cuori     |
| 6. Asso di quadri    | 22. Sette di quadri |
| 7. Fante di fiori    | 23. Otto di fiori   |
| 8. Regina di picche  | 24. Nove di picche  |
| 9. Asso di cuori     | 25. Sette di cuori  |
| 10. Fante di quadri  | 26. Otto di quadri  |
| 11. Regina di fiori  | 27. Nove di fiori   |
| 12. Re di picche     | 28. Dieci di picche |
| 13. Fante di cuori   | 29. Otto di cuori   |
| 14. Regina di quadri | 30. Nove di quadri  |
| 15. Re di fiori      | 31. Dieci di fiori  |
| 16. Sette di picche  | 32. Asso di picche  |

Se ora chiameremo  $V$  il valore di ogni carta secondo la seguente tabella numerica:

Asso = 3	Sette = 7
Fante = 4	Otto = 8
Regina = 5	Nove = 9
Re = 6	Dieci = 10

ed  $S$ , quello di ogni seme, secondo quest'altra tabella:

Cuori	=	3
Quadri	=	6
Fiori	=	9
Picche	=	12

si potrà facilmente determinare il posto  $X$  occupato da una determinata carta, con la seguente formula:

$$X = 4V - S$$

In altri termini, per conoscere il posto occupato da una data carta, basterà moltiplicare il valore della carta stessa per 4 e dal risultato sottrarre il numero assegnato al rispettivo seme. Così, si voglia sapere, ad esempio, il posto che occupa il *Fante di cuori*: si moltiplicherà per 4 il valore attribuito al *Fante* (4) e dal risultato ottenuto (16) si detrarrà il valore corrispondente ai *cuori* (3): il resto ottenuto (13) indicherà che il fante di cuori deve trovarsi, come infatti si trova, al 13° posto.

Se il resto risultasse maggiore di 32, non si avrà che da sottrarre 32. Si domanda, per esempio, il posto occupato dal *Dieci di quadri*: moltiplichiamo il valore del dieci (10) per 4; dal prodotto ottenuto (40) togliamo il valore attribuito ai quadri (6) e si otterrà 34, da cui sottraendo 32 si ottiene 2 che indica il posto effettivamente occupato dal dieci di quadri.

2. — Volendosi invece usare un mazzo italiano di 40 carte la disposizione e la formula da usarsi sono naturalmente alquanto diverse. Contrariamente a quanto ho detto per il mazzo di 32 carte, una disposizione analoga a quella che sto per indicare, è apparsa una cinquantina d'anni fa in un articolo di G. Capella, pubblicato nel n. 17 (22 ottobre 1893) del settimanale *Il Prestigiatore Moderno* (Ed. Edoardo Perino, Roma).

Si cominci anche qui col disporre le carte, figura in alto, in quattro file, così composte;

1 <sup>a</sup> FILA	2 <sup>a</sup> FILA	3 <sup>a</sup> FILA	4 <sup>a</sup> FILA
Asso di picche	Re di fiori	Regina di quadri	Fante di cuori
Due »	Asso »	Re »	Regina »
Tre »	Due »	Asso »	Re »
Quattro »	Tre »	Due »	Asso »
Cinque »	Quattro »	Tre »	Due »
Sei »	Cinque »	Quattro »	Tre »
Sette »	Sei »	Cinque »	Quattro »
Fante »	Sette »	Sei »	Cinque »
Regina »	Fante »	Sette »	Sei »
Re »	Regina »	Fante »	Sette »

Si raccolgono quindi le carte nella maniera descritta per il mazzo di 32 carte, cominciando dalla prima della 4<sup>a</sup> fila, sulla quale si mette la prima della 3<sup>a</sup>, poi la prima della 2<sup>a</sup> e così di seguito. Messe tutte le carte l'una sull'altra, capovolgendo il mazzo, le carte risulteranno, a carte coperte nel seguente ordine:

- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. Fante di cuori     | 21. Tre di cuori      |
| 2. Regina di quadri   | 22. Quattro di quadri |
| 3. Re di fiori        | 23. Cinque di fiori   |
| 4. Asso di picche     | 24. Sei di picche     |
| 5. Regina di cuori    | 25. Quattro di cuori  |
| 6. Re di quadri       | 26. Cinque di quadri  |
| 7. Asso di fiori      | 27. Sei di fiori      |
| 8. Due di picche      | 28. Sette di picche   |
| 9. Re di cuori        | 29. Cinque di cuori   |
| 10. Asso di quadri    | 30. Sei di quadri     |
| 11. Due di fiori      | 31. Sette di fiori    |
| 12. Tre di picche     | 32. Fante di picche   |
| 13. Asso di cuori     | 33. Sei di cuori      |
| 14. Due di quadri     | 34. Sette di quadri   |
| 15. Tre di fiori      | 35. Fante di fiori    |
| 16. Quattro di picche | 36. Regina di picche  |
| 17. Due di cuori      | 37. Sette di cuori    |
| 18. Tre di quadri     | 38. Fante di quadri   |
| 19. Quattro di fiori  | 39. Regina di fiori   |
| 20. Cinque di picche  | 40. Re di picche      |

Il valore da attribuirsi rispettivamente alle carte ed ai semi sono, in questo caso, i seguenti:

<i>Valore di V</i>		<i>Valore di S</i>	
Asso = 1	Sei = 6	Cuori = 9	
Due = 2	Sette = 7	Quadri = 6	
Tre = 3	Fante = 8	Fiori = 3	
Quattro = 4	Regina = 9	Picche = 0	
Cinque = 5	Re = 10		

mentre la formula per trovare il posto di una determinata carta è:

$$X = 4V + S$$

*Esempio:* Si voglia sapere il posto occupato dall'Asso di fiori. Il valore dell'Asso (1) moltiplicato per 4 dà 4, aggiungendo a 4 il valore attribuito ai fiori (3) si ottiene 7, ed effettivamente, dando uno sguardo alla disposizione delle carte sopra indicata, si scorge che l'Asso di fiori occupa il settimo posto.

Anche in questo caso sarà da togliere 40 al resto quando questo risultasse maggiore di tale numero.

*Esempio:* Si voglia conoscere il posto occupato dal Re di quadri.  $10 \text{ (re)} \times 4 = 40$ ;  $40 + 6 \text{ (quadri)} = 46$ ;  $46 - 40 = 6$ , ed effettivamente il Re di quadri si trova al sesto posto.

3. — Usandosi di un mazzo di 52 carte, il metodo per la disposizione delle carte è, *mutatis mutandis*, lo stesso, così come simile è la formula da impiegarsi.

Si dispongano le carte in quattro file, figura in alto, nel seguente modo:

1 <sup>a</sup> FILA	2 <sup>a</sup> FILA	3 <sup>a</sup> FILA	4 <sup>a</sup> FILA
Asso di picche	Re di fiori	Regina di quadri	Fante di cuori
Due »	Asso »	Re »	Regina »
Tre »	Due »	Asso »	Re »
Quattro »	Tre »	Due »	Asso »
Cinque »	Quattro »	Tre »	Due »
Sei »	Cinque »	Quattro »	Tre »
Sette »	Sei »	Cinque »	Quattro »
Otto »	Sette »	Sei »	Cinque »
Nove »	Otto »	Sette »	Sei »
Dieci »	Nove »	Otto »	Sette »
Fante »	Dieci »	Nove »	Otto »
Regina »	Fante »	Dieci »	Nove »
Re »	Regina »	Fante »	Dieci »

Si raccolgano le carte nella maniera precedentemente descritta per i mazzi di 32 e di 40 carte, così che, alla

fine, il mazzo risulterà, a carte coperte, disposto nel seguente ordine:

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| 1. Fante di cuori     | 27. Sei di fiori     |
| 2. Regina di quadri   | 28. Sette di picche  |
| 3. Re di fiori        | 29. Cinque di cuori  |
| 4. Asso di picche     | 30. Sei di quadri    |
| 5. Regina di cuori    | 31. Sette di fiori   |
| 6. Re di quadri       | 32. Otto di picche   |
| 7. Asso di fiori      | 33. Sei di cuori     |
| 8. Due di picche      | 34. Sette di quadri  |
| 9. Re di cuori        | 35. Otto di fiori    |
| 10. Asso di quadri    | 36. Nove di picche   |
| 11. Due di fiori      | 37. Sette di cuori   |
| 12. Tre di picche     | 38. Otto di quadri   |
| 13. Asso di cuori     | 39. Nove di fiori    |
| 14. Due di quadri     | 40. Dieci di picche  |
| 15. Tre di fiori      | 41. Otto di cuori    |
| 16. Quattro di picche | 42. Nove di quadri   |
| 17. Due di cuori      | 43. Dieci di fiori   |
| 18. Tre di quadri     | 44. Fante di picche  |
| 19. Quattro di fiori  | 45. Nove di cuori    |
| 20. Cinque di picche  | 46. Dieci di quadri  |
| 21. Tre di cuori      | 47. Fante di fiori   |
| 22. Quattro di quadri | 48. Regina di picche |
| 23. Cinque di fiori   | 49. Dieci di cuori   |
| 24. Sei di picche     | 50. Fante di quadri  |
| 25. Quattro di cuori  | 51. Regina di fiori  |
| 26. Cinque di quadri  | 52. Re di picche     |

I valori da attribuirsi rispettivamente alle carte ed ai semi sono i seguenti:

<u>Valori di V</u>		<u>Valore di S</u>	
Asso = 1	Otto = 8	Cuori = 9	
Due = 2	Nove = 9	Quadri = 6	
Tre = 3	Dieci = 10	Fiori = 3	
Quattro = 4	Fante = 11	Picche = 0	
Cinque = 5	Regina = 12		
Sei = 6	Re = 13		
Sette = 7			

mentre la formula per trovare il posto di una carta è la medesima già indicata per il mazzo di 40 carte, cioè:

$$X = 4V + S$$

Anche in questo caso sarà da togliere 52 sempre che il resto fosse superiore a tale numero,

4. — Dando uno sguardo alla disposizione delle carte nei mazzi aritmetici precedentemente descritti, si scorge subito come essi siano suscettibili di essere più volte tagliati senza che per questo varii il rapporto relativo tra una carta e l'altra.

Naturalmente, col taglio del mazzo, la prima carta viene ad essere un'altra, ed allora le formule indicate non sono più valide, ch  bisognerebbe variare ogni volta il valore da attribuirsi ai diversi semi. Si pu  allora ricorrere ad un altro sistema.

Se la carta da ubicare   dello stesso seme della *prima* carta del mazzo, se ne sottrae il valore da quello della prima, il risultato si moltiplica per *quattro* e si aggiunge *uno*.

Se la carta   invece dello stesso seme della *seconda*, della *terza* o della *quarta*, si procede allo stesso modo, cio  si sottrae il valore di questa carta rispettivamente da quello della seconda, della terza o della quarta, il resto si moltiplica per *quattro*, e poi si aggiunge nel primo caso *due*, nel secondo *tre* e nel terzo *quattro*.

Se il sottraendo fosse maggiore al sottrattore, prima di far l'operazione si aggiunga al sottrattore *otto* per il mazzo di 32 carte; *dieci*, nel caso di un mazzo di 40 carte; *tredici*, quando si tratti invece di un mazzo di 52. Ben inteso che per *valore* della carta si deve intendere il valore di V, secondo le rispettive tabelle.

*Esempi:* 1<sup>o</sup>) si abbia un mazzo di 40 carte disposto nella maniera indicata a pag. 71 e che, per uno o pi  tagli risulti avere come prima carta il *due di fiori*. Le prime quattro carte del mazzo saranno quindi: *Due di fiori*, *Tre di picche*, *Asso di cuori* e *Due di quadri*.

Si voglia conoscere il posto occupato dalla *Regina di cuori*, carta, quindi, dello stesso seme della terza. Dal valore della Regina (9) si sottrae il valore della terza carta del mazzo (1); il resto (8) si moltiplica per 4 ed al prodotto 32 si aggiunge 3. E se si guarda la disposizione del mazzo a pag. 71, si vedr  che infatti, la *Regina di cuori*, quando si abbia il *due di fiori* per prima carta, viene ad essere la 35<sup>a</sup>.

2°) Si abbia invece un mazzo di 52 carte disposto come è indicato a pag. 73 che, per effetto del taglio, risulti avere il *Sei di quadri* come prima carta e si voglia conoscere il posto occupato dal *Quattro di quadri*. Si tratta dunque di una carta dello stesso seme della prima carta del mazzo. Non potendosi sottrarre il valore della prima carta (6) da quello della carta indicata (4), si aumenta questo di 13 e dal totale (17) si sottrae 6, il resto (11) si moltiplica per 4 ed al prodotto (44) si aggiunge 1. Il *Quattro di quadri* sarà dunque, come effettivamente è nel caso considerato, la 45<sup>a</sup> carta.

5. — Questa disposizione dei mazzi di 40 e di 52 carte può anche facilmente essere mandata a memoria. Basterà, ricordare, infatti, che le carte si susseguono sempre nel noto ordine di *Cuori, Quadri, Fiori, Picche*, e che ad una carta di cuori segue sempre una di quadri *superiore di una unità*; ad una di quadri, una di fiori *superiore di un'unità*, ad una di fiori, una di picche *superiore di un'unità*; e ad una di picche, una di cuori *inferiore di due unità*. E ancora, che tutte le carte dello stesso seme della *prima* carta occupano un posto pari ad un *multiplo di 4 più 1*; quelle di seme uguale a quello della *seconda* carta del mazzo, un posto pari ad un *multiplo di 4 più 2*; quelle dello stesso seme della *terza* carta del mazzo, un posto corrispondente ad un *multiplo di 4 meno 1*; ed infine, quelle dello stesso seme della *quarta* carta, un posto corrispondente ad un *multiplo di quattro*.

6. — In Inghilterra, e più ancora in America, è molto usata una disposizione aritmetica conosciuta sotto il nome di « *Si Stebbins stack* » (1) che non differisce molto da quelle che ho indicato.

---

(1) Questo Si STEBBINS fu un originalissimo personaggio, molto popolare negli Stati Uniti sul finire dello scorso secolo. Scritturato dal famoso Circo BARNUM e BAILEY nella figura del « campagnuolo semplice », egli svolgeva la miglior parte della sua attività col suscitare, nelle città ove agiva il suo Circo, ogni sorta di incidenti stradali, cagionati da interminabili dispute con gli agenti dell'ordine, che finivano per

In questo sistema, le carte anziché susseguirsi di una unità, per poi scendere di due, si susseguono sempre con una differenza di tre unità; ogni carta è, cioè, di tre punti superiore alla precedente. Cominciando da un asso qualsiasi e, adottando la nostra successione di semi (*cuori, quadri, fiori, picche*), che non è quella adottata nel sistema originale, con che però nulla si varia alle caratteristiche del sistema stesso, il mazzo apparirebbe, a carte coperte, nel seguente ordine:

- |                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| 1. Asso di cuori     | 27. Asso di fiori     |
| 2. Quattro di quadri | 28. Quattro di picche |
| 3. Sette di fiori    | 29. Sette di cuori    |
| 4. Dieci di picche   | 30. Dieci di quadri   |
| 5. Re di cuori       | 31. Re di fiori       |
| 6. Tre di quadri     | 32. Tre di picche     |
| 7. Sei di fiori      | 33. Sei di cuori      |
| 8. Nove di picche    | 34. Nove di quadri    |
| 9. Regina di cuori   | 35. Regina di fiori   |
| 10. Due di quadri    | 36. Due di picche     |
| 11. Cinque di fiori  | 37. Cinque di cuori   |
| 12. Otto di picche   | 38. Otto di quadri    |
| 13. Fante di cuori   | 39. Fante di fiori    |
| 14. Asso di quadri   | 40. Asso di picche    |
| 15. Quattro di fiori | 41. Quattro di cuori  |
| 16. Sette di picche  | 42. Sette di quadri   |
| 17. Dieci di cuori   | 43. Dieci di fiori    |
| 18. Re di quadri     | 44. Re di picche      |
| 19. Tre di fiori     | 45. Tre di cuori      |
| 20. Sei di picche    | 46. Sei di quadri     |
| 21. Nove di cuori    | 47. Nove di fiori     |
| 22. Regina di quadri | 48. Regina di picche  |
| 23. Due di fiori     | 49. Due di cuori      |
| 24. Cinque di picche | 50. Cinque di quadri  |
| 25. Otto di cuori    | 51. Otto di fiori     |
| 26. Fante di quadri  | 52. Fante di picche   |

Il miglior modo per disporre facilmente le carte in questo ordine è il seguente: Si facciano quattro mazzetti

arrestarlo e trascinarlo al più vicino posto di polizia, seguito da un lungo codazzo di sfaccendati. Lì, ogni cosa si chiariva e finiva allegramente, non senza molta pubblicità per l'impresa di Barnum e socio. Egli si vantava di esser così riuscito a farsi arrestare oltre 600 volte ed il libriccino dove racconta queste sue vicende, lo stesso in cui espone per la prima volta il suo sistema di mazzo preordinato, costituisce ora una vera rarità bibliografica (v. *Bibliografia*).

di carte, uno per seme, che vadano dall'*Asso* al *Re*, a carte scoperte, con gli assi, cioè, direttamente sul tavolo e sopra ognuno le altre carte, in ordine crescente di valore fino ai *Re*.

Questi mazzetti saranno disposti uno accanto all'altro nel consueto ordine di *cuori*, *quadri*, *fiori*, *picche*. Quindi si prenderà l'ultima carta (*asso*) del *primo* mazzetto (*cuori*) e si metterà in cima al mazzetto, poi si porteranno in cima al *secondo* mazzetto (*quadri*) le ultime quattro carte del mazzetto stesso, così che la prima carta di questo mazzetto si troverà ad essere un *quattro*; si farà lo stesso con le sette ultime carte del *terzo* mazzetto (*fiori*) e con le ultime dieci del *quarto* (*picche*). Le carte superiori dei quattro mazzetti saranno così rispettivamente *asso*, *quattro*, *sette* e *dieci*; ora si prenderanno successivamente queste quattro carte e si metteranno sulla palma della mano destra quindi si metteranno le quattro carte successive, prendendo sempre una carta per mazzetto, un mazzetto dopo l'altro dal primo al quarto, e così via.

Avuto il mazzo così disposto, questo può anche essere una o più volte tagliato, e quindi purché si conosca il valore della prima carta, si potrà, con metodi diversi:

1°) conoscere il posto occupato dal re dello stesso seme della prima carta;

2°) conoscere il posto occupato da una qualsiasi carta.

Per il primo caso, basterà moltiplicare per *quattro* il valore della prima carta, aggiungere *uno*, ed il numero ottenuto darà la situazione del re. Pigliamo ad esempio la situazione iniziale indicata alla pagina precedente, avremo:  $1 \times 4 = 4$ ;  $4 + 1 = 5$ , ed il re di cuori, cioè il re dello stesso seme della prima carta, è effettivamente al 5° posto.

Per il secondo caso, si opera press'a poco come è stato indicato alla pag. 74. Cioè, prima si sottrae il valore della carta, di cui si vuol trovare il posto, dal valore di quella, tra le prime tre carte, di seme corrispondente (avendo cura di aggiungere *tredici* al sottrattore quando

questi fosse minore del sottraendo); il resto si moltiplica per *quattro* ed al prodotto si aggiunge *uno o due o tre o quattro* a seconda che la carta di seme corrispondente sia *la prima o la seconda o la terza o la quarta* del mazzo.

7. — Il preordinamento delle carte ideato da Si Stebbins ha avuto un ulteriore interessante sviluppo da Ernest Hammond, artista ed autore britannico, che ha osservato come capovolgendo l'ordine adottato dallo Stebbins si potessero, con calcoli diversi, ma più semplici, ottenere i medesimi risultati.

Secondo questo sistema il mazzo deve avere come prima carta un *dieci* e le carte debbono susseguirsi in modo che ognuna sia di tre punti inferiore alla precedente; così al *dieci* deve seguire un *sette*, al *sette* un *quattro* e così via. L'ordine dei semi può, evidentemente, essere quello che si crede, purché invariabile. Adottando il nostro consueto ordine di *Cuori, Quadri, Fiori, Picche*, il mazzo risulterà così ordinato:

- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. Dieci di cuori     | 27. Dieci di fiori    |
| 2. Sette di quadri    | 28. Sette di picche   |
| 3. Quattro di fiori   | 29. Quattro di cuori  |
| 4. Asso di picche     | 30. Asso di quadri    |
| 5. Fante di cuori     | 31. Fante di fiori    |
| 6. Otto di quadri     | 32. Otto di picche    |
| 7. Cinque di fiori    | 33. Cinque di cuori   |
| 8. Due di picche      | 34. Due di quadri     |
| 9. Regina di cuori    | 35. Regina di fiori   |
| 10. Nove di quadri    | 36. Nove di picche    |
| 11. Sei di fiori      | 37. Sei di cuori      |
| 12. Tre di picche     | 38. Tre di quadri     |
| 13. Re di cuori       | 39. Re di fiori       |
| 14. Dieci di quadri   | 40. Dieci di picche   |
| 15. Sette di fiori    | 41. Sette di cuori    |
| 16. Quattro di picche | 42. Quattro di quadri |
| 17. Asso di cuori     | 43. Asso di fiori     |
| 18. Fante di quadri   | 44. Fante di picche   |
| 19. Otto di fiori     | 45. Otto di cuori     |
| 20. Cinque di picche  | 46. Cinque di quadri  |
| 21. Due di cuori      | 47. Due di fiori      |
| 22. Regina di quadri  | 48. Regina di picche  |
| 23. Nove di fiori     | 49. Nove di cuori     |
| 24. Sei di picche     | 50. Sei di quadri     |
| 25. Tre di cuori      | 51. Tre di fiori      |
| 26. Re di quadri      | 52. Re di picche      |

Si voglia ora determinare il posto di una data carta:

a) Se si tratta di una carta di *picche* basterà moltiplicare il valore della carta stessa per *quattro*.

*Esempio:* Si vuol sapere il posto del *fante di picche*:  $11 (\text{fante}) \times 4 = 44$  ed il *fante di picche* è appunto la 44<sup>a</sup> carta.

b) Se si tratta di una carta di *cuori*: si moltiplica il valore della carta per *quattro* e si aggiunge *tredici*; ma se il prodotto è superiore a 39, si toglie invece da esso *trentanove*.

*Esempi:* Si vuol sapere il posto del *sei di cuori*:  $6 \times 4 = 24$ ,  $24 + 13 = 37$ , il *sei di cuori* è la 37<sup>a</sup> carta; si vuole invece sapere il posto del *re di cuori*:  $13 (\text{re}) \times 4 = 52$ ,  $52 - 39 = 13$ , il *re di cuori* è la 13<sup>a</sup> carta.

c) Se si tratta di una carta di *quadri*: si moltiplica il valore della carta per *quattro* e si aggiunge *ventisei*; se il prodotto è superiore a 26 si toglie invece *ventisei*.

*Esempi:* Si vuol sapere il posto del *cinque di quadri*:  $5 \times 4 = 20$ ,  $20 + 26 = 46$ , il *cinque di cuori* è la 46<sup>a</sup> carta; si vuole invece sapere il posto dell'*otto di quadri*:  $8 \times 4 = 32$ ,  $32 - 26 = 6$ , l'*otto di quadri* è la 6<sup>a</sup> carta.

d) Se si tratta di una carta di *fiori*: si moltiplica il valore della carta per *quattro* e si sottrae *tredici*; se il prodotto è inferiore a *tredici* si aggiunge invece *trentanove*.

*Esempi:* Si vuol sapere il posto del *cinque di fiori*:  $5 \times 4 = 20$ ,  $20 - 13 = 7$ , il *cinque di fiori* è la 7<sup>a</sup> carta; se si trattasse invece del *due di fiori*:  $2 \times 4 = 8$ ,  $8 + 39 = 47$ , il *due di fiori* è la 47<sup>a</sup> carta.

Per sapere invece quale carta corrisponda ad un determinato numero, si compie l'operazione inversa:

a) Se il numero dato è *divisibile per quattro*, la carta è di *picche* ed il suo valore è dato dal quoziente della divisione per quattro.

*Esempio:* Si vuol sapere la carta che si trova al 32<sup>o</sup> posto:  $32 : 4 = 8$ , la carta cercata è l'*otto di picche*.

b) Se il numero dato, diviso per 4, dà come resto 1, la carta è di *cuori* ed il suo valore si ottiene sottraendo prima 13 e quindi dividendo il resto per 4; se il numero fosse inferiore a 13, allora invece di sottrarre 13 si aggiunge 39.

*Esempi:* Quale carta si trova al 25° posto?  $25 - 13 = 12$ ,  $12 : 4 = 3$ , la carta che si trova al 25° posto è dunque il *tre di cuori*; e al 5° posto?  $5 + 39 = 44$ ,  $44 : 4 = 11$ , la carta è il *fante (11) di cuori*.

c) Se il resto della divisione per 4 del numero dato è uguale a 2, allora si tratta di una carta di *quadri* ed essa si ottiene togliendo 26 e dividendo per 4; se il numero fosse inferiore a 26, aggiungendo 26 e dividendo per 4.

*Esempi:* Quale carta si trova al 30° posto?  $30 - 26 = 4$ ,  $4 : 4 = 1$ , *asso di quadri*; al 14° posto?  $14 + 26 = 40$ ,  $40 : 4 = 10$ , *dieci di quadri*.

d) Infine, se il numero indicato diviso per 4 dà come resto 3, allora si tratta di una carta di *fiori* e si ottiene togliendo 39 e dividendo per 4, o, se il numero è inferiore a 39, aggiungendo 13 e dividendo per 4.

*Esempi:* Quale carta si trova al 43° posto?  $43 - 39 = 4$ ,  $4 : 4 = 1$ , *asso di fiori*; e all'11° posto?  $11 + 13 = 24$ ,  $24 : 4 = 6$ , *sei di fiori*.

Come si vede, si tratta di calcoli semplicissimi che si possono eseguire con molta rapidità. La sola difficoltà è quella di ricordare il metodo da seguire per ogni diverso seme, ma non è poi difficoltà tanto grande.

8. — Tuttavia, anche queste difficoltà possono essere sensibilmente ridotte seguendo il metodo da me applicato al sistema Si Stebbins, modificato da Ernest Hammond <sup>(1)</sup>. Per cui si vedrà ancora una volta come avesse ben ragione

---

<sup>(1)</sup> V. la mia nota *Simplified reckoning with Hammond's set-up pack*, in *Goldston's Magical Quarterly*, vol. I, n. 1, 1934, pag. 8.

quel tale che affermava che per produrre un buon prestigio occorrono almeno tre prestigiatori, uno che lo inventi e due che lo modificchino!

Dunque, ove si tratti di determinare a quale posto si trovi una determinata carta, il semplice sistema di moltiplicare il valore di tale carta per 4, indicato più sopra per le carte di *picche*, sarà valido per qualunque altro seme, purché con opportuno taglio, si porti l'asso di detto seme ad occupare il posto dell'asso di *picche* (4<sup>a</sup> carta). Per far ciò basterà tagliare il mazzo immediatamente sotto il re di detto seme e far saltare i mazzetti. Si avrà così come prima carta il *dieci* del seme immediatamente successivo e come quarta l'asso del seme voluto. Moltiplicando allora per 4 il valore della carta indicata, si avrà il posto che essa occupa.

Il taglio dei mazzetti al posto voluto può essere facilitato con l'uso delle *chiavi* di cui parlerò più appresso. Se, così, ad esempio, tutti e quattro i re del mazzo preordinato si trovassero ad essere *carte lunghe* o *corte*, il taglio sotto il re desiderato diventerebbe cosa semplicissima.

Se, viceversa, si desidera sapere quale carta occupi un determinato posto, tutto si può ridurre a cercare la carta di *picche* più prossima (supponendo il mazzo ordinato come si è indicato a pag. 78:

a) Se il numero dato è divisibile per 4, si sa che la carta è quella di *picche* di valore corrispondente al quoziente di tale divisione.

b) Se il numero dato, diviso per 4, dà come resto 1, ciò significa che si tratta di una carta che segue immediatamente quella di *picche*, e cioè una carta di *cuori*, inferiore a quella di *tre punti*. Quindi, se si toglie 1 al numero indicato e si divide per 4, si ha il valore della carta di *picche* corrispondente, si diminuisce di tre il valore di questa carta e si ha quello della carta di *cuori* che si trova al posto indicato.

*Esempio:* Quale è la carta che si trova al 37° posto?  
 $37 - 1 = 36$ ,  $36 : 4 = 9$ , quindi se la 36<sup>a</sup> carta è un *nove di picche*, la 37<sup>a</sup> non può essere che un *sei di cuori*.

c) Se il numero dato diviso per 4 dà come resto 2, si fa allo stesso modo, si cerca la carta di *picche* che si trova due posti prima e da questa si deduce quella di *quadri* al numero richiesto.

*Esempio:* Qual'è la carta che si trova al 38° posto?  
 $38 - 2 = 36$ ,  $36 : 4 = 9$ , dunque se la 36ª carta è un *nove di picche*, la 37ª sarà un *sei di cuori* e la 38ª un *tre di quadri*.

d) Se, infine, il numero indicato, diviso per 4, desse come resto 3, allora la cosa più semplice sarà di determinare la carta di *picche* che si trova al posto immediatamente successivo e da questa determinare quella desiderata.

*Esempio:* Qual'è la carta che si trova al 39° posto?  
 $39 + 1 = 40$ ,  $40 : 4 = 10$ , ciò che vuol dire che la 40ª carta è un *dieci di picche*, da cui si deduce che la 39ª è un *re (13) di fiori*.

9. — Un altro interessante mazzo aritmetico è questo, che ricavo da un libretto di *Frizzo* (Enrico Longone) <sup>(1)</sup> e che si esegue con un mazzo di 40 carte. Si cominci col disporre sul tavolo, figura in alto, uno sotto l'altro i quattro re, nel seguente ordine: re di *cuori*, re di *quadri*, re di *fiori* e re di *picche*.

Accanto ad ogni re si dispongano, così come vengono, tutte le carte del seme corrispondente.

Si prende ora una carta qualunque, si mette nella mano sinistra, figura in alto, e poi sopra di questa, una dopo l'altra tutte le altre carte, esclusi i re, nel consueto ordine di cuori, quadri, fiori, picche (*come quando fuori piove*) secondo le due regole seguenti:

1°) Il valore da attribuire alle singole carte, fin che sono sul tavolo, è il seguente:

5 = 5	asso = 10
6 = 6	2 = 11
7 = 7	3 = 12

(1) FRIZZO (Enrico Longone), *Frizzi Mefistofelici*. Milano, 188, Tipografia Sociale, in 16°, pag. 78.

$$\begin{array}{l} \text{fante} = 8 \\ \text{dama} = 9 \end{array} \qquad 4 = 13$$

Una volta che la carta è presa in mano essa torna ad avere il suo valore naturale e cioè: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 (fante), 9 (dama).

2<sup>o</sup>) Ogni carta che si prende deve valere *quattro* punti più della precedente.

Così, supponiamo di aver presa come prima carta in mano, il *tre di quadri* (1<sup>a</sup>). Si conta allora  $3 + 4 = 7$ . Si prende allora il *sette di fiori* (2<sup>a</sup>) e si mette sopra il *tre di quadri*. Si conta allora  $7 + 4 = 11$  e si prende il *due di picche* (3<sup>a</sup>) e di così di seguito

$$\begin{array}{l} 2 + 4 = 6, \text{ cioè } \textit{sei di cuori} \text{ (4}^{\text{a}}) \\ 6 + 4 = 10, \text{ cioè } \textit{asso di quadri} \text{ (5}^{\text{a}}) \\ 1 + 4 = 5, \text{ cioè } \textit{cinque di fiori} \text{ (6}^{\text{a}}) \\ 5 + 4 = 9, \text{ cioè } \textit{dama di picche} \text{ (7}^{\text{a}}) \\ 9 + 4 = 13, \text{ cioè } \textit{quattro di cuori} \text{ (8}^{\text{a}}) \end{array}$$

e così successivamente

(9 <sup>a</sup> ) <i>fante di quadri</i>	(23 <sup>a</sup> ) <i>asso di picche</i>
(10 <sup>a</sup> ) <i>tre di fiori</i>	(24 <sup>a</sup> ) <i>cinque di cuori</i>
(11 <sup>a</sup> ) <i>sette di picche</i>	(25 <sup>a</sup> ) <i>dama di quadri</i>
(12 <sup>a</sup> ) <i>due di cuori</i>	(26 <sup>a</sup> ) <i>quattro di fiori</i>
(13 <sup>a</sup> ) <i>sei di quadri</i>	(27 <sup>a</sup> ) <i>fante di picche</i>
(14 <sup>a</sup> ) <i>asso di fiori</i>	(28 <sup>a</sup> ) <i>tre di cuori</i>
(15 <sup>a</sup> ) <i>cinque di picche</i>	(29 <sup>a</sup> ) <i>sette di quadri</i>
(16 <sup>a</sup> ) <i>dama di cuori</i>	(30 <sup>a</sup> ) <i>due di fiori</i>
(17 <sup>a</sup> ) <i>quattro di quadri</i>	(31 <sup>a</sup> ) <i>sei di picche</i>
(18 <sup>a</sup> ) <i>fante di fiori</i>	(32 <sup>a</sup> ) <i>asso di cuori</i>
(19 <sup>a</sup> ) <i>tre di picche</i>	(33 <sup>a</sup> ) <i>cinque di quadri</i>
(20 <sup>a</sup> ) <i>sette di cuori</i>	(34 <sup>a</sup> ) <i>dama di fiori</i>
(21 <sup>a</sup> ) <i>due di quadri</i>	(35 <sup>a</sup> ) <i>quattro di picche</i>
(22 <sup>a</sup> ) <i>sei di fiori</i>	(36 <sup>a</sup> ) <i>fante di cuori</i> (1).

Presentandosi al pubblico con un mazzo così preparato, si può subito eseguire un grazioso esperimento. Si deposita il mazzo, dorso in alto, sul tavolo, dopo aver

---

(1) Come si vede, il mazzo risulta di sole 36 carte; i quattro re non avendo servito che a facilitare la formazione del mazzo, mentre gli 8, i 9 e i 10 non entrano nel computo, che non si trovano nei mazzi di 40 carte. Tutte queste carte sono messe da parte.

eseguito alcuni falsi miscugli, e lo si fa tagliare più volte, ciò che, come si sa, lascia invariato l'ordine relativo delle varie carte. Si riprende il mazzo e lo si porge sventagliato ad uno spettatore perchè ne prenda una carta. Presa che sia la carta, senza parere, si divide il mazzo in due, nel punto dal quale è stata presa la carta e le carte che si hanno nella mano sinistra si pongono su quelle rimaste nella mano destra e si ricompone il mazzo. Dopo di che si adocchia l'ultima carta. Tutto ciò va fatto con naturalezza così che sembri soltanto che si sia chiuso il mazzo e niente più.

Se ora al valore della carta che si è vista si aggiunge mentalmente 4 e si ricorda l'ordine (*cuori, quadri, fiori, picche*) in cui le carte sono disposte, si potrà subito indicare il valore della carta scelta.

Si fa quindi mettere la carta scelta in cima al mazzo, si fa un altro buon miscuglio (falso, naturalmente) e quindi si ripete la cosa con un altro spettatore.

Eseguito due o tre volte questo esperimento, si rimetterà il mazzo sul tavolo e si dirà di esser capace di dire, una dopo l'altra tutte le carte del mazzo.

Infine, dopo aver fatto anche quest'altra bravura e di nuovo mescolate, falsamente come al solito, tutte le carte, si disporranno sul tavolo, dorso in alto, una accanto all'altra, 9 carte, e sopra ognuna di esse se ne porrà una seconda, e poi un'altra ancora e finalmente una quarta, così da avere infine nove mazzetti di quattro carte ognuna. Si rivolteranno questi mazzetti, ad uno ad uno, e si farà vedere come ognuno sia formato di quattro carte uguali: quattro dame, quattro fanti e così via.

Si mescoleranno allora (questa volta, sul serio) tutte le carte e si darà il mazzo in mano al pubblico perchè constati che non si tratta di carte contrassegnate (come generalmente si crede) e che, come sempre, non c'è... ombra di trucco!

10. — Un attento esame delle varie disposizioni aritmetiche più sopra riportate, convince subito come, invertendo sia l'ordine dei semi, sia il valore attribuito ai semi

(là dove ciò occorra), sia mutando il valore delle costanti, si possano avere numerose combinazioni, a cercare le quali lo studioso lettore potrà dedicare quel po' di tempo che egli avesse da perdere e crearsi così anche egli il suo posticino nel novero degli « inventori », di cui pullula, più che ogni altro, l'ordine magico.

Per gli scopi di questo lavoro, bastino gli esempi riportati.

11. — Un diverso tipo di mazzo aritmetico è quello in cui le carte sono disposte di tal maniera che la somma dei punti di due carte consecutive risulti sempre pressoché uguale.

Così se si attribuisce ad ogni carta bassa il proprio valore naturale, cominciando da 1 per l'asso, 2 per il due e così di seguito fino al dieci, e si conviene di attribuire i consueti valori di 11, 12 e 13 rispettivamente al fante, alla regina ed al re, disponendo nel seguente ordine, indipendentemente dal seme, un mazzo di 52 carte dal quale si sia tolto un re:

Re, asso, regina, due, fante, tre, dieci, quattro, nove, cinque,  
otto, sei, sette, sette, sei, otto, cinque, nove, quattro, dieci,  
tre, fante, due, regina, asso, re, asso, regina, due, fante,  
tre, dieci, quattro, nove, cinque, otto, sei, sette, sette,  
sei, otto, cinque, nove, quattro, dieci, tre, fante, due,  
regina, asso, re.

si osserverà come la somma dei punti di due carte consecutive sia sempre, alternativamente, uguale a 13 od a 14. E se si toglierà di mezzo anche l'ultimo re (operandosi così solo con 50 carte) si potrà anche tagliare ripetutamente il mazzo così disposto, senza che mai la somma dei punti di due carte consecutive dia un valore diverso da 13 o da 14.

12. — Per il mazzo italiano di 40 carte, la disposizione da darsi è la seguente, anche qui togliendo un re ed attribuendo alle carte basse il loro valore naturale (1 per l'asso) ed i soliti 8, 9 e 10 per fante, regina e re:

Re, asso, regina, due, fante, tre, sette, quattro, sei, cinque,  
cinque, sei, quattro, sette, tre, fante, due, regina, asso,  
re, asso, regina, due, fante, tre, sette, quattro, sei, cinque,  
sei, quattro, sette, tre, fante, due, regina, asso, re.

Il valore della somma dei punti di due carte consecutive è, in questo caso, alternativamente di 10 o di 11, e anche qui, togliendo l'ultimo re, il mazzo può essere tagliato quanto si vuole.

13. — Per operare con un mazzo di 32 carte, occorre, tolto di mezzo un re, attribuire il valore di 6 all'asso e rispettivamente quello di 11, 12 e 13 al *fante*, alla *regina* ed al *re*. Disponendo allora le carte nel seguente ordine, si avrà una somma costante, di 18 o 19:

Re, asso, regina, sette, fante, otto, dieci, nove, nove,  
dieci, otto, fante, sette, regina, asso, re, asso, regina,  
sette, fante, otto, dieci, nove, nove, dieci, otto, fante,  
sette, regina, asso, re.

Togliendo l'ultimo re, anche questo mazzo può esser tagliato all'infinito.

## MAZZI MNEMONICI

1. — Il difetto fondamentale, comune tanto ai mazzi disposti a corona quanto a quelli aritmetici, è che un attento esame delle carte, o per il ripetersi di serie di identica composizione o per la costante differenza di punto tra una carta e l'altra, finisce sempre con lo scoprire l'artificio della loro disposizione.

L'inconveniente non è certo molto grave, in quanto l'esame superficiale che può permettere quella rapida visione delle carte, che è la sola che sia generalmente consentita all'inizio od alla conclusione di un giuoco di prestigio con le carte, non lascia certo modo di rendersi conto di taluni particolari. Tuttavia, specie con il ripetersi dei giuochi davanti ad un medesimo pubblico, la cosa potrebbe essere notata.

Vi è allora chi ha pensato aver ricorso ad un diverso sistema, il quale consiste nel disporre le carte in un modo qualsiasi, senza ordine apparente, e poi mandare a memoria questa disposizione e quindi usarla invariabilmente (condizione questa essenziale per poterla sempre ricordare) ogni qualvolta si intenda far ricorso ad un mazzo preordinato.

Qui entriamo nel campo speciale della mnemotecnica e chiunque abbia qualche pratica di tale arte non ignora quanto sia grande il numero dei mezzi che possono essere usati per tenere a memoria, in un determinato ordine, parole e cose in ben maggior copia che non siano le 52 carte di un mazzo.

Dei varî sistemi escogitati, quelli che hanno maggior voga tra i prestigiatori sono basati sull'associazione di idee provocato dal nome della carta e dal numero corrispondente al posto assegnatole.

Nella prima edizione di questo lavoro, avevo minutamente descritto uno speciale sistema, adattato da altro consimile noto col nome di *Nikola Card System*, dal nome del suo ideatore, Louis Nikola (1).

È stato tuttavia osservato che, per la sua applicazione, si esigevano disposizioni alla mnemotecnica troppo particolari, per cui è parso miglior consiglio sopprimerlo nelle successive edizioni (2).

## MAZZI TRUCCATI

1. — Si intendono per *mazzi truccati* quei mazzi che pur contenendo tutte le carte di un giuoco regolare, dispongono di qualche speciale artificio atto sia ad identificare ciascuna carta, sia a ritrovare una o più carte che si crederebbero perdute tra le altre.

I principali tipi di mazzi truccati generalmente usati nella Prestigiazione moderna, sono i seguenti:

a) *Mazzi contrassegnati* (ingl. *marked cards*, fr. *cartes marquées*, ted. *gezeichnete Karten*);

b) *Mazzi conici* (ingl. *tapering cards*, amer. *strip-pers*, fr. *cartes bisautées*, ted. *Konische Karten*);

---

(1) Louis NIKOLA, Artista inglese, nato a Southampton nel 1878, autore, oltrechè del *Nikola Card System*, anche di *Magical Masterpieces*, che è fra le più recenti novità della letteratura magica (v. *Bibliografia*).

(2) Di altro simile sistema, per tenere a mente tutte le carte di un mazzo, parla anche Enrico LONGONE (*Frizzo*) in *Memoria trascendentale*, v. *Bibliografia*.

c) *Mazzi con chiave*: cioè mazzi con carta lunga (ingl. *long card*, fr. *carte longue*, ted. *Spiel mit langer Karte*); con carta larga (ingl. *broad card*, fr. *carte large*, ted. *Spiel mit breiter Karte*); con carta corta (ingl. *short card*, fr. *carte courte*, ted. *Spiel mit kurzer Karte*); o con carta scivolante (novità americana: *slick card*, ted. *Gleitkarte*).

Ognuno di questi varî tipi presenta vantaggi suoi proprii, ma anche determinati inconvenienti; quali servono meglio per certi giuochi e quali per certi altri. Mentre è bene conoscerli tutti, non è però necessario di saperli adoperare tutti ugualmente bene e non sono pochi i Prestigiatori professionisti, anche di non comune valore, che di regola non fanno che uso limitatissimo di mazzi speciali e sempre dello stesso genere. Anzi, è proprio il caso di dire che più un Prestigiatore è valente e meno farà uso di questa sorta di mazzi. Vi sono tuttavia giuochi di grande effetto per cui la sola destrezza non è sufficiente e per i quali è necessario di aver ricorso ai mazzi truccati che passeremo ora a descrivere partitamente.

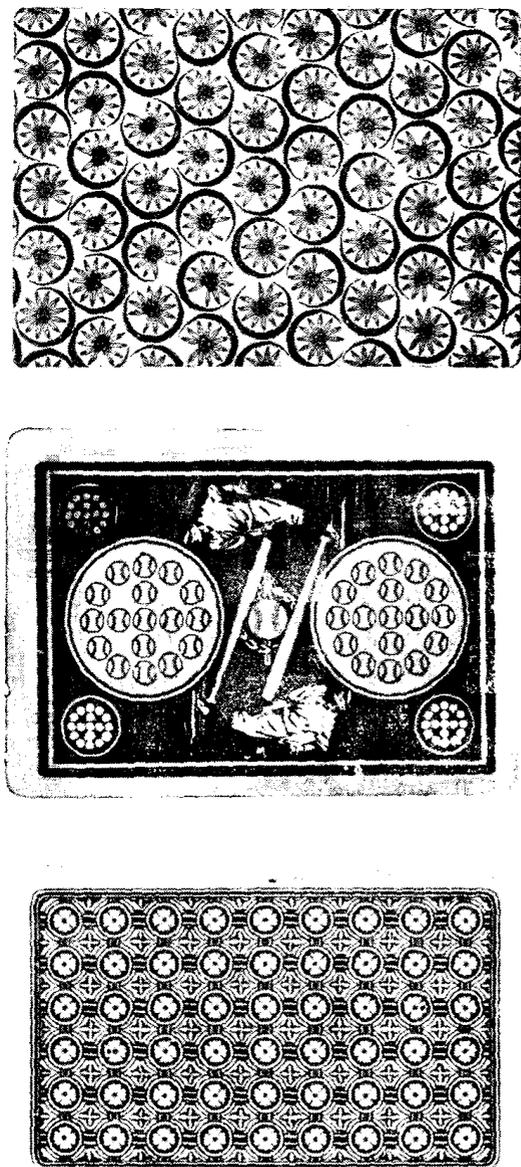
**2. MAZZI CONTRASSEGNA TI.** — In questa classe di mazzi, lo scopo da raggiungersi è quello di poter identificare ogni carta da un semplice sguardo al suo dorso (fr. *tarot*, ted. *Rück*, ingl. *back*). I sistemi escogitati sono infiniti, ma mentre una volta la cura di contrassegnare ogni singola carta era lasciata all'ingegnosità dell'artista, oggi si trovano in vendita, soprattutto in America, carte espressamente fabbricate con contrassegni sul dorso così ingegnosamente escogitati da sfidare il più attento esame e rassicurare il pubblico più diffidente. In quanto agli effetti morali che possono derivare dalla incondizionata vendita al pubblico di un siffatto genere di carte, questo è un altro affare. Qui si parla solo di Prestigiazione ed i Prestigiatori, appunto forse perché sono i soli che professino onestamente l'arte di ingannare il prossimo, sono tutti della gran brava gente, come potrà testimoniare chiunque abbia avuto qualche dimestichezza con questa classe di professionisti,

Ma, torniamo alle carte contrassegnate. Dopo quanto si è detto, non è più il caso di indicare minutamente come si possano contrassegnare ogni sorta di carte. Basterà indicare che i segni variano a seconda del disegno del dorso e che di regola, in quelle carte, che sono poi quelle di uso più generale, nelle quali il dorso riproduce una serie di minutissimi disegni, si sceglie una determinata coppia di linee di tali disegni e un pressoché invisibile puntino, della medesima tinta generale del dorso, secondo che sarà posto nella prima o nella seconda riga, indicherà trattarsi di una carta bassa (sette, otto, nove e dieci) o di un onore (fante, regina, re ed asso), la successione delle carte essendo indicata dal puntino messo sul primo o sul secondo o sul terzo o sul quarto dei disegni di una medesima linea; l'indicazione del seme risultando dalla posizione (sopra, sotto, a destra od a sinistra) del puntino stesso per rispetto al disegno (vedi fig. 22). Questa è la maniera di contrassegnare le carte adottate in generale dai prestigiatori. I giocatori di vantaggio e i bari hanno sistemi più complicati che sarà pregio dell'opera di sottacere. Chi voglia maggiori particolari potrà ricorrere ad opere speciali quali « *Les Tricheries des grecs dévoilées* » di Robert-Houdin e « *Sharps and Flats* » <sup>(1)</sup> di J. N. Maskelyne <sup>(2)</sup>.

Il sistema usato invece nelle carte contrassegnate in America, dove si usa solo il mazzo di 52 carte, è generalmente quello così detto « ad orologio » per cui il valore

<sup>(1)</sup> V. *Bibliografia*.

<sup>(2)</sup> I MASKELYNE costituiscono una vera dinastia di Artisti prestigiatori. John Nevile MASKELYNE, nato nel 1839 nel Gloucester, ebbe ai suoi giorni, nei paesi anglo-sassoni, un'indiscussa popolarità. Impresario e direttore, a Londra, per oltre cinquant'anni, prima del St. James' Hall, poi dell'Egyptian Hall e quindi del St. George's Hall, radunò intorno a sé i più bei nomi della Prestigiazione internazionale e dette vita, coi suoi teatri, al maggior centro di Arte Magica che sia mai stato visto. Alla sua morte, nel 1917, gli succedettero, prima il figlio Nevile, quindi il nipote Noel. Nel 1933, il St. George's Hall è stato passato alla British Broadcasting Corporation ed i Maskelyne prima passarono al Little Theatre e quindi abbandonarono anche questo teatro. Oltre che le molte invenzioni, specie nel campo delle Grandi Illusioni, di John Nevile Maskelyne, si ricordano principalmente le coraggiose campagne, dalla scena e nella stampa, contro le frodi dei giocatori di vantaggio ed i trucchi dello Spiritismo.



c)

b)

a)

Fig. 22. — Alcuni tipi di carte contrassegnate:

- a) Il puntino nero segnato sul quarto fiore della seconda riga indica trattarsi di un Asso e, per essere segnato sulla parte alta del fiore, di una carta di quadri, quindi: Asso di quadri.
- b) Il punto nel cerchio superiore sinistro ed inferiore destro, corrispondente alle ore 7, essendo più grande degli altri, indica trattarsi di un sette e, più grosso essendo anche il punto radiale sinistro, più precisamente del sette di picche.
- c) Nel disegno di queste carte, tutte o quasi le margherite mancano di un petalo, esse sono inoltre circondate da una mezzaluna, la cui apertura è variamente disposta; il petalo mancante alla prima margherita indica il valore della carta; la direzione dell'apertura della margherita, il seme. Qui nessun petalo mancando a detta prima margherita e l'apertura della mezzaluna essendo in direzione diagonale, si tratta della matto o *joker*.

della carta è determinato dal raggio mancante od altri-  
menti contraddistinto in un determinato rosone del dise-  
gno del dorso, rosone comportante dodici raggi, disposti  
nella stessa direzione delle cifre delle ore intorno al qua-  
drante di un orologio (vedi fig. 22, c). Se il raggio  
mancante o contrassegnato sarà quello corrispondente, di-  
ciamo, al segno delle 3 in un orologio, vuol dire che si  
tratterà di un tre, se corrisponderà a quello delle 11 o  
del mezzogiorno, sarà un fante o una regina; se i raggi  
saranno tutti a posto, si tratterà di un re o, in certi casi,  
della *matta*.

L'indicazione del seme, in queste carte, è general-  
mente data dall'apertura in alto, in basso, a destra od a  
sinistra di un ornamento che inquadri il rosone. Per ren-  
dere il segreto più impenetrabile, i moltissimi rosoni di  
cui si compone il dorso di una carta mancano tutti o quasi  
tutti di un diverso raggio o ne hanno altri contrassegnati  
e solo chi è a parte del segreto conosce il rosone che serve  
di chiave. Naturalmente la chiave si deve trovare ripe-  
tuta in alto ed in basso della carta, così da poter facil-  
mente essere reperita, porgendo le carte a ventaglio, qua-  
lunque sia il verso della carta stessa.

3. **MAZZI CON CHIAVE** (*carta lunga, larga o  
corta* <sup>(1)</sup>). — I nostri vecchi chiamavano queste carte  
« carte di leva » e così avrei voluto chiamarle anch'io, se  
la locuzione « di leva » non avesse ora assunto un signifi-  
cato così militare, che parlando di « carte di leva » si  
rischia o di non esser compresi o di sollevare la generale  
ilarità. Ci contenteremo quindi della parola « chiave ».

L'idea di avere in un mazzo regolare una *carta lunga*  
od una *larga*, facilmente reperibile, è molto antica; è in-  
vece recentissima quella di usare, per il medesimo scopo,  
una *carta corta*. Usando io scrittore da molti anni di que-  
st'ultimo artificio, ero anzi convinto di possedere con ciò

---

(<sup>1</sup>) *Carta-segnale* chiamavo questa sorta di carte nella prima edi-  
zione, ma poi avendo trovato che la parola *Chiave* era già stata usata in  
questo significato da precedenti autori (tra i quali il noto Enrico Lon-  
gone, in arte *Frizzo*) mi è parso preferibile ritornare ad essa.

un segreto personale, quando poi, recentemente, mi è accaduto, qua e là in articoli e riviste professionali e persino in taluno di quei *MSS* che, a suon di dollari, circolano fra i cultori dell'Arte Magica, di leggere della carta corta come di recentissima scoperta. È proprio vero che *nil sub sole novi!*

Parlando di carta lunga, larga o corta si deve intendere una carta che sia non più di un millimetro e possibilmente anche meno, più lunga, più larga o più corta di tutte le altre carte del mazzo. Lasciando per ora da parte la carta corta, è evidente che introducendo in un mazzo di carte ordinarie una carta lunga od una carta larga, l'Artista semplicemente con l'appoggiare il polpastrello del pollice e del medio alle estremità del mazzo, nel caso di carta lunga, o sui lati nel caso di carta larga, potrà immediatamente individuare la carta stessa e si sa che il reperto di una carta che si crede perduta nel mazzo è alla base del novanta per cento di tutti i giuochi di prestigio con le carte; si comprende quindi l'enorme utilità che queste carte possano avere per l'Artista.

Esse però hanno anche un grave inconveniente e precisamente quello che, con l'andar del tempo, l'esistenza di queste misteriose carte lunghe o larghe, ha finito col trapelare ed, alla per fine, con l'essere conosciuta da una larga parte del pubblico. Così che è abituale il caso, allorché si sia eseguito un giuoco particolarmente interessante e si offrano le carte al pubblico perché verifichi « che non c'è trucco » di vedere dei valentuomini affaticarsi a squadrare bene il mazzo, battendolo su di un tavolo successivamente per ogni lato, e poi passare delicatamente il polpastrello del pollice sopra, sotto, a destra, od a sinistra, per scoprire l'esistenza di quella famosa carta. È vero che spesso « il trucco c'è, ma non si vede », ché, come dicevo, si tratta alle volte di semplici frazioni di millimetro e ci vuole la mano esercitata dell'Artista per rendersene conto. Comunque l'inconveniente esiste.

4. — A questo si ripara con la *carta corta*. Anche questa non è più corta delle altre che di una frazione di

millimetro o al massimo di un millimetro, e ciò, mentre allo spettatore diffidente, che sbatte il mazzo su di un tavolo da tutti i lati, impedisce di scorgere la benché minima irregolarità nel mazzo offerto al suo esame, basta invece all'Artista per raggiungere il proprio scopo.

La carta corta ha poi un altro vantaggio d'ordine pratico. Mentre infatti per avere in un mazzo normale una carta lunga od una larga non c'è altro mezzo che di accorciare o di restringere tutte le altre carte, operazione non facile, né breve e che richiede una mano esperta, per ottenere una carta corta basta scorciarne una.

L'uso della carta corta vuole però qualche maggiore accorgimento che non quello della carta lunga o di quella larga. Così per tagliare il mazzo alla carta corta, anziché poggiare il mazzo sul tavolo, è preferibile tenerlo in mano ed invece di sollevare direttamente tutta la parte del mazzo che si trova sopra la carta corta, cosa che alle volte può riuscire difficile, si tenga fermo il mazzo nella mano sinistra, con il pollice di questa mano sopra il mazzo, appoggiando sul lato interno delle carte il pollice della mano destra, mentre l'indice, il medio e l'anulare della stessa mano si troveranno appoggiati al lato del mazzo rivolto verso il pubblico. La mano destra appare allora coprire tutto il mazzo e di ciò si approfitta per far scorrere le carte con il pollice di tale mano fino a che si identifichi il breve spazio lasciato libero dalla carta corta. È evidente che, per ottenere sicuramente questo intento occorra aver cura che la carta corta, dalla parte del mazzo rivolto verso il pubblico, sia esattamente a paro con le altre. In altre occasioni sarà necessario che la carta corta sia invece a paro con le altre carte dalla parte opposta, quella cioè rivolta verso l'artista. All'uno ed all'altro caso si provvede tenendo con la mano destra il mazzo abbastanza lasco ed inclinandolo, prima di appoggiarlo sulla sinistra, in avanti o indietro, in modo da consentire alla carta corta di mettersi a paro dalla parte desiderata.

Accade alle volte che, colti all'improvviso, vi si in- giunga di eseguire qualche giuoco con un mazzo di carte

che vi viene offerto lì per lì. Come fare in questo caso ad eseguire tutti quei moltissimi giuochi che sapete fare così bene, ma che necessiterebbero l'uso di una *chiave*? Niente paura; a casi estremi, estremi rimedi. Mentre fingete di verificare se il mazzo è completo, nascostamente piegate un angolino di una carta qualsiasi (preferibilmente la *Matta* o *joker* che da noi non è quasi mai usato) non più di un millimetro o due, ma in modo tale che pur non presentando alcuna lacerazione, le fibre superficiali del cartoncino si trovino spezzate. Servitevi quindi di questa carta come di una *carta corta* e tutto procederà per il meglio. Naturalmente, questo mazzo, quando lo riprenderanno per il consueto scopo familiare non potrà più servire. Ma, oltre che, se vi sarete serviti della *Matta* il danno sarà assai limitato, hanno voluto obbligarvi a fare dei miracoli con le carte loro? Ne sopportino le conseguenze: chi vuole il fine, deve tollerare i mezzi.

5. **MAZZI DI CARTE CONICHE.** — Veramente, a stretto rigor di termini, queste carte bisognerebbe chiamarle trapezoidali, ché in effetto esse hanno la forma di un trapezio, ma tra per l'aver la parola *conica* maggior grazia dell'infelice *trapezoidale*, tra perché dopotutto il trapezio non è che una sezione conica e più precisamente la sezione di un tronco di cono, così è invalso l'uso di chiamar *coniche* le carte di cui passeremo ad occuparci, le quali alcuni si ostinano ancora a chiamar franciosamente *bisautées*, e buon pro lor faccia.

Si tratta dunque di un mazzo di carte i cui lati lunghi sono stati tutti egualmente ed accuratamente rifilati, in modo che uno dei lati corti risulti di circa un millimetro più stretto dell'altro. In altri termini, ogni lato lungo delle carte ha una rifilatura che partendo da zero, dal fondo, non deve raggiungere, in cima, che circa mezzo millimetro (vedi fig. 23).

Per di più, questa rifilatura deve essere identica per tutte le carte, di tal maniera che, messe tutte le carte una sull'altra, i bordi appaiano altrettanto netti che quelli di un mazzo di carte regolari. Si capisce quindi come,

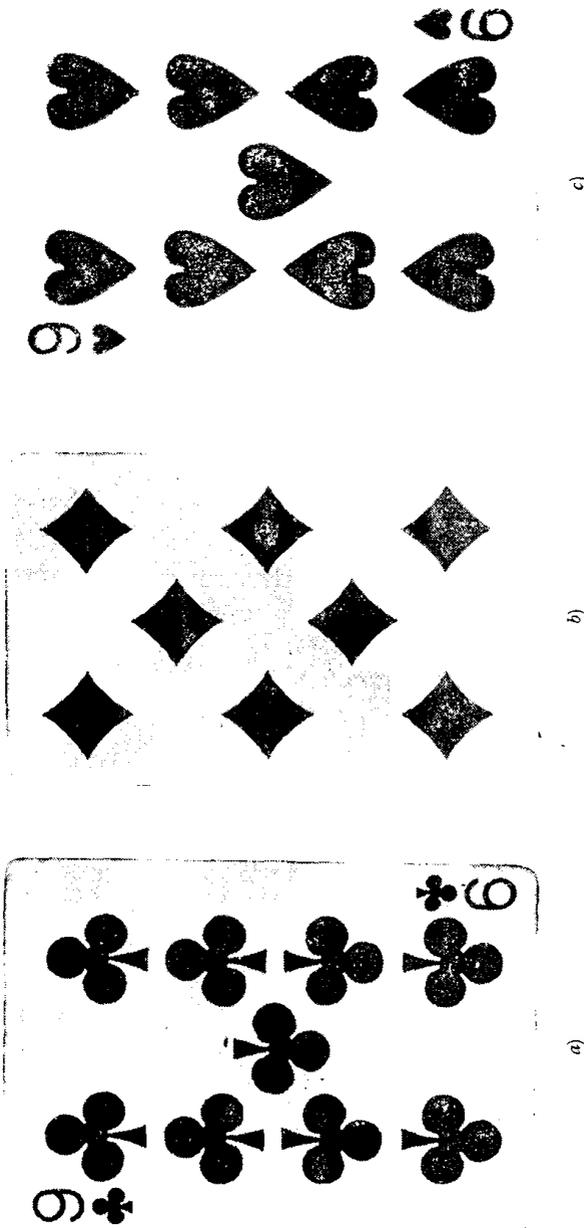


Fig. 23. - Carte coniche

a) Carta conica con il lato largo in alto; b) carta normale; c) carta con il lato largo in basso. Si vede chiaramente da queste riproduzioni (4/5 della grandezza naturale) quanto sia difficile, con carte coniche di buona fabbricazione, scoprire l'artificio.

quando la cura di tale operazione era lasciata all'iniziativa individuale di ogni singolo artista, fosse ben difficile ottenere un risultato così preciso che la cosa non dovesse più o meno facilmente apparire agli occhi del pubblico. Di qui, la diffusa conoscenza nella massa dei profani dell'esistenza delle carte coniche e la rapida decadenza di quest'artificio.

Ora però che quest'operazione viene fatta a macchina e che vi sono numerose case che producono direttamente questo genere di carte ad uso dei Prestigiatori, si è raggiunto un tal grado di precisione che le carte stesse possono spesso impunemente essere date ad esaminare al più diffidente tra gli spettatori senza che questi riesca a scorgervi nulla di anormale. Così l'uso delle carte coniche è risorto a nuova vita e l'Arte Magica ne ritrae grandissimi vantaggi.

In mani esperte, un mazzo di carte coniche può sostituire vantaggiosamente qualunque mazzo con carta lunga, larga o corta, senza contare taluni meriti proprii di questo sistema e che gli altri non hanno.

Raccolte tutte le carte nel mazzo con il lato più corto del trapezio volto verso il pubblico, qualunque carta estratta e rimessa nel mazzo in modo che risulti avere il proprio lato corto là dove le altre carte hanno il lato lungo, sporgerà di quel tanto, dalla parte opposta, che sarà sufficiente all'artista per poterla individuare. Se quindi, ad esempio, disposto il mazzo, come sopra si è detto, faccio estrarre una carta da uno spettatore e, mentre questi la guarda, giro accortamente il mazzo così che la carta sia rimessa dal lato opposto a quello dal quale è stata presa, scorrendo le dita lungo i bordi del mazzo, saprò subito dove si trovi la carta scelta. Nè le cose cambieranno se, subito dopo aver fatto rimettere la carta nel mazzo, darò il mazzo stesso ad uno spettatore perché lo mischi.

Se viceversa non è tanto di conoscere una carta scelta da uno spettatore ciò che mi importa, quanto di individuare ad ogni momento la posizione di una data carta, così come accade quando si usa di una carta lunga, non avrò che da capovolgere questa carta nel mazzo, ed avrò

l'effetto desiderato. Con il vantaggio ancora che mentre la carta lunga di un mazzo è sempre la stessa, ciò che alla lunga, è proprio il caso di dirlo, può dar nell'occhio, con le carte coniche, la carta di cui mi servo posso cambiarla ad ogni occasione.

6. **MAZZI CON CARTA SCIVOLANTE.** — I mazzi con carta scivolante (ingl. *Slicking decks*, ted. *Gleitkarte*), sono ritenuti un'invenzione del noto artista e negoziante di apparecchi magici Max Holden di Nuova York, che in *The Sphinx* (Vol. XXIII, n. 1) per primo ne indicava l'uso.

Essi consistono in mazzi ordinari nei quali una delle carte ha subito uno speciale trattamento che la rende estremamente scivolante o, come si direbbe a Roma, con bella voce che i vocabolari non registrano, scivolosa.

Per ottenere ciò, la carta in questione viene lustrata con una cera speciale che tutti i negozianti americani ed inglesi di apparecchi per prestigiatori sono pronti a fornirvi e che essi conoscono sotto i varî nomi di « *lead plaster* », « *card slick* », ecc.; ma una comune cera bianca da pavimenti può servire benissimo allo scopo. La carta così lucidata, introdotta entro un mazzo di carte, allorché si eserciti sul mazzo stesso una moderata pressione per tutta la sua larghezza, prima in senso verticale e quindi, diminuendo la pressione, in senso lievemente laterale, ha la proprietà di causare lo spezzamento del mazzo nel punto ove essa si trova. È così possibile poter sempre e con sicurezza alzare le carte tagliando a tale punto.

In altri termini, la carta scivolante rende al prestigiatore i medesimi servizi che rendono le carte lunghe o larghe o corte di cui ho già parlato, con il sicuro vantaggio che l'artificio che le rende così utili non è assolutamente percettibile.

Per eseguire l'alzata, si tenga il mazzo ben squadrato nella mano sinistra, verso la punta delle dita, con il pollice disteso piatto sopra le carte che esso preme uniformemente per tutta la loro larghezza. Imprimendo al pollice stesso un impercettibile movimento verso destra, si

vedrà il mazzo separarsi in due parti al punto preciso in cui si trova la carta preparata. Alzando le carte con la mano destra, il mazzetto che si solleva con questa mano si troverà ad avere come ultima la carta scivolante. È quindi possibile, fatta deporre una carta sul mazzetto inferiore e questo ricoperto con quello superiore, ritrovare sempre, per mezzo dell'alzata, la carta stessa.

Usando di una simile carta è consigliabile, ogni qual volta la si debba adoperare, di rinfrescarne prima la scivolosità strofinandola per qualche istante con un fazzoletto di cotone od un panno di velluto. Naturalmente, dopo un uso prolungato, converrà rinnovare il trattamento con una nuova applicazione dell'indicata cera.

## MAZZI SPECIALI

1. — Distingueremo col nome di *mazzi speciali* quei mazzi che non contengono tutte le carte di un giuoco regolare, ma solo alcune e queste più spesso ripetute e, quando occorra, truccate.

I mazzi speciali di uso più generale sono i seguenti:

*Mazzi per forzare* (ingl. *forcing decks*, ted. *Forzierspiel*);

*Mazzi con carte corte alternate* (amer. *swengali decks* e *mane tekel decks*, fr. *cartes radio*);

*Mazzi con carta a doppia faccia o a doppio dorso.*

*Mazzi con dorso numerato* (Brevetto Rohnstein).

2. **MAZZI PER FORZARE.** — Si chiamano *mazzi per forzare* quelli per mezzo dei quali si forza uno spettatore a prendere la carta che si desidera. Forzare una carta è una delle azioni che studieremo quando si parlerà della manipolazione delle carte e che ogni buon Prestigiatore deve sapere eseguire con facilità e sicurezza. Siccome però non tutti amano la prolungata applicazione, mentre altri mancano anche di naturali disposizioni, così si sono inventati questi mazzi per cui la materia dovrebbe sostituire lo spirito. Ma ci vuol altro!

Sono questi mazzi composti sia di carte tutte uguali (colmo di impudenza!) sia di carte di due o di tre sorta. In qualche raro caso sono anche usati mazzi con cinque o sei sorta di carte, ma questi occorre prepararseli da sé, mentre quelli accennati di 1, 2 o 3 sorta si trovano pronti da qualsiasi negoziante del ramo.

Naturalmente, all'infuori dell'aiutare a forzare una o più carte, questi mazzi non servono ad altro e vanno usati con molte precauzioni, né debbono mai lasciare le mani del Prestigiatore, per motivi facili ad intuirsi.

Delle varie maniere di impiegare tal sorta di mazzi, sarà detto a suo luogo, là dove si parlerà della tecnica della forzatura.

### 3. MAZZI CON CARTE CORTE ALTERNATE. —

Sono mazzi formati in generale per metà di carte qualsiasi, tutte diverse le une dalle altre, e per metà di carte tutte uguali, leggermente più corte delle altre e, con quelle, alternate (amer. *swengali deck*).

Essi servono essenzialmente a forzare una carta (quella naturalmente ripetuta) in modo più brillante che non sia offerto dall'impiego dei comuni mazzi da forzare e si possono con essi ottenere numerosi altri effetti, che indicheremo a suo luogo, così che il loro impiego si è rapidamente diffuso.

Essi hanno il vantaggio, su quelli comuni, di poter essere se non dati in mano, almeno mostrati al pubblico senza lasciar scorgere nulla di anormale.

Se, infatti, tenendo il mazzo nella mano sinistra, orizzontalmente, a carte coperte, si faranno, con le dita della destra scorrere tutte le carte davanti agli occhi dello spettatore, cominciando dalle carte di fondo, la carta corta cadendo insieme a quella lunga, che immediatamente la precede e che la copre, lo spettatore non riuscirà a vedere che una serie di carte tutte differenti (vedi



Fig. 24.

fig. 24). Se poi questo stesso spettatore, mentre le carte scorrono, inoltrando un dito in qualunque punto del mazzo prenderà la carta che verrà a trovarsi sotto il dito stesso, non potrà avere in mano che una delle carte corte, cioè la carta che si voleva forzare.

Per meglio infondere nel pubblico la persuasione che si tratta di un mazzo ordinario, immune da qualsiasi artificio, sarà anche bene tagliare ripetutamente il mazzo, in punti diversi, sempre mostrando al pubblico l'ultima carta del mazzetto che si solleva. Il taglio non potendo avvenire che alle carte lunghe, le carte che il pubblico scorge non potranno essere che tutte diverse.

Si possono con lo stesso principio di carte alternate, lunghe e corte, formare mazzi per altri scopi; così se tutte le carte lunghe si sceglieranno tra i fiori e le picche e quelle corte, pure esse tutte differenti, tra i cuori ed i quadri, sarà possibile fare apparire allo spettatore il mazzo stesso, alternativamente, o tutto nero o tutto rosso. Basterà per il primo caso, far scorrere le carte col pollice tenendo il mazzo volto in basso, così che le carte scorrono a cominciare dalle carte di fondo, mentre, per l'altro caso, non vi sarà che da tenere il mazzo volto in alto e far scorrere le carte cominciando da quelle di cima.

Ciò che si fa per le carte viste di faccia si può fare per ottenere l'apparente cambiamento del colore del dorso, usando degli stessi accorgimenti ed alternando le carte, così che quelle lunghe abbiano il dorso, poniamo, rosso e quelle corte, azzurro.

Altre diverse combinazioni si possono avere, come ognuno può facilmente intuire, una volta conosciuto il principio.

4. — In un altro tipo di mazzo, con carte corte alternate (amer. *Mane Tekel deck*), le carte corte, invece di essere tutte uguali, sono ognuna uguale alla carta ordinaria immediatamente sottostante. Così, qualunque sia la carta (corta) che viene presa col sistema più sopra indicato, basterà tagliare il mazzo, sia palesemente, sia per mezzo del salto, al punto nel quale è stata presa la carta,

perché la carta ordinaria di valore corrispondente venga a trovarsi come prima del mazzo, e sarà facile, impalmandola, conoscerla, quindi rimetterla sul mazzo o, se così convenga, in altro modo disfarsene.

Se il mazzo fosse disposto in modo che la carta corta invece di essere uguale a quella sottostante, fosse uguale a quella soprastante, allora col taglio o col salto, la carta uguale a quella presa verrà a trovarsi l'ultima del mazzo e potrà essere conosciuta adocchiandola segretamente.

**5. MAZZI DI CARTE A DOPPIA FACCIA.** — Questi mazzi, il nome stesso lo dice, si compongono di carte, tranne in generale la prima e l'ultima che sono carte regolari, aventi una doppia impressione sul davanti e sul dorso.

Talvolta, mentre da una parte presentano l'aspetto di un comune mazzo normale, dall'altra appaiono composti di carte tutte di uguale valore; altri mazzi invece, anche dalla parte opposta recano l'impressione di carte tutte differenti, l'opposizione di un valore all'altro essendo fatto secondo determinate esigenze.

Questi mazzi non sono di uso normale. Essi servono soltanto per taluni giochi speciali e segnatamente per l'esecuzione di molte delle geniali invenzioni fatte nella seconda metà del secolo scorso da G. N. Hofzinsler (1),

---

(1) Giovanni Nepomuceno HOFZINSER, nato a Vienna nel 1806 ed ivi morto nel 1875, fu il più brillante Prestigiatore con le carte dei suoi tempi. Dottore in Filosofia ed i. e r. funzionario degli Archivi di Corte, geniale inventore di centinaia di originalissimi giochi, questi eseguiti per oltre quarant'anni in una sala privata, frequentata dalla miglior società viennese ed alla quale, nonostante l'altissimo prezzo d'entrata (un Ducato d'oro!), accorrevano quanti, interessati ai progressi dell'Arte Magica, si trovassero a passare per Vienna. Sventuratamente, la morbosa gelosia con cui egli teneva a serbare il segreto dei suoi esperimenti gli consigliò di prescrivere nel suo testamento, che la vedova scrupolosamente eseguì, la distruzione di tutte le sue note e dei suoi apparecchi magici. Si salvarono tuttavia una trentina di giochi di carte descritti e corredati di note di proprio pugno dell'Illustre inventore passati in possesso del compianto Ottokar FISCHER, che li ha opportunamente pubblicati ed illustrati. Un'altra messe di giochi dovuti al dott. Hofzinsler pure si trova presso il noto artista germanico MARVELLI che ne promette la prossima pubblicazione.

rimasto celebre per la sua insuperata abilità nella prestigiazione delle carte e per i molti e complicati giuochi da lui inventati.

**6. MAZZI CON CARTE A DOPPIO DORSO.** — Veramente questi mazzi, composti di cartoncini che non recano da una parte e dall'altra che l'impressione di un normale dorso di carta, non potrebbero neppure essere enumerati tra i mazzi di carte. Essi servono in rare occasioni e sempre di sussidio ad altro mazzo di dorso uguale. In definitiva essi costituiscono, più che altro, un apparecchio sussidiario per la Prestigiazione delle carte, ma poi che si parla normalmente di *carte a doppio dorso*, ho creduto bene di qui ricordarli.

**7. CARTE CON DORSO NUMERATO.** — Si tratta di un mazzo speciale di 32 carte inventato dal dottor Rohnstein, regolarmente brevettato, con privativa di vendita concessa alla casa Conradi-Horster di Berlino.

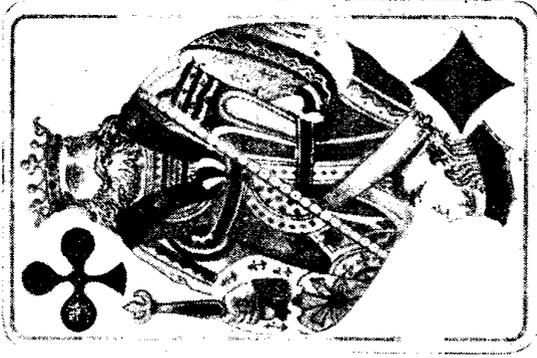
Ogni carta del mazzo reca stampato in grande sul dorso un numero da 1 a 32; numero che è assolutamente indipendente dal valore della carta su cui si trova. Così ogni carta può indifferentemente recare un numero piuttosto che un altro: l'unica cosa che importi è che il mazzo contenga le consuete 32 carte e che ognuna rechi sul dorso uno dei numeri da 1 a 32.

Molti giuochi sono stati composti dall'Autore con l'uso di queste carte, tutti fondati sul principio generale, che è alla base del sistema, di due carte presentate come se fossero una sola che appare quindi col valore di una carta ed il dorso di un'altra.

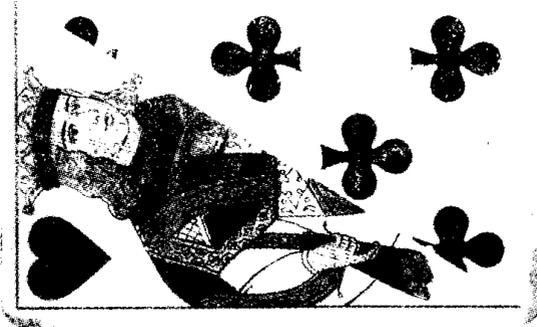
## CARTE SPECIALI

1. — Oltre a interi mazzi diversi dai normali, quali abbiamo enumerato finora, la Prestigiazione fa pure uso di un numero così grande di singole carte speciali, che a volerle enumerare tutte non basterebbero molte pagine, né ciò avrebbe un'eccessiva utilità pratica.

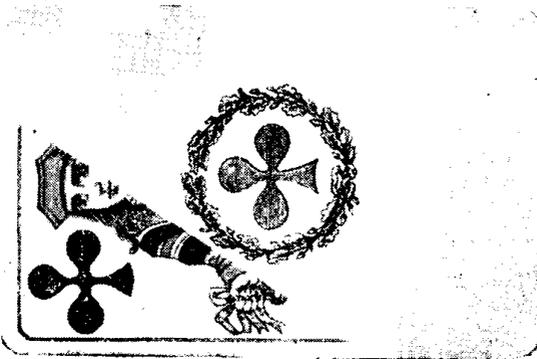
Mi contenterò di ricordarne i tipi di uso più comune.



c)



b)



a)

Fig. 25. - Tipi di carte diagonali  
a) Asso e figura; b) carta bassa e figura; c) due figure.

E ancora aggiungerò che dicendo di *uso comune* intendo più che altro dire di *uso comune fra coloro che le adoperano*; i quali non sono molti e quasi sempre o principianti o amatori di certi giuochi molto complicati che sono, invero, più ingegnosi che divertenti.

Comunque, ecco quali sono le principali di queste carte:

*Carte a doppia faccia*, che recano un valore da una parte ed uno diverso dall'altra. Le più usate di tale tipo sono tre carte che da una parte hanno il valore di un asso e dall'altra quello di un'altra carta qualsiasi o sono impiegate in talune versioni del già ricordato « giuoco dei quattro Assi »;

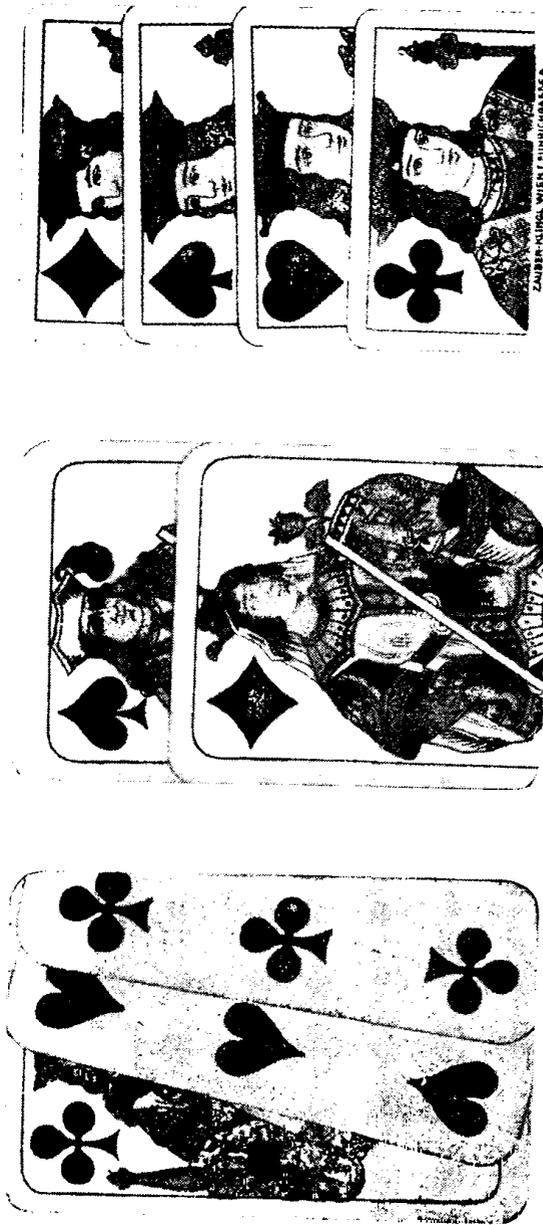
*Carte diagonali*, che recano nella parte superiore alla diagonale idealmente tracciata dall'angolo superiore destro all'angolo inferiore sinistro, l'impressione di un valore e nella parte inferiore alla diagonale stessa, quello di un altro (vedi fig. 25). Così che accadrà, sventagliando davanti al pubblico un certo numero di queste carte, opportunamente coprendo la prima con una carta normale, che esse appariranno di una sorta, mentre ripetendo l'operazione, dopo di averle capovolte, appariranno di un'altra. Di tali carte si sogliono anche formare interi mazzi per ottenere determinati effetti;

*Carte a doppia faccia, diagonali da una parte e normali dall'altra*; che possono quindi apparire come tre carte diverse;

*Carte a doppia faccia, diagonali da entrambe le parti*, per cui, convenientemente manovrate, possono rappresentare quattro diversi valori;

*Carte meccaniche a punti mobili*, con le quali è possibile, ad esempio, trasformare un sette di quadri in un otto, o un otto di picche in sette o in sei, e via dicendo (vedi fig. 27).

*Carte a valore multiplo* la cui figura rappresenta la sezione di alcune carte disposte a ventaglio, oppure una sotto l'altra, così che accompagnandole con un'altra carta



a) Con questa ed un'altra sola carta, sventagliate, si dà l'illusione di avere quattro carte in mano;  
 b) Tenendo in mano questa carta e coprendone la parte inferiore con un'altra, si può far credere di avere tre carte in mano;  
 c) Mettendo sulla parte inferiore dell'ultimo re un'altra carta, sembrerà che si abbiano in mano cinque carte.

normale si potrà far credere di aver un maggior numero di carte in mano. Spesso le carte recano sul dorso l'impressione di una carta normale (vedi fig. 26).

*Carte ad astuccio, rigido o pieghevole*, contenente una carta normale;

*Carte bianche*, a dorso normale, che sulla faccia non recano alcuna impressione;

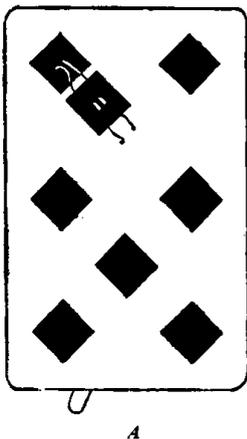


Fig. 27. — Carta a punti mobili

Manovrando convenientemente la piccola leva *A* che le dita tengono nascosta, è possibile portare il seme mobile, legato da fili invisibili, da una parte o dall'altra e così mostrare a volontà, un sette od un otto di quadri.

*Carte bucate, tagliate, traforate, munite di ganci, di elastici, di fili*, e chi più ne ha più ne metta, ché la fantasia dei Prestigiatori e, più ancora, quella dei fabbricanti di forniture magiche, non conosce davvero limiti.

## APPARECCHI PIÙ IN USO NELLA PRESTIGIAZIONE CON LE CARTE

1. **CORNICE CON SABBIA** (fr. *cadre au sable*, ingl. *sand card frame*, ted. *Sandrahme*). — È un piccolo ingegnoso apparecchio la cui invenzione è attribuita ad Eugenio Bosco, figlio del grande Bartolomeo di questo nome (vedi fig. 28).

Si tratta di una normale cornice da ritratti, col fondo apribile così da potervi introdurre una carta. La particolarità invisibile ed insospettabile di questo apparecchio è di avere il vetro davanti composto, anziché di

una sola, di due lastre con una strettissima intercapedine tra l'una e l'altra. Nella parte inferiore, entro la bacchetta della cornice, è contenuto un piccolo deposito di sabbia finissima ed asciuttissima del genere di quella che si usa per le clessidre. Capovolgendosi la cornice, la

sabbia scorre nell'interstizio tra i due vetri, ed, in un attimo, tutto lo riempie. Il fondo apribile essendo ricoperto sul davanti con carta smerigliata che riproduce l'esatto colore della sabbia compresa tra i due vetri, se dopo fatta esaminare dal pubblico la cornice vuota, vi si introdurrà segretamente una carta e poi nascostamente la si capovolgerà, in modo che la sabbia riempia lo spazio

tra i due vetri, il pubblico avrà sempre l'impressione di trovarsi davanti alla cornice vuota che esso ha precedentemente esaminato. Se allora, coperta la cornice, apparentemente vuota, con un fazzoletto, al riparo di questo nuovamente si capovolgerà, sembrerà, tolto di mezzo il fazzoletto, che una carta sia venuta misteriosamente a formarsi dentro la cornice.

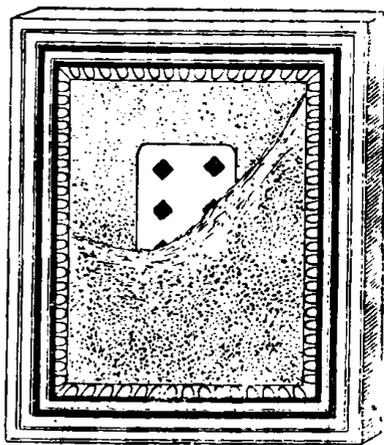


Fig. 28. — Cornice con sabbia durante la caduta della sabbia

2. **CORNICE SMONTABILE** (fr. *cadre à la carte*, ingl. *card frame*, ted. *Kartenrahme*). — È una normale cornice col fondo staccato e tenuto a posto da quattro linguette metalliche girevoli. Girando queste linguette, tanto il quadro, quanto il fondo di legno, la fodera di carta che lo ricopre ed il vetro foraneo possono essere dati separatamente ad esaminare al pubblico. La carta o le carte che dovranno poi apparire sono introdotte segretamente, con opportune manovre, nell'atto di rimontare la cornice.

3. **CORNICE CON TENDINA A SCATTO** (ingl. *Spring card-frame*). — Questa cornice ha tutta l'apparenza di una normale cornice per quadri. Ma il fondo è ricoperto da una tendina a scatto, sul tipo di quelle in uso nelle automobili.

Sul fondo sono prima disposte le carte che dovranno poi comparire. Quindi la tendina viene abbassata e tenuta a posto premendo la stoffa dalla parte inferiore contro due chiodini fissati nella parte interna della cornice. Il vetro anteriore è fissato a cerniera soltanto in alto e libero in basso. Abbassata e fissata la tendina, la più lieve spinta data al vetro nella sua parte inferiore provocherà la fuoriuscita della tendina dai chiodini che la trattengono ed il

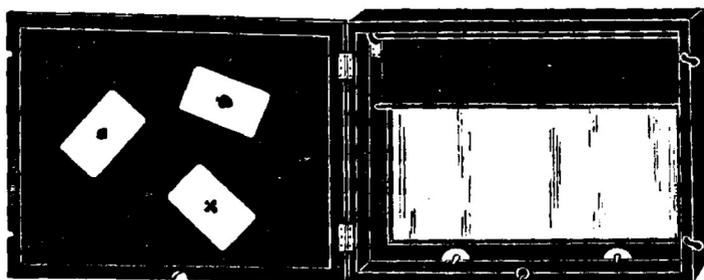


Fig. 29. — Cornice con tendina a scatto

suo conseguente istantaneo riavvolgimento, scoprendo così le carte precedentemente assicurate sul fondo. Lo scatto della tendina è così rapido che l'occhio non giunge a percepirlo e l'apparizione subitanea delle carte è di grande effetto (v. fig. 29).

Taluni fabbricanti sogliono collocare l'asse intorno al quale si avvolge la tendina nella parte inferiore della cornice, così che, allo scatto, essa si abbassa, anziché di risalire. In tal caso, naturalmente il vetro è libero in alto.

Questo apparecchio va maneggiato con molta delicatezza in modo da non provocare uno scatto intempestivo. Si fissa generalmente, già preparato, ad una parete, prima della rappresentazione così da non doverlo più toccare.

4. **CASSETTA PER CARTE** (fr. *boîte à la carte*, ingl. *changing card box*, ted. *Kartenkassette*). — È uno dei più antichi apparecchi usati dai Prestigiatori per far apparire o sparire una carta o per trasformare una carta in un'altra.

Nella sua forma più antica e più semplice, essa si compone di una comune cassetta di legno, formata di due parti perfettamente uguali unite da due cerniere. L'interno, tinto in nero, misura generalmente cm. 10×7, con una profondità nelle due parti di cm. 1. In una delle due parti si colloca un'assicella di legno, tinta anch'essa

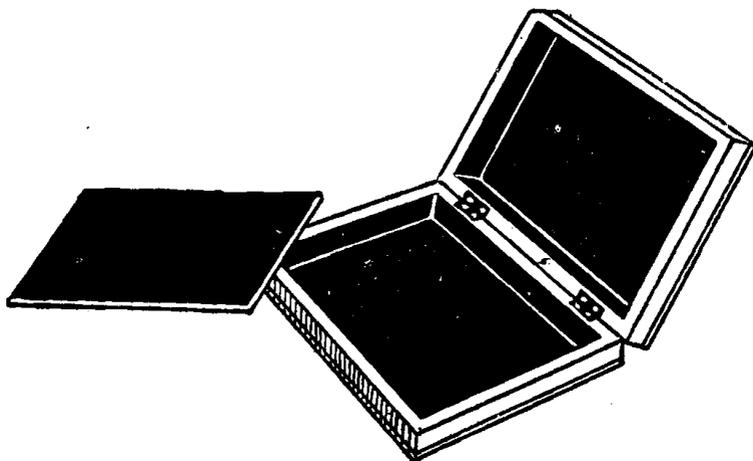


Fig. 30. — Cassetta per carte

di nero, leggermente più stretta del fondo sul quale poggia (vedi fig. 30).

Se entro questa cassetta dalla parte a fondo libero, si pone una carta e poi si chiude, l'assicella contenuta nella parte opposta cadrà sulla carta e, ricoprendola interamente, darà l'illusione che essa sia sparita. Se, invece, tra l'assicella ed il fondo si sarà segretamente introdotta una carta, la cassetta apparirà ciò nonostante vuota, mentre chiudendola, l'assicella e la carta cadranno sull'altro fondo e quando la si riaprirà si avrà l'impressione che una carta vi si sia dentro misteriosamente formata.

Se infine, dopo di aver disposto segretamente una carta tra il fondo superiore e l'assicella, si introdurrà palesemente una carta nella cassetta, chiudendo e riaprendo la cassetta la carta apparirà misteriosamente cambiata in un'altra.

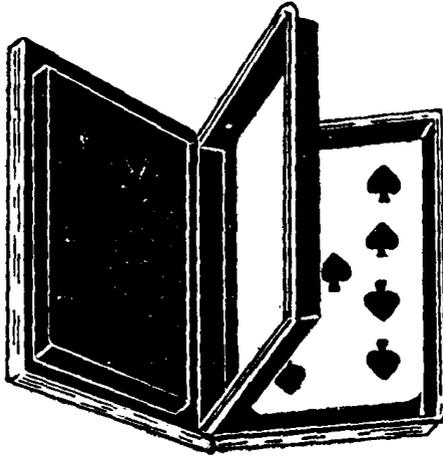


Fig. 31. - Cassetta metallica per carte

Questo è il principio generale su cui si basa questa cassetta alla quale l'ingegnosità degli inventori ha da molto tempo apportato svariate migliorie.

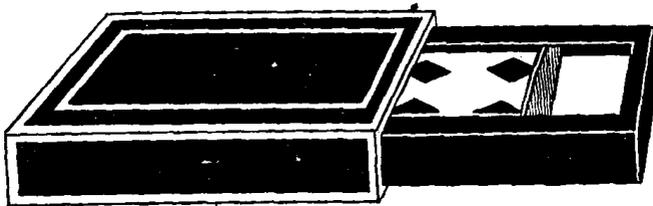


Fig. 32. - Altra cassetta per carte

Così ve ne sono talune nelle quali, prima di chiuderle, si fissa sull'apertura una lastra di vetro che ha il compito di far sembrare impossibile l'uso di un doppio fondo a caduta. Altre, costruite in metallo, sono congegnate in

maniera che il doppio fondo mobile della parte superiore si incastra solidamente, nell'atto di chiudere la cassetta, nella parte inferiore, così che la cassetta stessa può anche essere allora lasciata nelle mani del pubblico senza che nulla vi appaia di anormale (vedi fig. 31). Altre, infine, hanno all'interno un cassetto scorrevole a doppia parete. Un bottone d'arresto dissimulato sotto il fondo permette sia di aprire interamente il cassetto, con entrambe le pareti, sia di lasciare una di queste all'interno. Così, se entro questa si sarà messa una carta, si potrà a volontà, farla apparire o scomparire (vedi fig. 32).

5. **CASSETTA MECCANICA PER CARTE** (franc. *coffre à la carte*, ingl. *mechanical card box*, ted. *meka-*

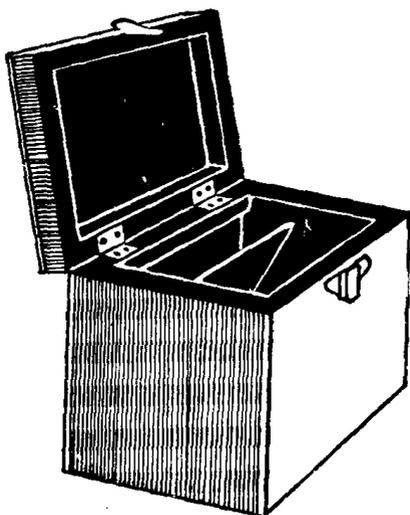


Fig. 33. — Cassetta meccanica per carte.

*nischen Kartenkassette*). — Lo scopo di questo apparecchio è identico a quello del precedente, ma il principio su cui si basa è diverso.

Si tratta, generalmente, di un'elegante cassetta in faggio o in mogano lucidato, alta esteriormente circa 8 cm., larga 7 e lunga 10 (vedi fig. 33). Il coperchio, as-

sicurato con due cerniere, ha l'altezza di un centimetro. L'interno, dipinto in nero, non presenta all'esame nulla di anormale, così che la cassetta, tanto prima di servirsene, quanto dopo esserne serviti, può fiduciosamente esser data ad esaminare.

Il segreto consiste in una parete mobile dal lato lungo della cassetta, che due cerniere invisibili uniscono alla parete vera, che a sua volta è incavata in modo da offrire alloggio a quella mobile, così che questa non appaia; mentre una molla, pure questa invisibile, la tiene ferma al suo posto. Se ora questa parete mobile, forzando la molla che la trattiene, viene costretta a girare di 90° attorno alle sue cerniere, essa verrà ad appoggiarsi sul fondo della scatola, ove viene trattenuta da un invisibile arresto metallico. Dopo di che basterà chiudere la cassetta perché, all'atto della chiusura, si provochi lo spostamento dell'arresto metallico e quindi la liberazione della parete mobile, che l'accennata molla ricondurrà e manterrà al suo posto di riposo, contro ed entro la parete fissa corrispondente. La spiegazione non sarà forse molto chiara, ma un semplice sguardo alla figura 33 non può lasciar dubbi circa il modo di funzionare di questo apparecchio.

Prima di presentarlo al pubblico, bisognerà naturalmente aver abbassato la parete mobile, ciò che si fa introducendo uno spillo in un piccolo foro, praticato dalla parete esterna della corrispondente parete fissa, foro che le venature del legno rendono impercettibile. Scostata così la parete mobile per mezzo dello spillo, sarà facile, con la mano, di abbassarla sul fondo dove l'accennato arresto metallico la terrà assicurata. Evidentemente bisognerà evitare, lasciando la cassetta nelle mani del pubblico, che qualcuno la chiuda, ché in tal caso la parete ritornerebbe al posto primitivo. A ciò si provvede rendendo la perfetta chiusura impossibile se non si eserciti sul coperchio un certo sforzo.

Si ottengono con questa cassetta, come ho già detto, gli stessi effetti di sparizione, apparizione o sostituzione di una carta che con la cassetta semplice. Se, infatti,

prima di abbassare la parete mobile, si collocherà sul fondo una carta, questa apparirà quando la parete sarà tornata al suo posto; se la si porrà invece dopo che la parete sia stata abbassata, questa rialzandosi trascinerà seco la carta e la terrà nascosta contro la parete fissa.

I soli inconvenienti di questo apparecchio sono, anzitutto, che esso esige una particolare accuratezza di costruzione, così che non converrà farne acquisto che presso Case di sicura fiducia, e, poi, che lo scatto che libera la parete mobile produce sempre un certo rumore, ed è qui proprio uno di quei casi in cui la bacchetta riesce provvidenziale. Ché se nell'atto di chiudere la cassetta vi si darà sopra un lieve colpo con la bacchetta; il rumore vero o supposto di questo colpo coprirà quello dello scatto.

**6. CASSETTA PER CARTE A DOPPIO EFFETTO**  
(fr. *boîte à tiroir pour cartes*, ingl. *card drawer box*, ted. *Eskamotierschiebladenkasten*). — Più che di una vera e

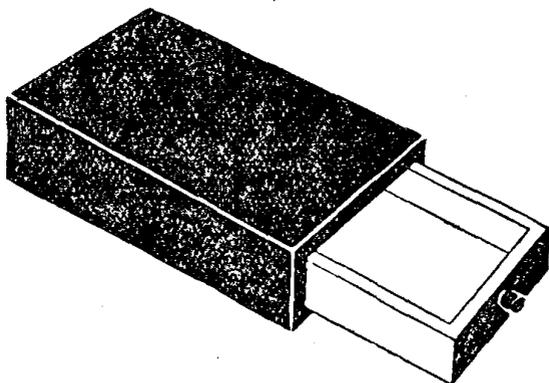


Fig. 34. — Cassetta (esterno) per carte, a doppio effetto

propria cassetta, si tratta qui di un cassetto di legno che scorre entro un'armatura pure di legno, nella quale risiede il segreto del suo funzionamento (vedi fig. 34).

Tanto la parte superiore, quanto quella inferiore dell'armatura sono, dalla parte interna, scavate in modo da offrire alloggio, ognuna, ad un'assicella coi lati corti leggermente affinati. La parte posteriore dell'armatura è,

dal lato interno, doppia e una molla a nastro mantiene la parte interna leggermente scostata da quella esterna. Questa parte mobile interna è anche quella che mantiene a posto le assicelle introdotte negli opportuni cavi dei lati superiori.

Messe a posto le assicelle ed introdotto il cassetto, se questo sarà spinto con una certa forza verso l'interno, la parete mobile posteriore, agendo sulla molla, si sposterà di quel tanto che è sufficiente a far cadere entro il cassetto l'assicella superiore, la presenza del fondo del cassetto impedendo a quella inferiore di muoversi. Se il cassetto verrà ritirato, il fondo ritorna al suo posto e l'as-



Fig. 35. - Cassetta per carte, a doppio effetto (sezione)

sicella inferiore è di nuovo tenuta ferma. Se poi si rivolterà l'armatura e si introdurrà nuovamente il cassetto sarà allora facile farvi cader dentro, ripetendo la spinta verso il fondo mobile, anche l'altra assicella (vedi fig. 35).

L'accorto lettore avrà a questo punto già compreso come l'introduzione di carte tra le pareti superiori od inferiori e le relative assicelle costituisca il normale impiego di questo apparecchio col quale si può quindi o far sparire successivamente due carte diverse, o farne apparire un numero uguale o, infine, far subire alla stessa carta due trasformazioni successive.

**7. BICCHIERE CON SPECCHIO** (fr. *verre au miroir*, ingl. *mirror glass*, ted. *Eskamotierspiegelbecher*). — È un apparecchio molto usato nella Prestigiazione in generale e che può alle volte rendere utili servizi anche a quella con le carte.

Entro un bicchiere di dimensioni tali da poter comodamente mantenere una carta o un mazzo di carte in po-

sizione verticale, si trova disposto verticalmente uno specchio a doppia faccia. L'orlo superiore del bicchiere è inoltre generalmente reso opaco o da un bordino dorato o da altra acconcia ornamentazione, ciò che ha lo scopo di impedire la visione al pubblico dell'orlo superiore dello specchio (vedi fig. 34).

Un bicchiere simile, soprattutto di sera, al chiarore dei lumi, ha tutta l'apparenza di esser vuoto, da qualunque parte lo si guardi. L'astuto Prestigiatore, disposto il bicchiere con lo specchio parallelo alla scena, dopo di aver nascostamente collocato nella parte posteriore una carta o un mazzo di carte o qualunque altro oggetto, sarà sicuro che il pubblico non se ne renderà conto. Coperto il bicchiere stesso per un attimo e fattolo girare di  $180^\circ$ , la cosa nascosta apparirà, e tutti ad esclamare: *Ma quant'è bravo! Ma come avrà fatto?*

Le case di apparecchi magici forniscono anche speciali piedestalli girevoli che facilitano la manovra di girata del bicchiere.

Questo bicchiere offre anche spesso un mezzo facile per sbarazzarsi segretamente di qualche oggetto nascosto in mano. Basterà per ciò di aver avuto cura di appoggiare in precedenza la bacchetta sul bicchiere, poi, con la scusa di riprenderla, si deporrà discretamente la cosa da abbandonare nella parte posteriore del bicchiere... e voglio un po' vedere chi se ne accorga!

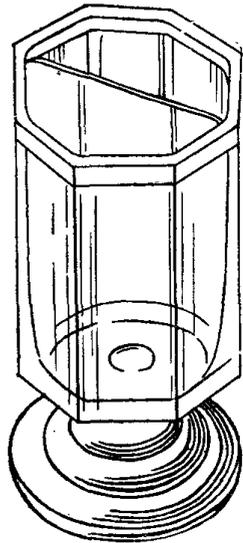


Fig. 36. — Bicchiere con specchio

8. LA « HOULETTE » O MONTACARTE. — L'invenzione, della fine del settecento, è francese ed il suo nome deriva dalla prima forma, oggi abbandonata, di questo arnese. *Houlette*, come si sa, è per i francesi quel bastone che reca all'estremità superiore una specie di pala di cui i pastori si servono per lanciare piccoli sassi o zolle

di terra alle pecore che si allontanano dal gregge. La medesima parola francese è universalmente usata dai Prestigiatori di lingua inglese e « houlette » si continua a dire anche da noi, fintantoché qualche gerarca della lingua non venga a confermare con la sua autorità il nome che osiamo proporre di « montacarte »; che bene indica lo scopo cui l'apparecchio è destinato e ripete la traduzione che di « houlette » hanno dato i tedeschi con la parola « *Kartensteiger* ».

La primitiva forma di questo arnese, quale è riprodotto nella figura 35, bene ricordava il descritto bastone da pastore, ma oggi si sono fatti molti progressi, l'asta è di solito soppressa e non rimane che l'astuccio superiore, ammodernato nella forma, destinato a contenere il mazzo delle carte.

Lo scopo che si vuol raggiungere è questo: messo un mazzo nell'astuccio che costituisce la parte essenziale del montacarte, ottenere, senza mezzi apparenti, il sollevamento dal mazzo stesso di una o più carte previamente determinate.

Molte e diverse soluzioni sono state escogitate per ottenere questo effetto che è sempre uno dei più gustati e, come spesso accade nelle invenzioni meccaniche, dai sistemi complicatissimi di un tempo si è giunti ora a ritrovati di incredibile semplicità.

I montacarte non essendo utilizzati che per un solo tipo di giuoco non è possibile spiegarne il funzionamento senza al tempo stesso accennare allo svolgimento del giuoco, così che, lasciandoli per il momento, ne ripareremo quando saremo arrivati alla parte di questo lavoro in cui tratteremo del giuoco « *Le Carte che si sollevano* ».

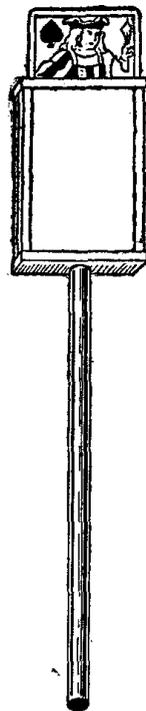


Fig. 37. — Tipo di montacarte

9. **BORSA PER SCAMBI** (fr. *Bourse à échange*, ingl. *changing bag*, ted. *Vertauschungsbeutel*). — È generalmente una borsa di velluto

con l'apertura fissata ad un cerchio di metallo munito di un corto manico. A parte la lunghezza del manico che non supera in genere i 35-40 cm., questa borsa ricorda un

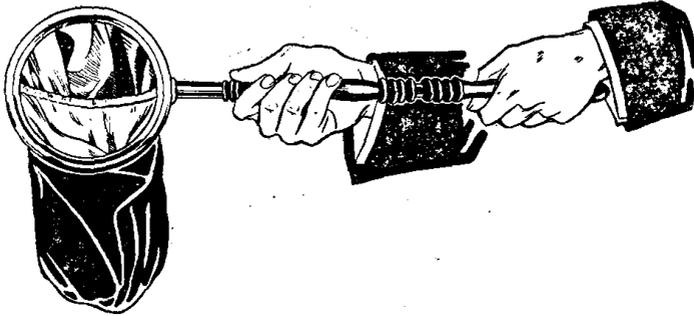


Fig. 38. - Borsa per scambi

(vista nel momento in cui la mano sinistra, manovrando la parte mobile del manico, cambia la posizione del semicerchio interno, cosa che deve naturalmente esser fatta con la bocca della borsa volta in alto, acciocchè non appaia).

po' quelle che si usano per la colletta delle elemosine nelle chiese (vedi fig. 36).

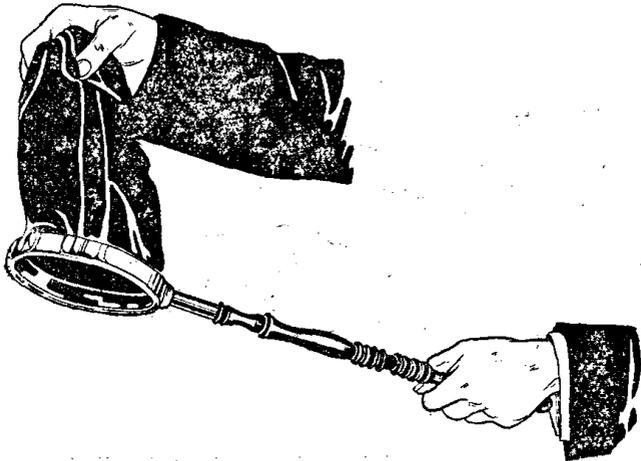


Fig. 39. - Borsa per scambi

(voltata con la bocca in basso, mentre la mano destra tiene ferme a traverso la stoffa le carte eventualmente nascoste nell'interno).

Una divisione interna della stessa stoffa di cui la borsa è foderata, e la cui parte superiore è fissata ad un

mezzo cerchio metallico girevole intorno al diametro che passa per il punto dell'attaccatura del manico, consente, a seconda che un invisibile congegno, che fa parte del ma-



Fig. 40. - Borsa per scambi

(la mano destra, sempre tenendo ferme le carte afferrate a traverso la stoffa, provoca il rovesciamento della borsa che qui si vede dalla parte della fodera).

nico, porti questo semicerchio a destra o a sinistra, di presentare al pubblico l'una o l'altra delle due parti in cui resta così suddiviso l'interno della borsa. Questa divisione

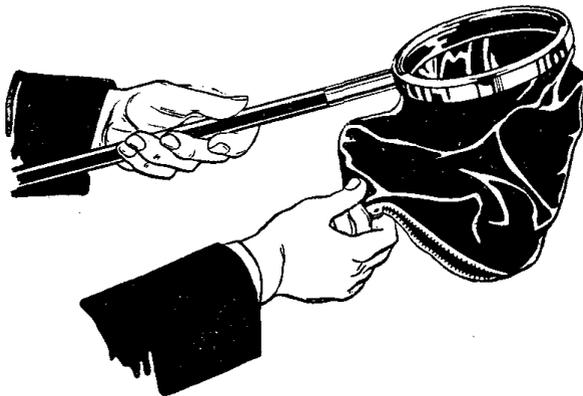


Fig. 41. - Borsa per scambi con « chiusura lampo ».

interna essendo fatta di stoffa molto leggera di lunghezza appropriata, ed il semicerchio che la regge rimanendo sempre nascosto, sia da una parte che dall'altra, dal cerchio metallico che forma l'orlo della borsa, la borsa stessa

può anche essere rivoltata di dentro in fuori senza che nulla appaia dei suoi artifici.

Un importante perfezionamento della borsa per scambi è stato recentemente apportato da un costruttore americano che ha munito la parte inferiore della borsa di una di quelle chiusure metalliche a scorrimento, note alle sarte ed ai negozianti in generi di moda sotto diversi nomi forestieri e, ringraziamo Iddio, anche sotto quello italiano di *chiusura lampo*. L'assoluta innocenza della borsa risulta così, quando la chiusura sia aperta, anche più evidente e se ne possono trarre, soprattutto nella manipolazione dei fazzoletti, effetti molto graziosi (vedi fig. 41).

Nella Prestigiatura con le carte, la borsa per scambi, serve al solito per far sparire, apparire o cambiare una o più carte e magari, usandola con qualche accorgimento, un intero mazzo di carte.

10. **LEGGIO PER CARTE** (ingl. *card stands*, ted. *Kartenständer*). — Conviene spesso, specie quando si

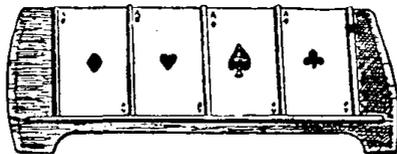


Fig. 42. — Leggio per carte.

operi in una vasta sala o su di una scena, per mettere bene in evidenza certe carte, disporle ordinatamente sopra un apposito leggio, ciò che consente al pubblico di osservarle meglio (vedi fig. 42).

Dall'uso di questi innocentissimi arnesi è nata l'idea di preparare dei leggi meccanici con i quali si potesse ottenere automaticamente la sparizione o la trasformazione delle carte che vi fossero appoggiate e molti ne sono stati messi sul mercato, tutti più o meno ingegnosi, ma col risultato finale di allontanare sempre più gli Artisti dalla ricerca di quella destrezza che è invece una delle principali attrattive dell'Arte loro.

**11. CLASSIFICATORI PER CARTE.** — Consistono questi apparecchi in piccoli telai rigidi ricoperti di stoffa nera e muniti da ambe le parti di due tasche una sotto l'altra, che permettono l'introduzione di un certo numero di carte.

Supponendo di voler disporre in un classificatore tutte le carte di un mazzo di 32 carte, si metteranno, in ordine di valore dal *sette* all'*asso*, in una delle tasche superiori, le carte, per esempio, di *quadri*; nella tasca inferiore dello stesso lato quelle di *cuori*; nelle due tasche del lato opposto, quelle di *picche* e di *fiori*.

Introdotta nella tasca interna del vestito il classificatore con le sue carte, sarà sempre possibile estrarre immediatamente dalla tasca la carta desiderata. Sapendo, ad esempio, che le carte rosse si trovano disposte nella parte esterna e quelle nere nell'interna, quadri e picche in alto, cuori e fiori in basso, volendo estrarre, supponiamo, il *re di fiori*, basterà che la mano si porti presso la parte bassa interna del classificatore e prenda la seconda carta che ivi si trova. Le carte si contano da una parte e dall'altra, secondo più convenga; così, supponendo che esse siano state riposte nelle rispettive tasche incominciando con gli assi, se si trattasse di scegliere un *nove*, si conteranno tre carte a partire dall'esterno; se fosse un *fante*, tre carte a partire dall'interno.

I classificatori possono alle volte, convenientemente, essere due, uno per le carte rosse ed uno per le nere, disposti in due tasche diverse, così che le carte da contare, usando di un mazzo di 32 carte, non siano mai più di due, ciò che rende molto più rapida la scelta. Dovendo forzatamente avere tutte le carte apparentemente nella medesima tasca, si potrà nulla di meno aver due classificatori, uno per le carte rosse ed uno per quelle nere, ricorrendo all'artificio della doppia tasca.

**12. VASSOIO PER SCAMBI** (fr. *plateau à échange*, ingl. *changing tray*, ted. *Vertauschungstablette*). — Questo apparecchio è soprattutto utile per eseguire lo

scambio tra due mazzi, cosa sempre necessaria quando si operi con un mazzo preparato.

Il mazzo da prelevare è trattenuto sotto il vassoio, sul quale invece si deposita quello da abbandonare. Rivol-

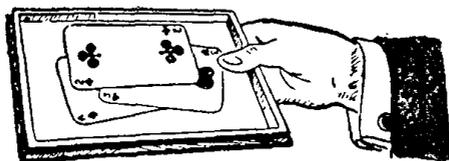


Fig. 43. — Vassoio per scambi.

tando destramente il vassoio, sotto copertura del corpo in atto di voltarsi, lo scambio è eseguito (vedi fig. 43).



Fig. 44. — Tavolinetto per carte

13. **TAVOLINETTO PER CARTE** (fr. *trépiéd aux cartes*, ingl. *card table*, ted *Kartentischchen*). — Consiste questo apparecchio, la cui invenzione è attribuita al noto

artista tedesco Bellachini, primo di questo nome, in un disco munito, nella sua forma primitiva, di tre zampe incrociate che gli facevano assumere l'apparenza di un tavolino da Prestigiatore, ed in un coperchio a doppio fondo col quale il disco viene ricoperto. Deposta una carta sul disco e questo ricoperto con l'accennato coperchio, ciò che richiede una moderata pressione, risollestando il coperchio, il doppio fondo rimane aderente al disco, nascondendo così la carta che vi si trovava e che sembra, di tal maniera, essere sparita. Se poi, sul doppio fondo del coperchio fosse stata prima deposta un'altra carta, la prima carta apparirà essersi cambiata in questa. Insomma, non altrimenti che con la cassetta per carte, si possono con questo apparecchio far apparire, sparire e cambiare una o più carte (vedi fig. 44).

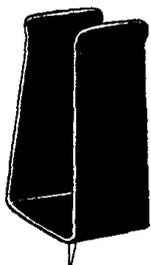


Fig. 45. — Servente per mazzo di carte.

#### 14. SERVENTI PER CARTE. —

Sono piccoli sostegni, dei quali esistono svariati modelli, che possono essere facilmente adattati al dorso di una sedia ed alla parte posteriore di un tavolino per reggere un mazzo di carte di cui ci si debba segretamente impadronite (v. fig. 45).

Talune sono munite anche di una piccola rete sulla quale si può lasciar cadere il mazzo che si ha in mano all'atto di impadronirsi dell'altro; in tal caso esse sono utili per lo scambio di due mazzi (vedi fig. 9).

15. TIRANTI E PINZE PER CARTE (fr. *tirage e pince*, ingl. *pull*, ted. *Züge e Kartenklammer*). — I tiranti, fili elastici fissati generalmente alla schiena e che raggiungono nascostamente la mano attraverso la manica, o, più spesso, per l'apertura dell'abito, sono sussidi usatissimi in tutta la Prestigiazione con le carte. In tali casi, i tiranti sono muniti alla loro estremità libera di una pin-

zetta adatta a trattenere alcune carte od anche un intero mazzo. Altre volte queste pinzette sono assicurate con

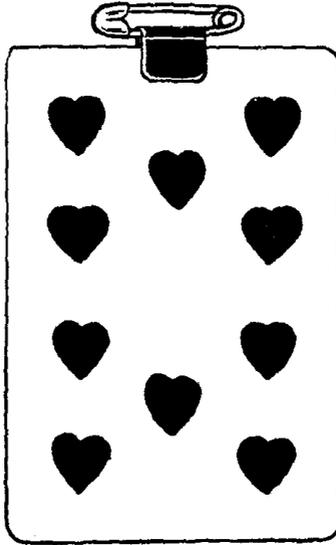


Fig. 45. - Pinzetta per carte.

una spilla da balia alla parte interna dell'abito per ivi tener nascoste una o più carte (vedi fig. 46).

## SEZIONE SECONDA

### I METODI

#### MANIPOLAZIONE DELLE CARTE

1. — La manipolazione delle carte è un'arte antichissima la cui origine si può riportare ai primi decenni dall'introduzione in Europa delle carte da giuoco. Mentre infatti l'apparizione di queste, in Italia prima che altrove, si fa comunemente risalire al cadere del XV secolo, già la manipolazione delle carte trovava la sua espressione scritta nelle opere di taluni nostri eruditi del Cinquecento.

Gerolamo Cardano, ingegno profondissimo e di cultura enciclopedica; il cui nome è tuttora ricordato, oltre che per la sospensione detta appunto ancor oggi *cardanica*; anche per la sua celebre discussione con Nicolò Tartaglia; per la dimostrazione ch'egli fece per primo dell'impossibilità del moto perpetuo; per la formula da lui trovata per la risoluzione delle equazioni di 3° e 4° ordine; e per tante altre opere, così fisiche che matematiche; Gerolamo Cardano, fu forse il primo Autore che parlasse nelle sue opere (*Ars Magna*, Norimberga, 1545; *De Subtilitate*, Basilea, 1547; *De Mirabilibus*, *De Rerum Variegate*, ecc.) della Prestigiatura delle carte ed, anzi, difendesse questi primi Manipolatori dalla terribile accusa di *Prestigio Diabolico*.

Tommaso Garzoni, Canonico lateranense, nell'opera postuma *Il Serraglio degli Stupori del Mondo*, stampata dal fratello Bartolomeo nel 1613 (Venezia), ma scritta certo prima del 1589, anno della sua morte, così si esprime: *Solo il Cardano, de' tempi nostri Autore non ignobile, ha scoperto qualche cosa delle invenzioni di costoro [Manipolatori] nel lib. De Mirabilibus et in diversi*

altri libri, per esser stato uomo curioso di tutte le sorti di professioni.

Anche Giovanni Francesco Pico della Mirandola, nipote del celebre Giovanni del quale anche pubblicò le opere, nel suo libro *de Praenotione*, uscito per le stampe a Basilea nel 1601, si occupò di Prestigi e Prestigiatori.

Ma il già citato Tommaso Garzoni, fu forse a sua volta il primo, a darci notizia della divisione dei Prestigiatori come oggi diremmo, in *professionisti e dilettanti*. Leggesi infatti nel *Serraglio*:

... Onde notisi che varie sono le specie dei Prestigi; ci è una sorte, che vien chiamata apparenza, ovvero Prestigio Giocolatorio, il qual s'esercita a guisa della Commedia, e da persone vili, come Cerretani e Bagatteglieri, su le piazze e su l'hosterie, et anco da persone nobili, senza premio o mercede, ma per sola gentilezza alla presenza di Gentilhuomini, Signori, Principi e Principesse... e qui cita varî dilettanti dell'epoca: uno Scoto piacentino, un Luca Trono veneziano, un ingegnere del Serenissimo Duca di Ferrara, del quale pure racconta varî giuochi, aggiungendo:... e queste apparenze tutte da me viste sono indubitatamente senza operazioni di Demonio, et io ne posso far fede a tutto il mondo, perché egli per gratia sua s'è degnato farmi partecipe de' modi co' quali opera in molte di queste sue fantasie curiose, acciocché io potessi testificare in iscritto non solamente d'haver visto, ma anco di sapere. E perché io gli ho dato la parola di tacere i modi, sol posso dire, in generale, che quasi tutte queste sono industrie di manimeschiate con accortezza d'ingegno e con audacia d'animo e di parole et inganni supposititij destramente operati, i quali sono mirabili perché s'ignorano i modi, e non per altro.

Fuori d'Italia, *The Discoverie of Witchcraft* (La Scoperta della Stregoneria) di Reginald Scot si ritiene sia del 1584, posteriore quindi alle opere di Cardano e forse anche al *Serraglio* di Garzoni, stampato sì nel 1613, ma composto prima del 1589.

Tra i Prestigiatori dell'epoca, oltre ai tre dilettanti già ricordati dal Garzoni, si citano ancora un « Francesco

Somma napolitano, nobile giovinetto di 22 anni molto virtuoso e di tali apparenze giocolatorie pratico fuor di modo», ricordato da Cardano e che perciò dovette vivere nella prima metà del Cinquecento; un giocoliere che operava con le carte e, sotto accusa di stregoneria, fu imprigionato a Parigi nel 1571, ed un altro che, secondo ricorda Francesco Bacone nel suo *Silva Silvarum*, già verso il 1575, avrebbe eseguito dei giuochi di prestigiazione con le carte in casa di suo padre, giuochi che evidentemente sottintendevano la conoscenza e la pratica della manipolazione.

Nel libro di Scot si ritrovano le basi dei principali artifici ancor oggi usati nella manipolazione delle carte, quali la carta forzata, l'impalmatura, il salto dei mazzetti, la filatura e la scivolata. Artifici successivamente accresciuti e sviluppati nei successivi *The Art of Jugling or Legerdemain* del 1614, *Les Récréations Mathématiques et Physiques* di Ozanam del 1692, *Les Nouvelles Récréations Mathématiques* di Guyot del 1749, *La Magie Blanche dévoilée* (1784) e *La Testament de Jérôme Sharp* (1785) di Decremps in cui si compendiano i più noti classici della Prestigiazione (1).

In tutte le opere successive, da Fontanelle (1829) fino a Ponsin (1853), Robert-Houdin (1868) e Hoffmann (1876), poco o nulla fu aggiunto al patrimonio già acquistato dai Prestigiatori nei secoli precedenti.

Bisogna attendere il cadere del XIX secolo e gli albori del XX per vedere, soprattutto ad opera di Artisti inglesi ed americani, introdursi nella manipolazione delle carte quei nuovi principî e quei nuovi procedimenti che hanno portato la manipolazione delle carte alla virtuosità di un Charlier, di un Houdini, di un Nelson Downs, di un Howard Thurston.

Nelle pagine che seguono limiterò la trattazione a quegli artifici strettamente indispensabili per acquistare la possibilità non soltanto di eseguire ogni sorta di prestigi,

---

(1) V. *Bibliografia*.

ma anche di iniziare lo studio di più complicati e difficili sistemi, naturalmente solamente consigliabili a chi possieda una naturale ed eccezionale disposizione ed intenda raggiungere un particolare grado di abilità e di virtuosismo. Costoro troveranno nelle seguenti opere, tutte ricordate a loro luogo nella *Bibliografia* in Appendice a questo lavoro:

- Edwin Schak: *Sleight of hands*;  
A. Roterberg: *New Era Card Triks*;  
S. W. Erdnase: *The Expert at the Card Table*;  
Camille Gaultier: *La Préstidigitation sans Appareils*;  
Nelson Dawn: *The Art of Magic*;  
Chas. C. Eastmann: *Expert Manipulative Magic e More Manipulative Magic*;  
Rémi Ceillier: *Manuel pratique d'Illusionisme et de Préstidigitation*;  
Victor Farelli: *Card Magic* (della quale esiste ora una bella traduzione francese che ripete il titolo di questo volume: *La Magie des Cartes*, a cura di Camille Gaultier).

per non citare che opere particolarmente importanti dal punto di vista della « manipolazione », troveranno, dico, in queste opere ogni miglior sussidio per raggiungere, a traverso uno studio continuato e sistematico, l'alto grado di perfezione desiderato.

2. — Gli scopi che, con la manipolazione delle carte, l'Artista intende di ottenere sono, in generale, lo spostamento invisibile di una carta da un punto del mazzo ad un altro, la sostituzione di una carta con un'altra, la sparizione, o l'apparizione di una carta. Oltre a ciò è necessario saper far prendere ad uno spettatore, che crede di scegliere liberamente, la carta che si desidera; saper mescolare un mazzo di carte, sia lasciando invariato l'ordine in cui le carte si trovano, sia dando a tutte, a una o a più carte un ordine determinato. È infine utile saper eseguire con le carte dei particolari esercizi di destrezza, chiamati

*fioriture*, che se pure non hanno, in generale, una diretta applicazione nello svolgimento di determinati giuochi, giovano nulla di meno ad accrescere la destrezza della mano ed a dare maggior grazia e varietà agli spettacoli di Prestigiazione, non senza assicurare un particolare rilievo all'abilità dell'Artista.

Tutti gli scopi sopra enumerati si possono raggiungere con i seguenti artifici:

- 1<sup>o</sup>) Salto dei mazzetti;
- 2<sup>o</sup>) Falso miscuglio;
- 3<sup>o</sup>) Impalmatura semplice e rovescia;
- 4<sup>o</sup>) Filatura;
- 5<sup>o</sup>) Scivolata;
- 6<sup>o</sup>) Scivolata laterale;
- 7<sup>o</sup>) Servizio di vantaggio;
- 8<sup>o</sup>) Ponte;
- 9<sup>o</sup>) Fioriture,

di ognuno dei quali indicherò qui appresso i principî su cui riposano ed i metodi più adatti per eseguirli (¹).

## SALTO DEI MAZZETTI

1. — Chiamano i francesi quest'artificio « *saut de la coupe* » e i traduttori italiani, subito dietro a loro lo in-

(¹) Essendo, io scrittore, di mia natura ambidestro, ossia, come più comunemente si dice, mancino, mi sono sforzato di descrivere tutti i movimenti che debbono compiere le mani nei vari artifici della manipolazione delle carte così come suppongo li eseguirebbero i destri; e però tutti i movimenti che io uso eseguire con la mano sinistra sono qui descritti come da eseguirsi con la mano destra e viceversa. Siccome però accade che gli ambidestri non sempre compiano con la sinistra tutti quei movimenti che gli altri compiono con la destra, così potrebbe anche essere successo che io abbia alle volte indicato come da eseguirsi con la destra o con la sinistra movimenti che la maggioranza dei lettori troverebbe più normale di compiere con diversa mano. Non avrà in tal caso, il cortese lettore, che da eseguirli con la mano che meglio gli aggradi, solo avvertendo, allora, di leggere destra là dove io scrivo sinistra e viceversa. Ciò è quanto ho sempre dovuto far io nei miei lontani giorni di studio e che tuttora debbo fare quando mi accade di leggere, come spesso avviene, di qualche nuovo artificio di manipolazione.

dicano con la barbara locuzione di « salto del taglio »; e ringraziamo Iddio che al primo traduttore non sia saltato in mente di chiamarlo « salto della coppa » che sarebbe ancora peggio! La locuzione più propria sarebbe dunque ancora quella indicata di *salto dei mazzetti*, ma per evitare tanta lungaggine, noi diremo semplicemente *salto* e ci intenderemo perfettamente (<sup>1</sup>). Gli inglesi dicono « *pass* » ed i tedeschi « *volte* », ma né « *passo* » né « *volta* » indicherebbero meglio, in italiano, l'artificio di cui si tratta.

Il *salto* consiste, il mazzo essendo segretamente diviso in due mazzetti, nel fare invisibilmente passare il mazzetto inferiore sopra quello superiore, così che, ad esempio, una carta che sia creduta nel centro del mazzo venga invece a trovarsi la prima del mazzo stesso.

Molti sono i metodi per eseguire questo artificio, sia con le due mani, sia con una mano sola, dei quali descriverò qui appresso i principali, non senza richiamare l'attenzione del volenteroso lettore sulla primordiale importanza che il salto ha in tutta la Prestigiatura con le carte e sulla assoluta necessità di imparare ad eseguirlo con la massima rapidità e precisione. Converrà quindi seguire tutti i movimenti indicati avendo un mazzo di carte tra le mani e ripetere i movimenti stessi fino a che questi diventino quasi istintivi. Lo studioso lettore potrà dire di aver raggiunta la necessaria efficienza solo quando riuscirà ad eseguire il salto non meno di trenta volte consecutive in un minuto, tanto con le due mani, che con una mano sola.

Se le difficoltà appariranno, a tutta prima, assai grandi, non per questo occorrerà scoraggiarsi, né soprattutto lasciarsi prendere alle lusinghe di quegli autori che ritengono superfluo questo artificio e si affannano ad indicare e raccomandare altri artifici di loro invenzione, intesi a sostituirlo. Potranno forse anche questi surrogati

---

(<sup>1</sup>) L'anonimo traduttore dell'articolo di HARRY PRICE, sull'*Illusionismo*, nell'« Enciclopedia Italiana » attribuisce a questo artificio il nome di « scartamento ». Che sia un ferroviere?

rendere qualche servizio in particolari circostanze, ma soltanto chi sappia ben eseguire il salto potrà ritenere di possedere la necessaria disinvoltura per potersi produrre nella Prestigiazione con le carte. *En dehors du saut de coupe* — ha lasciato detto Robert-Houdin, — *il n'y a pas de prestidigitation possible!*

2. **SALTO CON LE DUE MANI.** — Primo metodo (classico). Questo è il metodo che usava Robert-Houdin,



Fig. 47.

da lui stesso descritto nel già più volte citato *Comment on devient Sorcier*, e, da allora in poi, riprodotto *ne varietur* in tutti i Manuali.

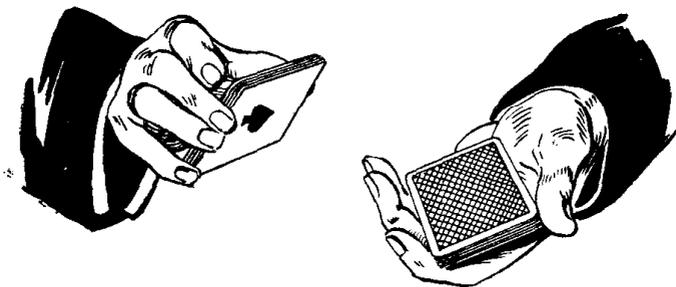


Fig. 48.

Dopo aver fatto scegliere una carta porgendo il mazzo disposto a ventaglio ad uno spettatore (vedi figura 47), si riuniscano le carte, depositando il mazzo in-

tero nella mano sinistra. Con la destra si divide allora in due mazzetti, di cui l'inferiore resterà posato sulla palma della mano sinistra ed il superiore sarà ritenuto dalla mano destra (vedi fig. 48).

Si faccia rimettere dallo spettatore la carta scelta sopra il mazzetto inferiore e questo si ricopra subito con il

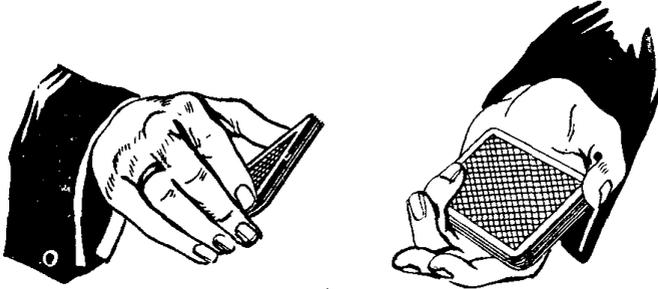


Fig. 49.

mazzetto superiore avvicinando la mano destra alla sinistra; ma si abbia cura nel far ciò, di inserire nascostamente l'estremità del dito mignolo della mano sinistra tra i due mazzetti in modo da mantenerli, senza che ciò appaia, separati (vedi figure 49 e 50).

Si prenda quindi un tempo, ciò che in termine di prestigiazione significa un momento di arresto.

Per il pubblico, il mazzo di cui esso non scorge più che un orlo, il dorso essendo coperto dalla mano destra, è riunito e la carta scelta definitivamente persa in mezzo alle altre (vedi fig. 51).

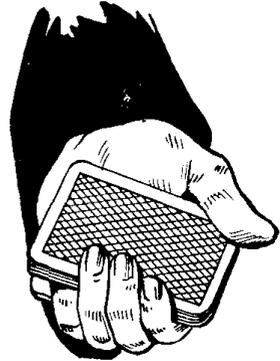


Fig. 50.

Mentre con appropriati discorsi cercherete di distrarre dalle vostre mani l'attenzione del pubblico, scelto il momento opportuno, afferrate con le dita della mano destra il mazzetto inferiore, in modo che il lato esterno poggi contro l'indice, il medio e l'anulare e quello interno contro il pollice. Al tempo stesso stringete il mazzetto su-

periore tra il mignolo, inserito tra i due mazzetti, ed il medio e l'anulare della mano sinistra che porterete sopra il mazzetto; tutto questo, ben inteso, senza che nulla, dal lato del mazzo rivolto verso il pubblico, appaia menomamente. Quindi, mantenendo il mazzetto inferiore for-

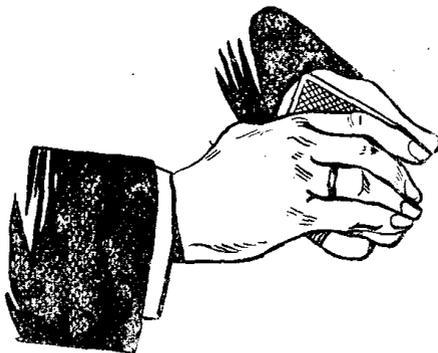


Fig. 51.

temente appoggiato contro la radice del pollice, per mezzo del medio, dell'anulare e del mignolo della mano sinistra che stringono il mazzetto superiore, fate scivo-

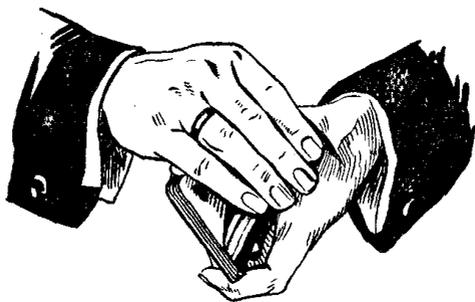


Fig. 52.

lare questo sotto il mazzetto inferiore portandolo a pari con questo alla radice del pollice sinistro (vedi fig. 52).

Tutti questi movimenti, vanno eseguiti in un attimo, sotto la copertura del dorso della mano destra rivolta verso il pubblico (vedi fig. 53). Per meglio coprire la

mossa sarà utile, al momento di eseguirla, di volgere lievemente il corpo verso sinistra, così che mentre il salto si effettua il mazzo si trovi ad essere parallelo alla linea del pubblico.

Appena eseguito il salto, per cui la carta scelta si viené a trovare sopra il mazzo, è pure consigliabile di



Fig. 53.

eseguire un falso miscuglio, che lascerà la carta scelta al posto in cui si trova, e ciò soprattutto per assicurare quello spettatore che avesse potuto osservare qualche movimento sopetto delle vostre mani.

3. **ALTRO SALTO CON LE DUE MANI** (metodo di Hermann, preferito dall'Autore). — Nel metodo classico testé descritto, come si è visto, il salto si compie portando il mazzetto superiore sotto quello inferiore; vale a dire che il mazzetto che si trova in movimento durante l'operazione è proprio quello che si trova più in vista del pubblico. Quindi bene si comprende come tutti gli autori concordino nel ritenere molto difficile la perfetta esecuzione di questo artificio. Ciò che invece si capisce meno si è come la maggior parte di essi autori continui a non propagare che questo metodo, lasciandone da parte altri che pur hanno avuto il suffragio di operatori di gran classe.

Citerò, a questo proposito, il metodo preferito e solo usato da me scrittore, con il quale si fa esattamente il contrario di quanto si compie con il precedente; qui è il

mazzetto inferiore che si sposta per venirsi a disporre sopra quello superiore.

Al momento di porre i due mazzetti uno sull'altro, dopo che la carta scelta sia stata depositata sopra il mazzetto inferiore, non è il mignolo che si introduce tra i due mazzetti per tenerli separati, bensì il medio e l'anulare della mano sinistra, mentre l'indice ed il mignolo della stessa mano, si terranno piegati contro l'ultima carta. Il mazzetto inferiore risulterà così come preso entro una morsa dalle quattro dita della mano sinistra, due sopra, al centro, e due sotto, verso le estremità (vedi fig. 54).

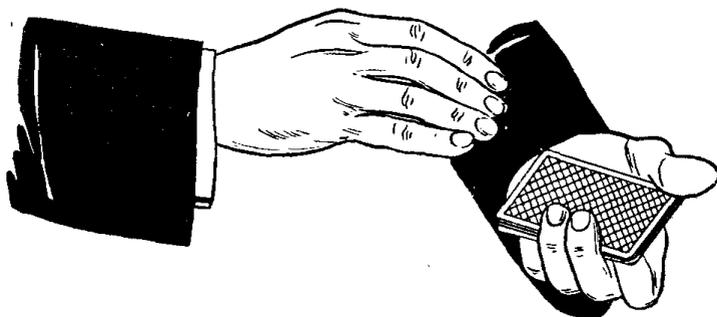


Fig. 54.

Per coprire bene questa inframmettenza della dita della mano sinistra, naturalmente più appariscente che non quella semplice del mignolo all'estremità interna del mazzo come nel caso precedente, mentre col pollice sinistro si farà pressione su tutto il mazzo, l'indice, il medio e l'anulare ed il mignolo della mano destra copriranno il lato esterno del mazzo (vedi fig. 55).

Al momento opportuno, tenendo il mazzo parallelo alla linea del pubblico e trascorso quel tanto di tempo che possa far ritenere svanito nel pubblico ogni sospetto di manipolazione, incomincerete la vostra mossa mentre la metà superiore del mazzo è sempre in vista del pubblico (vedi fig. 51). Fino a questo momento, se qualcuno mostrasse dei sospetti, potrete sempre far vedere la prima e l'ultima carta del mazzo, senza per questo perdere la separazione occulta dei due mazzetti,

Con il mazzo ben in vista, ricoperto dalla mano destra soltanto nella parte inferiore, sotto la copertura di tale mano, tenendo bene appoggiato contro la radice del



Fig. 55.

pollice sinistro il lembo superiore del mazzetto superiore, facendo forza con le dita che stringono il mazzetto inferiore, farete scivolare questo fino a che il suo orlo superiore non venga a trovarsi a paro con l'orlo inferiore del mazzetto superiore; dopo di che introdotto il medesimo mazzetto entro il cavo risultante tra la mano destra ed il dorso del mazzetto superiore, lo farete risalire fino all'orlo della mano che lo nasconde (vedi fig. 56).



Fig. 56.

In questo momento, per il pubblico, che vede solamente la parte superiore del mazzetto superiore, nulla è accaduto; per voi il mazzetto inferiore già si trova al di qua di quello superiore ed il salto è virtualmente eseguito.

Per completarlo basterà sollevare rapidamente la mano sinistra, mentre quella destra abbandona la sua posizione di copertura, approfittando di questa mossa, che le parole del vostro discorso possono far ritenere un semplice gesto della conversazione, per mettere bene a paro i due mazzetti.

4. **SALTO RIBALTATO.** — Questo salto, di invenzione americana e che in inglese viene chiamato *revolving pass*, è un bell'esempio di quanto l'audacia, *vulgo* faccia tosta, spesso utile nella vita, lo sia sempre nella prestigiazione.

Mentre con gli altri metodi non sarà mai abbastanza raccomandata la sveltezza, direi quasi, l'istantaneità dei movimenti, in questo invece si raccomanda la massima calma, come se l'Artista, parlando d'altro, quasi non pensasse più di avere delle carte in mano e con queste distratamente si trastullasse.

Messa dunque la carta scelta, come al solito, sul pacchetto inferiore, s'introducano nascostamente tra i due mazzetti l'indice ed il mignolo della mano sinistra, mentre il medio e l'anulare della stessa mano si porteranno sopra il mazzo. Con la mano destra si afferri tutto il mazzo e come se si volesse far vedere l'ultima carta si rivolti l'intero mazzo che verrà così a poggiare sull'estremità delle dita della mano sinistra, di cui due sono inserite tra i mazzetti. Ora qui viene il bello. Al momento in cui il mazzo si presenta così orizzontale, con lo stesso ritmo di movimento si sollevi con la mano destra il mazzetto già inferiore e lo si faccia rotare intorno all'orlo esterno del mazzetto già superiore mentre questo viene dalle dita che lo sostengono spinto verso sinistra, così da cadere nella palma della mano al momento che l'altro mazzetto gli si dispone sopra. E il salto è fatto, lentamente, sotto gli occhi stessi degli spettatori, di cui nessuno si renderà conto, se non sia iniziato ai misteri dell'Arte nostra, degli scopi reconditi di questi maneggi.

Per meglio nascondere la natura di questi movimenti sarà anzi bene, una volta eseguito il salto, di continuare,

sempre discorrendo, a rivoltare il mazzo fra le mani per qualche momento, prima di continuare il giuoco intrapreso.

5. **SALTO CON UNA SOLA MANO** detto « **SALTO DI CHARLIER** ». — Di tutti i molti sistemi indicati per eseguire il salto con una sola mano — il Dr. Gaultier ne indica non meno di cinque — quello che gli anglo-americani chiamano *Charlier Pass*, dal nome dell'artista <sup>(1)</sup> al quale ne è attribuita l'invenzione, è il solo che a parer mio sia grazioso, relativamente facile ad eseguirsi e di qualche pratica utilità.

Si tenga il mazzetto inferiore stretto, per il lato lungo, tra il polpastrello del pollice e le altre quattro dita distese, appoggiando il pollice fortemente sull'orlo del mazzetto, di tal maniera che la parte carnosa del polpastrello sovrasti di alcun poco l'orlo delle carte.

Nel rimettere i due mazzetti l'uno sull'altro, non vi sarà bisogno come nei più dei casi precedenti, di fare entrare in giuoco il mignolo, per mantenere la separazione tra i due mazzetti; basterà a tale scopo la lieve sporgenza del polpastrello del pollice (vedi fig. 57).

Se si appoggerà allora più fortemente il pollice stesso sul lato interno del mazzetto superiore, alzando di alcun poco la giuntura della falange, il mazzetto inferiore, abbandonato dal pollice, verrà a cadere naturalmente nel cavo della mano (vedi fig. 58).

Si rialzi allora questo stesso mazzetto, con l'aiuto dell'indice, facendolo girare intorno alla radice del pollice fino a che esso giunga col suo lato esterno ad appoggiarsi contro il polpastrello del pollice (vedi fig. 59).

(1) Misterioso personaggio del mondo magico, apparso in Londra nella seconda metà del secolo scorso, questo CHARLIER, di cui nessuno conosce con precisione nè le origini nè la fine, era soprattutto noto per l'estrema abilità nel fabbricare mazzi truccati ad uso dei Prestigiatori, e per l'insuperata destrezza delle mani. J. N. MASKELYNE, che lo conobbe, avanza il dubbio che dovesse esser stato, in gioventù, un giocatore di vantaggio. Neppure la sua nazionalità era certa e quanti ebbero a conoscerlo od a scrivere di lui gliene attribuirono una diversa. Il suo nome è rimasto legato a questo salto di mazzetti con una sola mano che pare egli eseguisse con fulminea rapidità e precisione,

Ora viene il momento difficile: il polpastrello del pollice deve, a questo punto, cessare di premere sul mazzetto superiore, portando invece la pressione sul mazzetto inferiore testé rialzato (vedi fig. 60). Il pacchetto superiore abbandonato dal pollice e sostenuto dall'indice, cade naturalmente sulle altre tre dita rimaste distese. Non si avrà allora che da lasciar cadere su di esso il mazzetto che il pollice ancora tratteneva ed il salto risulterà effettuato (vedi figg. 61 e 62).

Si può evitare la prima parte, la più difficile, di questo salto, facendo rimettere la carta scelta in mezzo al mazzo presentato già diviso, con una sola mano, in due mazzetti; il mazzetto inferiore riposando sul cavo della mano stessa, mentre quello superiore è, da un lato appoggiato alla punta delle dita e, dall'altro, sostenuto dal pollice (vedi fig. 58).

Non appena la carta sarà stata deposta sopra il mazzetto inferiore si continua l'esecuzione del salto come è più sopra indicato.

Per ben eseguire questo salto che, come si è visto, è assai facile e molto rapido, occorrerà prima determinare con ripetute prove, a seconda delle dimensioni della propria mano e delle carte adoperate, il punto esatto delle quattro dita distese sul quale deve appoggiarsi il lato esterno del mazzetto inferiore, così che i varî movimenti delle dita e dei mazzetti riescano liberi e senza intralci. Ché se il mazzetto fosse appoggiato troppo verso l'interno della mano, riuscirà poi difficile rialzarlo facilmente verso il pollice, mentre se appoggiato troppo verso le estremità delle dita, riuscirà poi malagevole di sostenere con queste il mazzetto superiore.

Naturalmente, e ciò vale per tutti i salti che si eseguano con una mano sola, acciò questo non appaia, sarà buona regola di mantenere in movimento la mano con cui si esegue, quasi si trattasse di gesti naturali, mentre si cercherà accortamente di attirare altrove gli sguardi del pubblico, cosa in questi casi, tanto più facile, in quanto in generale non si suppone che una mano sola possa effettuare tal sorta di scherzi. È superfluo aggiungere che una

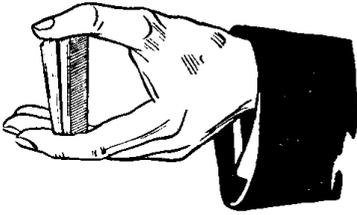


Fig. 57.

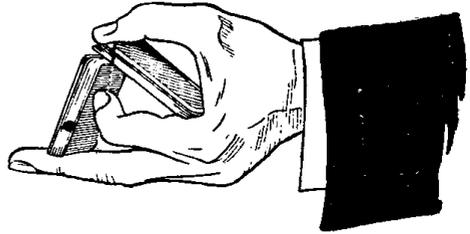


Fig. 60.

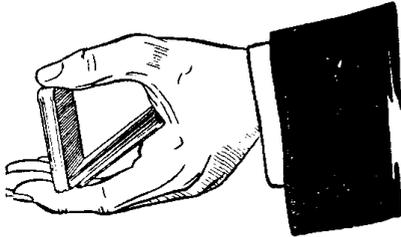


Fig. 58.

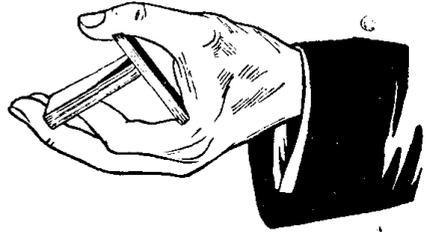


Fig. 61.

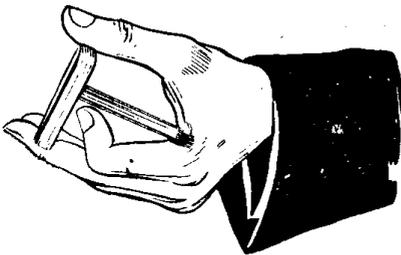


Fig. 59.



Fig. 62.

Salto di Charlier.

rapida mossa del corpo potrà, ove apparisse prudente, sottrarre agli sguardi la mano che esegue il salto per quell'attimo necessario alla mossa.

I movimenti indicati per questo salto possono essere anche utili quando si tratti di rivoltare il mazzetto inferiore, ciò che è sovente necessario in taluni giuochi, così che un mazzetto abbia le carte per un verso e l'altro per il verso contrario. Basterà allora, quando il mazzetto inferiore, dopo la sua caduta nel cavo della mano, è stato, con l'aiuto dell'indice, portato a contatto con il polpastrello del pollice, abbassare prontamente l'indice e spingendo con le altre tre dita la parte inferiore del mazzetto superiore portar questo a combaciare con il mazzo inferiore rivoltato.

**6. SALTO SIMULATO.** — Chiameremo « salto simulato » un modo un po' audace, ma che spesso riesce, di eseguire il salto, senza... eseguirlo.

Fatta, come al solito, depositare la carta scelta sul mazzetto inferiore, tenuto nella mano sinistra, mentre si abbassa la destra per sovrapporsi il mazzetto superiore, con il pollice della mano sinistra che in questo caso va tenuto sotto il mazzetto, si dà un rapido movimento di alzata al mazzetto inferiore, sotto al quale lestamente si introduce quello superiore.

Se l'operazione è fatta bene, l'illusione è perfetta e nessuno sospetta che il mazzo superiore sia stato messo sotto invece che sopra.

I più abili ed i più audaci, riescono anche, nell'atto di depositare con la mano destra il pacchetto superiore nella mano sinistra, ad afferrare prontamente con la mano destra il mazzetto che era prima nella sinistra e mantenere i mazzetti così separati, come se nulla fosse accaduto, con l'aria anzi di voler chiamare il pubblico a testimonio dell'assoluta lealtà con cui i mazzi vengono messi l'uno sull'altro: *Vedete, Signora, qui non ci sono imbrogli, ecco il mazzo sopra il quale Voi avete messo la vostra carta, ecco l'altro che vi metto sopra, adagio,*

*adagio, a mano aperta e la vostra carta, ora, chissà dove si trova. Più onesti di così si muore.*

Certo che, per fare di queste mosse e tener di questi discorsi ci vuole molta baldanza, ma questa è materia senza della quale non si fabbricano Prestigiatori.

**7. ALTRO SALTO SIMULATO.** — Questo è ancora più audace di quello precedente. Qui non si divide neppure il mazzo in due mazzetti; soltanto, si finge di farlo.

Stando ben di fronte alla persona che ha scelto la carta e che si prepara a rimetterla nel mazzo, avendo il mazzo stesso nella mano sinistra, prima si prende fra le estremità delle dita della mano destra ed il fondo della palma, un mazzetto di carte e si solleva la mano lasciando alcun poco scorgere le carte che la mano contiene. Si rimette sul mazzo il mazzetto tolto e si ripete l'intero movimento un paio di volte. Dopo di che si finge soltanto più il prelievo del mazzetto e si solleva la mano vuota, badando bene che la posizione delle dita sia la medesima di quando si prelevava effettivamente un mazzetto di carte. Si invita allora la persona che ha scelto la carta a deporla sul mazzo, che essa crede sia il mazzetto inferiore e rapidamente la si copre con la mano destra simulando il deposito del mazzetto superiore (vedi fig. 63).

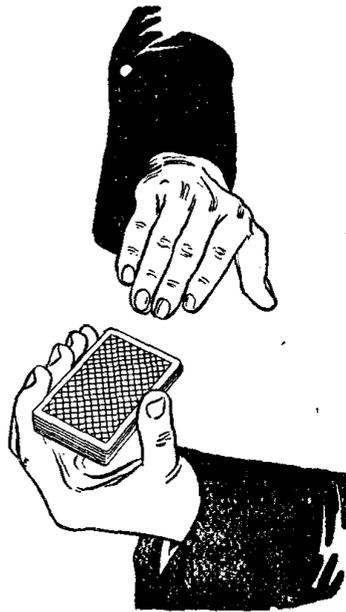


Fig. 63.

Perché l'illusione sia completa bisogna aver sempre

l'avvertenza di tener il mazzo un po' inclinato in avanti così che non ne appaia lo spessore (vedi fig. 64).

Occorre anche far bene attenzione a non aver spetta-

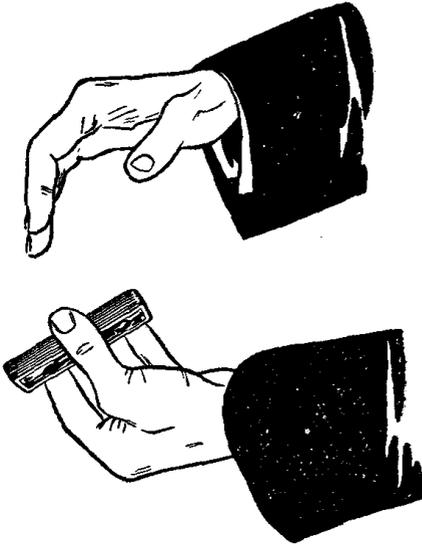


Fig. 64.

tori di lato che possano scorgere che la mano che si solleva è vuota. Infine, la mano destra dovrà essere sollevata solamente di quel tanto che risulti necessario per consentire che la carta prelevata sia comodamente rimessa sopra le altre.

È molto raccomandabile, per l'esecuzione di questo trucco, d'esercitarsi ripetutamente davanti ad uno specchio eseguendo alternativamente la mossa della mano destra che si solleva prelevando effettivamente un mazzetto di

carte e quella della stessa mano che invece si solleva vuota, fin tanto che le due mosse non appaiano perfettamente uguali.

## FALSO MISCUGLIO

1. — La locuzione « falso miscuglio » (fr. *faux mélange*, ingl. *blind shuffle* o *false shuffle*, ted. *Falschmischung*) con cui viene indicato l'artificio di cui passo a parlare non è, nella maggioranza dei casi, molto esatta, dappoiché essa non dovrebbe logicamente applicarsi che allorquando le carte siano soltanto apparentemente mescolate, mentre, in fatto, rimangono nello stesso ordine in cui si trovano. Invece la stessa locuzione si applica anche quando le carte sono bensì mescolate, ma lo sono in modo tale che l'Artista continua a mantenere il controllo di una data carta o di un gruppo di carte. Meglio

converrebbero in questi casi gli appellativi di « miscuglio parziale » o di « miscuglio controllato ». Ma, tant'è, la locuzione è ormai di uso generale e tutto sta nell'intendersi.

Di tutti i varî modi per eseguire questo artificio prenderemo successivamente in esame i seguenti:

*miscuglio alla francese;*  
*miscuglio nel cavo della mano;*  
*miscuglio all'italiana;*  
*miscuglio all'americana.*

**2. MISCUGLIO ALLA FRANCESE.** — Ci si serve di questo falso miscuglio essenzialmente per mantenere il controllo su di una determinata carta che, a mezzo del salto, si sarà precedentemente portata sopra il mazzo, ed ecco la maniera più semplice per eseguirlo.

Tenendo il mazzo con la mano sinistra, a carte coperte, si cominci col passare nella mano destra la prima

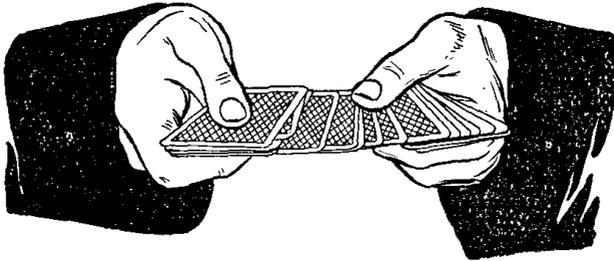


Fig. 65. — Miscuglio alla francese.

carta (quella che si vuol tenere in vista) badando bene che chi assiste al miscuglio non possa scorgerne che il dorso. Dopo di che si fa passare sopra questa carta un mazzetto di altre cinque o sei carte; quindi si porta il mazzo che si tiene nella mano sinistra sotto la mano destra e si finge il deposito, sotto l'ultima carta tenuta in questa mano, di un altro mazzetto di cinque o sei carte; poi si ritorna sopra e si deposita effettivamente un nuovo mazzetto di cinque o sei carte; poi di nuovo sotto e si finge un nuovo deposito e così di seguito, la mano sinistra

venendo portata alternativamente sopra e sotto la mano destra nell'atto di far passare le carte dall'una all'altra mano, sopra e sotto, ma effettivamente le carte che si mostra deporre sotto vengono subito ritirate ed il deposito non avviene mai altro che sopra (vedi fig. 65). Ad esaurimento del mazzo, tutte le carte si troveranno nella mano destra, quella che ci preme essendo l'ultima. Si ricominciano allora gli stessi movimenti, in senso inverso, dalla mano destra alla mano sinistra, soltanto che questa volta i mazzetti possono perfettamente essere collocati, alternativamente sopra e sotto, avendo solamente cura, allorché il mazzo sta per esaurirsi, di prendere in una sola volta le poche carte che restano, meno l'ultima (quella che interessa), la quale sarà da sola collocata sopra o sotto il mazzo secondo meglio convenga.

Se invece di una sola carta, le carte da non perdere di vista fossero in numero maggiore, tre o quattro, si procede allo stesso modo, prendendo sempre insieme queste tre o quattro carte come se fossero una carta sola.

### 3. MISCUGLIO NEL CAVO DELLA MANO. —

Anche questo miscuglio serve essenzialmente per mantenere in evidenza una determinata carta.

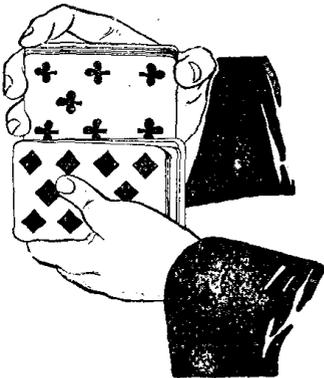


Fig. 66. — Miscuglio nel cavo della mano.

Fatta, al solito, passare questa carta come prima del mazzo, si tiene il mazzo stesso nel cavo della mano sinistra, il pollice appoggiato sulla faccia delle carte rivolta verso il pubblico e le altre quattro dita, sul dorso. Con la mano destra si prendono allora dal mezzo del mazzo, successivi mazzetti di carte che si mettono avanti alle altre od a queste si frammischiano, avendo cura di non mai togliere

da posto l'ultima carta, quella che ci interessa (ultima nei riguardi del pubblico che vede il mazzo a carte sco-

perte, ma prima contando dal dorso) contro la quale si appoggiano le quattro dita, ciò che aiuta a mantenerla, fino a miscuglio finito, allo stesso posto (vedi fig. 66).

Se invece di una sola carta da mantenere a posto si trattasse di più carte, occorrerà soltanto aver l'avvertenza di non sollevare, per mescolarle, che le carte che si trovano dopo di esse, cosa che, con un po' di attenzione, non è soverchiamente difficile.

4. **MISCUGLIO ALL'ITALIANA.**— Questo miscuglio serve pure a tenere in vista una o più carte e si esegue dividendo il mazzo in due parti, una per mano, che vengono sventagliate e inserite effettivamente l'una nell'altra, avendo cura che le carte di cui si vuol mantenere



Fig. 67. — Miscuglio all'italiana.

il controllo vengano sempre a trovarsi tutte insieme sopra le altre, posto nel quale si debbono collocare, occorrendo per mezzo del salto, fin dal principio (vedi fig. 67). Il miscuglio può essere ripetuto più volte, sempre con la medesima avvertenza, e per il fatto che le carte si vedono effettivamente frammischiarsi le une alle altre, questo miscuglio è veramente, come dicono i Prestigiatori nel loro gergo, molto « illusivo ».

5. **MISCUGLIO ALL'AMERICANA** (fr. *mélange à la queue d'aronde*, ingl. *dove-tail shuffle*). — Di tutti i cosiddetti falsi miscugli, questo è certamente il più brillante e serve tanto per mantenere il controllo di una o più carte, collocate sia in cima che in fondo al mazzo, quanto per lasciare indisturbato l'ordine di tutte le carte del mazzo.

Per eseguirlo, il mazzo viene diviso in due parti che si collocano, a carte coperte, sul tavolo, l'una presso l'altra ad un angolo di circa quarantacinque gradi. I due mazzetti sono quindi afferrati, uno per ogni mano, con l'anulare ed il mignolo dall'estremità esterna, il pollice dall'estremità interna, quella cioè verso il corpo dell'operatore, mentre l'indice ed il medio si appoggiano sopra le carte. Si sollevano contemporaneamente coi due pollici gli angoli prossimi, interni, dei due mazzetti e questi si avvicinano di quel tanto che sia sufficiente perché le carte, che i pollici lasciano alternativamente scorrere, cadano le une sulle altre, così che i due mazzetti risultino, per questi due angoli, intersecati (vedi fig. 68). Se si spingeranno allora i due mazzetti l'uno verso l'altro, le carte dell'uno verranno a trovarsi alternate con le carte dell'altro (vedi fig. 69). E se il medesimo miscuglio sarà ripetuto una o più volte si ha la certezza di un miscuglio perfetto. Per mantenere il controllo di una o più carte con questo genere di miscuglio, basterà aver l'avvertenza di regolare la caduta delle carte, che i pollici lasciano scorrere, in modo da mantenerle al posto che si desidera. Così, supponendo che le carte da controllare si trovino sopra il mazzo, diviso questo in due mazzetti e collocato a destra il mazzetto superiore, quello che contiene in cima le carte che si desidera restino al loro posto, mentre le carte saranno lasciate cadere in principio dai due pollici alternativamente così che esse si frammischino effettivamente, si dovrà aver cura che il mazzetto di sinistra si esaurisca prima che vengano a trovarsi sotto il pollice destro le carte da mantenere unite; le quali, così, cadranno tutte insieme e si troveranno ad operazione finita, ad aver mantenuto il loro posto in cima al mazzo.

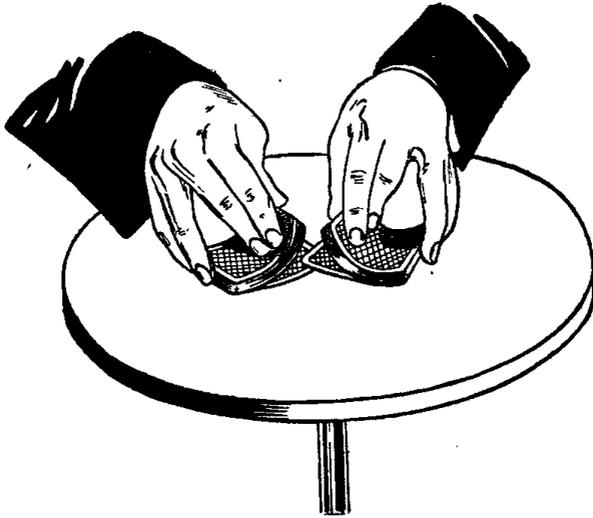


Fig. 68.

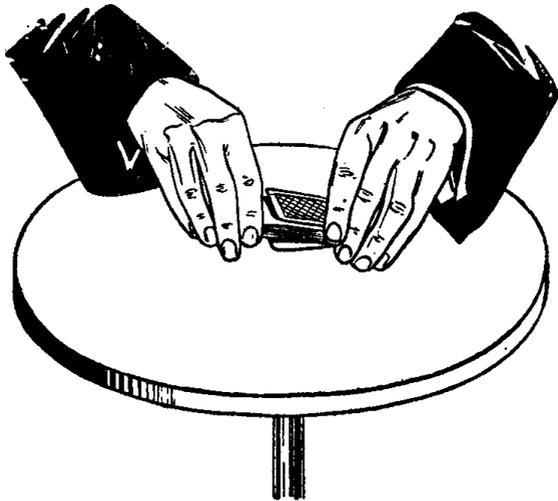


Fig. 69.

Miscuglio all'americana.

Se fossero invece le ultime carte del mazzo quelle che si desidera mantenere unite al loro posto, basterà iniziare con il mazzetto di sinistra, in fondo al quale si troveranno, la caduta di queste carte e sopra di esse iniziare la caduta delle carte del mazzetto di destra, alternativamente con quelle di sinistra.

Se invece si vorranno mantenere nello stesso ordine tutte le carte del mazzo, collocato a destra il mazzo superiore ed a sinistra quello inferiore, si compie la regolare caduta alternativa delle carte dei due mazzetti, così che le carte risultino intersecate; quindi si sollevano con ambe le mani i due mazzetti così intersecati, apparentemente per spingerli l'uno verso l'altro, mentre invece si approfitterà di questo movimento di alzata delle mani per spingere in avanti i lati esterni dei due mazzetti, ciò che servirà a liberare le carte di un mazzetto da quelle delle altre, ed il mazzetto di sinistra si porta sotto quello di destra cosicché le carte resteranno nello stesso ordine primitivo. Questo movimento, se bene eseguito, dà l'illusione perfetta di un miscuglio genuino, e però consiglio di volerlo eseguire ripetute volte davanti ad uno specchio, fintantoché non si sia raggiunto il grado di perfezione necessario.

Il miscuglio all'americana può anche essere compiuto senza appoggiare le carte sul tavolo ed è in questo caso anche di maggior effetto, ma l'esecuzione ne è naturalmente meno facile. Diviso il mazzo in due parti, si sollevino queste, una per mano, mantenendole col medio, l'anulare ed il mignolo per il lato esterno, il pollice all'angolo interno del lato corto e l'indice ripiegato sul dorso. Portati uno presso l'altro i due mazzetti per i lati corti, così che formino tra di essi un angolo acuto, si sollevano con i due pollici gli angoli interni di questi due lati e si lasciano scorrere le carte, avvicinando i mazzetti di quel tanto che consenta alle carte dell'uno e dell'altro mazzetto di cadere alternativamente le une sulle altre (vedi fig. 70). Ultimata la caduta delle carte si imprime ai due mazzetti un movimento rotatorio verso il corpo, con che essi verranno a trovarsi uno in fila all'altro, intersecati per

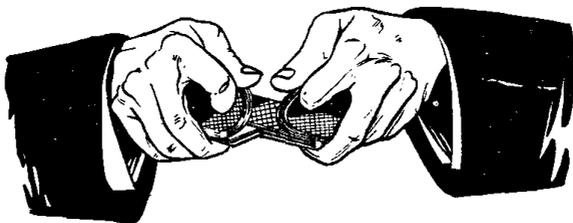


Fig. 70.

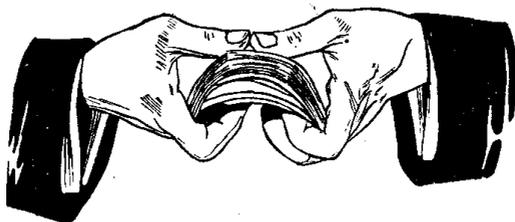


Fig. 71.

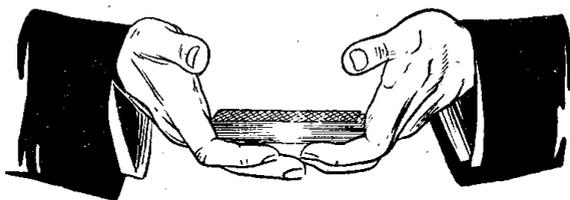


Fig. 72.

Miscuglio all'americana senza appoggio.

circa un quarto della loro lunghezza. Si appoggiano allora i due pollici nel punto mediano dell'intersecatura, mentre le altre quattro dita di ogni mano, distese sotto i rispettivi mazzetti, incurveranno questi verso il basso, ciò che, portando automaticamente le varie carte dei mazzetti stessi ad intersecarsi per tutta la loro lunghezza, farà ritrovare tra le mani il mazzo ricomposto (vedi figg. 71 e 72).

## ALZATA FALSA

1. È di regola, nei giuochi di carte, dopo aver queste mescolate, di eseguire ciò che si suol chiamare l'*alzata* od anche il *taglio* (fr. *coupe*, ingl. *cut*, ted. *Falsch-Abheben*) che consiste nel dividere il mazzo in due o più mazzetti e questi ricollocare quindi, l'uno sull'altro, in un ordine diverso dal primitivo.

Anche i Prestigiatori non dimenticano mai di eseguire questa tradizionale operazione, soltanto che essi preferiscono eseguirla in modo che il risultato ne sia del tutto diverso. Così mentre l'*alzata* ordinaria ha lo scopo di far cambiare l'ordine di successione delle carte, l'*alzata falsa* (fr. *fausse coupe*, ingl. *blind cut*) eseguita dai Prestigiatori deve precisamente ottenere l'effetto opposto. Come il solito, i metodi più semplici sono i più illusori.

2. *Primo metodo* (con due mazzetti). *Audaces fortuna juvat!* E, veramente, l'*alzata falsa* di cui passo a parlare rappresenta il massimo dell'audacia.

Deposto il mazzo sul tavolo, con la mano destra si divide in due mazzetti, lasciando l'inferiore al suo posto e collocando il superiore alla sua destra; poi con la stessa mano si prende il mazzetto di sinistra (quello inferiore) e lo si depone nella mano sinistra, quindi si prende quello di destra (quello superiore) e si mette sopra all'altro. Novantanove volte su cento, nessuno si accorge che i mazzetti sono stati rimessi nell'ordine primitivo. Certo che, se riesce bene, non si potrebbe concepire, soluzione più elegante; è meglio, tuttavia, non abusarne.

3. *Secondo metodo* (con tre mazzetti). Si depositi il mazzo sul tavolo, quindi si alzi un mazzetto formato di circa i due terzi delle carte stesse e lo si deponga a circa venti centimetri verso destra. Si sollevi quindi la metà di questo stesso mazzetto e la si collochi a sinistra tra i due mazzetti che si trovano così ad essere sul tavolo. Si riprenda quindi il mazzetto di destra, lo si collochi su quello di sinistra e sopra questi si metta quello del centro. Tutti questi movimenti vanno eseguiti con decisione e ve-

locità uniforme, col risultato che le carte verranno a ritrovarsi nel medesimo ordine in cui si trovavano, mentre chi osserva resterà sotto l'illusione di aver assistito ad una alzata genuina.

Se, infatti, chiamiamo *A* la parte superiore del mazzo, *B* quella centrale e *C* quella inferiore (vedi fi-

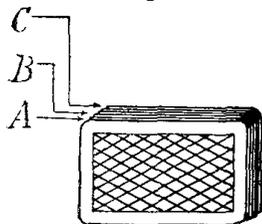


Fig. 73.

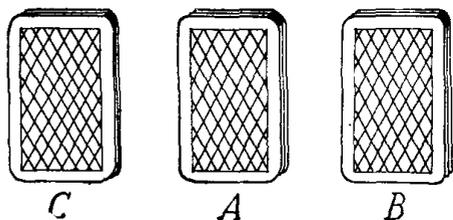


Fig. 74.

gura 73); sollevati insieme *A* e *B*, lasciando *C* sul tavolo; deponi *B* a destra, *A* al centro (vedi fig. 73); quindi, *B* su *C* ed *A* su *B-C* i mazzetti si ritrovano nell'ordine primitivo *A, B, C*.

4. *Terzo metodo* (con quattro mazzetti). Con questo metodo, invece di tre mazzetti se ne formano quattro, ma tanto il principio, quanto il risultato sono gli stessi.

Chiamiamo *A, B, C* e *D* le parti successive del mazzo (vedi fig. 75): si sollevano insieme *A, B, C*; si depono *C* a destra di *D*, quindi *B* sotto *D* e *A* a destra di *B* (vedi fig. 74). Operando allora con le due mani, la mano sinistra prende *B* e lo deposita sopra *C*;

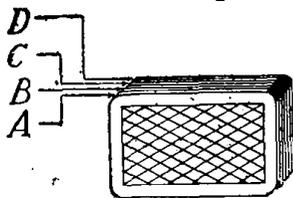


Fig. 75.

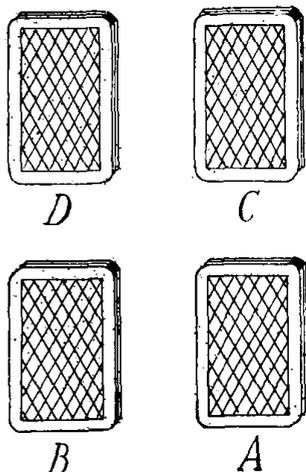


Fig. 76.

quella destra prende *A*, la sinistra vi mette sotto *B-C* e tutti e tre si lasciano cadere sopra *D*. Il mazzo si ritroverà ricomposto nell'ordine primitivo *A-B-C-D*.

5. *Quarto metodo* (con cinque mazzetti). Si deponga il mazzo sul tavolo; quindi si prelevino alcune carte e si depongano a sinistra in alto (*A*); quindi un secondo mazzetto, a destra in alto (*B*), poi un terzo a sinistra in basso (*C*) e, infine un quarto a destra in basso (*D*), lasciando in mezzo le carte restanti (*E*) (vedi fig. 77).

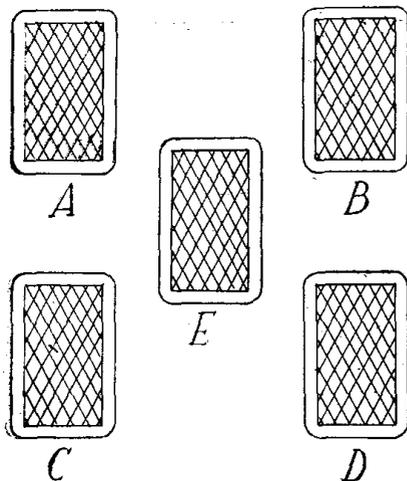


Fig. 77.

Si solleva allora *B* e si depona su *C*; *A* si mette su *B-C*; *D* sopra *E*, e finalmente *A-B-C* sopra *D-E*. Operando con le due mani, ciò che è preferibile, la sinistra mette a posto *A*, la destra *B*, la sinistra *C*, la destra *D*; quindi la destra mette *B* su *C*; la sinistra *A* su *B-C*; la destra *D* su *E* e, infine, la sinistra *A-B-C* su *D-E*.

6. *Quinto metodo* (alzata in mano). Questo metodo partecipa del miscuglio e dell'alzata e si presta ad una perfetta illusione. Esso serve però soltanto a mantenere l'ordine relativo delle carte, non quello assoluto.

Tenendo il mazzo con la mano sinistra, si preleva un mazzetto di carte con la destra e si porta sotto il mazzo, quindi il mazzo essendo tenuto con la mano destra si preleva, di sopra, un mazzetto con la sinistra e su questo si depositano le carte che si avevano nella destra; si preleva un altro mazzetto con la destra e si mette sotto alle carte tenute dalla sinistra; si continua così *ad libitum* dando la perfetta illusione di un miscuglio genuino,

Se poi si avrà avuto l'avvertenza di porre nel mazzo come prima o come ultima carta, una carta lunga o larga o corta, basterà, alla fine, alzare ancora una volta a tale carta, perché le carte del mazzo vengano a trovarsi di nuovo, non soltanto nel primitivo ordine relativo, ma anche in quello assoluto.

7. *Sesto metodo* (Blackstone). Questo metodo ha qualche somiglianza con il precedente, però le carte possono con esso essere mantenute nel loro ordine assoluto, senza necessità di aver ricorso ad una carta lunga o corta o larga.

Si tenga il mazzo orizzontale, sostenuto dalle due mani con le palme rivolte in basso, pollicci dal lato interno, le altre dita da quello esterno. La mano destra, usando del pollice e dell'indice, sfila, in un mazzetto verso destra, la parte inferiore del mazzo; si porta quindi la stessa mano sopra il mazzo e, con il pollice ed il medio, si afferra, di sopra, un altro mazzetto, ed entrambi i mazzetti, mantenuti separati dal fatto di essere ognuno sostenuto da un diverso dito, si portano verso destra; la mano sinistra, nella quale è rimasta la parte centrale del mazzo, è allora portata sopra la destra; le carte tenute dalla sinistra sono deposte sopra il pacchetto superiore tenuto dalla mano destra, ed entrambi i mazzetti così riuniti sono presi dalla mano sinistra e portati verso sinistra; su di essi, infine, la mano destra depone il mazzetto che ancora teneva. Le carte si ritroveranno nel preciso ordine assoluto in cui erano prima (vedi fig. 78).

Questo procedimento merita di essere attentamente studiato offrendo, se bene eseguito, una perfetta illusione di miscuglio genuino,

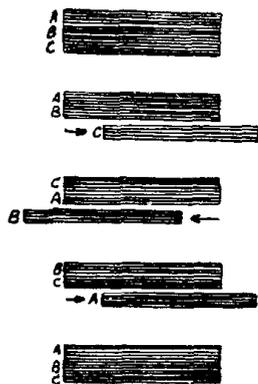


Fig. 78.

## IMPALMATURA

1. L'*impalmatura* (fr. *empalmage*, ingl. *palming*, ted. *palmieren*) consiste nel prelevare segretamente da un mazzo una o più carte che si mantengono quindi nascoste nella palma della mano (<sup>1</sup>). Se la medesima o le medesime carte si faranno quindi passare, impercettibilmente, dalla palma al dorso della mano si avrà allora l'*impalmatura rovescia* (fr. *double empalmage*, ingl. *back-palming*, ted. *drehkarte*), l'artificio più brillante di tutta la manipolazione con le carte.

Varii sono i metodi per eseguire l'impalmatura, a seconda che si tratti di impalmare carte che si trovino in cima o in fondo al mazzo e, nel descrivere quelli che sono maggiormente in uso, dirò subito che, sia che si tratti di una o di più carte, i movimenti da eseguirsi sono i medesimi, si dovrà solo aver l'avvertenza, allorché si debbano impalmare più carte, di mantenere queste ben unite e squadrate e quindi operare come se si trattasse di una carta sola.

2. *Primo metodo* (impalmatura tra le falangette). Essendo il mazzo tenuto nella mano sinistra, palma in alto, pollice appoggiato sopra, le altre dita appoggiate al lato lungo esterno, mentre la mano destra si avvicina come per ricoprire il mazzo stesso, con l'aiuto del pollice della mano sinistra si fa scivolare la carta di circa un centimetro verso destra. La mano destra intanto si posa sul mazzo in maniera che la piegatura delle falangette delle quattro dita si trovi a contatto con l'estremità esterna della prima carta. La parte leggermente sporgente verso destra di questa carta si troverà allora a contatto con la piegatura della falangetta del mignolo. Con una leggiera pressione di questo dito, la carta stessa resterà presa tra la detta piegatura e la sporgenza interna della mano cor-

---

(<sup>1</sup>) « *Occultamento* » è chiamato questo artificio nella terminologia personale del traduttore dell'articolo sull'*Illusionismo* (intendi *Prestigiatura*), redatto dall'inglese HARRY PRICE per « l'Enciclopedia Italiana ».

rispondente al pollice. La mano destra si sposterà allora lentamente verso destra, o semplicemente in avanti, tra-

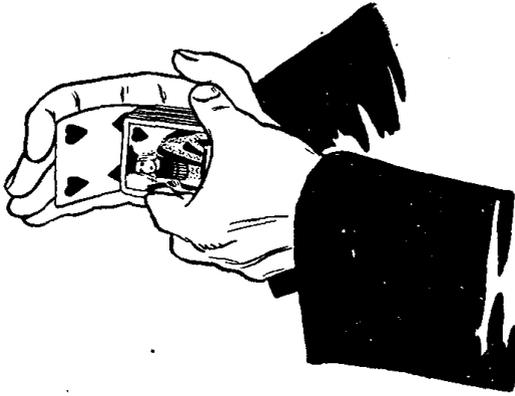


Fig. 79.

scinando con sé la carta da prelevare, mentre l'anulare, il medio e l'indice, poggiando successivamente la piega-

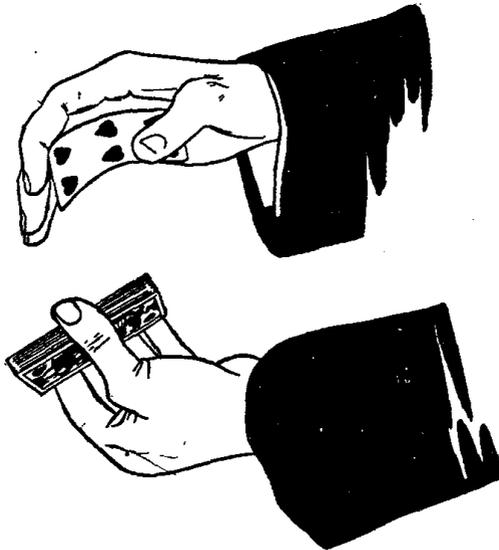


Fig. 80.

tura della relativa falangetta sull'orlo della carta stessa (v. fig. 79) manterranno questa aderente alla palma della

mano, completamente nascosta alla vista del pubblico (vedi fig. 80).

La mano destra nell'allontanarsi dal mazzo dovrà essere mantenuta con una naturale leggera incurvatura, avendo però cura che le dita restino ben unite così da

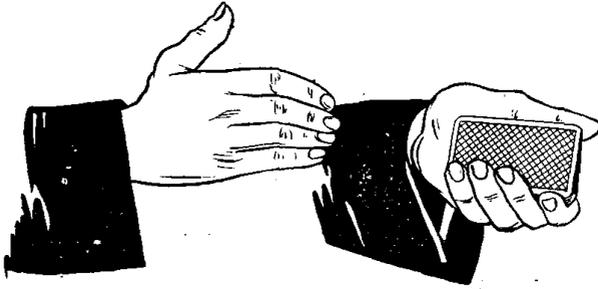


Fig. 81.

non lasciare alcun interstizio a traverso il quale la carta possa esser vista (vedi fig. 81). Chi riscontrasse una particolare difficoltà a mantenere alla mano un'incurvatura perfettamente naturale, potrà rimediarsi con uno di questi artifici: o piegando risolutamente il mignolo, l'anu-

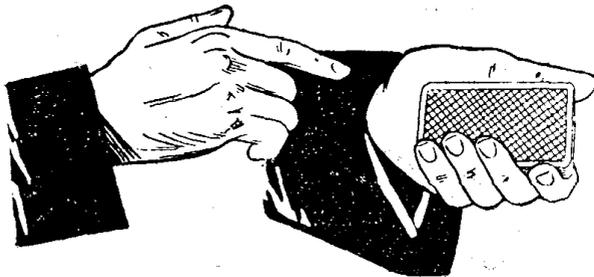


Fig. 82.

lare ed il medio, lasciando soltanto disteso l'indice come nell'atto di chi indichi qualche cosa (vedi fig. 82), essendo bene inteso che occorrerà allora trovar l'occasione di dover effettivamente indicare qualche oggetto (che altrimenti, questa posizione della mano raggiungerebbe un effetto assolutamente contrario a quello desiderato); op-

pure, afferrando immediatamente, con la mano che tiene la carta, la propria bacchetta. Evidentemente, tanto nell'un caso quanto nell'altro, la carta si troverà ad essere alquanto accartocciata, ma se si sarà operato, come sempre consiglio, con carte di buona qualità, essa ritornerà, appena lasciata, nuovamente piana.

3. *Secondo metodo* (impalmatura tra l'indice ed il mignolo). Questo sistema serve soprattutto allorquando si debba poi eseguire l'impalmatura rovescia, cioè, come dirò in appresso, portare la carta dalla palma al dorso della mano.

Tenendo, come il solito, il mazzo nella mano sinistra, mentre la mano destra si appoggia sul dorso delle carte, il pollice della mano sinistra spinge un poco in avanti (cioè verso l'estremità del mazzo, non, come nel caso precedente, lateralmente) la prima carta del mazzo (quella da impalmare). L'indice ed il mignolo della mano destra ne affer-

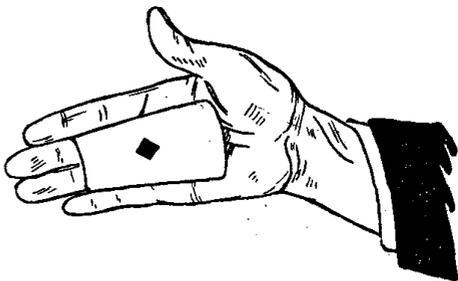


Fig. 83.

rano allora gli angoli, stringendoli rispettivamente col medio e l'anulare (vedi fig. 83), dopo di che le due mani si separano, quella sinistra col mazzo e quella destra, dorso volto al pubblico, con la carta impalmata. È assai difficile poter eseguire questo prelevamento della prima carta senza che, dal dorso della mano, traspaiano tra le dita una piccola parte degli angoli esterni della carta; ma la cosa, entro i limiti normali, non ha grande importanza, ché soprattutto se la mano sarà mantenuta in movimento, anche a breve distanza, questi angoli non vengono scorti.

4. *Terzo metodo* (impalmatura dell'ultima carta del mazzo). Se si desiderasse o si dovesse impalmare l'ultima carta del mazzo, basterà, tenendo il mazzo a carte coperte

con la mano sinistra, palma in basso, portare il mazzo stesso sulla mano destra, distesa, appoggiandolo verso sinistra sulla palma di questa mano in maniera che l'estremità esterna si trovi all'altezza della piegatura delle falangette. Si farà quindi strisciare il mazzo verso sinistra sopra l'ultima carta che l'attrito manterrà a contatto con la palma della mano, mentre le falangette, ripiegate, sosterranno questa carta da un'estremità ed il basso della palma la sosterrà dall'altra. Al momento in cui le due mani si separano, la mano destra dovrà essere subito fatta girare di novanta gradi, così da presentare al pubblico il dorso ad evitare che la carta impalmata sia scorta.

5. **IMPALMATURA ROVESCIA.** — Con questo artificio, se bene eseguito, è possibile mantenere una o più carte in mano, mostrando al pubblico alternativamente il dorso e la palma della mano, pur dando la perfetta illusione che la mano sia sempre perfettamente vuota.

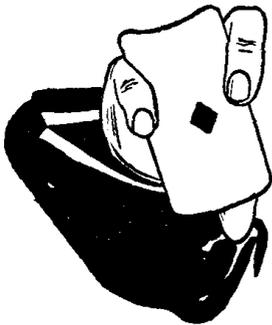


Fig. 84.

La carta deve essere anzitutto impalmata tra il mignolo e l'indice (secondo metodo, vedi fig. 83); quindi mentre il medio e l'anulare si ripiegano sotto la carta stessa (ciò che è reso possibile dalla curvatura che assume la carta) il pollice si appoggia all'estremità interna della carta e la spinge in avanti (vedi fig. 84), fintantoché questa estremità raggiunta la punta del mignolo e dell'indice che, insieme alle altre due dita ripiegate, la trattengono (v. fig. 85). Arrivata la carta a questo punto, non si avrà più che da distendere decisamente la mano e la carta sarà passata sul dorso, ivi trattenuta, per un angolo dal mignolo e dall'anulare e per l'altro dall'indice e dal medio (v. fig. 86).

Se la mano sarà dapprima mostrata al pubblico dal dorso, distesa verso destra, e si eseguiranno i prescritti movimenti mentre la mano stessa eseguirà un movimento

rotatorio dal basso in alto, così da mostrare quindi al pubblico la palma della mano, il passaggio dalla palma al dorso riuscirà assolutamente invisibile. Ma, per ottenere un tale risultato, occorre esercitarsi lungamente davanti allo specchio, applicandosi prima ad acquistare la necessaria agilità delle dita; quindi ad aumentare la velocità dei movimenti ed, infine, a raggiungere il necessario sincronismo tra i movimenti delle dita e la voltata della mano, così che la carta sia mantenuta prima nella palma, poi passi dalla palma al dorso e sia quindi qui trattenuta, senza che mai, in nessun momento, essa risulti visibile.

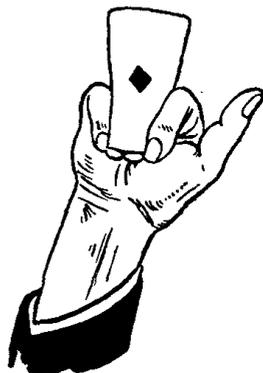


Fig. 85.

Gli stessi esercizi dovranno poi compiersi per ripassare la carta dal dorso alla mano, cioè dall'impalmatura rovescia a quella semplice. Per ottenere ciò, avendo la carta in posizione di impalmatura rovescia, palma della mano rivolta al pubblico, pollice in alto, si pieghi rapidamente la mano in avanti (vedi fig. 87) quindi appoggiando il pollice sull'estremità inferiore della carta, mentre questa si trova ad essere sostenuta dal pollice da una parte e dal me-

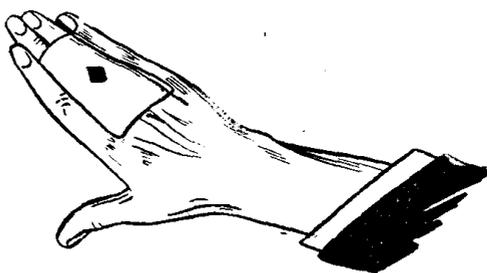


Fig. 86.

dio e dall'anulare, ripiegati, dall'altra; si distendano l'indice ed il mignolo che subito afferrano i due angoli superiori, mentre, immediatamente dopo, si distendono anche l'anulare ed il medio (v. fig. 88). La carta resta così afferrata per un angolo dall'indice e dal medio e dall'altro dal mignolo e dall'anulare (v. fig. 83). Anche questi movimenti debbono tutti essere eseguiti mentre la mano gira dall'alto in basso, così che mentre il pub-

blico prima la scorgeva dalla parte della palma, pollice in alto, ora la veda da quella del dorso, pollice in basso.

Ripetendo quindi i movimenti inversi e poi di nuovo questi, alternativamente, sembrerà al pubblico che solamente si, rivolti la mano ora dalla parte della palma, ora

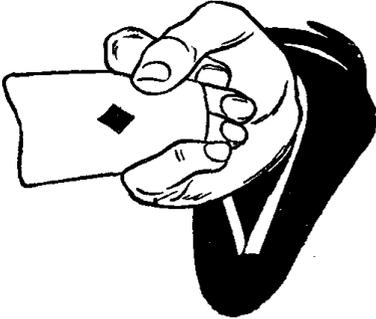


Fig. 87.



Fig. 88.

da quella del dorso, senza che mai esso possa supporre la presenza delle carte in tal modo nascoste.

**6. APPARIZIONE DELLE CARTE IMPALMATE ALLA ROVESCIA.** — Volendosi far apparire la carta o le carte che si trovano in posizione di impalmatura rovescia, i metodi sono due, a seconda che si tratti di una sola o di più carte da fare apparire successivamente.

Trattandosi di una sola carta, basterà piegare la mano in avanti, portare il pollice sopra l'angolo trattenuto dall'indice e dal medio, mentre al tempo stesso l'altro angolo viene lasciato sfuggire dalla stretta del mignolo e dell'anulare. Bene eseguito, questo movimento dà la perfetta illusione che la carta sia misteriosamente apparsa ed afferrata in aria.

Se invece le carte che si tengono sul dorso della mano sono parecchie, per farle apparire ad una ad una, piegata lievemente la mano in avanti, si porti il pollice a poggiare sull'angolo trattenuto dall'indice e dal medio e mentre il pollice esercita la pressione necessaria per far scivolare in avanti il solo angolo della prima carta, l'indice viene di-

steso ed introdotto tra questa carta e le altre, mentre l'altro angolo della prima carta sfugge dalla presa del mignolo e dall'anulare. La carta viene così ad apparire verticalmente, trattenuta dal pollice che ne preme l'angolo inferiore contro quelli delle altre carte poggiate sul medio. La mano viene allora nuovamente distesa, mentre l'indice ritorna alla sua primitiva posizione per mantenere afferrati, contro il medio, gli angoli delle carte restanti.

La carta fatta apparire viene quindi abbandonata dal pollice e lascia cadere, mentre con la mano si esegue il passaggio dall'impalmatura rovescia a quella semplice per far vedere che nessuna carta è tenuta in mano. Si ripassa quindi all'impalmatura rovescia e si fa apparire un'altra carta e così di seguito fino ad esaurimento delle carte impalmate.

Se affermassi che tutto ciò sia molto semplice, direi certo cosa contraria alla verità. L'impalmatura rovescia e la susseguente apparizione di più carte sono, come mi pare di aver già detto, tra le manipolazioni più difficili e che richiedono molto studio, dato che esse non soffrono di alcune mediocrità di esecuzione, anzi esigono la perfezione.

Convieni anche aggiungere che la loro utilità nella Prestigiazione è presso che nulla, tanto che non sono pochi i Prestigiatori anche di vaglia, che per non riuscire a raggiungere la perfezione voluta, si astengono dall'eseguirle.

Tuttavia non si può negare che esse non siano di grandissimo effetto ed io ricordo sempre l'impressione che produssero sul pubblico di Parigi allorché, credo per la prima volta in Europa, esse furono presentate nelle esibizioni, che davvero parevano miracolose, del celebre Nelson Downs.

Più che vere e proprie necessità della Prestigiazione, esse dovrebbero considerarsi come delle brillanti fioriture destinate, non tanto all'esecuzione di determinati giuochi, quanto a mettere in rilievo la particolare abilità dell'operatore.

Prima di finirla con questo soggetto, debbo richiamare l'attenzione dello studioso lettore sul fatto che non tutte le qualità di carte convengono all'esecuzione dell'impalmatura rovescia, soprattutto se eseguita con più carte. Quindi chi voglia accingersi al suo studio, non dovrà scoraggiarsi se a tutta prima non riuscirà a compiere i movimenti con la necessaria sveltezza e precisione. Potrebbe anche darsi che la colpa fosse da attribuirsi alla qualità delle carte. Queste non debbono essere né troppo spesse, né troppo sottili; né troppo ruvide, né troppo levigate; le loro dimensioni debbono inoltre trovarsi in stretto rapporto con quelle della mano; così che il solo consiglio che possa dare al riguardo è quello di provare e riprovare, fintantoché non si trovi la qualità di carte che appaia particolarmente adatta. I negozianti di forniture per la Prestigiatura, tengono, in genere, anche dei mazzi di carte che, per essere sottilissime, essi dicono specialmente consigliabili per le manovre dell'impalmatura rovescia. A me, personalmente, queste carte non sono mai risultate adatte, ma vi deve pur essere chi ritenga il contrario, visto che si continuano a vendere. Tra le tante qualità di carte adoperate, quelle che mi sono apparse migliori per ogni genere di manipolazione e soprattutto per l'impalmatura rovescia sono quelle di fabbricazione americana conosciute sotto la denominazione di *Steamboat n. o (air cushion finish)*. Ma non so se si fabbrichino tuttora ed, in ogni caso, non è roba che si possa ora pensare ad importare.

## FILATURA

1. Si dice *filare una carta* (franc. *filer*, ingl. *change*, ted. *filieren*) l'artificio per cui la carta che si tiene in mano viene segretamente cambiata con quella che si trova ad essere la prima del mazzo che, a carte coperte, si tiene nell'altra mano, ponendo questa al posto di quella (ingl. *top change*) o lasciandola invece in fondo al mazzo (ingl. *bottom change*).

Di questi due sistemi, il secondo è più facile, ma meno brillante; del resto le difficoltà del primo, come ora si vedrà, non sono poi così grandi da doverne scoraggiare la preferenza.

2. *Primo metodo.* Mentre la mano destra tiene la carta da scambiarsi tra il pollice, sopra, e l'indice ripiegato, sotto, faccia della carta verso terra, il pollice della mano sinistra, nella quale si trova deposto il mazzo a carte coperte, spinge verso destra, così da farla sporgere di circa

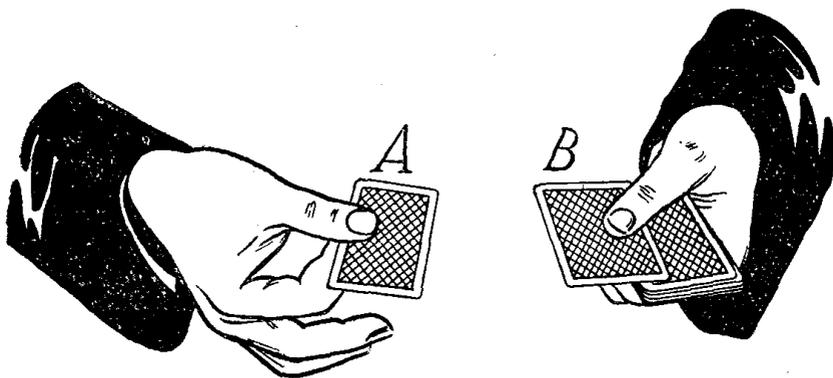


Fig. 89.

un terzo della propria larghezza, la prima carta del mazzo (vedi fig. 89).

La mano destra si avvicina allora lentamente alla mano sinistra, tanto da infilare la carta sporgente dal mazzo sotto quella che essa regge, ed al tempo stesso, questa sotto il pollice della mano sinistra. In questo istante, l'indice ed il pollice della mano destra eseguono un movimento contrario, il pollice per spingere verso sinistra la carta da abbandonare, presa dal pollice sinistro, e l'indice per ritirare la carta da prendere che rimane assicurata tra l'indice stesso ed il pollice (vedi fig. 90). Questo movimento, assai difficile a descrivere, è presso a poco quello che queste due dita compiono allorché si vuol simulare l'atto di snocciolar denaro.

Assicurata la carta da lasciare sotto il pollice sinistro e quella da prelevare tra l'indice ed il pollice destro, le mani dovranno separarsi, tenendo ferma quella destra, mentre quella sinistra si allontanerà lentamente (vedi fig. 91).

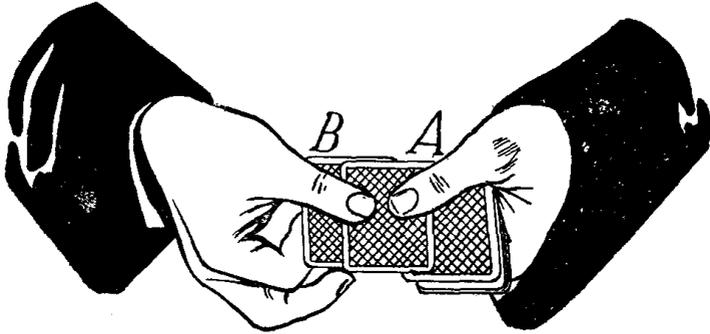


Fig. 90.

Mai, come in questo artificio, dovrà tenersi presente l'aurea massima che deve guidar tanti movimenti di un buon Prestigiatore: *Festina lente!*

Il solo movimento che deve essere rapido è quello contemporaneo del pollice e dell'indice della mano destra

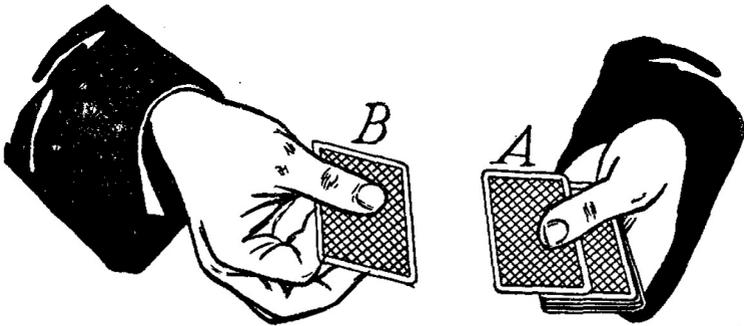


Fig. 91.

per eseguire lo scambio delle due carte; tutti gli altri vanno eseguiti con studiata lentezza. In altri termini, deve apparire come se, gesticolando, la mano destra si avvicinasse alla sinistra e questa subito se ne allontanasse.

Regolando tempestivamente i varî movimenti, la filatura d'una carta può essere eseguita sotto gli occhi stessi di una o più persone, senza che ciò appaia menomamente. Una mezz'ora di esercizio al giorno per qualche settimana, può portare, anche chi non sia dotato di una particolare destrezza, a ben eseguire questa manipolazione, tra le più utili di quante sono di uso corrente nella Prestigiazione con le carte.

3. *Secondo metodo.* In questo secondo metodo, la carta retta dalla mano destra, invece di essere lasciata sopra il mazzo al posto di quella che si preleva, viene in-

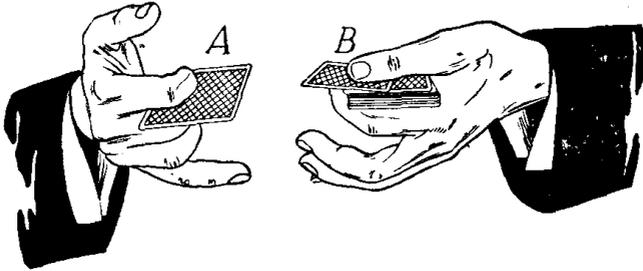


Fig. 92.

vece portata al fondo del mazzo. Per ottenere ciò, la carta da lasciare è mantenuta nella mano destra tra l'indice ed il medio ripiegati, mentre il mazzo è sostenuto nella mano

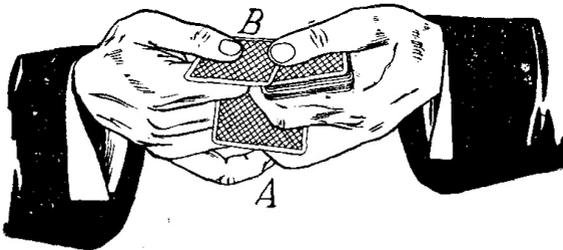


Fig. 93.

sinistra, appoggiato verso la radice del pollice, con il pollice sopra e l'indice, disteso, sotto, le altre tre dita della mano leggermente divaricate in basso, così da lasciare una apertura tra l'indice ed il medio (vedi fig. 92).

Mentre la mano destra si avvicina alla sinistra, come si è detto al metodo precedente, il pollice di questa mano spinge alquanto in fuori la prima carta del mazzo. Questa carta viene afferrata tra il pollice e l'indice della mano destra, mentre l'indice ed il medio della mano sinistra afferrano la carta tenuta dalla destra (vedi fig. 93). Eseguito lo scambio, la mano destra rimane dove si trova e la sinistra si allontana lentamente. Nell'allontanarsi, questa mano dovrà reggere il mazzo leggermente inclinato in avanti, per consentire all'indice, senza che ciò sia scorto dal pubblico, di passare al disotto della carta deposta tra l'indice ed il medio, così da incorporarla col resto del mazzo. Per meglio compiere quest'ultima operazione, l'anulare ed il mignolo naturalmente dovranno premere questa carta contro il mazzo.

4. *Terzo metodo.* Questo metodo non è che una lieve modificazione del primo e mi fu detto una volta essere quello che usava di preferenza Robert-Houdin, allorché la carta da filare dovesse, per le necessità del giuoco, subito dopo filata, essere deposta sopra un tavolo.

In questo caso si tenga il mazzo — retto dalla mano sinistra, col braccio alquanto disteso in avanti — in modo che presenti al pubblico il lato corto, mentre la carta da lasciare è tenuta nella mano destra, col braccio piegato, alquanto indietro. Con movimento uniforme si porta quindi la mano destra sopra la sinistra continuando ad avanzarla verso il tavolo sul quale la carta deve essere deposta. La filatura avviene al momento dell'incontro delle due mani, col sistema descritto nel primo metodo. Il tavolo deve trovarsi, alla sinistra dell'operatore e la lieve voltata del corpo che è necessario, in tal caso, di eseguire, consente alla filatura di avvenire al riparo del dorso della mano destra.

Come si vede, la differenza essenziale, tra questo ed il primo metodo sopra descritto, consiste nel fatto che è la mano destra che, dopo di essersi avvicinata alla sinistra, da questa si allontana verso sinistra. Occorre però, perché la filatura risulti assolutamente impercettibile, che que-

sta mano compia tutto il tragitto con velocità uniforme senza neppure, al momento della filatura, un attimo d'arresto. La cosa è più facile a dirsi che a farsi, *sed labor omnia vincit*.

5. *Quarto metodo*. Volendo scambiare la prima carta del mazzo, che si fa vedere, con la seconda, ecco un sistema facile e pratico. Si tiene il mazzo nella mano sinistra, a carte coperte, e con la destra si prende la prima carta, la si rivolta e per farla vedere al pubblico, la si appoggia, così rivoltata sopra il restante del mazzo. Contemporaneamente, col pollice della mano sinistra si spinge alquanto in fuori, verso destra, la seconda carta del mazzo, quella che è ora la prima del mazzo coperto.

Ora si dirà di depositare sul tavolo la carta fatta vedere al pubblico; viceversa, si rivolta rapidamente questa carta, si finge di metterla per un istante sopra il mazzo, ma invece si spinge questa carta a paro con le altre e si afferra invece la carta che si era precedentemente fatta sporgere e questa si deposita sul tavolo. Questi movimenti, fatti con la dovuta sveltezza e precisione, non lasciano assolutamente scorgere ombra di trucco.

Sogliono alcuni, nel rivoltare la carta fatta vedere al pubblico, per metterla sopra il mazzo, farla invece scivolare sotto la carta che si era fatta sporgere dal mazzo. Se fatto con sufficiente sveltezza, la cosa non appare e si potrà così prendere l'attuale prima carta del mazzo, quella che si vuol filare, con maggior lentezza.

Entrambi questi metodi sono buoni, ma è bene esercitarsi davanti ad uno specchio fino a tanto che si siano imparati perfettamente.

## SCIVOLATA

1. Consiste questo artificio della *scivolata* (ted. *Ab-schleifen*, fr. *carte glissée*, ingl. *slide*, amer. *glide*) nel far scivolare indietro la carta che si trova in fondo al mazzo, così che, sotto l'apparenza di togliere dal mazzo, a carte

coperte, quest'ultima carta, si toglia invece quella che immediatamente la precede.

Esso può essere eseguito tanto con la mano che tiene il mazzo, quanto con quella che serve le carte.

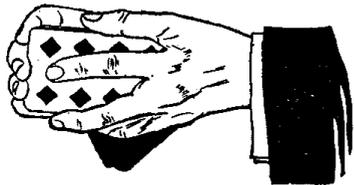


Fig. 94. (Mani e carte viste di sotto).

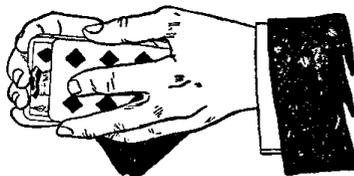


Fig. 95. (Mani e carte viste di sotto).

Nel primo caso, si tenga il mazzo con la mano sinistra, palma rivolta in basso, così che il pollice sostenga il mazzo dal lato destro e le altre dita, ripiegate in sotto, quello sinistro (v. fig. 94). Dopo aver mostrato al pubblico l'ultima carta sollevando verticalmente il mazzo, si riporta questo in posizione orizzontale, un po' inclinato in avanti, e mentre la mano destra si avvicina per prendere l'ultima carta, questa viene fatta scivolare indietro per mezzo dell'indice

della mano sinistra (vedi fig. 95), così che la destra si trovi a prendere, con naturalezza, la carta che precede quella scivolata. Il pubblico, che si avrà cura non ne scorga il valore, crederà naturalmente che sia quella che gli è stata mostrata prima.

Volendo invece operare con la destra, si tiene il mazzo come è stato precedentemente indicato, quindi la destra si avvicina per prendere l'ultima carta, poggiando il pollice sopra il mazzo, mentre, sotto la copertura del dorso della mano, il medio, spinge indietro l'ultima carta e contemporaneamente l'indice, aiutato quindi dal pollice, estrae la penultima.

Come si vede, si tratta, in entrambi i casi, di artificio di esecuzione abbastanza facile e siccome esso è, inoltre, di grande utilità nella Prestigiazione con le carte, il suo studio merita di essere approfondito fino ad ottenere la perfezione.

## SCIVOLATA LATERALE

1. Indico con questo nome di « *scivolata laterale* » un artificio che io uso da molto tempo e che mai mi è occorso di leggere per le stampe. Esso è di facile esecuzione e può anche sostituire il salto dei mazzetti, quando non si tratti di far passare sotto che una sola carta.

Si voglia, far passare come ultima la prima carta del mazzo: mantenuto il mazzo a carte coperte, nella mano sinistra, palmo in alto, con uno dei lati lunghi appoggiato verso la radice del pollice e le altre quattro dita ripiegate sopra il mazzo dall'altro lato; si porti la mano destra sopra il mazzo afferrandolo col pollice dal lato interno e con le altre dita da quello esterno. Sotto la copertura della mano destra, le dita della sinistra, premendo sopra la prima carta, costringono questa a scivolare verso destra, mentre la mano destra imprime all'intero mazzo un movimento di rotazione verso l'alto intorno alla radice del pollice. La prima carta si troverà così a passare, rapidamente ed in maniera impercettibile sotto il mazzo. I movimenti debbono essere eseguiti con molta rapidità e le carte essere dotate di buona scorrevolezza ed elasticità.

2. Trattandosi invece di far passare all'ultimo posto una carta scelta da uno spettatore e che apparentemente questi colloca in mezzo al mazzo, ecco come si procede:

Diviso il mazzo in due, mentre il mazzetto superiore è tenuto dalla mano destra, si porge quello tenuto con la sinistra allo spettatore perché vi deponga la sua carta. Si abbassa quindi il mazzetto superiore per deporlo su quello inferiore, ma, prima che i due mazzetti si tocchino, si intercalano tra i due mazzetti le quattro dita della mano sinistra che, premendo sulla carta testé deposta, la fanno scivolare lateralmente verso destra al preciso momento in cui la mano destra depone il pacchetto. Questa stessa mano, afferrato tutto il mazzo, gli imprime un lieve movimento rotatorio verso l'alto facendo perno alla radice del pollice della mano sinistra. La carta deposta si troverà così a passare all'ultimo posto del mazzo.

Più facile ancora riuscirà la scivolata laterale allorché, come spesso accade di dover fare, si tratti di rivoltare la prima carta del mazzo, così che essa appaia poi, mescolando le carte, come unica carta scoperta, in mezzo a tutte le altre coperte. Non si avrà, per ottenere ciò, che da continuare il movimento delle quattro dita che premono la prima carta e la trascinano in basso, senza sollevare il mazzo, fino a che la carta stessa, scivolando intorno al mazzo, non venga a combaciare la sua faccia con quella dell'ultima carta.

Questa scivolata laterale di una carta, se eseguita a puntino, riuscirà spessissimo di grande utilità ed è tra gli artifici della manipolazione che mi sono trovato più di sovente ad usare con profitto.

## SERVIZIO DI VANTAGGIO

1. Consiste questo artificio (fr. *service grec*, ingl. *second deal*) nel sostituire, distribuendo le carte, la prima carta del mazzo che si finge di prendere, con quella che immediatamente la segue. In altri termini non è che l'artificio della carta scivolata eseguito sopra il mazzo, anziché in fondo.

I bari ed i giuocatori di vantaggio sono abilissimi in questo genere di manovre e Robert-Houdin, Perito, nei suoi vecchi anni, presso il Tribunale della Senna per i processi di giuoco, racconta di aver egli stesso, pure esperitissimo in questa come in ogni altra sorta di manipolazioni, assistito al fatto di un baro che deposta una carta sopra un mazzo, serviva successivamente tutte le trentadue carte del mazzo stesso, lasciando cadere per ultima quella che si era invece trovata ad essere costantemente la prima; e ciò senza che egli, Robert-Houdin, pure avvertito e con tanto di occhi spalancati, potesse scorgere nulla di men che regolare.

Fortunatamente i Prestigiatori non sono mai chiamati a dover eseguire delle simili prodezze ed, in ogni modo, sempre per scopi ben altrimenti innocenti!

Ecco, il modo più comune per eseguire questo artificio. Tenendo il mazzo con la mano sinistra, nella posizione abituale per servire le carte, il pollice appoggiato sopra il mazzo spinge in fuori verso destra le prime due o tre carte, come comunemente si suol fare. La mano destra, con l'indice ed il pollice afferra le prime carte ed eseguendo con queste due dita lo stesso movimento indicato a proposito della filatura, rispinge verso il mazzo la prima carta e preleva invece la seconda. Mantenendo le due mani leggermente in movimento, l'artificio passa assolutamente inosservato.

Un altro sistema consiste nel tenere il mazzo fortemente impugnato con la mano sinistra, con l'estremità esterna alquanto sollevata; il pollice di questa mano, appoggiato sopra il mazzo, fa scivolare indietro la prima carta, movimento che la posizione inclinata del mazzo impedisce di scorgere. La mano destra non avrà allora che da prelevare, nel modo consueto, le carte che via via si presenteranno sotto le sue dita.

Con questo secondo metodo la mano sinistra può anche essere mantenuta immobile, ma occorre far bene attenzione che la carta che si tira indietro non si scorga né di sopra (per cui convengono maggiormente le carte a dorso scozzese — senza orlo bianco), né di sotto, per effetto della sporgenza, oltre l'orlo del mazzo, della sua estremità inferiore.

## IL PONTE

Il *ponte* (fr. *pont*, ingl. *bridge*, ted. *Brücke*) è un artificio che rende spesso utili servizi, soprattutto allorché si debba operare con carte tolte a prestito e si voglia tuttavia, senza ricorrere a più difficili e complicate manipolazioni, non perdere di vista una determinata carta.

Fatta scegliere una carta e diviso quindi il mazzo in due mazzetti, mentre si prega di deporre sul mazzetto che si tiene nella mano sinistra la carta scelta, si dà una leggera stretta alle dita della mano destra che reggono il mazzetto superiore; le carte assumeranno così una leg-

giera curvatura che, per elasticità, manterranno anche dopo che il mazzetto superiore sia stato deposto sull'inferiore. Anche se, dopo che i mazzetti si trovino riuniti, verranno stretti, col pollice sopra, nella mano sinistra, e

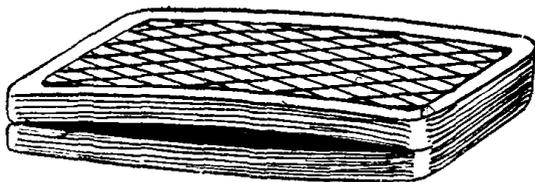


Fig. 96.

non appena deposto il mazzo sul tavolo, cesserà la pressione del pollice, le carte dei due mazzetti continueranno ad essere separate da un lieve interstizio provocato dalla leggiera incurvatura del mazzetto superiore (v. fig. 96, dove la curvatura è alquanto esagerata).

Si comprende allora come, basterà eseguire l'alzata sollevando le carte al punto indicato da questo lieve intervallo per portare, come prima carta del mazzo ricomposto ad alzata incompiuta, la carta che era stata scelta.

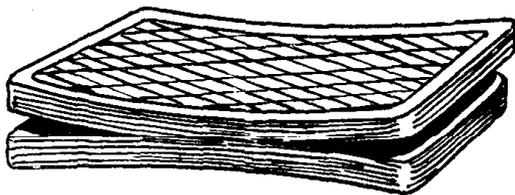


Fig. 97.

Con carte di buona qualità, il ponte scompare completamente solo che si stringano tra le dita le estremità delle carte dando loro una leggiera curvatura in senso contrario.

In taluni casi speciali, come quando si desidera poter ben localizzare lo spazio che separa i due mazzetti essendo l'intero mazzo avvolto, ad esempio, entro un faz-

zoletto od un foglio di carta, può convenire ricorrere all'artificio del *ponte rovesciato*, nel quale la curvatura dei due mazzetti è contraria a quella precedentemente indicata, il mazzetto superiore essendo curvato in alto e quello inferiore in basso (vedi fig. 97). Alle volte, può convenire di curvare le carte nel senso della lunghezza ed allora si ha il *ponte longitudinale*.

## FIORITURE

1. — Si chiamano fioriture (franc. *floritures*, ingl. *flourishes*, ted. *Ziergriffe*) taluni esercizi di pura abilità che i Prestigiatori più valenti sogliono eseguire con le carte e che, pur non avendo, in generale, un impiego diretto nelle manovre della Prestigiazione, servono nulla di meno ad accrescere varietà e vaghezza agli spettacoli di questo genere.

2. **FISARMONICA.** — Di tutte le fioriture, la più popolare è quella conosciuta sotto il nome di *fisarmonica* (franc. *accordéon*, ingl. *springing the cards*, ted. *Karten-rauschen*) per cui le carte di un mazzo tenute nella mano destra sono fatte rapidamente saltare, una dopo l'altra, nella mano sinistra, tenuta ad una certa distanza.

Per eseguire questo elegantissimo esercizio, si cominci col prendere il mazzo (a carte coperte o scoperte, la cosa è assolutamente indifferente) nella mano destra, palma in basso, mantenendolo per i due lati minori tra il pollice da un lato e il medio e l'anulare dall'altro. Si dovrà aver cura che le carte risultino nel mazzo alquanto lasche, voglio dire che il mazzo non deve essere particolarmente compatto, pur essendo accuratamente squadrato.

Si porti quindi la mano sinistra sotto quella destra, a breve distanza, la palma distesa in alto, le dita leggermente ripiegate. Se si stringeranno allora le dita che tengono le carte (pollice da un lato, medio ed anulare dall'altro, della mano destra) come per avvicinarle, le

carte avranno tendenza a sfuggire verso il basso. Mantenendo ben fisso il pollice contro l'orlo inferiore delle carte, mentre i polpastrelli del medio e dell'anulare, dall'altro lato, dopo un primo movimento verso il pollice, saranno lentamente allontanati in senso contrario, le carte sfuggiranno effettivamente, con incredibile rapidità, una dopo l'altra, per raccogliersi nella mano sottostante.

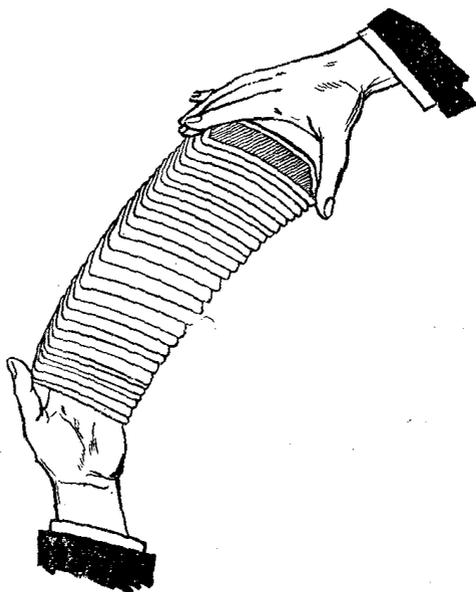


Fig. 98.

Il preciso movimento di queste due dita è impossibile descriverlo. Quello che è certo è che si ripeteranno magari cento e più volte i movimenti indicati senza mai riuscire a compiere questa fioritura, poi un bel giorno la cosa riuscirà e da quel momento riuscirà poi sempre. Si approfitterà allora di questa buona fortuna per aumentare gradatamente la distanza tra le due mani, alzando al tempo stesso la mano sinistra, così da poter arrivare fino a tenere le mani separate, pressoché alla stessa altezza, di 30 o 40 centimetri, e magari di mezzo metro (vedi fig. 98).

Anche la corretta posizione della mano sinistra dovrà essere attentamente studiata. Perché le carte effettivamente si raccolgano tutte in questa mano e nessuna cada in terra, occorre regolare la caduta e la posizione reciproca delle mani in tal maniera che le carte, dopo aver percorso un tragitto obliquo, da una mano all'altra, cadano sulla mano sinistra con il lato corto esterno appoggiato all'indice, ripiegato in alto, mentre gli angoli di questo medesimo lato si troveranno, l'uno tra l'indice ed il pollice, l'altro tra l'indice ed il medio; quest'ultimo dito, insieme con l'anulare ed il mignolo, ripiegati in alto, sosterranno dalla parte del lato lungo inferiore le carte che cadono.

La distanza tra una mano e l'altra potrà apparire anche più grande che non sia, se la fioritura sarà eseguita facendo descrivere alle due mani un breve arco di cerchio, da destra verso sinistra.

Il noto Houdini, ritenuto tra i più stupefacenti manipolatori di carte che siano esistiti, si dice riuscisse a compiere questo esercizio senza usar della mano sinistra, ma raccogliendo le carte con la stessa mano destra, che riusciva a portare rapidamente sotto le carte che cadevano, prima che queste toccassero terra.

Chi avesse in mente di diventare un « virtuoso » della manipolazione potrà trovare nel già citato libro di Nelson Downs: *The Art of Magic*, varî altri sistemi per eseguire questa fioritura, uno più difficile dell'altro, ma l'effetto è poi sempre precisamente il medesimo. •

3. **LA CASCATA** (fr. *la cascade*, ingl. *water-fall*, ted. *Wasserfall*). — Questa fioritura è dello stesso genere della precedente, soltanto che qui le carte si fanno passare da una mano all'altra verticalmente, come se fossero una legata all'altra, senza alcun intervallo. L'effetto è grazioso, ma non è certo in rapporto con le difficoltà dell'esecuzione.

Credo che l'invenzione di questa fioritura debba attribuirsi al medesimo Nelson Downs, ed ecco come questi la descrive:

Le carte sono tenute nella mano destra così come si è detto per la fioritura precedente, ma la mano stessa è voltata in maniera che il lato lungo delle carte sia parallelo al pavimento. La mano sinistra è distesa sotto quella destra in modo che la palma tocchi il lato inferiore del mazzo. Si stringeranno allora le dita della mano destra in modo che le carte possano sfuggire, ma nell'istante in cui la prima carta lascia le dita della mano destra, questa mano è sollevata, verticalmente fino ad un'altezza di circa trenta centimetri. Si ottiene allora l'effetto come di un nastro di carte che riunisca una mano con l'altra. Durante l'operazione, la mano sinistra deve restare assolutamente immobile. Giunta la mano destra al punto più alto, si arresta per la frazione di un istante e quindi ricomincia a discendere, raccogliendo, nella discesa, le carte che vengono così a riunirsi, in un mazzo compatto, nella mano sinistra (v. fig. 99).

La perfezione di questa fioritura consiste nel mantenere il nastro di carte assolutamente ininterrotto, così che non si scorga mai alcun intervallo tra una carta e l'altra e che le carte cadano regolarmente una accanto all'altra nella mano sinistra, di modo che, al momento in cui le mani si ricongiungono, il mazzo appaia ricomposto e quadrato.

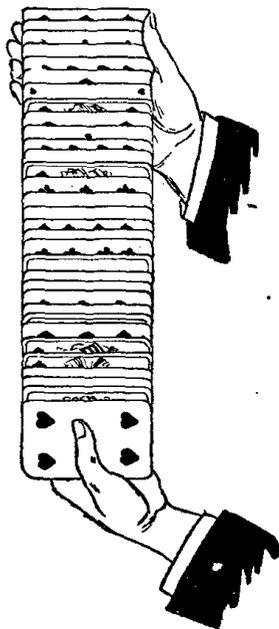


Fig. 99.

4. **VENTAGLI** (fr. *évantails*, ingl. *fans*, ted. *Fächer*). — Appartiene al numero delle fioriture, l'arte di saper bene sventagliare le carte, così che esse producano una piacevole impressione all'occhio.

Con carte nuove, è molto facile eseguire ventagli assolutamente regolari; basterà stringere il mazzo con

lieve pressione tra il pollice e le altre dita della mano sinistra mentre con l'indice della destra, appoggiato verso l'estremità superiore del lato lungo esterno del mazzo, si imprimerà alle carte un movimento rotatorio verso destra. Mantenendo uniforme la velocità dell'indice durante questo movimento, le carte si apriranno a ventaglio ad una identica distanza l'una dall'altra con effetto, per l'occhio, molto piacevole.

Bisogna anche esercitarsi a saper aprire le carte a ventaglio con una sola mano, cosa soprattutto utile allorché si siano impalmate molte carte e queste si debbano far apparire. Si porti, in questo caso, il pollice verso la metà inferiore delle carte impalmate, rette pel dorso dalle altre dita, quindi, facendo pressione col pollice, si muova questo dito verso l'interno della mano e le altre in senso opposto; le carte scivolando l'una sull'altra si apriranno a ventaglio.

5. Una graziosa fioritura, operando con un mazzo di carte nuovo è quella che consiste nel fare apparire questo mazzo come tutto composto di carte bianche. Si sa come i mazzi di carte nuove contengano tutti (vedi pag. 58) una carta bianca. Estratto il mazzo dal relativo involucro, tolti di mezzo, se vi si trovassero, la carta con il punteggiato per il *bridge* e la *matta* (joker), si lascia la carta bianca come prima e quindi sventagliando il mazzo nel senso opposto a quello del lato che reca l'*indice* (evidentemente le carte con doppio indice non sono adatte; meglio ancora se le carte fossero senza indice) avendo cura che di ogni carta non si scopra che la parte

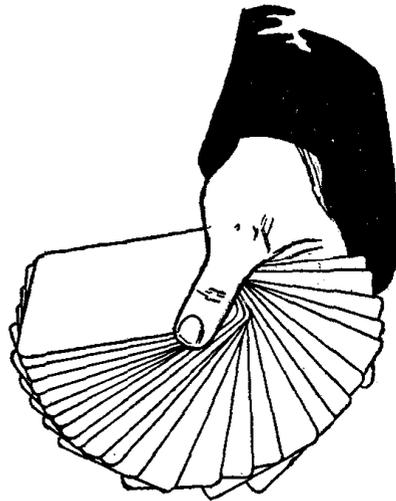


Fig. 100.

bianca non figurata, si darà l'impressione di avere nelle mani un mazzo di carte tutte bianche (vedi fig. 100). Mostrando allora sorpresa: « *Come mai? — si dirà rivolgendosi al pubblico — un mazzo tutto di carte bianche? Evidentemente questo non serve per il mio giuoco, ma con un poco di Arte Magica, lo renderemo subito servibile* (si riunisce di nuovo il mazzo: si rivolta; per mezzo del salto si fa passare la carta bianca come ultima, sul dorso del mazzo). *Ecco qua, basterà che vi soffi sopra pronunciando mentalmente una delle mie consuete formule magiche, ed ecco il mazzo diventato un mazzo di carte ordinarie* (si sventaglia il mazzo nel senso dell'indice e si mostra al pubblico; della carta bianca ci si sbarazza al primo momento opportuno, sia impalmandola, sia in altra acconcia maniera).

**6. LE CARTE SUL BRACCIO.** — Un grazioso esercizio è quello che consiste nel distendere un mazzo di carte sul braccio teso, rivoltare le carte stesse e quindi raccoglierle in un mazzo nel cavo della mano.

Per ottener ciò, tenuto disteso il braccio sinistro, con la palma della mano in alto, si prende il mazzo di carte con la mano destra allo stesso modo come ho indicato per l'esecuzione della fisarmonica. Portato quindi il mazzo a pochi centimetri dalla punta delle dita della mano sinistra, si comincia a lasciar sfuggire le carte, mentre la mano destra si ritira lentamente verso la spalla sinistra. Le carte si distenderanno così, regolarmente, sopra tutto l'avambraccio (vedi figg. 101 e 102).

Sollevando con la punta delle dita la prima delle carte così distesa, questa provocherà il sollevamento della seconda, la seconda della terza e così di seguito, finché tutte si rivolteranno al medesimo istante.

Il risultato sarà ancora più grazioso se questo rovesciamento simultaneo di tutte le carte sarà ottenuto sollevando la prima carta con l'estremità delle dita della mano sinistra (vedi fig. 103).

Ottenuto il rovesciamento delle carte, si finisce la fioritura sia alzando rapidamente l'avambraccio, con che

tutte le carte si ricompongono in un mazzo alla piegatura del gomito; sia abbassando l'avambraccio stesso e raccogliendo le carte, riunite in un mazzo, nel cavo della mano.

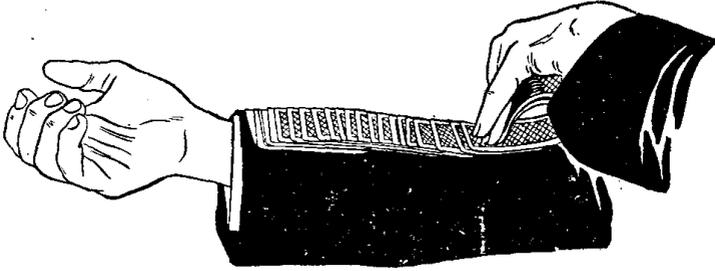


Fig. 101.

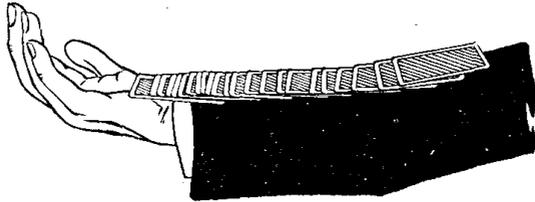


Fig. 102.

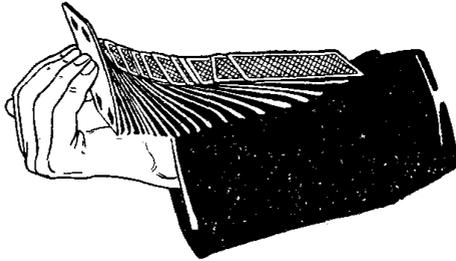


Fig. 103.

Chi abbia buone disposizioni per l'arte del giocoliere (fr. *jongler*, ingl. *juggling*) potrà anche, una volta distese le carte sul braccio, palma della mano verso l'alto, con rapido movimento sollevare tutte le carte, rivoltare il braccio, palma della mano rivolta in basso, e riprendere

le carte distese sul dorso del braccio. L'effetto è grazioso, ma è più roba da Giocoliere che non da Prestigiatore e se si volessero enumerare tutti gli esercizi che un buon Giocoliere può eseguire con le carte non la si finirebbe più, non senza contare che si uscirebbe completamente dall'argomento.

**7. LA CARTA CAMBIATA** (ingl. *colour change*, fr. *cartes changeantes*, ted. *kolorieren*). — Includo nel numero delle fioriture questo brillantissimo esercizio che, per quanto possa alle volte essere presentato come un giuoco a sé, non ha mai, per la sua istantaneità, che il valore di un intermezzo da eseguirsi tra un giuoco e l'altro.

Esso consiste nel cambiare una carta in un'altra, col semplice passarvi davanti una mano.

I metodi per ottenere questo effetto sono moltissimi, ma per gli scopi di questo lavoro sarà sufficiente indicare quelli più generalmente impiegati.

*Primo metodo.* Si tenga il mazzo a carte scoperte con la mano sinistra, palma rivolta verso il pubblico, pollice sopra, indice appoggiato al lato corto, lato lungo del mazzo riposante sulle altre tre dita ripiegate in alto. L'ultima carta del mazzo sarà così visibile al pubblico.

Si porti allora davanti al mazzo, con moto lento di va e vieni, la mano destra, quasi in atto di carezzare la carta che il pubblico vede. Eseguito due o tre volte questo movimento, mentre le quattro dita della mano destra si trovano davanti al mazzo, il pollice della stessa mano si appoggia fortemente sul dorso del mazzo e costringe, mentre la mano si ritira, l'ultima carta, appoggiata contro la radice del pollice stesso, ad uscire dal mazzo, riparata alla vista del pubblico dal dorso della mano. La mano si porta allora nuovamente davanti al mazzo, vi deposita la carta portatavi dal pollice e di nuovo lentamente si ritira. Il pubblico avrà l'effetto che col semplice carezzare della prima carta questa abbia cambiato di valore.

*Secondo metodo.* È pressoché simile al precedente, ma il mazzo in questo caso deve essere tenuto vertical-

mente con il lato corto parallelo al pavimento (vedi fig. 104).



Fig. 104.

La mano destra esegue gli stessi movimenti di va e vieni davanti alla carta in vista del pubblico finché al momento opportuno, la mano essendo davanti al mazzo,



Fig. 105.

l'indice della mano sinistra, che si trova presso l'estremità più alta del mazzo stesso, spinge lentamente l'ultima carta verso il basso, appoggiandola alla palma della mano destra presso la nascita del pollice (v. fig. 105). Questa mano continua il suo movimento verso il basso fino a che la carta che la segue sia arrivata con la sua estremità superiore a circa un centimetro da quella inferiore del mazzo. In questo momento l'indice della stessa mano si appoggia sull'orlo della carta, leggermente spostata verso sinistra, all'altezza della piegatura della falangetta. La carta risulta così impalmata (vedi fig. 106). La mano risale davanti all'ultima carta del mazzo (vedi fig. 107) e nel ridiscendere abbandona sopra questa la carta impalmata (vedi fig. 108).

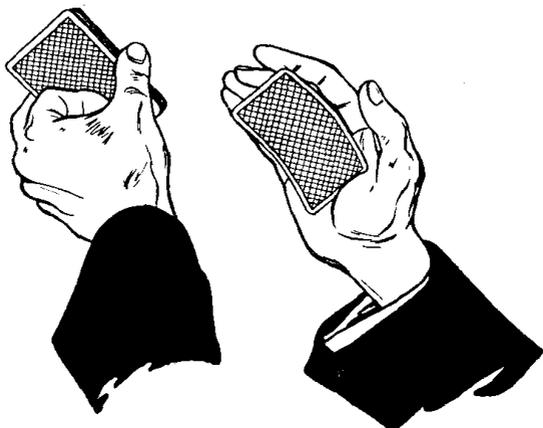


Fig. 106.



Fig. 107.

Fig. 108.

Nell'eseguire l'esercizio con questo metodo, sarà conveniente non limitarsi a far scendere con l'indice della mano sinistra, ed impalmare con la mano destra, una sola carta, ma eseguire queste operazioni con due o più carte, ciò che è altrettanto semplice come con una carta sola. Si avrà così maniera, dopo eseguito il giuoco, di sollevare tanto le prime, quanto le ultime carte del mazzo, per far vedere al pubblico come la carta che esso aveva prima visto non si trovi né dopo quella che vede adesso, né sia passata in fondo al mazzo; in altri termini, come essa sia effettivamente... sparita!

*Terzo metodo.* È meno facile degli altri sistemi, ma è quello che, anche per essere meno conosciuto, preferisco.

Le carte vanno tenute, in questo caso, come ho indicato nel primo sistema, solo che l'indice non dovrà

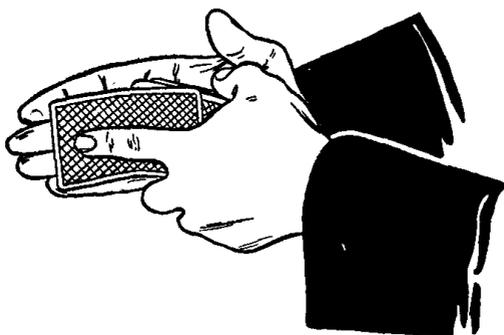


Fig. 109.

essere appoggiato all'estremità del mazzo, bensì disteso con il polpastrello appoggiato contro il mazzo stesso.

Eseguiti i consueti movimenti di va e vieni davanti al mazzo con la mano destra, l'ultima carta del mazzo viene prelevata, non più mentre questa mano si ritira verso destra, bensì durante il suo spostamento verso sinistra e ciò per mezzo dell'indice della mano sinistra che, spingendo in fuori, verso sinistra, l'ultima carta del mazzo, appoggia questa contro la piegatura delle falangette dell'indice, del medio e dell'anulare della mano

destra (vedi fig. 109). Contemporaneamente il pollice e le altre dita (medio e anulare) che reggono il mazzo, imprimono a questo un leggero movimento di rotazione all'indietro, che permette all'ultima carta, premuta dal-

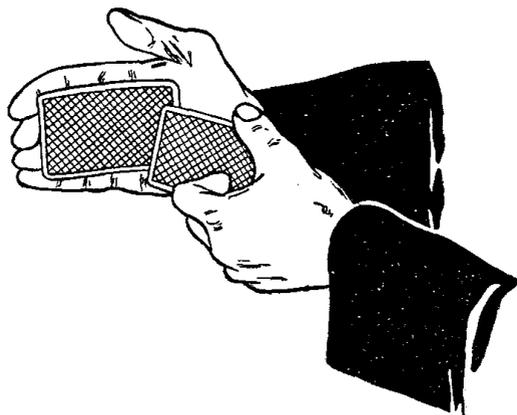


Fig. 110.

l'indice, di liberarsi dal mazzo e di andarsi a collocare nel cavo della mano destra, dove le falangette delle dita la mantengono impalmata (vedi fig. 110).



Fig. 111.

Appena impalmata la carta, si ripiega la mano destra, coll'indice disteso, e con questo si indica la carta che è la prima del mazzo (v. fig. 111), si ridistende la mano, si porta sopra questa carta, vi si deposita la carta impalmata e si ritira la mano, ma questa volta non più con movimento da sinistra a destra, bensì dal basso

in alto, arrestandola a breve distanza, dorso verso il pubblico, leggermente incurvata. Il pubblico non mancherà mai, in questo caso, di mostrare di ritenere che voi abbiate semplicemente prelevato con questa mano la prima carta del mazzo che ora tenete impalmata. Volterete allora la mano con la palma verso il pubblico, dita ben aperte, e lo convincerete del contrario.

*Quarto metodo.* Se, dopo che avrete eseguito l'esperimento della carta cambiata, qualcuno degli spettatori sollevasse il dubbio di aver voi approfittato dei ripetuti movimenti per cui la mano destra si trova a coprire il



Fig. 112.



Fig. 113.

mazzo per prelevare una carta da sovrapporre a quella che il pubblico aveva vista, lo convincerete subito del contrario impegnandovi ad eseguire lo stesso esercizio senza mettere la mano davanti al mazzo che una volta sola.

Ecco come allora si procede: Tenuto il mazzo verticalmente, con la mano sinistra, così come ho spiegato per il secondo metodo, appoggiate il mazzo stesso sulla mano destra ripiegata, dorso rivolto al pubblico (vedi

fig. 112). Con l'indice della mano sinistra spingete in basso l'ultima carta e questa afferrate tra l'indice ed il mignolo della mano destra, come si è detto per la posizione d'impalmatura rovescia (vedi figg. 113 e 114). Staccando la mano destra dal mazzo eseguite il passaggio

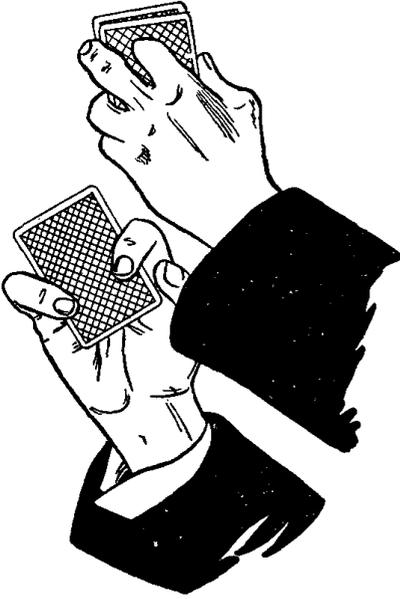


Fig. 114.



Fig. 115.

dall'impalmatura rovescia all'impalmatura semplice (vedi fig. 115), portate subito la mano sopra il mazzo e depositatevi la carta prelevata (vedi figg. 116, 117, 118).

Evidentemente, questo metodo è meno semplice dei precedenti e però è preferibile non adottarlo che eccezionalmente. È bene, tuttavia, saper eseguire questa fioritura con tutti i metodi indicati ed eseguirli sempre alternativamente, così che la mente di chi si impuntasse a volersi spiegare come la cosa accada finisca con lo smarrirsi.

8. Qualunque sia il metodo adottato, si deve aver sempre cura, tanto all'inizio dell'esecuzione, quanto nel

corso dell'esecuzione stessa, ben inteso fintantoché non sia ancora stata prelevata la carta da sovrapporre alla prima, di far ben notare al pubblico come la mano destra, che si volterà ogni volta da una parte e dall'altra, non contenga nessuna carta nascosta. Preso quindi momentaneamente il mazzo con questa mano si volterà pure alternativamente la sinistra col dorso e con la palma verso il pubblico perché esso veda che anche questa mano non contiene nulla fuori del mazzo che riprende.

È in questo preciso momento, nel momento cioè che, dopo di aver mostrato la mano sinistra, riprendo con questa mano il mazzo momentaneamente prelevato dalla destra, che io ho costume di eseguire (col secondo metodo) il prelevamento dell'ultima carta

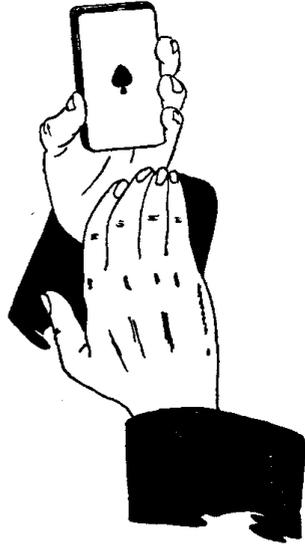


Fig. 116.



Fig. 117.

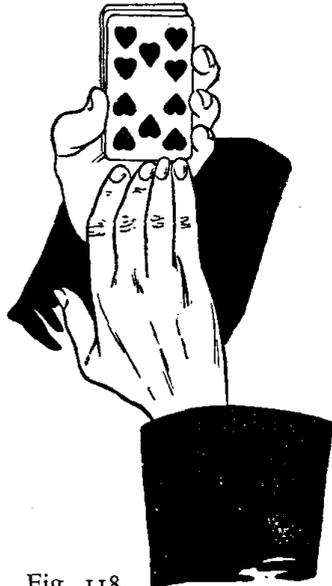


Fig. 118.

del mazzo, azione che, per il trovarsi di entrambe le mani in movimento, una per deporre il mazzo, l'altra per riprenderlo, passa allora assolutamente inosservata.

Avendo cura, nel depositare le carte prelevate, di non spingerle del tutto verso il mazzo, ma di lasciare tra queste ed il mazzo stesso un lieve intervallo, si può portare questa fioritura ad una brillante conclusione. Non manca mai, infatti, qualcuno degli spettatori, di domandare dove sia andata a finire la carta che egli all'inizio aveva visto come prima del mazzo: « *Quella carta — si risponderà — è effettivamente sparita. Infatti, vedete come essa non sia né quella che segue* (nel dir ciò si alza la prima carta attuale del mazzo e si fa vedere la seconda che sarà anch'essa una di quelle prelevate), *né quella di fondo* (si volta il mazzo e si fa vedere quella di fondo che subito si rimette a posto. Intanto si è introdotto il mignolo tra le carte prelevate ed il resto del mazzo che si continua a tenere a carte coperte, si esegue il salto, e la prima carta del mazzo, a carte scoperte, ritorna ad essere quella ritenuta sparita). *Ma, se volete, possiamo senz'altro farla ritornare. Abbiate la compiacenza di soffiare sopra queste carte. Ecco* (si rivolta il mazzo) *la carta è ritornata al suo posto* ».

Tuttavia, anche questa fioritura non dovrebbe mai essere eseguita, in un programma, come giuoco a sé stante, ma invece intercalata tra un giuoco e l'altro o anche nello stesso corso di un giuoco.

Riesce sempre di molto effetto se, per esempio, mentre si parla al pubblico con un mazzo in mano, sull'ultima carta del quale sono naturalmente concentrati tutti gli sguardi, si passa distrattamente la mano sopra questa carta ed essa appare cambiata; poi, davanti alla stupefazione del pubblico, silenziosamente, si rivolta il mazzo, vi si soffia sopra e, fatto vedere come la primitiva carta sia ritornata al suo posto, si continua il proprio giuoco od il proprio discorso.

Sono sempre questi piccoli scherzi quelli che contribuiscono, meglio che i giuochi più complicati, a conferire un carattere di leggiadria ed un colore personale agli spettacoli di Prestigiatura.

## SEZIONE TERZA

# GLI SCOPI

### SCOPI DELLA PRESTIGIAZIONE CON LE CARTE

È evidente che se dicessi ad un signore: « *Scegliete una carta* » e quando questi l'abbia scelta e rimessa nel mazzo, continuassi e concludessi: « *Ecco qua la vostra carta* », avrei magari forse eseguito un prestigio, ma non certo offerto un trattenimento.

Perché il giuoco che si esegue abbia, come deve avere qualunque manifestazione dell'Arte Magica, il doppio carattere di prestigio e di divertimento; meravigliare, cioè, e divertire ed intrattenere nello stesso tempo; occorre che lo svolgimento di quel qualsiasi problema che è alla base del giuoco stesso, sia condotto a traverso tutta una serie di fasi differenti, che l'Arte suggerisce, per cui si susciti prima l'interesse, quindi questo si accresca e, infine, quando più la cosa apparirebbe impossibile, se ne presenti, in modo inaspettato e brillante, la soluzione.

È così nata tutta la serie dei prestigii con le carte che, come scriveva recentemente il più erudito dei prestigiatori austriaci allora viventi, Ottokar Fischer <sup>(1)</sup>, a volerli tutti descrivere, non basterebbe la vita di un uomo.

E la serie continua, ché l'ingegnosità degli Artisti

---

<sup>(1)</sup> Ottokar FISCHER, nato a Leschan (Marca Orientale) nel 1873, Presidente del *Magische Klub* di Vienna, ed ivi morto nel 1941, considerato il più illustre dei Prestigiatori austriaci viventi. Autore di un ottimo lavoro sull'arte magica in generale (v. *Bibliografia*), era anche collaboratore di molte riviste magiche internazionali.

accesce il repertorio, si può dire giornalmente di nuovi giuochi, mentre la diversa maniera di presentare un determinato giuoco, dovuta al particolare temperamento dell'Artista che lo esegue, riesce spesso a far apparire come nuovi giuochi vetustissimi.

Ma per quanto complicati e stupefacenti essi possano apparire, ridotti alla loro più semplice espressione, i prestigi che si compiono con le carte, consistono sempre, dal più al meno, nella soluzione di uno di questi problemi:

- a) indovinare una carta;
- b) scambiare una carta con un'altra;
- c) far apparire una carta.

È quindi bene, prima di entrare nello studio particolare dei singoli giuochi, di rendersi ben padroni degli accorgimenti necessari per ottenere la soluzione di tali problemi, i quali oltreché nei varii artifici della manipolazione propriamente detta, dei quali abbiamo fin qui discorso, possono ridursi ai seguenti:

- 1°) forzatura di una carta;
- 2°) conoscenza della carta scelta;
- 3°) controllo della carta scelta;
- 4°) apparizione di una carta.

I capitoli seguenti, tratterranno quindi partitamente di ognuno di questi artifici, con che avremo esaurita la parte generale relativa alla Tecnica della Prestigiazione con le carte.

## FORZATURA

1. Si intende per *forzatura* (fr. *forcer*, ingl. *forcing*, ted. *forzieren*), in generale, il modo con cui i prestigiatori riescono a far scegliere ad uno spettatore tra più carte, più monete, più numeri od altre cose, la carta, la moneta, il numero, la cosa insomma da essi desiderata.

I metodi per ottenere questi risultati sono tanti che Anneman, dopo di aver prima lanciato un opuscolo in-

titolato « *101 Ways of Forcing* » (« Cento e una maniera di Forzare »), che già pareva un bello sforzo, ne ha recentemente pubblicato un altro in cui i metodi sono portati da 101 a 202 <sup>(1)</sup>.

Naturalmente qui, non ci occuperemo che della forzatura delle carte.

La maggior parte dei metodi per forzare sono basati sopra artifici che non hanno nulla a che fare con la destrezza della mano, mentre taluni, a voler essere precisi, avrebbero dovuto rientrare in quella parte di questo lavoro riservata più specialmente alla manipolazione. Ma tale è l'importanza, in tutta la Prestigiatura con le carte, della forzatura che lo studioso lettore non si rammaricherà se, per evidente affinità di materia, riunirò in questo capitolo i principali di tali metodi, siano essi dovuti a destrezza di mano o pur di mente, e lo metterò così a parte di sorprendenti e gelosi segreti.

**2. METODO CLASSICO.** — Il metodo classico per forzare una carta, che è generalmente anche il più usato dagli artisti ed uno dei pochi che richieda della destrezza di mano, è il seguente:

Determinata la carta da forzare, l'Artista avrà cura che questa venga a trovarsi verso la metà del mazzo, che avvicinerà, disponendosi ad aprirlo a ventaglio, allo spettatore richiesto di scegliere una carta. La carta da forzare dovrà sporgere di qualche millimetro, così che l'Artista non la perda mai di vista, e mentre col pollice della mano destra farà scorrere rapidamente le carte sotto gli occhi dello spettatore, dovrà regolare questo movimento di tal maniera che la carta designata venga naturalmente a trovarsi tra le dita dello spettatore stesso al momento in cui questi sta per prendere una carta. La cosa è in pratica molto più semplice di quanto non possa sembrare e pur non potendosi aver la matematica certezza di far scegliere la carta desiderata, si può dire che, nelle mani di un buon Artista, ciò accade almeno nove

---

(1) V. *Bibliografia*.

volte su dieci. I principianti hanno in generale una certa riluttanza ad usare di questo metodo classico e non è che dopo aver vinto le prime diffidenze che si accorgono della sua relativa facilità e della enorme superiorità che, dal punto di vista dell'effetto, esso ha su tutti gli altri sistemi, dappoiché sia quello che meglio lasci nello spettatore l'impressione di aver davvero scelto liberamente una carta qualsiasi.

La pratica insegnerà tutti gli accorgimenti necessari per la buona riuscita di questo artificio. Così, per esempio, sarà utile, prima della carta da forzare, avere un'altra carta che sporga in avanti e, messa questa sotto gli occhi dello spettatore, sia esso per prenderla o non prenderla dire con molta disinvoltura che la scelta non deve necessariamente cadere su tale carta che, per sporgere più delle altre potrebbe dar luogo al sospetto di essere stata così messa appunto per essere presa e, così dicendo, mettergli invece accortamente sotto le dita la carta voluta. Se poi, mentre si fanno scorrere col pollice le varie carte una dopo l'altra, lo spettatore, giunta sotto le sue dita la carta da forzare, nulla di meno non la prendesse, occorrerà, aiutandosi con le dita che si trovano sotto il mazzo, far scorrere nuovamente e molto rapidamente le carte in senso contrario, così che la carta da forzare ripassi di nuovo sotto le dita dello spettatore. E se anche questa volta il trucco non riuscisse, richiudere il mazzo e ricominciare da capo.

Che se poi lo spettatore risolutamente prendesse una carta diversa da quella desiderata, non per questo si dovrà disperare l'Artista, che potrà sempre riparare al contrattempo, o sostituendo il giuoco che si proponeva di fare con un altro per il quale non vi sia necessità di forzare una carta, od, anche, passando semplicemente ad un altro spettatore per tentare con questi il forzamento della carta voluta. L'accesa fantasia dell'Artista suggerirà mille modi perché questo passaggio da uno spettatore all'altro appaia naturale; che, a chi di fantasia fosse privo, converrà piuttosto dedicarsi ad altro

genere di passatempi che non a quelli della Prestigiazione.

Un metodo molto efficace per riparare al contratto in questione è quello di far passare all'ultimo posto del mazzo, o con due salti successivi o con la sciolta laterale, la carta che fosse stata, invece di quella voluta, effettivamente scelta; adocchiarla, e quindi rivolgendosi al medesimo spettatore che aveva scelta la carta, tenergli un discorsetto di questo genere: « *Vedete, Signore, se non fossi quell'Artista coscienzioso che mi vanto di essere, ora avrei potuto ingannarvi: mentre Voi mettevate la vostra carta nel mazzo, sia per inavvertenza vostra, sia, forse, per troppa abilità mia, io ho potuto vedere quella carta che come Voi sapete era (diciamo) il sette di fiori. È vero? Avrei così potuto ingannarvi, ma ciò ripugna alla mia coscienza, ché non intendo sorprendere la buona fede di nessuno. Ricominceremo dunque da capo. Signore, volete usarvi la cortesia di scegliere una carta?* » Naturalmente, quest'ultima domanda, a scanso di equivoci, sarà rivolta ad un altro spettatore.

3. **ALTRI METODI ANTICHI.** — Accanto a questo metodo che, ripeto, deve essere sempre il preferito, gli antichi autori ne collocano altri che essi dicono fondati sopra osservazioni di carattere psicologico. Così, ad esempio, essi dicono: se presentando un mazzo a ventaglio ad uno spettatore per scegliere una carta, avrete cura di mantenere, immediatamente prima della carta da forzare un lieve spazio vuoto, potete esser certi che lo spettatore attratto da questa irregolarità, prenderà la carta che viene subito dopo. Oppure, dicono ancora, fate sporgere molto la carta da forzare e, siccome questa sarà la prima che si presenta alla mano dello spettatore, sarà certamente questa che egli prenderà. Ancora consigliano di presentare il mazzo sventagliato a carte scoperte, col dorso rivolto dalla parte dell'operatore così che egli non ne veda la faccia e se la carta da forzare spiccherà fra le altre, per esempio, una figura in mezzo a tante

carte basse od un asso in mezzo a tutte figure, si potrà essere certi che questa sarà la carta che verrà scelta.

Io non so come le cose accadessero ai tempi di Robert-Houdin, contemporaneo dei miei nonni, ma so bene come vanno le cose ai tempi d'oggi e sono sicuro che questi stratagemmi sortirebbero ora tutt'altro risultato.

Del resto, basta leggere questa osservazione a proposito della carta forzata, per rendersi netto conto della differente « psicologia » di quelli e dei nostri tempi: « Ne vous adressez jamais à des personnes timides... si vous présentez le jeu à une jeune fille en l'engageant à prendre une carte, votre spectatrice rougit, hésite, se trouble, avance une main incertaine, cherche à prendre la carte du dessus, souvent celle de dessous, et, lorsque dans l'éparpillement des cartes vous faites arriver devant ses doigts la carte forcée, elle n'ose la prendre dans la crainte de vous embarrasser, et le plus souvent elle s'arrête sans avoir fixé son choix ».

Ah, se la buon'anima di Robert-Houdin avesse potuto mai prevedere la ragazza tipo 900, cosa ne sarebbe rimasto di tutta la sua acuta psicologia?

Anch'io vi consiglio, sempre che possiate farne a meno, di non rivolgervi mai ad una signorina per forzare una carta, ma per motivi diametralmente opposti a quelli che invocava il vecchio Maestro. Né occorrono altre spiegazioni, che su questo punto, credo, siamo tutti d'accordo.

L'Artista prestigiatore, deve oggi mettersi bene in mente che allo stesso modo con cui egli, apertamente, si propone di trarre in inganno il suo pubblico facendogli vedere o credere una cosa per un'altra, lo stesso pubblico, ostinatamente, cerca di impedirglielo e basta che gli baleni l'ombra di un sospetto che il Prestigiatore desideri una certa cosa, che si può esser sicuri che esso farà subito il contrario. « Ah, questa carta è più in vista delle altre, dunque qualche motivo ci sarà perché ciò sia stato fatto, e allora, ma che mi prende per scemo? afferriamone subito un'altra ». E le nostre graziose no-

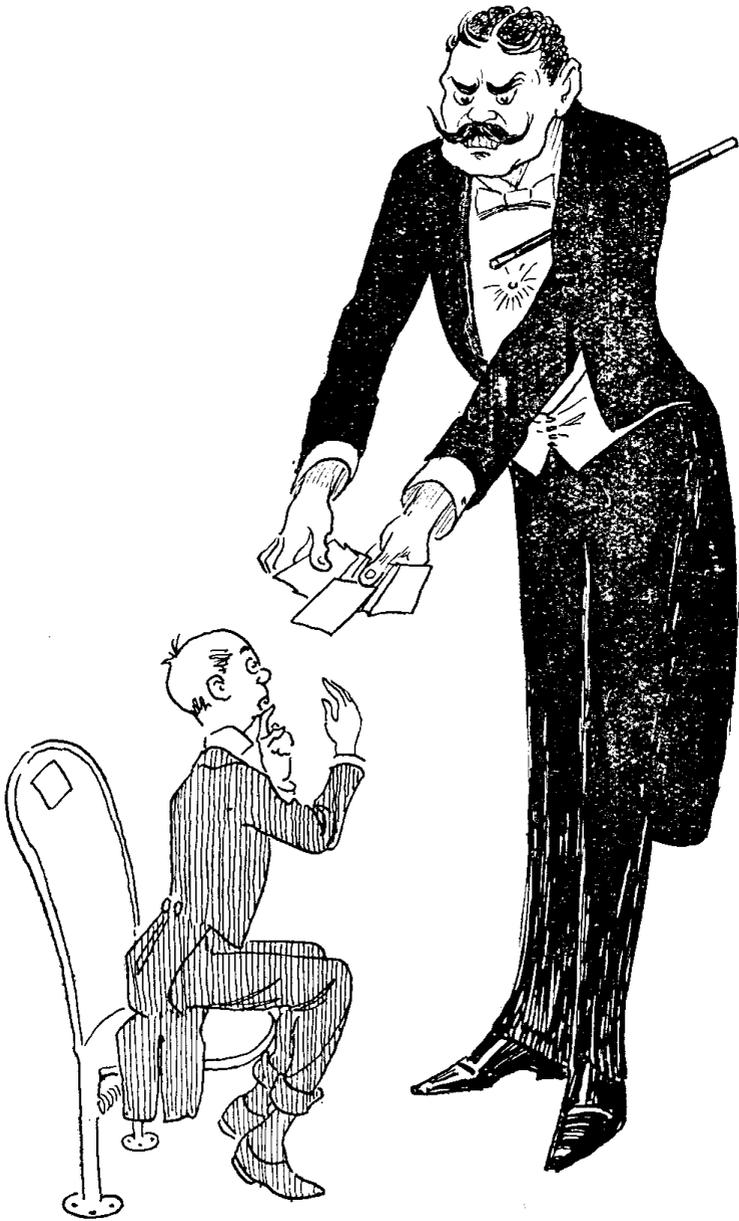


Fig. 119. - La carta forzata.

(caricatura inglese da *The Magic Wand*, Geo. Johnson, Ed., Londra).

vecentiste sono tutte ferratissime in tal genere di ragionamenti.

Per aver oggi successo come Prestigiatore ci vogliono quindi ben altre qualità che non bastassero in altri tempi e quanti grandi Maestri, se ritornassero a vivere oggi con tutto il loro bagaglio di abilità e di esperienza dei pubblici di allora non farebbero più figura che di modesti operatori! Ciò che, se è un complimento per i pubblici moderni molto più colti, e quindi più diffidenti che non fossero quelli di un tempo, è anche un riconoscimento delle qualità superiori di quegli Artisti che riescono oggi a salire in fama.

Ma torniamo alla carta forzata. È evidente dopo quanto si è detto, che tutti questi metodi antichi, che molti Trattati ancora riproducono, al giorno d'oggi non valgono più nulla e sarà pregio dell'opera di non occuparne oltre. Non prima però di essersi bene fissato in mente che allorquando si voglia forzare una carta, le sole carte che si possano mettere bene in evidenza sono quelle che non si vuole siano prese.

**4. FORZATURA DELL'ULTIMA CARTA.** — Mettete la carta da forzare come ultima del mazzo, senza farla scorgere dal pubblico. Nel presentare il mazzo aperto a ventaglio ad uno spettatore, pregatelo, non di scegliere una carta, ma semplicemente di toccarne una, togliendo quindi egli stesso dal mazzo tutte le carte sottostanti.

Le carte, che terrete con la mano sinistra, sventagliate verso destra, avranno a destra la parte superiore del mazzo ed a sinistra quella inferiore, di cui l'ultima è, come ho detto, la carta da forzare. Con l'aiuto delle dita della mano destra, che si trovano sotto il mazzo, si faccia segretamente scivolare verso destra detta carta, mantenendo il mazzo sventagliato alquanto inclinato in avanti, così che non appaiano né i movimenti delle dita, né quelli della carta. È evidente che lo spettatore, dopo aver toccato una carta, togliendo tutte le carte sottostanti, cioè tutte quelle che si trovano a sinistra della

carta toccata, verrà a portar via tutta la parte inferiore del mazzo, meno la carta che era ultima e che è stata fatta scivolare verso destra; carta che squadrandò il mazzo, apparirà essere ora l'ultima del mazzetto superiore, quella cioè che lo spettatore crederà aver toccato.

5. **FORZATURA CON UN LAPIS.** — La carta da forzare si ponga verso la fine del mazzo, in modo che non sia susseguita che da altre dieci o dodici carte e, tenendo il mazzo con la mano sinistra, il mignolo di detta mano sia segretamente introdotto immediatamente sopra la carta da forzare.

Facendo allora scorrere l'estremità esterna delle carte dall'alto in basso, con i polpastrelli del medio e dell'anulare della mano destra, si preghi uno spettatore di introdurre in un punto qualsiasi la punta di un lapis (od eventualmente la lama di un temperino o di un tagliacarte), guardando quindi la carta che avrà in tal modo designata.

Per facilitargli la presa della carta così indicata, fate mostra di togliere, con la mano destra, tutte le carte soprastanti, ma effettivamente, afferrate con detta mano tutte le carte che si trovano sopra il mignolo della mano sinistra. La punta del lapis scivolerà allora sulla carta da forzare, che sarà quella che lo spettatore guarderà. Se il movimento è fatto con rapidità, la sottrazione delle carte che vengono a trovarsi tra la carta effettivamente toccata e quella da forzare riesce assolutamente impercettibile.

Naturalmente, bisogna, perché il trucco riesca, che la punta del lapis sia introdotta il più che possibile in prossimità della carta da forzare ed, in ogni caso, non mai dopo di questa. Perché ciò accada sicuramente, sarà bene, nel far scorrere le carte con l'indice ed il medio della mano destra, di non cominciare dalla carta di fondo, ma soltanto da quella che si trova sopra la carta da forzare ed è perciò che questa deve essere posta verso la fine del mazzo; né, d'altra parte, si può metterla troppo in fondo, ché altrimenti lo scarso numero di carte che

restano nella mano sinistra, dopo prelevato il mazzetto superiore, potrebbe in certi casi dar luogo a sospetti.

Vi è tuttavia un metodo sicuro perché la forzatura riesca ugualmente, anche se la punta del lapis fosse introdotta sotto, anziché sopra la carta da forzare. Dirò anzi, che questo sistema è da molti preferito a quello precedentemente indicato; così almeno arguisco dal fatto che mentre questo che passo a descrivere lo trovo ricordato da varî autori, non mi è mai occorso di veder menzionato quello già descritto, neppure, se ho visto bene, nelle « 202 maniere di forzare » di Anneman, ed è tutto dire!

Dunque questo metodo, quando la punta del lapis sia stata introdotta *sotto* la carta da forzare, consiste nello spingere in avanti con la mano destra, nella direzione del lapis tutta la parte del mazzo che sta sopra al mignolo della mano sinistra, inserito sopra la carta da forzare, mentre si tira indietro la mano sinistra contenente il mazzetto inferiore. Quest'ultimo movimento ha, naturalmente, per effetto di liberare le carte del mazzetto inferiore dalla punta del lapis e di far apparire la carta da forzare come quella sulla quale sia stata posta la punta del lapis. Se la cosa è fatta destramente, sembrerà a chi guarda che non si sia fatto altro che separare i due mazzetti nel punto preciso in cui la punta del lapis era stata introdotta.

6. METODI BASATI SULLA CONTA DELLE CARTE. — Numerosi metodi per la forzatura di una o più carte sono fondati sullo stratagemma di richiedere ad uno spettatore l'indicazione di un numero, facendo poi trovare al posto indicato dal numero stesso la carta desiderata. Il numero può essere, a seconda dei casi, o liberamente scelto o forzato, come si vedrà esaminando i principali di questi sistemi.

**METODO DEL SETTE.** — Fra tutti i mezzi di forzare una carta fondati sulla conta, questo detto « del

7 » è certo tra i più graziosi e, quando riesce di primo acchito, è di grande effetto.

Deposto il mazzo sul tavolo, a carte coperte, avendo prima nascostamente deposta la carta da forzare al settimo posto, domandate ad uno spettatore di indicarvi un numero tra uno e dieci. Potete esser quasi certi che il numero che vi sarà indicato sarà il 7. Perché ciò accade è difficile spiegare, o quanto meno, richiederebbe troppo lungo discorso, ma la pratica è lì per dimostrare la verità di quest'asserzione. Esperienze eseguite anni or sono alla Sorbona, dal dott. Binet, con il sussidio di due Prestigiatori, per lo studio scientifico dei riflessi psicologici connessi con l'Arte Magica, hanno provato, tra l'altro, che la scelta di un numero tra l'1 ed il 10 cade, non meno di 70 volte su 100, sul numero 7 <sup>(1)</sup>.

Se dunque lo spettatore risponderà effettivamente « sette », non avrete che da pregarlo di voler egli stesso prendere il mazzo (avendo cura di fargli notare che voi non lo avete nemmeno avvicinato), ed invitarlo a prendere la settima carta.

Che se invece vi sarà indicato un numero diverso, la pratica dimostra pure che, dopo il 7, i numeri che vengono di preferenza scelti sono quelli dispari e, tra questi, il 3 ed il 5 sono i più frequenti.

Comunque, quale che sia il numero suggerito, diverso dal sette, prendete il mazzo in mano, e mentre intratterrete il pubblico con qualche acconcia osservazione, nascostamente contate il numero di carte di sopra da prelevarsi, se si tratta di numero inferiore a 7, o di quelle di sotto da aggiungere sopra, nel caso di numero superiore; introducete la punta del mignolo tra le carte contate segretamente ed il resto del mazzo, eseguite il salto, ed avrete così portata la carta da forzare al numero indicato.

**E s e m p i o.** Sia il 5 il numero indicato. La vostra carta trovandosi al settimo posto, occorrerà per farla

---

<sup>(1)</sup> V. *La Prestigiazione alla Sorbona* in *Il Prestigiatore moderno* (Anno II, 1894, n. 1.)

passare al quinto, togliere due carte da sopra il mazzo e portarle al disotto per mezzo del salto. Se invece vi fosse stato indicato il numero 9, saranno allora due carte che occorrerà, col salto, far passare da sotto a sopra il mazzo.

Un buon metodo, che soleva praticare Robert-Houdin, e da lui stesso indicato nel suo classico *Comment on devient Sorcier*, per intrattenere il pubblico e sviarne l'attenzione mentre le mani lavorano a contare le carte e ad eseguire il salto, è quello di prendere lo spunto dal numero indicato ed improvvisare qualche breve ed ameno discorsetto sulle proprietà e particolarità di tale numero. Questi discorsetti di Robert-Houdin, stando ai ricordi di quelli che ebbero la ventura di udirlo, erano sempre molto graziosi e spesso arguti e con l'interesse che sapevano destare nel pubblico fornivano all'Artista un ottimo mezzo per allontanare dalle proprie mani, che intanto compivano l'ufficio loro, l'attenzione degli spettatori.

**7. CONTA PRELIMINARE.** — È un sistema un po' audace, ma che dà anch'esso sempre dei buoni risultati.

Mettete come prima sul mazzo a carte coperte la carta da forzare. Domandate ad uno spettatore l'indicazione di un numero qualunque, ma preferibilmente, per brevità, inferiore a 10. Avuto il numero, che supponiamo sia 5, rivolgendovi allo stesso spettatore gli farete vedere come deve fare per trovare la carta richiesta cominciando col prendere la prima carta che metterete sul tavolo accanto al mazzo, contando 1, poi la seconda contando 2, e poi la terza e così di seguito fino alla quinta che rivolterete, dicendogli: « *Ecco, arrivata alla quinta carta, alzatela, guardatela, fatela vedere ai vostri vicini, rimettetela sopra le altre e poi, tutte insieme, sul mazzo che mescolerete ben bene* ».

Nel dare queste spiegazioni, avrete semplicemente ottenuto che la carta che era al primo posto sia passata al quinto. Il miscuglio che farete prima di porgere il

mazzo allo spettatore sarà, naturalmente, un falso mi-scuglio che dovrà lasciare invariato l'ordine delle prime cinque carte.

8. **CONTA SBAGLIATA.** — Anche in questo caso vi farete dire da uno spettatore un numero, preferibilmente tra 10 e 20. La carta da forzare avrete avuto cura che si trovi al 3° posto; poi avuto il numero, prendete le carte e comincerete a contarle depositandole successivamente accanto al mazzo, a carte coperte, come al caso precedente, solo che, fingendo un errore, continuerete a contare anche oltre il numero che vi è stato indicato e precisamente superando di due detto numero. Così se, per esempio, vi è stato detto 12, continuate a contare fino a 14. Arrivato a questo punto, fate mostra di accorgervi dell'errore. « *Ah, scusate — direte — mi pare che ho oltrepassato il numero che mi era stato indicato. Dodici, avevate detto, vero? Ricominciamo allora da capo. Anzi, contate addirittura Voi, che sarà meglio* ». Così dicendo, prenderete il mazzetto di carte prelevate, che nell'esempio dato, saranno 14, le metterete sopra il mazzo, che porgerete allo spettatore perché cerchi lui stesso la 12<sup>a</sup> carta. La quale, naturalmente, sarà quella da forzare che avevate messa in principio per terza e che ora, col vostro stratagemma, è passata al 12° posto.

9. **NUMERO FORZATO CON UNA CARTA.** — Prendete quattro carte di valore uguale che disporrete sopra il mazzo. Supponiamo, tanto per intenderci, che siano quattro *sette*. Metterete allora la carta da forzare all'11° posto nel mazzo a carte coperte ( $4 + 7 = 11$ ). Piglierete quindi le prime quattro carte (cioè i 4 *sette*) e, senza farle vedere, le disporrete sul tavolo una accanto all'altra. Inviterete allora uno spettatore a scegliere una di queste carte. Qualunque sia la carta scelta, ciò che lo spettatore naturalmente ignora, sarà un sette. Allora, voi: « *Ah, un sette? Benissimo, allora favorite di prendere il mazzo e di cercare la settima carta, incominciando da sopra* ». Questa carta sarà quella da forzare che voi ave-

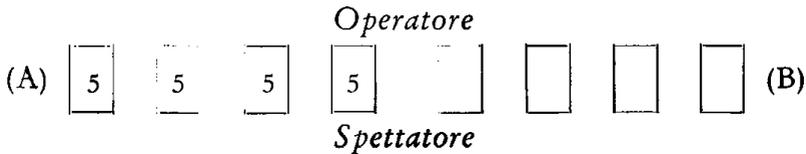
vate messa all'undicesimo posto e che col prelevamento dei 4 sette, si è trovata a passare al settimo.

Ricordarsi, appena scelta la carta dalle prime quattro presentate, di far scomparire le altre tre mescolandole nel mazzo, naturalmente senza mutare il posto delle prime carte.

#### 10. FORZATURA DI UN NUMERO TRA 1 E 8.

— Si prendano le quattro carte corrispondenti al numero che si vuol forzare; supponendo che questo sia il 5 si prendano i quattro cinque di un mazzo di 52 carte e si dispongano nascostamente in cima al mazzo.

Si mettano quindi sul tavolo, coperte, l'una in fila all'altra, le prime otto carte di tale mazzo. Le carte risulteranno così:



Se ora si dirà ad uno spettatore di designare un numero qualsiasi tra 1 e 8 e poi si conteranno le carte disposte sul tavolo fino al numero designato, rivoltando la carta su cui cadrà questo numero si avrà sempre un cinque, solo che si abbia l'avvertenza di cominciare la conta delle carte dalla sinistra dello spettatore (A), se il numero designato è inferiore a 5 o dalla sinistra dell'operatore (B) sempre che tale numero sia invece superiore a 4.

Così se il numero designato fosse un 3, cominciando a contare da A, la terza carta è un *cinque*. Se invece fosse stato designato il numero 7, si conterà da B e la settima carta è ancora un *cinque*.

Questa forzatura è stata immaginata dal già ricordato dott. N. Hofzinsler.

#### 11. FORZATURA DEL NUMERO QUINDICI. —

Si dispongano sopra il mazzo (di 52 carte) 9 carte, anche di seme diverso, ma di valore da 1 a 9, nell'ordine se-

guente: otto, asso, sei, tre, cinque, sette, quattro, nove, due; e si abbia la carta da forzare introdotta nel mazzo al 24° posto, a carte coperte.

Prelevate le prime 9 carte, si dispongano coperte, in tre file di tre, senza mutarne l'ordine; esse risulteranno in quadrato magico di terz'ordine, di base 15 (vedi giuoco delle nove carte al capitolo «Giuochi di posizione»). Ciò bisogna eseguire avendo puramente l'aria di disporre le nove carte in tre file e non di dare a queste carte una disposizione speciale. Rivolgendovi ad uno spettatore, scelto di preferenza tra chi si supponga non avere particolari conoscenze matematiche, lo si preghi di scegliere a piacer suo una qualsivoglia riga, o colonna o diagonale. Fatta la scelta, ditegli di rivoltare le carte, faccia in alto, e di contare la somma dei punti delle tre carte scelte, mentre dal canto vostro raccoglierete prudentemente le altre sei carte e le metterete in mezzo al mazzo, per evitar che il sotterfugio possa venir scoperto. « *Quanto fa? Quindici? Benissimo, allora* (porgendogli il mazzo) *abbiate la cortesia di guardare la quindicesima carta* (che sarà quella da voi messa dapprima al ventiquattresimo posto) *e ricordatevela bene* ».

**12. FORZATURA CON DUE MAZZI.** — Abbiate un mazzo di 52 carte nel quale avrete disposto al 14° posto la carta da forzare ed un altro mazzo, disposto aritmeticamente, così come è stato indicato a pag. 85, in modo che la somma dei punti di due carte consecutive sia sempre 13 o 14.

Invitate uno spettatore ad introdurre la punta di un temperino o di un tagliacarte in un punto qualsiasi di tale mazzo, magari dopo averlo fatto tagliare più volte, cosa che non cambia nulla, e domandategli di sommare i punti delle due carte tra le quali il temperino è stato introdotto.

Se questa somma risulterà essere 13, dite allora di prelevare 13 carte dall'altro mazzo e di guardare la 14<sup>a</sup>. Se invece sarà 14, dite senz'altro di guardare la 14<sup>a</sup>

carta. Nell'uno e nell'altro caso avrete forzato la carta che desideravate.

**FORZATURE CON L'ALZATA.** — Vi sono molti sistemi di forzare una carta approfittando dell'alzata del mazzo, di cui ecco i principali:

**13. CARTA IMPALMATA E ALZATA.** — Impalmate nella mano destra la carta da forzare, quindi pregate uno spettatore di tagliare il mazzo che gli porgerete con la mano sinistra. Mentre questi ha ancora in mano il mazzetto superiore, vi rivolgerete ad un altro spettatore pregandolo di voler guardare la prima carta. Approfitterete del tragitto dall'uno all'altro spettatore, che però non devono essere eccessivamente distanti l'uno dall'altro, ciò che potrebbe destar sospetti, per depositare sul mazzetto la carta impalmata.

**14. ALZATA DIETRO LA SCHIENA.** — Mettete la carta da forzare all'ultimo posto, a carte coperte, quindi messa la mano sinistra che regge il mazzo dietro la schiena, invitate uno spettatore a tagliare il mazzo. Dopo che questi abbia alzato il mazzetto superiore, eseguendo il salto con una mano, fate passare l'ultima carta, quella che dovete forzare, al primo posto del mazzetto che è rimasto nelle vostre mani. Dite allora allo spettatore di voler, anzitutto, guardare la prima carta del mazzetto, poi, rimettere a posto il mazzo superiore e mescolare bene le carte. Tutto essendo accaduto dietro la vostra schiena, avrete cura di far notare, nessun dubbio che voi possiate sapere quale sia stata la carta vista.

Per chi trovasse qualche difficoltà ad eseguire con la dovuta sveltezza e precisione, il salto con una sola mano, si consiglia di rovesciare semplicemente le ultime due o tre carte del mazzo, lasciando per ultima quella da forzare, e facendo bene attenzione di tenere il mazzo in maniera tale che ciò non possa esser visto dal pubblico. Allora, dopo il taglio, basterà semplicemente rivoltare il mazzetto che si ha ancora tra le mani perché la carta che lo spettatore guarderà sia quella da forzare.

Evidentemente in questo caso bisognerà evitare di dare questo secondo mazzetto in mano allo spettatore acciò egli non possa accorgersi dell'artificio.

**15. ALZATA SOTTO UN FAZZOLETTO.** — Sistema identico all'ultimo descritto, ma di diverso effetto, è quello di rovesciare semplicemente l'ultima carta del mazzo, quella da forzare, e coprire la mano che tiene il mazzo con un fazzoletto. Si prega allora uno spettatore — per evitare, spiegherete, qualunque pericolo di intesa — di voler tagliare il mazzo a traverso il fazzoletto. Sollevato che egli avrà il mazzetto superiore di alcun poco, così che la mano vostra continui ad essere coperta dal fazzoletto stesso, lo richiederete di voler prendere e guardare la prima carta del mazzetto inferiore. Nel dir ciò, sotto la protezione del fazzoletto, rivolterete semplicemente il mazzetto, così che la carta che lo spettatore prenderà sarà quella che intendevate forzare. Volterete da capo il mazzetto, farete rimettere la carta guardata, riabbasserete il mazzetto superiore e toglierete di mezzo il fazzoletto.

Di tutti i metodi per forzare una carta, se se ne toglie quello classico, questo è senza dubbio il più grazioso e convincente, oltre ad essere di facilissima esecuzione.

**FORZATURA COI DADI.** — I dadi si adoperano molto in prestigiazione specialmente per la forzatura di un determinato mazzetto di carte. Possono perciò essere adoperati dadi comuni, dadi piombati o dadi a numerazione incompleta.

A proposito di dadi e del loro impiego, è bene ricordare, cosa che non tutti sanno, che la somma dei punti di due facce opposte è sempre 7; ché l'1 è opposto al 6; il 2, al 5; il 3, al 4.

**16. FORZATURA CON UN DADO COMUNE.** — Sia da forzare una carta od un mazzetto tra quattro disposti in fila. Si disponga la carta od il mazzetto da forzare al 2° posto. Si faccia quindi gettare un dado comune,

non truccato. Vi sono 66,666 probabilità su 100, che il getto del dado dia per risultato 2, 3, 5 o 6.

Sia *B* la carta od il mazzetto da forzare (v. fig. 120).

Se si avrà 2: si conta da sinistra *uno* su *A*, *due* su *B*.

Se 3: si conta da destra *uno* su *D*, *due* su *C*, *tre* su *B*.

Se 5: si conta da destra *uno* su *D*, *due* su *C*, *tre* su *B*, *quattro* su *A*, *cinque* su *B*.

Se 6: si conta da sinistra *uno* su *A*, *due* su *B*, *tre* su *C*, *quattro* su *D*, *cinque* su *C*, *sei* su *B*.

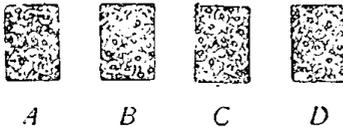


Fig. 120.

E se, gettato il dado, venisse fuori 1 o 4? Niente paura, si dirà soltanto: « Come vedete, il dado non è truccato. Gettatelo un'altra volta ». Se, per dannata ipotesi, venisse una seconda

volta uno di questi due numeri si ripete: « Vedete? sempre un numero diverso, dunque niente truccatura; ora gettatelo una terza volta e sarà la buona ». Se pure la terza volta andasse male, allora vorrebbe proprio dire che la teoria dei minimi quadrati, il calcolo delle probabilità e tutte queste altre belle cose sono dei puri specchietti per le allodole. Ma siate sicuri che questo non accadrà.

Un altro ingegnoso sistema di forzare una carta od un mazzetto con un dado comune è il seguente.

Si dispongano in due file sei carte o sei mazzetti: segneremo con la lettera *A* la carta od il mazzetto da forzare (vedi fig. 118). Gettato il dado:

Se viene 1, si conta *uno* su *A*.

Se viene 2, si conta *uno* su *D*, *due* su *A*.

Se viene 3, si conta *uno* su *C*, *due* su *B*, *tre* su *A*.

Se viene 4, si conta *uno* su *F*, *due* su *E*, *tre* su *D*, *quattro* su *A*.

Se viene 5, si conta *uno* su *C*, *due* su *F*, *tre* su *B*, *quattro* su *E*, *cinque* su *A*.

Se viene 6, si conta *uno* su *D*, *due* su *E*, *tre* su *F*, *quattro* su *C*, *cinque* su *B*, *sei* su *A*.

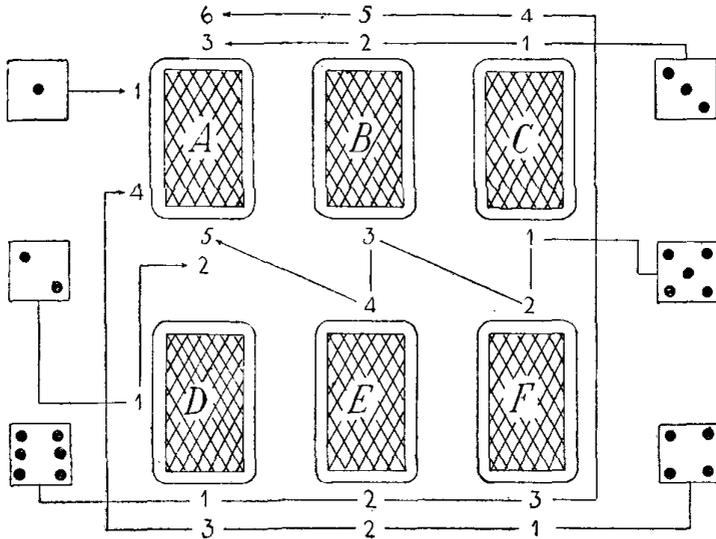


Fig. 121.

17. **FORZATURA CON DADI PIOMBATI.** — Si abbiano due coppie di dadi, una di dadi comuni ed una di dadi piombati scelti di tal maniera che la somma dei loro punti sia uguale al numero che si vuol forzare. Introdotti i dadi comuni nel bussolotto da dadi, si facciano gettare i dadi ripetute volte, da spettatori diversi, per ben convincere il pubblico che i dadi non sono truccati, quindi destramente si sostituiscano i dadi comuni con quelli piombati e si faccia fare un'ultima volta il getto dei dadi. Ottenuto il numero desiderato, sarà bene effettuare nuovamente lo scambio dei dadi, così da poter lasciare questi ed il bussolotto nelle mani del pubblico, affinché possano tutti maggiormente convincersi della regolarità di ogni cosa.

I dadi piombati bisognerà non farli mai gettare direttamente con la mano, ma sempre per mezzo del bussolotto da dadi, altrimenti è facile che il trucco possa essere scoperto.

**18. FORZATURA CON DADO A NUMERAZIONE INCOMPLETA.** — Questo dado è di recente introduzione nella pratica della prestigiazione e consiste in un dado comune, non piombato, nel quale al posto dell'uno e del quattro, sono ripetuti il tre ed il cinque, di guisa che il suo getto non potrà mai dare che 2, 3, 5 o 6; che sono i numeri necessari per forzare, come più sopra si è visto, il secondo mazzetto o la seconda carta di una fila di quattro.

**19. ALTRA FORZATURA CON DUE DADI.** —

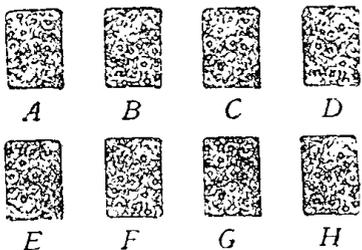


Fig. 122.

Se fosse necessario di forzare indifferentemente la prima o la seconda carta od il primo od il secondo mazzetto di un gruppo di otto carte o di otto mazzetti, ciò si può ottenere facilmente con l'impiego di due dadi comuni non truccati.

Disposte così le carte o i mazzetti:

gettati i due dadi, se la somma dei punti risulterà uguale

- a 2: si conta da sinistra *A, B*
- a 3: si conta da destra *D, C, B*
- a 4: si conta da destra *D, C, B, A*
- a 5: si conta da destra *H, G, F, E, A*
- a 6: si conta da destra *H, G, F, E, A, B*
- a 7: si conta da sinistra *E, F, G, H, D, C, B*
- a 8: si conta da sinistra *E, F, G, H, D, C, B, A*
- a 9: si conta da sinistra *A, B, C, D, H, G, F, E, A*
- a 10: si conta da sinistra *A, B, C, D, H, G, F, E, A, B*
- a 11: si conta da destra *D, C, B, A, E, F, G, H, D, C, B*
- a 12: si conta da destra *D, C, B, A, E, F, G, H, D, C, B, A*.

**20. FORZATURA CON MAZZI SPECIALI.** — Le forzature con mazzi speciali sono, in generale, come ho già detto altrove, da evitarsi, anche perché, se pur la forzatura in sé stessa ne riesca molto facilitata, essa non può decente-

mente eseguirsi se non sostituendo una prima volta il mazzo che si è fatto esaminare al pubblico con quello per forzare e poi di nuovo questo con quello; né queste due sostituzioni sono sempre, specie per chi lavora in mezzo al pubblico, operazioni molto semplici.

Comunque, in alcuni casi speciali, anche artisti pro-vetti non disdegnano di usare di tali mezzi e però darò anch'io le principali regole per il loro uso.

Con un mazzo di tal sorta è evidente che il problema della forzatura è ridotto alla sua minima espressione. Con un mazzo tutto, per esempio, di *sei di fiori*, lo spettatore invitato a prendere una carta non potrà prendere che un *sei di fiori*. Le vere difficoltà cominceranno quando, dopo di aver fatto vedere, esaminare e mescolare un mazzo di carte ordinarie (dal quale ad ogni buon fine si sarà sottratta la carta corrispondente a quella del mazzo per forzare) si dovrà al momento opportuno, sostituirlo con quello tutto formato di una sola carta.

Per fare lo scambio dei mazzi i mezzi sono molti e l'impiego dell'uno piuttosto che dell'altro dipende essenzialmente dalle circostanze.

Se disponete di una piattaforma e di un tavolino, abbiate il mazzo per forzare deposto sopra il tavolino, nascosto alla vista del pubblico da un oggetto qualsiasi, (cassetta, bicchiere, candelabro, fazzoletto di seta, ecc.). Dopo di esser scesi in mezzo al pubblico per far esaminare il mazzo ordinario che avrete tra le mani, ritornate presso il vostro tavolino e con l'apparente scusa di spostare tale oggetto, eseguite destramente lo scambio di un mazzo con l'altro.

Anche la semplice mossa necessaria per prendere, con la stessa mano che tiene il mazzo da scambiare, la vostra bacchetta, opportunamente dimenticata sul tavolo, vi fornirà un'eccellente occasione di eseguire segretamente lo scambio.

Ove non disponiate di un tavolo, allora lo scambio è un po' più difficile, specie se esso debba eseguirsi in mezzo al pubblico; ma niente paura, coraggio e sangue freddo. Abbiate il mazzo da prelevare nella tasca sinistra dei

pantaloni, se operate in abito da società, o altrimenti in quella della giacca. Quindi opportunamente distraendo l'attenzione del pubblico con le vostre parole, con tutta naturalezza togliete di tasca un fazzoletto, con cui vi asciugherete la bocca o la fronte e nell'atto di riporre il fazzoletto in tasca, eseguite lo scambio lasciando il mazzo che avevate in mano al posto di quello che prenderete. È preferibile che lo scambio avvenga al momento di riporre il fazzoletto anziché in quello in cui si estrae dalla tasca, sempre che si tratti di sostituire un mazzo « innocente » con uno truccato, perché se qualcuno notasse la vostra mossa e desse segno di qualche sospetto, potrete ancora dissipare i suoi dubbi facendogli esaminare il mazzo che avete in mano. Evidentemente, qualora si debba invece scambiare un mazzo truccato con uno ordinario, lo scambio sarà bene avvenga invece con la prima introduzione della mano nella tasca.

Chi sia abbastanza esperto nella pratica delle manipolazioni potrà anche eseguire lo scambio dei mazzi a mezzo della impalmatura e del salto. Si tenga impalmato nella mano destra il mazzo da produrre, si porti questo su quello che tiene la mano sinistra, introducendo il mignolo tra i due mazzi, si esegua il salto, si impalmi il mazzo da prelevare e se ne disponga quindi segretamente nel modo più opportuno.

Consentendolo le circostanze, la destrezza e l'audacia dell'operatore, lo scambio di due mazzi può anche essere molto rapidamente eseguito, passando il mazzo da abbandonare nella mano destra che tranquillamente lo deposita nella tasca destra, della giacca o dei pantaloni, mentre la sinistra estrae contemporaneamente dalla tasca sinistra il mazzo da produrre. Riunendo subito le due mani sul mazzo prodotto, soprattutto se si avrà avuto cura di approfittare di un momento in cui le spalle erano rivolte al pubblico, è assai difficile che questo si accorga dell'avvenuto scambio.

Lo scambio dei mazzi è, infine reso materialmente molto facile con l'uso della *borsa* o del *vassoio per scambi*

od anche con quello del *bicchiere a specchio* di cui è detto a suo luogo (vedi pagg. 114, 116, 120).

**21. MAZZO DI CARTE TUTTE UGUALI.** — Ho già accennato più sopra come con un mazzo di tal fatta, le difficoltà della forzatura si riducono a quelle relative allo scambio dei mazzi ed alle precauzioni da usare perché il pubblico non si avveda del mazzo che si usa. Né vi è altro da aggiungere.

**22. MAZZO CON CARTE DI TRE SORTA.** — Tali mazzi si compongono in generale di due carte qualsiasi che si pongono per prima e per ultima e di altre trenta di soli tre valori, dieci per sorta.

La prima e l'ultima carta servono per essere mostrate al pubblico e dargli così l'illusione che si tratti di un mazzo ordinario, senza però dir ciò espressamente, in quanto è sempre bene nella Prestigiatura di evitare quelle affermazioni che possono indirizzare l'attenzione del pubblico proprio in quella direzione dalla quale occorrerebbe invece distoglierla. Se mi presento davanti a un gruppo di spettatori con un mazzo di carte in mano per eseguire un determinato giuoco, che non si sa ancora in che cosa possa consistere (vedi Regola n. 1, a pag. 15), non vi è nessun motivo per supporre che il pubblico debba pensare che si tratti di un mazzo truccato. Che se invece io comincerò con l'affermare con qualche ostentazione che il mazzo di carte che ho nelle mani è effettivamente un mazzo ordinario, senza truccatura, l'attenzione del pubblico è subito diretta verso l'idea della truccatura ed il meno che possa accadere è che qualcuno domandi di poter verificare coi propri occhi l'attendibilità della mia affermazione; e allora, addio giuoco!

Le altre trenta carte possono essere disposte in due maniere diverse: prima le dieci di una sorta, poi le dieci di un'altra e infine le altre dieci; oppure, dieci gruppi successivi di tre carte, ognuna di diversa sorta e sempre nello stesso ordine.

Col primo sistema, per forzare tre carte a tre diverse

persone, bisognerà aver cura di presentare le carte sventagliandole successivamente nella sola parte del mazzo contenente una medesima sorta di carte. Accade però assai spesso che persone maliziose si rifiutino di prendere alcuna delle carte che sono loro presentate e si ostinano a volerne una diversa andandola a pescare nella parte del mazzo non sventagliata. In tali circostanze occorrerà trovar modo di rendersi conto della sorta di carte contenute nella parte del mazzo in cui la carta è stata presa, così da non offrire più questa parte ad altra persona. Ma questo può essere un rimedio, quando si tratti della prima o magari anche della seconda persona che deve scegliere una carta, quando si tratti invece della terza, allora la cosa diventa più preoccupante e non resta da far altro che contentarsi delle due carte già scelte, modificando opportunamente il giuoco che si stava per eseguire, o piantare in asso la persona maliziosa, prima che questa abbia preso la carta che desiderava, e passare ad un'altra, non senza invocare la Provvidenza perché questa persona sia, più della precedente, accomodante.

Per tutti questi motivi, il secondo sistema è molto più raccomandabile. Con le carte, disposte, come si è detto, a tre a tre, si prega uno spettatore di voler tagliare il mazzo in un punto qualsiasi, quindi di voler prelevare tre carte, di tenerne una per sé e di dare le altre due a due altri spettatori. È evidente che in qualunque punto il mazzo sia alzato, le tre carte che lo spettatore preleverà saranno tre carte diverse, una, cioè, di ognuna delle tre sorta di cui il mazzo si compone. Questa forzatura è tra le più brillanti di quante si eseguano con mazzi truccati e, anche per essere tra le meno conosciute, è da preferirsi ad ogni altra.

23. MAZZO CON CARTE CORTE ALTERNATE (amer. *Swengali deck*). — Consiste questo mazzo, come già ho indicato a pag. 99, in un mazzo di carte di cui la metà sono carte ordinarie e l'altra metà carte tutte uguali, di un millimetro più corte delle altre. Facendo scorrere le carte con i polpastrelli dell'indice e del medio (vedi fi-

gura 24), queste dita non saranno a contatto che con le carte lunghe e saranno solo queste quelle che saranno viste dagli spettatori, le carte corte rimanendo nascoste da quelle immediatamente sottostanti. Il pubblico avrà così l'illusione che il mazzo che gli si fa scorrere sotto gli occhi sia un mazzo normale di carte tutte diverse. Pregato allora uno spettatore di introdurre un dito tra le carte, mentre queste scorrono dall'alto in basso, e di prendere la carta che verrà a trovarsi immediatamente sotto il dito stesso, questa carta risulterà essere una di quelle corte, che sarà così facilmente forzata.

## CONOSCENZA DELLA CARTA SCELTA

Non sempre, per l'esecuzione di un giuoco, è necessario di forzare una carta; basta spesso solo di conoscere questa carta od anche solo di non perderla di vista, una volta che essa sia stata rimessa nel mazzo.

Si hanno così le altre due serie di accorgimenti necessari, detti la *conoscenza* ed il *controllo* della carta scelta.

Varii sono i metodi per ottenere la conoscenza di una carta scelta liberamente, di cui passerò ad indicarvi i principali.

1. **METODI ELEMENTARI.** — È evidente che se, per esempio, le carte di un mazzo sono così disposte che prima vengano tutte le carte *rosse* e dopo tutte quelle *nere* e quindi, fatta scegliere una carta qualsiasi da una parte del mazzo, si ha cura di farla riporre nell'altra parte, l'operatore, rivoltando le carte a sé e trovando una carta rossa tra quelle nere o una nera tra quelle rosse, saprà subito quale carta sia stata scelta.

Un mazzo così preordinato non potrebbe naturalmente essere dato ad esaminare. Tuttavia, partendo da questa idea si possono preordinare le carte in modo da ottenere, senza che ciò appaia, il medesimo risultato.

Così, si possono mettere nella prima metà del mazzo, convenientemente mescolate, tutte le carte *pari*

(2, 4, 6, 8, 10, Regina) e nell'altra tutte le carte *dispari* (Asso, 3, 5, 7, 9, Fante, Re). Un mazzo disposto in tal guisa, può essere adoperato allo stesso modo di quello in cui si trovino da una parte tutte le carte nere e dall'altra tutte quelle rosse, senza che la preordinazione del mazzo salti agli occhi. Volendo nascondere anche maggiormente l'artificio, basterà, per esempio, mettere nella prima parte, ben mescolate tra di loro, le carte *pai di cuori e quadri* e quelle *dispari di picche e fiori*, mentre nella seconda parte verrebbero a trovarsi quelle *dispari di cuori e quadri* e quelle *pai di picche e fiori*.

Insomma, lavorando intorno a questa idea del mazzo diviso in due parti formate da determinate carte, sarà possibile ottenere ogni sorta di combinazioni che, lasciando al mazzo l'apparenza di un mazzo regolarmente mischiato, dia modo di scoprire facilmente la carta che si trovasse ad essere stata trasferita da una parte all'altra.

2. **CARTA ADOCCHIATA** (fra. *carte à l'oeil*, ingl. *glimpse*, ted. *betrachtete Karte*). — Fatta rimettere la carta scelta nel mazzo, si porta detta carta, per mezzo del salto o della scivolata laterale, in fondo al mazzo, quindi si approfitta della prima opportunità per adocchiarla.

Naturalmente la carta va adocchiata senza che il pubblico se ne avveda e però bisogna essere molto cauti nei movimenti che si rendono a tal fine necessari. Un buon sistema è quello di sollevare, gesticolando, la mano che tiene il mazzo, dorso in alto, fin verso l'altezza dell'occhio e quindi inclinare leggermente la mano stessa, in modo da rialzare e rendere così visibile l'estremità interna della carta di fondo.

Non vi sarà bisogno che questo movimento scopra tutta la carta, bastando risulti visibile il solo indice della carta stessa.

Un metodo più elementare per venire a conoscenza della carta scelta, è quello di adocchiare anzitutto l'ultima carta del mazzo, quindi far porre la carta scelta

sopra il mazzo e far eseguire, da uno spettatore, l'alzata. Rivoltando il mazzo, la carta scelta si troverà essere quella che precede immediatamente quella che era stata vista in fondo al mazzo stesso.

Un sistema un po' meno semplice, usando sempre della carta di fondo adocchiata in precedenza, è il seguente:

Si sventagliano le carte, passandole coperte da una mano all'altra pregando una spettatore di toccare quella che intende scegliere; questa gli viene mostrata, quindi, senza toglierla dal posto in cui si trova, il mazzo viene riunito e offerto allo spettatore perché esegua egli stesso l'alzata, ripetendola quante volte desideri. Rivoltando il mazzo, l'operatore scoprirà facilmente la carta scelta, solo che abbia avuto l'avvertenza, nel far passare le carte da una mano all'altra, di contarle mentalmente. Se quella toccata dallo spettatore sarà stata, diciamo, la quindicesima, per quanti tagli siano eseguiti, essa si troverà sempre a quindici carte di distanza da quella di fondo, preventivamente adocchiata.

3. **CARTA IMPALMATA.** — Se la carta, rimessa nel mazzo, si porterà al primo posto, mediante il salto, impalmando la carta stessa, sarà possibile, scorrendo col pubblico, mentre la mano sinistra tiene il mazzo, rivolgere la destra verso gli occhi, adocchiare la carta impalmata, e quindi rimetterla sul mazzo.

4. **MAZZO CONTRASSEGNA TO.** — Evidentemente, qualora si operi con un mazzo contrassegnato, sarà sempre possibile avere l'immediata conoscenza della carta scelta, tale essendo appunto lo scopo di questa sorta di mazzi.

L'uso, peraltro, di questi mazzi, esige una particolare attenzione, affinché la persona che sceglie la carta, o i suoi vicini, non traggano, dagli occhi dell'Artista sempre fissati sul dorso delle carte, qualche ragione di sospetto sulla legittimità del suo operato.

I segni che contraddistinguono sul dorso una carta

dall'altra essendo sempre, si capisce, minutissimi e quindi non facilmente percettibili, l'Artista è portato, quasi sempre, a mantenersi inclinato sulle carte, mentre le offre per la scelta, in posizione che può non apparire naturale, mentre altri preferisce invece, perché le carte siano ugualmente alla distanza adatta per ben percepire i segni del dorso, mantenere il corpo eretto e le carte abbastanza alte per rispetto allo spettatore che, seduto, deve procedere alla scelta. Qualunque sia il metodo che si creda di adottare, converrà abituarsi a porgere le carte sempre con lo stesso sistema, anche quando si operi con un mazzo ordinario, non contrassegnato, così che dalla diversità di atteggiamento non possa il pubblico trarre ragioni di sospetto.

Se il corpo sarà inclinato e lo sguardo fisso sul dorso delle carte, si dovrà anche trovare qualche plausibile ragione per rendere questa posizione naturale, a ciò soccorrendo le parole e le indicazioni che si rivolgeranno allo spettatore con il quale si opera.

Sogliono taluni, affetti da lieve presbiopia che rende necessario l'uso di occhiali per la lettura, operare normalmente senza questo sussidio e non aver ad esso ricorso che al momento di porgere le carte per la scelta. Ciò è assolutamente da evitarsi, come ben so io scrittore, che essendo caduto in questo errore, ebbi ad accorgermi come la cosa fosse subito stata notata da un malizioso spettatore (anzi, una spettatrice, per essere più esatto) che andava ripetendo: *Chissà perché ora si è messo gli occhiali, mentre prima non li portava! Il trucco deve esser lì!*

Dunque, in fatto di occhiali, o sempre o mai: e chi si trovasse nella necessità di dover decidere per il sempre, pur non avendone necessità che in rare e determinate circostanze, troverà nell'uso di occhiali bifocali, con vetro neutro per la visione a distanza, la soluzione ideale del problema.

Il riconoscimento dei segni per cui le varie carte si distinguono può anche essere facilitato dal modo con cui le carte stesse sono offerte per la scelta. Anziché

offrirle, come è di uso più comune, sventagliate, può essere alle volte preferibile, tenendo il mazzo nella mano sinistra, passar le carte ad una ad una nella destra, pregando lo spettatore di sceglierne una al passaggio. In tal modo, le carte passeranno sotto i vostri occhi lentamente e col dorso interamente scoperto, così che l'individuazione dei segni riuscirà molto più agevole.

5. **MAZZO SPECIALE.** — Il mazzo speciale con carte corte alternate descritto a pag. 100 (*Mane Tekel deck*) si presta specialmente per aver subito conoscenza della carta scelta.

Si faccia introdurre da uno spettatore un dito, mentre si fanno scorrere le carte, entro il mazzo e prelevare la carta che così verrà a trovarsi sotto al dito. Tagliando il mazzo in questo punto e portando il mazzetto inferiore sopra l'altro, la prima carta del mazzo risulterà sempre un duplicato di quella scelta, che si potrà conoscere col già indicato sistema dell'impalmatura. Naturalmente, usando di un tale mazzo, bisognerà provvedere ai vari scambi di mazzo necessari in tali circostanze, così come ho già detto, a proposito dei mazzi per forzare.

## CONTROLLO DELLA CARTA SCELTA

1. — Spesso, nell'esecuzione di un giuoco, non importa affatto di conoscere quale carta sia stata scelta; basterà solamente poter saperla ritrovare, qualunque essa sia.

Il mezzo più adatto, come facilmente avrà già immaginato lo studioso lettore che mi abbia seguito fino a questo punto, è quello col quale la carta scelta viene portata, per mezzo del salto al primo posto sopra il mazzo o anche, per mezzo della scivolata laterale, all'ultimo, in fondo al mazzo. Una volta che si sa essere la carta che ci interessa la prima o l'ultima, basterà saperla mantenere, eseguendo miscugli simulati o false alzate,

allo stesso posto, o quanto meno sapere, a seconda dei casi, a quale posto essa sia posta.

Un altro sistema per far andare la carta scelta all'ultimo posto, senza necessità né di salto né di scivolate laterali è il seguente:

Si presentino le carte per la scelta, tenendo il mazzo con le due mani; il mazzo essendo inizialmente posato sulla mano sinistra, sventagliato verso destra. Tolta la carta da uno spettatore, allorché questi la rimette nel mazzo, sempre sventagliato, ad un posto qualunque, l'indice ed il medio della mano destra, che si trovano sotto le carte, coperte da queste, afferrano delicatamente la carta rimessa nel mazzo e la traggono verso destra fintantoché il suo lato sinistro si sia liberato dalle carte sottostanti, quindi ritornando verso sinistra la fanno scivolare sotto tutte le altre, dimodoché, chiudendosi il mazzo, essa verrà a trovarsi come ultima. Questi due movimenti della carta, tra l'indice ed il medio della mano destra, debbono essere eseguiti mentre le due mani si avvicinano per chiudere il ventaglio formato dal mazzo. Per questa manovra convengono di preferenza le carte con dorso a fondo unito, senza orlo bianco.

Altre volte, per non perdere di vista la posizione della carta che è stata scelta, conviene farla riporre nel mazzo, senza tuttavia che ciò appaia, in un punto determinato. A tal fine, fatta scegliere la carta, mentre il mazzo è sventagliato, si contano mentalmente un certo numero di carte, a cominciare da quelle di cima, per esempio, quindici, e fatta, dopo questa quindicesima, riporre la carta scelta, non sarà poi difficile di ritrovarla. In talune circostanze può apparire preferibile, lasciando che lo spettatore riponga la sua carta in mezzo al mazzo, dove desidera, contare dopo quante carte più in là, o prima di quante carte più in qua, della quindicesima essa sia stata posta.

Si potrà pure, presa che sia stata la carta, riunire subito tutto il mazzo ben squadrato, quindi mentre lo spettatore guarda la carta stessa, contare mentalmente e segretamente (conta col pollice) un certo numero di

carte e queste sollevare in un solo mazzetto, sotto il quale viene fatta riporre la carta scelta.

2. — Disponendo di una carta lunga o larga o corta, o di una carta scivolante, basterà, dopo aver chiuso il mazzo, alzare a questa carta e far riporre sotto ad essa la carta scelta; non si avrà in seguito che da ricordare che questa carta segue immediatamente la chiave.

Un sistema anche migliore, adoperando una carta di tal sorta, è di disporla come ultima del mazzo; quindi, fatta scegliere una carta, si riunirà il mazzo, ben quadrato e lo si poserà sul tavolo, invitando lo spettatore che ha scelto una carta di riporla sopra il mazzo e quindi di eseguire lui stesso l'alzata; la carta scelta, anche in questo caso verrà a trovarsi immediatamente dopo la chiave.

Operando con un mazzo tolto a prestito, si può supplire alla mancanza di una carta simile, come ho già detto altrove, piegando uno degli angoli di una carta qualsiasi. Occorre che la piegatura, pur limitandosi a pochi millimetri, sia però decisa ed eseguita piegando la carta verso il dorso. Una carta così preparata, allorché si facciano scorrere tutte le carte del mazzo tenendole afferrate in basso con la mano sinistra, pollice sopra, mentre le dita della mano destra ne sollevano la parte anteriore, produrrà lo stesso effetto che si ottiene con una carta corta e cioè quella momentanea interruzione nella caduta delle carte che basta all'Artista per individuarla.

## APPARIZIONE DELLA CARTA SCELTA

1. — Dappoiché sia proprio con l'apparizione della carta scelta che, generalmente, un giuoco viene portato alla sua conclusione, si comprenderà facilmente l'opportunità che ciò avvenga in modo strano ed inaspettato, così che la sorpresa dello spettatore per l'apparizione sia accresciuta da quella per la singolarità con cui questa è stata ottenuta.

Se si aggiunge che, in una seduta di Prestigiazione con le carte, le carte da fare successivamente apparire sono sempre molte, si comprenderà quanta cura debba avere l'artista per procurare che ciò accada sempre in modo differente e, conseguentemente, lo studio che si deve porre in questa importantissima parte della tecnica della Prestigiazione, tanto più importante in quanto il successo di un giuoco è invariabilmente determinato dalla sua conclusione.

Dire semplicemente ad un signore: « *Ecco la vostra carta!* » può anche essere il faticoso risultato di una lunga serie di difficili manipolazioni o di astuti accorgimenti, ma lascia indubbiamente freddo anche il pubblico meglio disposto agli entusiasmi.

I modi per far apparire una carta in maniera più elaborata, non solo sono molti, ma possono dalla fertilità dell'ingegno di ogni singolo Artista essere portati ad un numero senza fine, e però quelli che saranno qui appresso descritti non debbono essere considerati che come degli esempi ai quali ispirarsi per la creazione di nuovi modi e nuovi effetti.

2. LA CARTA IN TASCA. — È uno degli effetti più comuni, ma sempre bene accolto dal pubblico. La carta che si vuol fare apparire viene impalmata; quindi si offre il mazzo allo spettatore perché ritrovi la sua carta, cosa che evidentemente non può fare, visto che la carta l'avete voi in mano. « *Ma scusate che carta era? Il fante di picche? Oh, allora tutto si spiega, il fante di picche credo di averlo appunto sbadatamente lasciato nella mia tasca!* » Si porta nella tasca la mano che tiene la carta impalmata, si lascia cadere la carta e quindi la si estrae tenendola con la punta delle dita.

Si può eseguire la stessa azione con la tasca dello spettatore. « *Come non ritrovate la vostra carta? Ma niente niente ve la foste messa in tasca? Permettete che guardi? Oh, ecco la vostra carta! Vedete se avevo ragione? Ma che brutti scherzacci per un povero Prestigiatore!* »

**3. LA CARTA RIVOLTATA SUL MAZZO. —**

È un sistema antichissimo, ma che può ancora essere usato con successo. Si abbia la carta da far apparire come prima sul mazzo, a carte coperte, lasciandola sporgere lateralmente per circa un terzo della sua larghezza. Quindi portata la mano che tiene il mazzo a 50 o 60 centimetri dalla superficie di un tavolo (che deve essere ricoperto di un tappeto perché la cosa riesca), si lascia cadere il mazzo, badando bene che al momento di abbandonarlo esso sia in posizione perfettamente orizzontale. Giunto il mazzo sul tavolo, sopra di esso apparirà con la faccia in alto, la carta desiderata, che la pressione dell'aria durante la caduta, avrà fatto rivoltare.

**4. LA CARTA RIVOLTATA NEL MAZZO. —**

Portata col salto la carta scelta in cima al mazzo; con la scivolata laterale, si trasporta, rivoltata, in fondo; si mescolano le carte, e quindi si distendono, coperte, sul tavolo, meglio se usando del sistema indicato per l'esecuzione della fisarmonica.

L'apparizione della carta così misteriosamente rivoltata, in mezzo alle altre vedute di dorso, produce sempre una piacevole sorpresa.

**5. LA CARTA TRA LE MANI DI UNO SPETTATORE. —** Anche questo è un antichissimo mezzo che ricordo soltanto per desiderio di compiutezza, ché esso non è tra quelli che io pratici.

La carta che interessa viene portata al primo posto del mazzo ed il mazzo stesso consegnato ad uno spettatore con preghiera di tenerlo tra il pollice e l'indice della mano destra, ben stretto, dorso in alto. L'Artista dà allora con la mano un vigoroso colpo laterale al mazzo, ottenendo per effetto che tutte le carte sfuggiranno dalle mani dello spettatore, per spargersi per terra, tranne la prima che la pressione delle due dita mantiene a posto.

Non credo che vi sia Trattato generale di Prestigiazione che non ricordi e raccomandi questo finale che,

se riesce, è indubbiamente di qualche effetto. Il guaio è che non sempre riesce. Accade infatti sovente che, al colpo dato dall'Artista, lo spettatore si affretti ad allargare le dita, ed allora, addio finale.

**6. LA CARTA TRA LE MANI DELL'ARTISTA.** — È una prudenziale modificazione del finale precedente. Il mazzo di carte, anziché essere consegnato ad uno spettatore, è conservato dall'Artista nella mano sinistra e quindi colpito, come si è detto precedentemente, dalla mano destra.

In questo caso, evidentemente, l'Artista saprà fare in modo che la prima carta gli resti effettivamente tra le mani.

**7. LA CARTA SUL PIATTO.** — La carta da far apparire viene, come al solito portata come prima sul mazzo, a carte coperte, ed il mazzo stesso fatto deporre, a carte scoperte, sopra un comune piatto da tavola, che subito si ricopre con altro piatto simile. L'Artista solleva quindi verticalmente i due piatti e le carte si vedranno a poco a poco scivolare attraverso lo spazio che separa l'orlo di un piatto da quello dell'altro. Tolto il piatto anteriore, la carta desiderata si vedrà essere sola rimasta nell'altro piatto.

Per ottenere ciò bisogna aver cura di introdurre de-  
stramente, tra il piatto ed il mazzo di carte che vi si depone, una pallina di cera da prestigiatori che manterrà aderente al piatto la carta desiderata. Togliendo la carta dal piatto per consegnarla al pubblico, la pallina viene fatta saltar via con l'unghia dell'indice.

**8. LA CARTA SUL MURO.** — È un'altra applicazione del principio che è alla base del finale precedente. Il mazzo di carte, sul quale si trova come ultima, a carte scoperte, la carta da far apparire viene scagliato contro un muro od altra superficie verticale. Tutte le carte cadranno a piè del muro, tranne quella che si trovava come ultima nel mazzo, che si vedrà invece restare at-

taccata al muro, ch  l'Artista avr  avuto l'avvertenza, prima di lanciare il mazzo, di applicare una pallina di cera da prestigiatori sul dorso di detta carta.

9. LA CARTA INGOIATA. — Consiglio questo finale solo ai giovani prestigiatori che la natura abbia favorito di una di quelle sane dentature che mandavano in visibilio tutte le ammiratrici del compianto Valentino. Non gi  perch  la carta debba effettivamente essere masticata ed ingoiata, ma per una semplice questione di estetica sulla quale   inutile insistere.

Impalmata la carta e questa non ritrovata nel mazzo: « *Che l'abbia inavvertitamente ingoiata?* » Si porta la mano che impalma la carta alla bocca ed allentando la pressione delle falangette, questa sfuggir  verso l'interno, trattenuta a tempo dall'indice e dal pollice che la traggono fuori.

Ben eseguito, questo movimento d  l'illusione perfetta che la carta esca dalla gola. Ma ci vuole molta arte e fisico adatto per arrischiarlo.

---

Il lettore che mi abbia seguito fino a questo punto   ora in possesso di tutti gli elementi indispensabili per l'esecuzione di qualsiasi prestigio con le carte. Il numero di questi, come ho gi  avuto occasione di affermare,   praticamente infinito, mentre si   potuto constatare che i principii sui quali essi si basano non sono veramente molti ed   anche questo uno dei grandi vantaggi della Prestigiazione con le carte.

La padronanza dei movimenti e dei principii fin qui esposti pu  consentire a chiunque di comporre da s  ogni sorta di giuochi, ma nel corso dei molti secoli, da che questo ramo speciale dell'Arte Magica si   venuto sviluppando, tutta una serie di prestigii si   elaborata che forma ora il patrimonio comune dell'Arte e che pur giova conoscere.

Altri giuochi, di pi  moderna fattura, sono dovuti

all'incessante lavoro della fantasia degli Artisti, all'introduzione di nuovi sistemi e di nuovi sussidi.

Di tutti questi giuochi, antichi e moderni, lo studioso lettore troverà diffusa notizia nelle pagine che seguono.

È ben inteso che dicendo « tutti » uso di una licenza consentita da quella figura grammaticale che prende il *tutto* per la *parte* e spero che nessuno vorrà tacciarmi di esagerazione, per quanto anche questa faccia parte dei necessari sussidi dell'Arte nostra. Il fatto è, come dicevo dianzi, che i giuochi con le carte finora inventati e che si continuano ad inventare sono tanti e mai tanti che, ad enumerarli tutti, non basterebbe la vita di un uomo e, non uno, ma cento e più volumi sarebbero necessari.

Dico dunque « tutti », ma sottintendo « tutti quelli degni di essere ricordati ».

# I PRESTIGI CON LE CARTE

*Die Zauberkunst ist die Kunst des Bezau-  
berns, nicht des Zauberns.*

MAGIE



1. -- Ho riunito in questa Parte un paio di centinaia di prestigii che si compiono con le carte da giuoco, alcuni di facilissima esecuzione, altri di più complicato andamento; tutti però, mi lusingo, atti a provocare, in chi vi assista, moti di sorpresa e di diletto.

Taluni dei divertimenti esposti nella Prima Sezione di questa Parte, che raggruppa un certo numero di *Giuochi da tavolo*, non dovrebbero veramente includersi sotto la denominazione di *giuochi di prestigio*, troppo evidenti risultando le semplici regole di calcolo che sono alla loro base. Non ho, tuttavia, creduto di poterli tralasciare, in quanto sia di palese necessità, per chi voglia acquistar fama di Artista prestigiatore, la conoscenza di ogni e qualsiasi divertimento eseguibile con le carte; così da non correre il rischio di non saper subito spiegare qualsiasi giuoco si esegua davanti a lui. E siccome saranno più spesso siffatti giocherelli, che non altri ben altrimenti complessi, quelli in cui qualche presuntuosetto conoscente non mancherà mai di esibirsi, tanto più è necessario di esserne al corrente.

Nella Sezione Seconda, dedicata ai *Giuochi da Sala*, si troveranno i veri e propri prestigii che si compiono con le carte e, per quanto essi presentino una grande varietà di natura, avendo avuto più in vista il Prestigiatore da Salotto che non quello da Teatro, ho molto limitato il numero dei giuochi la cui esecuzione richiederebbe l'uso dei particolari apparecchi a loro luogo descritti.

Di ciò penso mi sarà grato l'avveduto lettore che, ben sapendo come sia malagevole il procurarsi, in Italia, siffatti sussidi, troverà nulla di meno, nelle pagine che seguono, ampia materia per piacevoli e variate esibizioni.

D'altra parte, sarà sempre possibile, a chi abbia rag-

giunto la necessaria maestria nell'esecuzione dei giuochi qui esposti, mutar questi all'infinito, introducendovi quelle varianti che, come appare dai molti esempi riportati, possono dare ad un medesimo giuoco un aspetto del tutto diverso e far apparire come cosa nuova e divertente anche vetustissimi trucchi.

2. — A chi si accinga ad eseguire in pubblico i giuochi che troverà qui esposti, raccomando di aver sempre presente che l'unico scopo cui deve tendere è quello di divertire, non di far sfoggio della propria abilità. Giuochi complicatissimi e di difficile esecuzione possono lasciar perfettamente freddo il pubblico al quale sono presentati, se non addirittura annoiarlo od indisporlo; mentre trucchi semplicissimi, eseguiti con grazia e precisione, possono da soli determinare il successo di un Artista.

Ma se la precisione si può acquistare con il solo studio di un adatto testo, la grazia e la piacevolezza dell'esecuzione non sono cose che si possano insegnare. Ognuno deve ritrovarle in sé e nel proprio temperamento. Ben a ragione è stato detto che solo colui può aspirare a lusinghieri successi nell'esercizio dell'Arte Magica che, rinunciando a dar speciale rilievo alla propria destrezza, assoggetti se stesso al medesimo lavoro di osservazioni e di indagini per cui un buon Attore riesce a dar vita alla parte che rappresenta.

«Un Acteur dans un rôle de magicien», definiva Robert-Houdin il buon Prestigiatore. E quanto ciò sia vero dimostrano i successi sempre ottenuti da quanti Attori si siano volti, così per esigenze professionali, come per semplice personale diletto, alla pratica della Prestigiatura. Valga per tutti l'esempio del nostro grande Petrolini, cui l'indubbia bravura raggiunta nelle scene dell'*Illusionista* di Sacha Guitry collocava a buon diritto, oltre che tra i maggiori Artisti del nostro tempo, anche tra i Prestigiatori italiani viventi non indegni delle tradizioni della patria di Bartolomeo Bosco.

E richiamando quanto ho scritto in altra parte di questo lavoro, che il sapere come si esegue un giuoco è nulla e che tutto consiste nel saperlo presentare, tenga bene in mente lo studioso lettore, e poi non accusi me dei suoi eventuali insuccessi, che queste pagine solo gli insegneranno come eseguire un giuoco: a lui il compito, dopo di averlo imparato, di presentarlo piacevolmente.

E sempre ricordi che:

*Il fare un giuoco è poco men che niente  
Se il giuoco fatto non è divertente!*

SEZIONE PRIMA  
GIUOCHI DA TAVOLO

*Il n'y a pas de petits tours pour un véritable  
artiste.*

ARNOULD

I. — GIUOCHI DI POSIZIONE

COMBINAZIONE DI NOVE CARTE.

PRESTIGIO. — *Disporre nove carte in un quadrato di tre carte per lato in modo che la somma dei punti di ogni singola riga, colonna o diagonale dia sempre 15 come risultato.*

*Materiale.* Nove carte dello stesso seme, dall'asso al nove.

*Spiegazione.* La soluzione di questo semplice problema, come facilmente si intuisce, è data dalla teoria dei quadrati magici, teoria antichissima e sulla quale esiste un'abbondantissima letteratura.

Si tratta, in questo caso, di risolvere il più semplice dei quadrati magici, quello di base tre. In generale i manuali di prestigiazione si limitano ad indicare una sola soluzione, di cui la fig. 123 offre un esempio, nel quale alla *regina* dovrà attribuirsi il valore di *nove* ed al *fante* quello di *otto*.

Qui appresso si troverà invece l'indicazione di tutte le otto soluzioni possibili e cioè:

8 1 6	6 1 8	4 9 2	6 7 2
3 5 7	7 5 3	3 5 7	1 5 9
4 9 2	2 9 4	8 1 6	8 3 4
2 9 4	2 7 6	4 3 8	8 3 4
7 5 3	9 5 1	9 5 1	1 5 9
6 1 8	4 3 8	2 7 6	6 7 2

I metodi per la costruzione dei quadrati magici sono moltissimi, ma per gli scopi di questo lavoro, basterà indicare una facile regola empirica.

Si cominci sempre col mettere al posto centrale il 5, poi si dispongano, sopra e sotto, a destra ed a sinistra

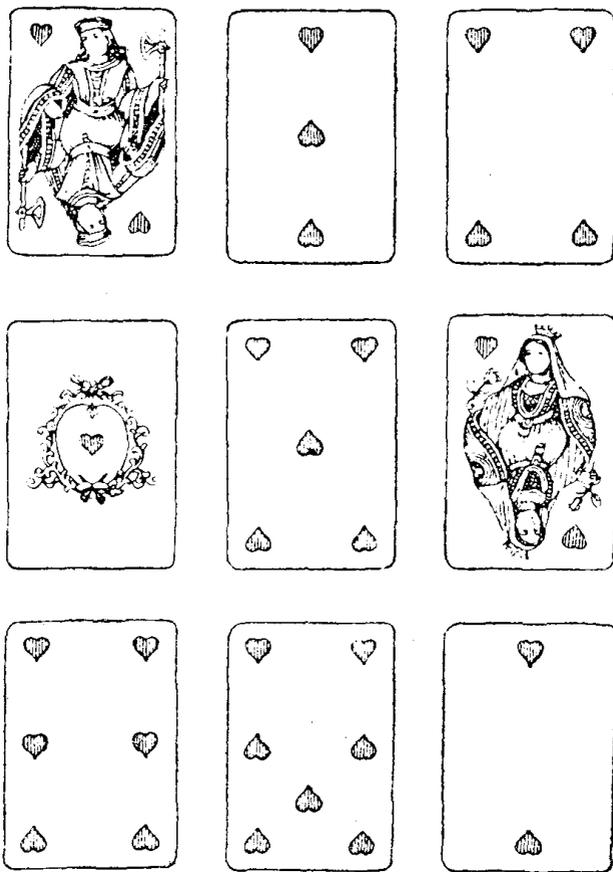


Fig. 123.

del 5, le altre carte dispari (1, 3, 7 e 9) di tal maniera da formare una croce, solo badando che i punti delle carte procedano, per un verso, di due in due e, per l'altro, di quattro in quattro: così se sopra il 5 si metterà il 7, occorrerà mettervi sotto il 3 ed ai due lati l'asso e il 9; se invece si metterà sopra il 9, bisognerà mettervi

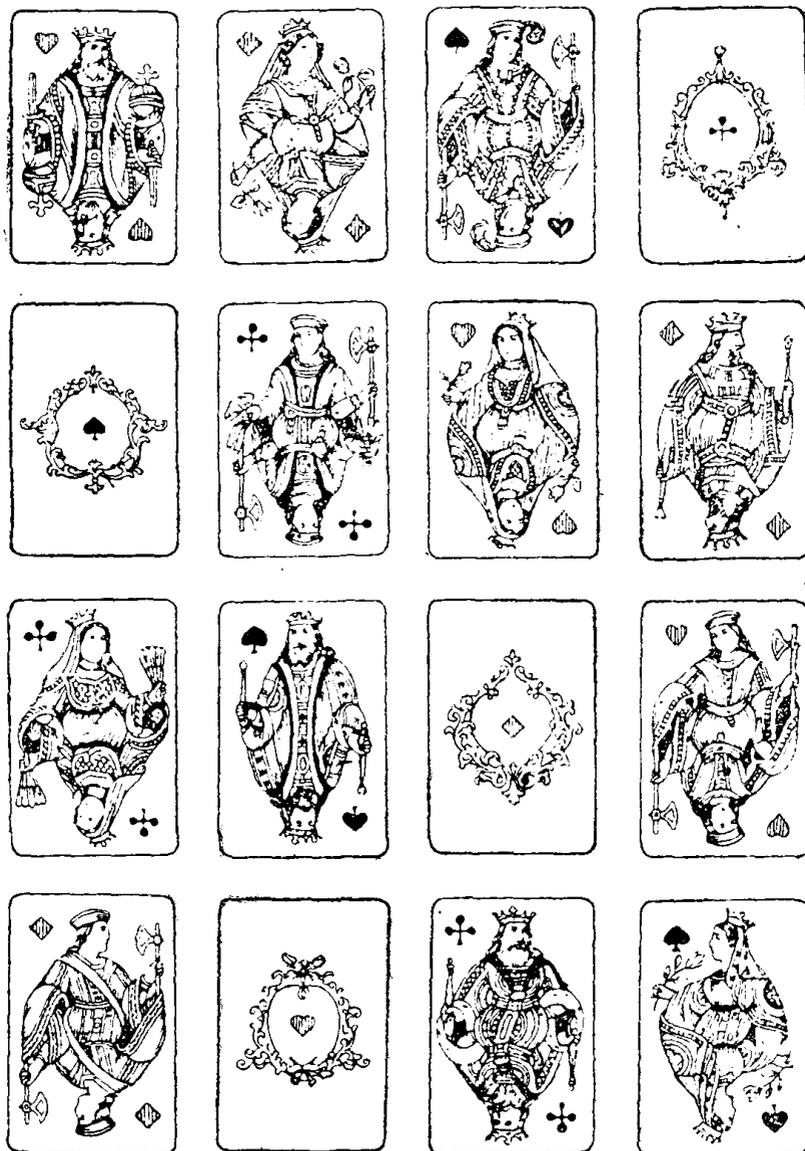


Fig. 124.

sotto l'asso, ed ai lati il 3 ed il 7. Disposte così le carte dispari, si cominci col collocare l'8 (ultimo numero pari) nell'angolo che viene a trovarsi tra i primi due numeri

dispari, cioè l'asso e il 3, nell'angolo opposto si collochi il 2 (primo numero pari); il posto dove collocare i restanti 4 e 6 risulterà obbligato, per la necessità che la somma dei punti di ogni lato e di ogni colonna sia 15.

### COMBINAZIONE DI SEDICI CARTE.

**PRESTIGIO.** — *Date quattro carte diverse per ogni seme (in generale i quattro Re, le quattro Donne, i quattro Fanti e i quattro Assi), disporle in quadrato a quattro a quattro in modo che ogni riga, e ogni colonna ed ogni diagonale risulti formata di quattro carte di seme e di valore diverso.*

**Materiale.** Gli Assi, i Fanti, le Donne ed i Re di un mazzo qualsiasi.

**Soluzione.** I Manuali di Prestigiazione, in generale, indicano sempre una sola soluzione di questo interessante esperimento, basato anch'esso sulla teoria dei quadrati magici (v. fig. 124). Qui si tratta, effettivamente di un quadrato doppiamente magico, perché non soltanto i valori ma anche i semi debbono disporsi in quadrato magico.

Se si trattasse di disporre in quadrato magico soltanto i valori, le soluzioni del problema sarebbero 24, ma siccome altrettante sono le soluzioni per la disposizione in quadrato magico dei soli semi, è chiaro che le possibili soluzioni del problema saranno invece parecchie centinaia e precisamente 576.

Usando, per convenienza tipografica, le notazioni *c, q, p e f* per *cuori, quadri, picche e fiori* e quelle *A, F, D e R* per *Asso, Fante, Donna e Re*, darò qui appresso molte delle soluzioni corrispondenti ad una sola soluzione del quadrato dei quattro semi e precisamente la seguente:

p	f	c	q
c	q	p	f
q	c	f	p
f	p	q	c

È evidente che, tenendo presente le 20 soluzioni qui

appresso indicate per le combinazioni dei valori, applicando ad esse le altre soluzioni che, con le stesse norme, si possono ottenere per le combinazioni dei semi, chi ne abbia desiderio potrà divertirsi a ritrovare tutte le soluzioni possibili.

Eppure, nonostante questa abbondanza, incredibile a prima vista, di soluzioni, non sarà difficile trovare dei valentuomini affaticarsi a questo problema senza mai riuscire a risolverlo.

Ap	Ff	Dc	Rq	Rp	Df	Fc	Aq	Fp	Af	Rc	Dq	Dp	Rf	Ac	Fq
Rc	Dq	Fp	Af	Ac	Fq	Dp	Rf	Dc	Rq	Ap	Ff	Fc	Aq	Rp	Df
Fq	Ac	Rf	Dp	Dq	Rc	Af	Fp	Aq	Fc	Df	Rp	Rq	Dc	Ff	Ap
Df	Rp	Aq	Fc	Ff	Ap	Rq	Dc	Rf	Dp	Fq	Ac	Af	Fp	Dq	Rc

Ap	Ff	Rc	Dq	Dp	Rf	Fc	Aq	Fp	Af	Dc	Rq	Rp	Df	Ac	Fq
Dc	Rq	Fp	Af	Ac	Fq	Rp	Df	Rc	Dq	Ap	Ff	Fc	Aq	Dp	Rf
Fq	Ac	Df	Rp	Rq	Dc	Af	Fp	Aq	Fc	Rf	Dp	Dq	Rc	Ff	Ap
Rf	Dp	Aq	Fc	Ff	Ap	Dq	Rc	Df	Rp	Fq	Ac	Af	Fp	Rq	Dc

Ap	Df	Rc	Fq	Fq	Rf	Dc	Aq	Dp	Af	Fc	Rq	Rp	Ff	Ac	Dq
Fc	Rq	Dp	Af	Ac	Dq	Rp	Ff	Rc	Fq	Ap	Df	Dc	Aq	Fp	Rf
Dq	Ac	Ff	Ff	Rq	Fc	Af	Dp	Aq	Dc	Rf	Fp	Fq	Rc	Df	Ap
Rf	Fp	Aq	Dc	Df	Ap	Fq	Rc	Rf	Rp	Dq	Ac	Af	Dp	Rq	Fc

Ap	Df	Fv	Rq	Rp	Ff	Dc	Aq	Fp	Rf	Ac	Dq	Dp	Af	Rc	Fq
Rc	Fq	Dp	Af	Ac	Dq	Fp	Rf	Dc	Aq	Rp	Ff	Fc	Rq	Ap	Df
Dq	Ac	Rf	Fp	Fq	Rc	Af	Dp	Rq	Fc	Df	Ap	Aq	Dc	Ff	Rp
Ff	Rp	Aq	Dc	Df	Ap	Rq	Fc	Af	Dp	Fq	Rc	Rf	Fp	Dq	Ac

Ap	Rf	Dc	Fq	Fp	Df	Rc	Aq	Dp	Ff	Ac	Rq	Rp	Af	Fc	Dq
Fc	Dq	Rp	Af	Ac	Rq	Dp	Ff	Rc	Aq	Fp	Df	Dc	Fq	Ap	Rf
Rq	Ac	Ff	Dp	Dq	Fc	Af	Rp	Fq	Dc	Rf	Ap	Aq	Rc	Df	Fp
Df	Fp	Aq	Rc	Rf	Ap	Fq	Dc	Af	Rp	Dq	Fc	Ff	Dp	Rq	Ac

## DIECI CARTE E CINQUE MAZZETTI.

PRESTIGIO. — *Avendo disposto dieci carte qualsiasi in una fila riunirle in cinque mazzetti di due carte ognuno, ogni carta che si alzi dovendo passare sopra due altre carte.*

*Materiale.* Dieci carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Disposte le carte in fila e numerate mentalmente da 1 a 10, si comincia col mettere la 7<sup>a</sup> sulla 10<sup>a</sup>, saltando l'8<sup>a</sup> e la 9<sup>a</sup>, poi la 5<sup>a</sup> sulla 2<sup>a</sup>, saltando la 4<sup>a</sup> e la 3<sup>a</sup>; poi la 3<sup>a</sup> sull'8<sup>a</sup>, saltando la 4<sup>a</sup> e la

6<sup>a</sup>; poi la 9<sup>a</sup> sulla 6<sup>a</sup>, saltando l'8<sup>a</sup> e la 3<sup>a</sup> che vi si trova sopra; poi la 1<sup>a</sup> sulla 4<sup>a</sup>, saltando la 2<sup>a</sup> e la 5<sup>a</sup> che vi si trova sopra.

Per ricordare questi movimenti, tener presente che le carte da muovere sono quelle dispari, nell'ordine seguente: 7<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup>, 9<sup>a</sup> e 1<sup>a</sup>, da collocarsi rispettivamente su quelle pari nell'ordine 10<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup>, 8<sup>a</sup>, 6<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup>. Basterà perciò tenere a mente i seguenti numeri, 70, 52, 38, 96 e 14, che indicano le successive mosse, la prima cifra

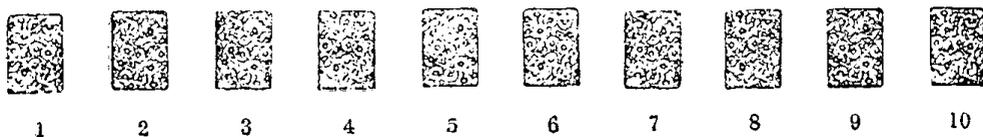


Fig. 125.

rappresentando la carta da muovere e la seconda quella sulla quale essa deve essere posta.

Evidentemente, si potrebbe ottenere lo stesso risultato muovendo le carte pari, nel seguente ordine: 4<sup>a</sup>, 6<sup>a</sup>, 8<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> e 10<sup>a</sup>, e collocandole rispettivamente sulle dispari: 1<sup>a</sup>, 9<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup>, 5<sup>a</sup> e 7<sup>a</sup> (41, 69, 83, 25, 07).

## I QUINDICI TURCHI E I QUINDICI CRISTIANI.

*PRESTIGIO.* — *Disporre in circolo 30 carte, di cui 15 rosse e 15 nere, in tal maniera che cominciando a contare da una rossa e rivoltando una carta di 9 in 9, risultino, alla fine, rivoltate tutte le carte nere.*

*Materiale.* 30 carte qualsiasi, di cui 15 rosse e 15 nere.

*Spiegazione.* I. — Si tratta di un antico giuoco che già si trova ricordato da Tartaglia (1506-1557) nel suo celebre *General trattato di numeri et misure*, e che si esegue di solito raccontando una storiella del seguente tipo:

« Si trovavano imbarcati sopra un'antica galea corsara 15 turchi e 15 cristiani, quando per sopraggiungere di fortuna (perché poi i marinai chiamino fortune simili disgrazie è un mistero), il capitano stimò dover alleg-

gerire la sua nave facendo getto di una metà dell'equipaggio. Non volle però assumere davanti a Dio la responsabilità di indicare egli stesso chi dovesse contribuire col sacrificio, non solo della propria vita, ma pure, forse, della propria anima, alla salvezza della nave, e però ordinò che gli stessi interessati tenessero consiglio e determinassero chi di loro dovesse essere buttato fuori bordo.

« Sorse allora un vecchio turco e fece la proposta, tosto dagli altri accettata, di disporsi tutti in circolo, secondo che egli avrebbe indicato e poi, cominciando a contare da lui, come dal più vecchio, di nove in nove, chi si fosse trovato al nono posto fosse buttato in mare.

« E l'astuto mussulmano così dispose i suoi compagni, che rappresenteremo, i turchi con le carte rosse e i cristiani con quelle nere: 4 turchi, 5 cristiani, 2 turchi, 1 cristiano, 3 turchi, 1 cristiano, 1 turco, 2 cristiani, 2 turchi, 3 cristiani, 1 turco, 2 cristiani, 2 turchi, 1 cristiano ».

Fatto questo raccontino, disponete le carte in circolo, come è stato indicato, e cominciando a contare dalla prima carta rossa del gruppo dei 4 turchi, giunti al numero 9 rivoltate la carta su cui cade tale numero, e così di seguito rivoltando sempre le carte che si troveranno al nono posto. Quando ne avrete rivoltate 15 constaterete che esse sono tutte nere e che nessuna delle rosse è stata rivoltata.

« E così i poveri cristiani furono dati in pasto ai pesci ed i turchi, con la loro nave, si salvarono tutti ».

C'è chi racconta questa storiella salvando i cristiani e facendo affogare i turchi, ma lo stratagemma impiegato mi pare così poco *cristiano* che ho preferito lasciarne la responsabilità a un infedele.

Per ricordare l'ordine in cui debbono essere disposte le carte, serve il seguente accorgimento mnemonico, nel quale le vocali, le sole di cui si debba tener conto, si susseguono nell'ordine dei varii gruppi, indicando il numero di carte di ogni gruppo, quando si ricordi di attribuire ad ogni vocale il valore numerico corrispondente

al loro ordine alfabetico, e cioè:  $a = 1$ ,  $e = 2$ ,  $i = 3$ ,  
 $o = 4$ ,  $u = 5$ :

*Or tu ne dai la pace: ei la tendea!*

Tartaglia, latinamente, indica: *Populeam virgam mater regina tenebat.*

Giuseppe Antonio Alberti nei suoi *Giuochi Numerici* <sup>(1)</sup> aggiunge che se, invece di contare di *nove* in *nove*, si volesse contare di *tre* in *tre*, le carte rosse e nere dovrebbero esser disposte secondo le vocali del seguente verso:

*Ecce amatam sedere amatam facere araneam meam,*  
 se, di *otto* in *otto*, secondo quest'altro:

*Pater Adam Caepreat maenia gratiae Veronae,*  
 infine, se di *dieci* in *dieci*, secondo questo:

*Rex Anglicus certe bona flamina deredat.*

Versi, come si vede, sempre chiarissimi!

2. — Ozanam dà anche la regola generale per trovare il modo con cui disporre, in casi simili, persone ed oggetti, qualunque sia il loro numero e qualunque quello sui quali si debba far cadere, contando di  $x$  in  $x$ , la sorte. Egli aggiunge che tale regola potrà essere molto utile a quei capitani che volendo punire molti soldati dovessero ricorrere alla decimazione, potendo così disporre i loro soldati in modo che la sorte cada su coloro che fossero ritenuti più colpevoli!

Questo giuoco che ho detto essere già ricordato dal nostro Tartaglia ha però origini molto più antiche, addirittura classiche.

Si legge infatti nel terzo Libro della *Presa di Gerusalemme* di Esegippo <sup>(2)</sup> che « Giuseppe, governatore della città di Jotopata, allorché questa fu assediata e quindi presa da Vespasiano, fosse costretto per evitare

(1) G. A. ALBERTI, *Giuochi numerici. Fatti arcani palesati* (Venezia, 1745).

(2) Citato da BACHET, *Problèmes plaisants et delectables qui se font par les nombres*, Lyon, 1613.

la furia delle armi dei vittoriosi Romani a cercar rifugio in una caverna, in fondo ad un fossato, ove già avevano riparato quaranta valorosi guerrieri.

« Ma lì lo attendeva, in mezzo ai suoi, periglio ancor maggiore che non quello degli stessi nemici; ch , avend  egli deciso, per aver salva la vita, di portarsi davanti ai vincitori ed, a questi, arrendersi a discrezione, tanta frenetica opposizione, trov  questa proposta tra i suoi soldati, che essi desiderarono piuttosto morire, uccidendosi

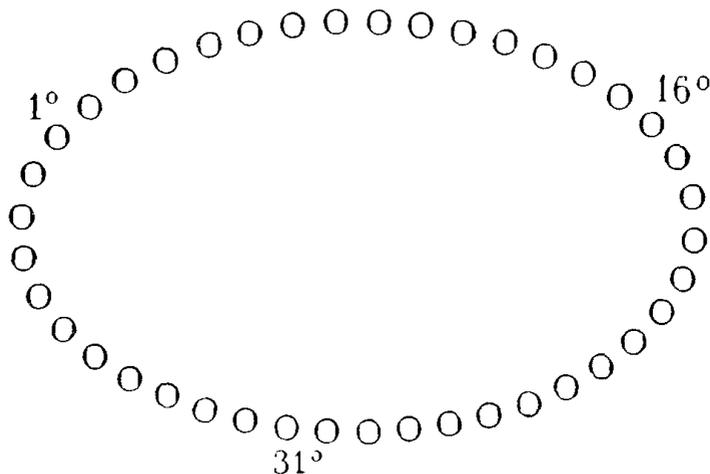


Fig. 126.

gli uni con gli altri, che non rendersi. N  riusc  Giuseppe a distoglierli dal loro proposito, nel quale anzi persistendo, lo minacciarono, ove egli non concordasse nel loro divisamento, di costringerVELo con la forza ponendo in esecuzione la loro tragica decisione con dare per primo a lui la morte. Finse allora Giuseppe di aderire alla loro volont  e, conservando in tal maniera l'autorit  che egli aveva su di essi, presto li convinse dell'opportunit  di disporsi in un certo ordine e quindi cominciando a contare da una determinata persona uccidere colui su cui cadesse un dato numero [*che l'autore per  non indica*] fintantoch  non fosse rimasto che un solo soldato, che da s , per ultimo, si sarebbe tolta la vita.

« Tutti avendo convenuto su tale proposta, seppe Giuseppe così bene disporre i suoi soldati e scegliere per sé così buon posto, che cominciata la carneficina, questa giunse alla fine che solo Giuseppe ed un soldato a lui devoto risultarono salvi ».

Le persone essendo 41, si deve supporre che egli ponesse sé al 31° posto ed il soldato che egli intendeva salvare al 16°, facendo quindi contare per tre così che colui sul quale il numero tre veniva a cadere dovesse essere ucciso.

Il diagramma che precede consente di verificare l'esattezza dell'asserzione.

### IL GIUOCO DELLA ROSA.

*PRESTIGIO.* - *Disporre in circolo un numero dispari di carte scoperte, rivoltare tutte le carte tranne*

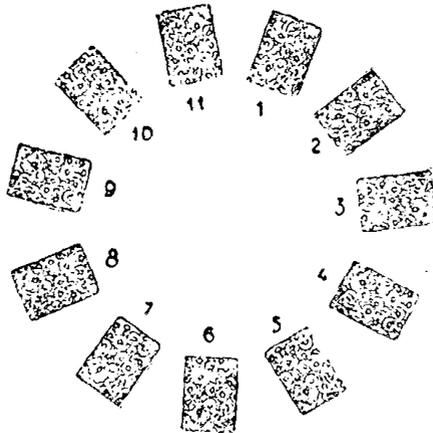


Fig. 127.

*una, contando di tre in tre, nel senso delle lancette dell'orologio.*

*Materiale.* Un numero dispari di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Questo giuoco, assai simile a quello precedente dei quindici turchi e dei quindici cristiani, se ne differenzia essenzialmente per il fatto che le carte

vengono contate, di tre in tre, non di seguito, ma cominciando ogni volta da una qualunque carta scoperta.

La regola per la riuscita del giuoco è la seguente: Si comincia a contare da una carta qualsiasi e la terza si rivoltata; quindi si ritorna indietro e si comincia a contare dalla carta che si trova due posti prima della carta con la quale si è cominciato a contare la prima volta, così che questa sia quella che si abbia a rivoltare. Poi di nuovo si va due posti indietro dalla carta da cui si è contato la seconda volta e così di seguito.

Si abbiano, per esempio, undici carte disposte in circolo. Cominciando dalla carta segnata 1, contando *uno, due e tre*, si rivoltata la *terza*; quindi si comincia a contare dalla carta segnata 10 e si rivoltata la *prima*, poi dalla carta segnata 8 e si rivoltata la *decima* e così via.

La carta che rimane scoperta, nel caso attuale, è quella segnata 5.

Si può anche predire la carta che rimarrà scoperta ricordando che essa si trova sempre due posti dopo quella che viene rivoltata per prima. Così se si volesse, ad esempio, lasciar scoperta la 10<sup>a</sup>, occorrerà che si rivolti per prima l'8<sup>a</sup> e, cioè, si dovrà cominciare il giuoco con la 6<sup>a</sup>.

## LE BOTTIGLIE BEVUTE.

PRESTIGIO. — *Trentadue carte sono disposte in quadrato in modo che per ogni lato si contino nove carte. Togliendo successivamente 4, 8, 12 e 14 carte si contano sempre nove carte per ogni lato.*

*Materiale.* 32 carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Anche questo è giuoco antichissimo che si suole eseguire raccontando una favola. Una delle versioni più usuali è la seguente:

« Un vecchio gentiluomo disponeva di 32 bottiglie di vino prelibato che teneva gelosamente custodite lungo i quattro lati di una angusta cantina buia. Le bottiglie

si trovavano disposte, una ad ogni angolo e sette lungo ogni parete (*così si dispongono le 32 carte*)

1	7	1
7	7	7
1	7	1

« Ogni volta che egli scendeva nella sua cantina, contava il numero delle bottiglie che ogni lato conteneva, ed assicuratosi che erano sempre nove, se ne usciva soddisfatto.

« Ma le bottiglie tentavano molto un suo servitore che, alla perfine, non poté resistere più oltre e ne trafugò quattro che si bevve allegramente alla salute del vecchio padrone. Acciocché questi non si accorgesse del furto, dispose così le rimanenti (*si tolgono 4 carte*):

2	5	2
5	5	5
2	5	2

« Bene parve al vecchio castellano allorché ritornò a visitare il suo tesoro che qualche cosa fosse mutato, ma contate le bottiglie di ogni parete, dovè constatare che erano sempre nove ed anche questa volta se ne uscì con l'animo lieto.

« Se era andata bene una volta, perché non provare una seconda? Ed altre quattro bottiglie sparirono nel capace gorgozzule dell'ingordo servitore, che anche questa volta trovò modo di disporre le restanti bottiglie in tal maniera che l'originale padrone, fedele ai suoi strani metodi di conta, non avesse ad accorgersene (*si tolgono altre quattro carte*):

3	3	3
3	3	3
3	3	3

« Ma si sa che non c'è due senza tre; ed il servo infedele per una terza volta si scollò quattro buone bottiglie e trovò di nuovo modo di farla franca, così di-

sponendo le bottiglie rimaste (*si tolgono di nuovo quattro carte*):

4	I	4
I		I
4	I	4

« Giunto a questo punto, volle il servo, ormai imbaldanzito, tentare ancora il colpo con altre due bottiglie, lasciando le 18 restanti così disposte (*si tolgono due carte*):

6	3
3	6

« Il conto di 9 per lato tornava ancora, ma non così la simmetria della disposizione e, finalmente, anche il padrone finì per accorgersi dell'illusione di cui era stato vittima, scacciò il servo infedele e così finisce la storia ».

*Stretta è la foglia, larga la via  
Dite la vostra, che ho detto la mia!*

*Ce faict, en apportoit des chartes, non pour jouer, mais pour y apprendre mille petites gentilleses et inventions nouvelles. Les quelles toutes yssoient de arithmétique. En ce moyen entra en affection d'icelle science numérale, et tous les jours, après disner et souper, y passoit temps...*

RABELAIS (1), *Gargantua*, XXIII.

## II. — GIUOCHI DI CALCOLO

### QUANTE CARTE SONO STATE PRESE?

**PRESTIGIO.** — *Far prelevare da un mazzo di carte un certo numero di carte e indovinare questo numero.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Domandate ad uno spettatore di prelevare da un mazzo di carte, che avrete deposto sul tavolo, e mentre voi gli volterete la schiena, un certo numero di carte (non più di 11 usando un mazzo di 32 carte). Dopo che egli le avrà nascostamente contate, lo inviterete a rimetterne una sul mazzo e quindi a prelevare ancora dal mazzo un numero di carte uguale a quello delle carte che gli sono restate; rimetterne una sul mazzo e in fine riprenderne quante ne aveva prese la prima volta.

Vi fate allora dire il numero delle carte che gli ri-

---

(1) I giuochi di prestigio, con le carte o con altro, dovevano certo aver esercitato un gran fascino su Rabelais, se oltre ad introdurre tali giuochi nel programma di studi immaginato per Gargantua, ne parla in una decina di punti del suo capolavoro. Scrive Remi CEILLIER: « Ce badaud attentif et savant assista certainement bien de fois aux prestiges en plain air des joueurs de gobelets du Pont-Neuf et des foires, et surtout sans doute, en Italie... qui était par excellence le pays des faiseurs de tours, aussi agiles de la langue et subtils de cerveau, que légers de doigts », (*L'Escamotage chez Rabelais*, in *Journal de la Prestidigitation*, Parigi, n. 77 maggio-giugno 1934).

sultano in mano, mentalmente aggiungerete *tre* a questo numero, il totale lo dividerete per *tre* ed il risultato vi darà il numero delle carte primitivamente prelevate.

*Esempio:* Le carte prelevate siano 10, si ha allora:  
 $10 - 1 + 9 - 1 + 10 = 27$ ;  $27 + 3 = 30$ ;  $30 : 3 = 10$

Giuoco da ragazzi, ma non sempre si possono eseguire, intorno a un tavolo, giuochi complicati.

### CARTA PENSATA E INDOVINATA.

PRESTIGIO. — *Richiesto uno spettatore di pensare una carta, calcolarne il valore.*

*Spiegazione.* 1. — Si inviti lo spettatore che ha pensato una carta (ricordandogli che l'asso deve esser contato per 1, il fante per 11, la regina per 12 ed il re per 13), a raddoppiarne mentalmente il valore. Al risultato aggiunga 3; il totale lo moltiplichi per 5.

Quindi, se la carta era di *cuori*, aggiunga 1; se di *quadri*, 2; se di *fiori*, 3; se di *picche*, 4.

Fatevi allora dire il risultato finale. Da questa detrattete mentalmente 15: l'ultima cifra del resto rappresenterà il seme (*cuori* se 1, *quadri* se 2, *fiori* se 3, *picche* se 4), l'altra o le altre, il valore.

*Esempio:* la carta pensata sia il *re di picche* (13):  
 si raddoppi il valore della carta . . . . .  $13 \times 2 = 26$   
 si aggiunga *tre* . . . . .  $26 + 3 = 29$   
 si moltiplichi per *cinque* . . . . .  $29 \times 5 = 145$   
 si aggiunga il valore del seme  
 (*picche* = 4) . . . . .  $145 + 4 = 149$   
 si sottragga mentalmente *quindici* . . . . .  $149 - 15 = 134$   
 da cui, 4 rappresentando le picche e 13 il re, si deduce che la carta pensata era il re di picche, c. v. d.

2. — Al medesimo risultato si giunge col seguente sistema, assai simile a quello testè esposto, che riporto dal geniale *Mathemagic* di Royal Vale Heath (1).

Al valore della carta pensata si faccia aggiungere quello della carta immediatamente superiore (se si trat-

(1) Royal V. HEATH, *Mathemagic* (New York, 1932).

tasse di un re si dovrà aggiungere 14); il risultato si moltiplica per 5; quindi si aggiunge 6 per i *fiori*, 7 per i *quadri*, 8 per i *cuori* e 9 per le *picche*; si domanda il risultato, da questo si toglie mentalmente 5: l'ultima cifra del risultato rappresenterà il seme, l'altra o le altre, il valore.

*Esempio:* la carta pensata sia, come nel caso precedente, il *re di picche*:

Re . . . . .	13
numero immediatamente superiore	14
	27
si moltiplica per 5 . . . . .	5
	135
si aggiunge il valore del seme . . .	9
	144
si sottrae mentalmente . . . . .	5
	139

da cui, il 9 rappresentando le picche ed il 13 il re, si deduce che la carta pensata era il re di picche, c. v. d.

## INDOVINARE IL VALORE DI TRE CARTE.

**PRESTIGIO.** — Fate scegliere tre carte, di valore da 1 a 9, determinare, col calcolo, il valore di ognuna.

*Materiale.* 3 carte di valore tra 1 e 9 compreso.

*Spiegazione.* Fate scegliere tre carte qualsiasi, essendo intesi, nel caso di figure, che il fante conta per 8, la regina ed il re per 9.

Disposte le carte in fila, coperte sul tavolo, fate eseguire le seguenti operazioni:

- 1°) moltiplicare il valore della prima per 2;
- 2°) al prodotto ottenuto, aggiungere 3;
- 3°) moltiplicare il totale ottenuto per 5;
- 4°) al prodotto aggiungere 7;
- 5°) al totale aggiungere il valore della seconda carta;
- 6°) moltiplicare il totale per 10.

- 7°) al prodotto aggiungere un'altra volta 7;  
 8°) al totale aggiungere il valore della terza carta.

Vi fate dire il risultato finale, da questo sottraete mentalmente 277 ed avrete un numero di 3 cifre di cui la prima rappresenterà il valore della prima carta, la seconda quello della seconda e la terza quello della terza.

*Esempio:* siano le carte scelte un *tre*, un *nove* e un *sei*:

Raddoppiare il valore della <i>prima</i> carta	3 × 2 =	6
aggiungere 3 . . . . .	6 + 3 =	9
moltiplicare per 5 . . . . .	9 × 5 =	45
aggiungere 7 . . . . .	45 + 7 =	52
aggiungere il valore della <i>seconda</i> carta	52 + 9 =	61
moltiplicare per 10 . . . . .	61 × 10 =	610
aggiungere 7 . . . . .	610 + 7 =	617
aggiungere il valore della <i>terza</i> carta	617 + 6 =	623
togliere 277 . . . . .	623 — 277 =	396

ciòè: un *tre*, un *nove* e un *sei*, c. v. d.

### SOMMA DEI PUNTI DI DUE CARTE PRESE A CASO.

PRESTIGIO. — *Fatte estrarre due carte da un mazzo di carte ordinarie, indovinare la somma dei punti rappresentati da queste carte.*

*Materiale.* Un mazzo ordinario di 52, 40 o 32 carte.

*Spiegazione.* Fatte estrarre da un mazzo due carte e, poste queste sul tavolo senza che voi le abbiate viste, fate mettere sopra ognuna tante carte, cominciando a contare dal punto rappresentato dalla carta stessa, fino a che si arrivi:

se il mazzo è di 52 carte, al numero 25;

se il mazzo è di 40 carte, al numero 19;

se il mazzo è di 32 carte, al numero 15;

e cioè, supponendo che una carta rappresenti un *sette* e l'altra un *dieci*, ed il mazzo sia di 52 carte, dovranno esser messe sulla prima 18 carte ( $7 + 18 = 25$ ) e sulla seconda 15 ( $10 + 15 = 25$ ).

Fatevi quindi dare le carte restanti: il numero di

queste carte rappresenterà la somma dei punti delle due carte.

Nell'esempio indicato, infatti, essendo state tolte prima 2 carte e poi 18 e poi ancora 15, cioè un totale di 35 carte, rimangono nel mazzo 17 carte e 17 è appunto la somma dei punti ( $7 + 10$ ) delle due carte estratte.

Per questo giuoco occorre attribuire a tutte le figure (fante, regina e re) il valore fisso di 10.

### SOMMA DEI PUNTI DI TRE CARTE PRESE A CASO.

**PRESTIGIO.** — *Fatte estrarre tre carte da un mazzo di carte ordinario, indovinare la somma dei punti rappresentati da queste carte.*

*Materiale.* Un mazzo di carte ordinario di 52, 40 o 32 carte.

*Spiegazione.* Questo giuoco è assai simile al precedente ed anche qui occorre dare il valore di 10 ad ogni figura (fante, regina e re), mentre all'asso occorre attribuire il valore di 11.

Fatte mettere coperte sopra un tavolo tre carte, sopra di ognuna si fanno aggiungere tante carte, cominciando a contare dal punto rappresentato dalla carta stessa, quante siano necessarie per arrivare, qualunque sia il numero delle carte del mazzo, al numero 15.

Vi fate quindi consegnare le carte restanti ed il loro numero,

aumentato di 16 se il mazzo era di 32 carte, o

aumentato di 9 se il mazzo era di 40 carte, o

diminuito di 4 se il mazzo era di 52 carte,

darà la somma dei punti delle tre carte prescelte.

*Esempio.* Siano le carte scelte *cinque, Regina e asso*. Per arrivare a 15, occorrerà siano messe sulla prima 10 carte, sulla seconda 5 e sulla terza 4. A seconda che il mazzo sia di 52, di 40 o di 32 carte, rimarranno nel mazzo, rispettivamente 30, 18 o 10 carte. Da 30 togliendo 4, a 18 aggiungendo 8 ed a 10 aggiungendo 16, si avrà sempre 26 che rappresenta appunto la somma dei tre punti delle carte prescelte.

## SOMMA DEI PUNTI DI UN NUMERO QUALSIASI DI CARTE.

**PRESTIGIO.** — *Scelte un numero qualsiasi di carte da un mazzo e sopra di esse fatte collocare un numero determinato di altre carte, determinare la somma totale dei punti delle carte prescelte.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* I. — Partendo dai due giochi precedenti, il noto autore del classico *More Magic*, è arrivato a determinare la teoria generale dei giochi di tal sorta.

Chiamando:

*a* il numero delle carte che si prescelgono e quindi quello dei mazzetti che sopra di esse vengono formati;

*b* il numero delle carte contenute nel mazzo;

*c* il numero al quale viene concluso ogni mazzetto;

*d* il numero delle carte che restano, ed

*x* la somma dei punti delle carte prescelte, si avrà allora:

$$(ca - x) + a + d = b$$

da cui, attraverso a:

$$(c + 1)a - x + d = b$$

si ottiene:

$$x = (c + 1)a + d - b$$

*Esempio.* Si abbia un mazzo di 52 carte dal quale si prelevano 5 carte che supponiamo abbiano rispettivamente il valore di 11 (asso), 10 (re), 10, 6 e 3 (somma uguale a 40). Si mettano sopra ognuna di tali carte tante altre carte da arrivare al numero 16:

sull'asso	si dovranno collocare	5	carte	(11 + 5 = 16)	
sul re	»	»	»	6	carte (10 + 6 = 16)
sul 10	»	»	»	6	carte (10 + 6 = 16)
sul 6	»	»	»	10	carte (6 + 10 = 16)
sul 3	»	»	»	13	carte (3 + 13 = 16)

Totale 40 carte

Le carte che così si trovano sul tavolo sono dunque 45, e cioè le 5 carte messe in principio e le 40 messe sopra quelle; restano quindi, di tutto il mazzo, solo più 7 carte.

Abbiamo allora che:

$$\begin{aligned} a &= 5 \\ b &= 52 \\ c &= 16 \\ d &= 7 \end{aligned}$$

Applicando la formula indicata:

$$x = (c + 1) a + d - b$$

si ha:

$$x = (16 + 1) \times 5 + 7 - 52$$

e cioè:

$$x = 40$$

c. v. d.

2. — Un noto autore americano, Rolland A. Hamblen <sup>(1)</sup>, lavorando su questa base, è riuscito ad avvalersi di questo principio per dar vita ad un giuoco da lui intitolato *Calcolo Negromantico* che ancora una volta dimostra quali frutti sappia trarre l'abilità e l'ingegno di un Artista da vecchie e dissuete combinazioni che la comune opinione riterrebbe esser roba da relegarsi tra i passatempi dei ragazzi.

Ecco, come il signor Hamblen presenta questo giuoco: Si porga un mazzo di carte ad uno spettatore e lo si preghi di porre sul tavolo, scoperte, un numero qualsiasi di carte, per esempio, sei o sette.

Su ognuna di queste carte, l'Artista annunzia che metterà un altro numero qualsiasi di carte e, senza attirare su di ciò la particolare attenzione degli spettatori, mette sopra ognuna tante carte quante sono necessarie per raggiungere, col metodo già indicato, il numero

---

(1) Rolland A. HAMBLÉN, *Four possible Impossibilities* (Los Angeles, Wilcox, 1933).

12 <sup>(1)</sup>. Vuol dire che sopra un *dieci* ne metterà due, sopra un *sette* cinque e così via; né è cosa molto difficile, mettendo cinque carte sopra un sette, evitare di richiamare l'attenzione sul fatto che sono proprio cinque carte quelle che si mettono e che 7 più 5 è uguale a 12.

Fatto ciò, l'Artista mette da parte le carte restanti (fr. *talon*) che chiameremo mazzo principale, volta le spalle al pubblico e richiede uno spettatore di rivoltare, dorso in alto, tre qualsiasi dei mazzetti che si trovano sul tavolo, di prendere la prima carta di ognuno di questi tre mazzetti e di mettersele in tasca. I mazzetti rimasti debbono quindi essere raccolti e posti sopra il mazzo principale, mentre le rimanenti carte dei tre mazzetti rivoltati sono poste le une sulle altre e messe a parte.

L'Artista, a questo punto, torna a rivoltarsi verso gli spettatori, prende in mano il mazzo principale e conta segretamente col pollice, le prime 13 carte del mazzo stesso, inserendo il mignolo tra queste carte e le rimanenti.

Quindi passa a deporre sul tavolo lentamente le carte, una alla volta, pregando lo spettatore, quando meglio creda, di fermarlo. Le carte, mentre si contano, sono messe una sopra l'altra.

Al momento in cui lo spettatore dirà «ferma», l'Artista, prese tranquillamente quante delle tredici carte gli siano rimaste in mano, le trasferirà sul mazzetto di quelle contate, mentre queste solleva per metterle tutte insieme sul mazzetto messo da parte composto dei tre mazzetti che erano stati primitivamente scelti.

Si contano allora le carte rimaste in mano ed il loro numero corrisponderà alla somma dei punti delle tre carte che lo spettatore aveva messo in tasca.

Come ciò accada, lo studioso lettore troverà facilmente da sé, tenendo presente lo svolgimento del giuoco e la formula generale sopra indicata.

---

<sup>(1)</sup> Ricordare che all'asso occorre attribuire il valore di 11 ed alle figure quello di 10.

## ALTRA SOMMA DEI PUNTI DI VARIE CARTE.

PRESTIGIO. — *Formato un certo numero di mazzetti con tutte le carte di un mazzo ordinario, indovinare il totale che si ottiene sommando i punti di ognuna delle carte che si trovano come ultima in ogni singolo mazzetto.*

*Materiale.* Un mazzo qualunque di 52, 40 o 32 carte.

*Spiegazione.* 1. — Siamo sempre nello stesso ordine di idee dei due giuochi immediatamente precedenti, solo che qui la cosa è un poco più complicata.

Si cominci col far mescolare il mazzo e quindi si domandi ad uno spettatore di disporre il mazzo stesso in tanti mazzetti quanti ne risultano procedendo in questa maniera:

Messa coperta sul tavolo la prima carta si mettano sopra questa, coperte, tante carte quante siano necessarie perché, cominciando a contare dal numero successivo a quello rappresentato dal valore della carta stessa, si giunga:

a 13, se il mazzo è di 52 carte;

a 10, se il mazzo è di 40 carte;

a 14, se il mazzo è di 32 carte;

osservando che:

*nel mazzo di 52 carte*, ad ogni carta bassa dovrà attribuirsi il suo valore naturale (asso 1, due 2, tre 3, ecc.) ed a tutte le figure (fante, regina e re) quello di 10;

*nel mazzo di 40 carte*, ogni carta bassa conserva, come nel caso precedente il proprio valore naturale, ma al fante dovrà attribuirsi il valore di 8, alla regina quello di 9, ed al re quello di 10; infine:

*nel mazzo di 32 carte*, i valori da attribuirsi debbono essere i seguenti: sette 7, otto 8, nove 9, fante 10, regina 10, re 10 ed asso 11.

Per spiegarci meglio, se la prima carta deposta fosse un *fante*, sopra questa dovranno mettersi, operando:

col mazzo di 52 carte, 3 carte ( $10 + 3 = 13$ )

col mazzo di 40 carte, 2 carte ( $8 + 2 = 10$ )

col mazzo di 32 carte, 4 carte ( $10 + 4 = 14$ )

Preso quindi un'altra carta, si formi su di essa un altro mazzetto con lo stesso sistema, e così di seguito fintantoché non si abbiano più carte bastanti per formare un nuovo mazzetto.

Le carte che avvanzeranno ve le farete consegnare e quindi procederete in questa guisa:

*per il mazzo di 52 carte*, sottraete 4 dal numero dei mazzetti, moltiplicate il resto per 14, aggiungete al prodotto il numero delle carte rimaste più 4; il risultato che otterrete corrisponderà alla somma dei punti delle singole carte che si trovano sotto ad ogni mazzetto;

*per il mazzo di 40 carte*, moltiplicate il numero dei mazzetti, diminuito di 4, per 11, aggiungete al prodotto il numero delle carte avanzate aumentato di 4 ed il risultato sarà il medesimo;

*per il mazzo di 32 carte*, il medesimo risultato si otterrà moltiplicando il numero dei mazzetti per 15, aggiungendo al prodotto il numero delle carte avanzate, dal totale così ottenuto sottraendo 32.

Chi non ci crede, provi e resterà convinto.

2. — Tuttavia, il diligente lettore forse non si contenterà di una così empirica convinzione ed avendo notato come la regola data per i mazzi da 52 e da 40 carte sia alquanto diversa da quella indicata per il mazzo da 32, vorrà sapere tanto il perché di questa differenza, quanto la base scientifica delle regole sopra esposte.

Ciò mi conduce ad esporre (e sarà anche questa una novità in libri di questa sorta) la teoria generale di questo divertimento.

Sia un mazzo di  $N$  carte, nel quale a ciascuna carta di ogni colore si sia attribuito un valore numerico arbitrario, coincidente o no (per le carte basse) col valore naturale.

Sia  $m$  un numero qualunque, purché non inferiore al massimo dei valori attribuiti alle carte. Si formino con le carte  $n$  mazzetti, in modo che le carte aggiunte, al di sopra della carta inferiore di ciascun mazzetto,

siano tante quante ne occorrono per arrivare ad  $m$ , partendo dal valore convenzionale della carta inferiore.

Sia  $r$  il numero delle carte che rimangono al termine dell'operazione, o perché non bastanti a formare un nuovo mazzetto, o perché si voglia limitare a un certo punto la formazione dei mazzetti.

Indicando con  $S$  la somma dei punti di tutte le carte inferiori dei mazzetti, il numero di carte aggiunte complessivamente in tutti i mazzetti (al di sopra di quelle inferiori) è evidentemente:

$$nm - S$$

quindi:

$$nm - S + n = n(m + 1) - S$$

è il numero totale delle carte contenute nei mazzetti; ed aggiungendovi il numero  $r$  delle carte rimaste, si deve ritrovare il numero totale  $N$  delle carte del mazzo, cioè:

$$n(m + 1) - S + r = N$$

dalla quale si ricava:

$$(1) \quad S = n(m + 1) + r - N$$

relazione che esprime la seguente regola:

*Per ottenere il valore della somma delle carte inferiori dei mazzetti, si moltiplica il numero dei mazzetti per il numero immediatamente superiore a quello che ha servito per stabilire il numero delle carte di ogni mazzetto (che, per quanto si è detto, è uguale alla somma del punto della carta inferiore e del numero delle carte ad essa aggiunte in ciascun mazzetto, e quindi dev'essere assunto superiore o almeno uguale al massimo dei valori numerici assegnati alle carte). Al prodotto così ottenuto si aggiunge il numero delle carte rimaste, e si sottrae dalla somma il numero totale delle carte del mazzo.*

La regola precedente si può applicare in infiniti modi per ciascun tipo di mazzo, variando i valori numerici delle carte e la scelta del numero  $m$ . Fra i modi praticamente più convenienti (per non avere mazzetti in nu-

mero eccessivo o formati da una sola carta), indichiamo i seguenti:

*per il mazzo di 52 carte*, si attribuisce ad ogni carta bassa il suo valore naturale, ed a tutte le figure il valore di 10, e si può fare il giuoco assumendo  $m$  eguale ad 11, oppure a 13 od a 14, in ciascun caso moltiplicando il numero dei mazzetti rispettivamente per 12, per 14 o per 15;

*per il mazzo di 40 carte*, si attribuiscono alle carte basse i loro valori naturali, al fante 8, alla donna 9, al re 10 e si assume  $m$  eguale a 10, moltiplicando poi il numero dei mazzetti per 11;

*per il mazzo di 32 carte*, si attribuisce all'asso il valore 11, ad ogni figura il valore 10 e ad ogni carta bassa il suo valore naturale; si assume  $m$  eguale a 14 e si moltiplica il numero dei mazzetti per 15.

3. — Per il mazzo di 40 e per quello di 52 carte, assumendo  $m$  rispettivamente eguale a 10 ed a 13, cioè ad  $N: 4$ , si può mettere la relazione (1) sotto la forma seguente:

$$(2) \quad S = (n - 4) \left( \frac{N}{4} + 1 \right) + r + 4$$

e quindi formulare la regola nel modo seguente:

*Sottrarre 4 dal numero dei mazzetti, moltiplicare il resto per il numero immediatamente superiore a quello che si è usato per limitare il numero delle carte dei mazzetti, ed aggiungere al prodotto il numero delle carte restanti più 4.*

Tale formula non si può adottare per il mazzo di 32 carte, perché in tal caso si dovrebbe fare  $m$  eguale a 8, ciò che obbligherebbe a dare alle carte *otto, nove e dieci*, valori numerici inferiori ad 8 (per esempio 6, 7 ed 8), diversi cioè da quelli indicati sulle carte stesse complicando inutilmente l'esecuzione del giuoco.

Ed ecco spiegato il perché della differenza tra le regole esposte in principio.

Avrei anche potuto, volendo, dare per tutti e tre i mazzi, una regola analoga a quella indicata per il mazzo di 32 carte, ma mi è parso che, trattandosi di operazioni da eseguirsi mentalmente, quelle indicate per i mazzi di 52 e di 40 carte, riuscissero di più facile esecuzione.

Ora, del resto, l'accorto lettore ha davanti a sé quanto è sufficiente per potersi regolare come meglio creda.

.....some magicians spend far too much time  
in practising very difficult tricks and far  
too little in rehearsing tricks which are  
comparatively easy.

Will GOLDSTON, *Tricks That Mystify*

### III. — GIUOCHI DI CALCOLO E DI POSIZIONE

#### L'OROLOGIO MAGICO.

**PRESTIGIO.** — *Disposte 12 carte coperte in tondo, come le ore sul quadrante di un orologio, fatta pensare una carta, indovinare la carta pensata.*

**Materiale.** 12 carte di qualsiasi seme, tolte da un mazzo di 52 carte, di valore dall'1 al 12 (cioè dall'asso al dieci più due figure).

**Spiegazione.** 1. — Disponete le carte, coperte, in modo che rappresentino le ore di un orologio, e che ad ogni ora corrisponda la carta del valore corrispondente (v. fig. 128).

Dite quindi ad uno spettatore, mentre avete le spalle voltate, di guardare una di queste carte e di ricordarsene il valore. Dopo di che rivoltandovi di nuovo verso il vostro pubblico, pregate un altro spettatore di mettere un gettone, una moneta, un oggetto qualsiasi sopra una carta a sua scelta.

Mentalmente, aggiungete 12 all'ora rappresentata dalla carta sulla quale è stato messo il gettone e quindi pregate il primo spettatore di contare mentalmente fino al numero che gli indicherete, cominciando a contare dalla carta del gettone, nel senso opposto a quello delle sfere dell'orologio e partendo dal numero corrispondente al valore della carta da lui guardata. La carta alla quale giungerà, a conta finita, sarà quella primitivamente scelta.

*Esempio.* Il primo spettatore guarda la carta che segna le 3 (cioè un 3). Il secondo spettatore mette il gettone sulla carta che indica le 9. Aggiungete 12 a 9 e dite al primo spettatore di contare fino a 21 nel senso opposto a quello delle sfere dell'orologio, partendo dal

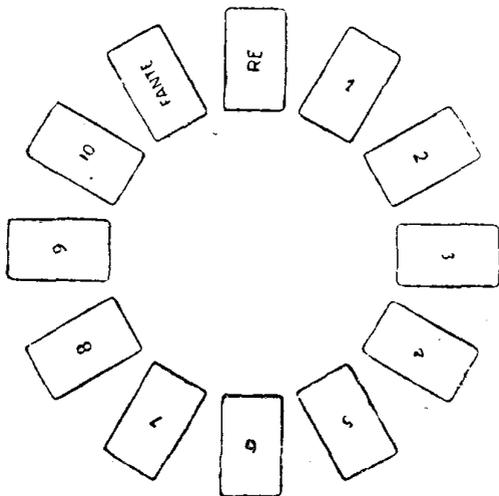


Fig. 128.

numero della carta da lui vista, e cominciando dalla carta che segna le 9.

Sulle nove conterà dunque 3, sulle otto 4, e così via fino a che, quando conterà 21 si troverà sulla carta che segna le 3 e che era quella scelta.

2. — Anche questo giuoco è tra quelli che si possono considerare patrimonio comune di tutti i ragazzini delle scuole, dei varii possessori di quegli ineffabili *Il Saputello in Società*, *Il Diavolo color di rosa*, ed altrettali libercoli che formano il nerbo della letteratura magica italiana ed erano i segreti consiglieri dei giovani brillanti, nelle « periodiche » di cinquant'anni fa.

Eppure, ecco come anche il principio su cui si basa questo giuochetto possa essere impiegato opportunamente per dar vita ad altro giuoco di diversa consistenza.

Si faccia mescolare un mazzo di carte e quindi si preghi uno spettatore di contare sul tavolo, coperte, una sull'altra, dodici carte, di guardarne una e di ricordare tanto la carta quanto il posto che essa occupa a partire dal fondo. Le dodici carte sono quindi riprese dallo spettatore e collocate sopra il mazzo.

Si domandi allora ad altro spettatore di indicare un numero tra 1 e 12. Supponiamo che il numero indicato sia 7. Si porta allora il mazzo dietro la schiena e segretamente si prendono sette carte dal fondo del mazzo e si portano, in blocco, sopra il mazzo. Quindi si dirà: « *Dodici erano le carte prese, sette il numero indicato; dodici e sette fanno diciannove. Conterò allora fino a diciannove cominciando dal numero corrispondente al posto dal quale la carta guardata si trovava* ».

Avuta l'indicazione di tale numero, che supponiamo fosse cinque, si comincia a prelevare da sopra al mazzo una carta, contando « cinque », e la carta si mette sotto al mazzo, poi se ne toglie un'altra, contando « sei » e questa pure viene messa sotto il mazzo; si continua in tal maniera finché, arrivati a « diciannove », si rivolta la carta, si mostra al pubblico e questi può vedere come essa sia effettivamente quella pensata.

Il principio, come si vede, è identico a quello del giuoco dell'orologio, ma l'effetto è diverso.

## LA COMETA.

PRESTIGIO. — *Un certo numero di carte coperte è disposto in circolo ed alcune lungo una fila che forma la coda della cometa. Una delle carte del circolo è nascostamente guardata da uno spettatore ed indovinata dall'Artista.*

*Materiale.* Un certo numero di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Le carte si dispongono coperte, in un numero qualsiasi, in circolo, dal quale si stacca una fila di un altro numero qualsiasi di carte (v. fig. 129).

Si dirà ad uno spettatore di pensare un numero, quindi, partendo dall'ultima carta della coda della co-

meta (A), contare tante carte fino a che sia giunto a tale numero. Dalla carta così raggiunta dovrà contare di nuovo, tornando indietro, un uguale numero di carte, senza però ridiscendere nella coda, ma risalendo invece dall'altra parte del circolo. Per spiegarci meglio, supponiamo che il numero scelto sia 8. Cominciando da *A*, contando 8, si arriva a *B*. Da *B*, tornando indietro, contando 8, senza scendere nella coda, si arriva a *C*. Questa è la carta che lo spettatore dovrà guardare. Naturalmente, mentre egli fa ciò, l'operatore o è assente o ha le spalle voltate, insomma non vede nulla. Questi quando si rivoltava indica immediatamente la carta guardata.

Per far ciò egli non ha che da contare dal punto *D* tante carte quante sono quelle che compongono la coda della cometa.

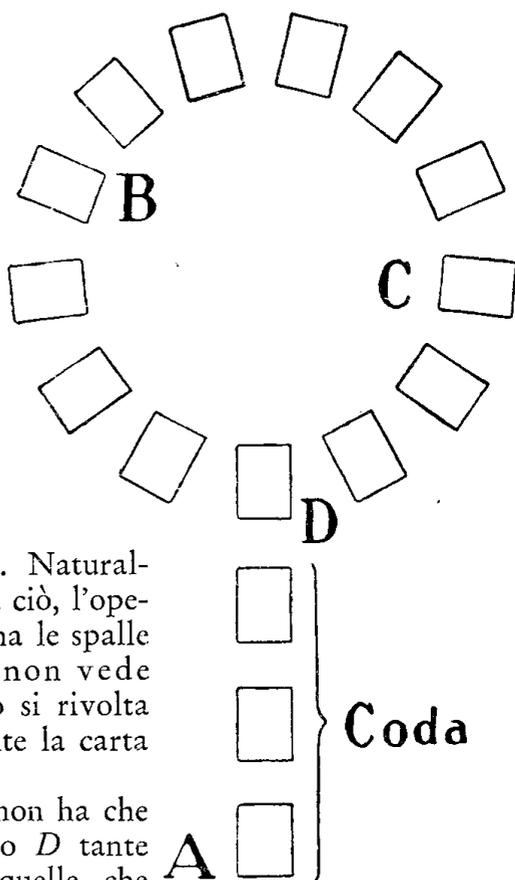


Fig. 129.

Il giuoco acquisterà maggior grazia ed interesse se si lasceranno disporre le carte, nel numero desiderato, tanto per il circolo quanto per la coda, dallo spettatore stesso e se, alla fine, invece di rivoltare subito la carta, si mescoleranno con ambe le mani sul tavolo tutte le carte, senza però mai perdere di vista quella che ci interessa e dopo aver chiesto allo spettatore quale carta

egli avesse visto, la si rivolterà allora prestamente, dicendogli: « *Eccola!* »

Volendo ripetere il giuoco sarà opportuno cambiare ogni volta il numero delle carte della coda.

### LA SPIRALE.

**PRESTIGIO.** — *Un mazzetto di carte è tolto da uno spettatore dal mezzo del mazzo e messo sopra il mazzo dopo aver preso nota dell'ultima carta. L'Artista indo-*

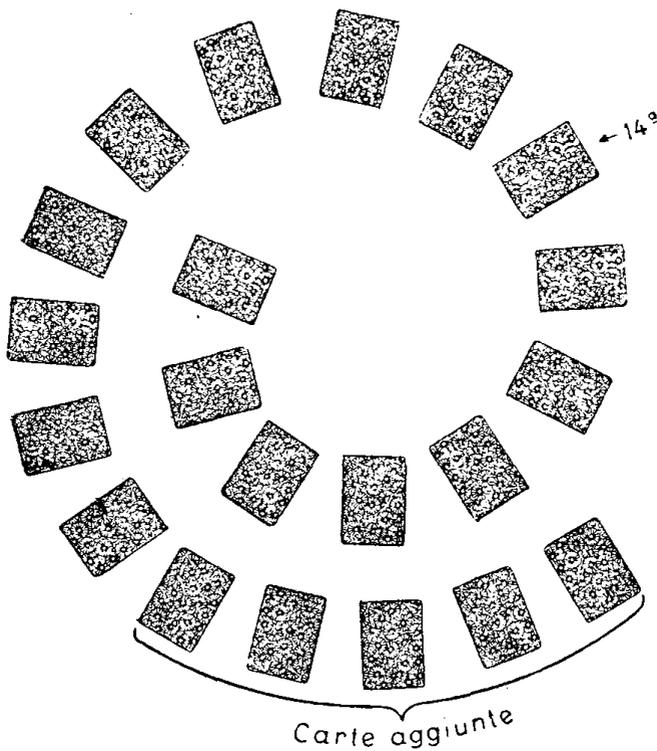


Fig. 130.

*vina prima il numero di carte di cui si componeva il mazzetto e quindi la carta veduta.*

**Materiale.** Un mazzo qualsiasi di 52 carte.

**Spiegazione.** Si dispongono sopra il mazzo tredici carte di qualsiasi seme, ma in ordine decrescente di va-

lore, così che la prima carta del mazzo, a carte coperte, risulti un *re* (13), la seconda una *regina* (12), la terza un *fante* (11), la quarta un *dieci* e così di seguito, fino alla tredicesima che risulta un *asso*.

Il mazzo così segretamente predisposto viene de-  
posto sul tavolo ed uno spettatore pregato, mentre l'Ar-  
tista gli volge la schiema, di tagliare il mazzo in due, di  
prelevare un certo numero di carte dal mazzetto infe-  
riore, di contare quante siano queste carte, di prendere

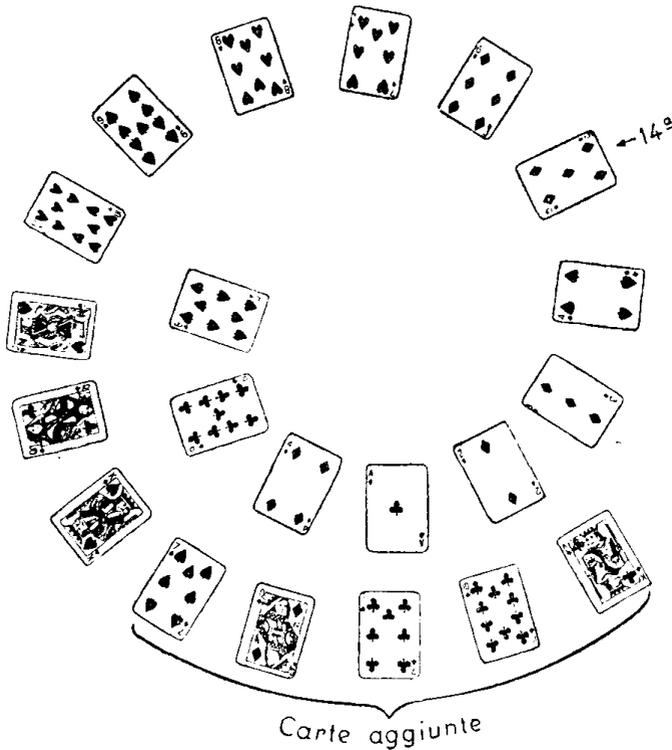


Fig. 131.

nota dell'ultima e quindi tutte insieme deporle sull'altro  
mazzetto che, così come si trova, sarà rimesso su quello  
inferiore, ricomponendo il mazzo.

Compiute che siano tutte queste operazioni, l'Artista  
si farà riconsegnare il mazzo e deponendo ad una ad

una le carte sul tavolo formerà una spirale di una ventina di carte (v. fig. 130).

« *Per prima cosa* — si dirà allora — *io vi mostrerò il numero di carte che componevano il mazzetto da voi prelevato dal mezzo del mazzo e posto sopra il mazzo. Ecco qua* ». Nei dire così si rivoltata una carta ed il valore della carta stessa coinciderà col numero delle carte prelevate. La carta da rivoltarsi è sempre la 14<sup>a</sup>.

« *Adesso vi mostrerò pure la carta da voi vista* ». Nel dire così si mescolano rapidamente con entrambe le mani le carte che si trovano sul tavolo, non senza prima aver determinata la carta che, a partire dall'inizio della spirale occupa il posto corrispondente al valore della carta precedentemente rivoltata. Se cioè questa carta era un *cinque*, si terrà d'occhio la quinta carta, se un *sette*, la settima carta e così via.

Mentre, senza mai perdere di vista questa carta, si tengono con entrambe le mani le carte in movimento, dopo qualche istante si afferrerà detta carta e senza mostrarla, si dirà: « *Dunque, qual'era la carta da voi vista?* » E ottenutane risposta si rivolterà la carta, mentre si annunzia: « *Infatti, eccola qua!* »

*Esempio.* Il mazzetto di carte tolto dal mazzo sia di 5 carte e l'ultima carta del mazzetto stesso il *sette di picche*; la figura 131, nella quale le carte si vedono rivoltate, indica chiaramente come la 14<sup>a</sup> carta della spirale sia appunto un cinque e come la 5<sup>a</sup> sia il *sette di picche*.

## GIUOCO DELLE VENTISETTE CARTE.

**PRESTIGIO.** — *Date un mazzo di carte, composto di 27 carte diverse, ad uno spettatore e pregatelo di pensare una di queste carte e di indicarvi il posto che questa carta, dopo alcune vostre manipolazioni, dovrà occupare nel mazzo a carte coperte.*

*Materiale.* 27 carte diverse di un mazzo ordinario.

*Spiegazione.* 1. — Questo giuoco che tra tutti quelli di calcolo è certamente il più attraente, ed anche il più difficile, ha il solo torto di avere qualche somiglianza,

solo apparente, con quelli molto semplici delle 25 carte o delle 36 carte di cui si dirà in appresso. Così che, accingendovi a farlo, accadrà sovente che qualche spettatore vi interrompa con un: « So benissimo come si fa »; non gli date retta e affermate con tutta sicurezza che non è vero. E vedrete che avrete sempre ragione.

Il giucoco, benchè molto antico, tanto che già si trova, sebbene sotto altra forma, ricordato nelle *Nouvelles Récréations Mathématiques* di Guyot <sup>(1)</sup>, è poco eseguito perchè si ritiene occorra il sussidio occulto di una tabella, sempre difficile a dissimulare, o quanto meno, lo sforzo di una memoria prodigiosa. In fatto, non è così e una normalissima memoria, opportunamente sussidiata da qualche semplice regola, è più che sufficiente.

Date dunque il vostro mazzetto di 27 carte ad uno spettatore e pregatelo, prima, di scegliere mentalmente una di tali carte, poi, di ben mischiare il mazzo ed, infine, di indicarvi il posto al quale egli desidera, dopo le vostre manipolazioni, ritrovare nel mazzo, a carte coperte, la carta pensata.

Riprendete allora il mazzo e, a carte coperte, formate tre mazzetti davanti a voi distribuendo le carte ad una ad una, cominciando il primo mazzetto con la prima carta, il secondo con la seconda, il terzo con la terza; poi mettete la quarta sulla prima, la quinta sulla seconda e così via fino a che avrete tre mazzetti di nove carte ognuno.

Sollevate allora successivamente ognuno dei mazzetti, aperti a ventaglio davanti allo spettatore, in modo che lui solo, e non voi, possa vedere le carte, domandandogli di indicarvi il mazzetto nel quale si trovi la carta pensata.

Rimettete i mazzetti l'uno sull'altro in modo che quello che contiene la carta pensata si trovi ad essere o 1° o 2° o 3°, a seconda sarà appresso indicato, dopo di che formerete di nuovo tre mazzetti; vi farete indicare

---

(1) V. *Bibliografia*.

nuovamente il mazzetto in cui si trova la carta pensata e rimetterete i tre mazzetti l'uno sull'altro. Fate una terza volta i mazzetti ripetendo tutto come le volte precedenti e quando i mazzetti saranno ricollocati l'uno sull'altro, la carta pensata si ritroverà al posto indicato dallo spettatore.

È evidente che tutto dipende dal posto nel quale il mazzetto contenente la carta pensata viene messo dopo ognuna delle tre manipolazioni. E per determinare questo posto basterà tenere a mente la seguente tabellina, nella quale il numero scritto in corsivo rappresenta il posto nel quale, a giuoco finito, deve ritrovarsi la carta pensata, ed i tre numeri scritti accanto, il posto in cui deve collocarsi alla fine, rispettivamente, della prima, della seconda e della terza manipolazione, il mazzetto contenente la carta pensata:

*Tabella per i mazzetti a carte coperte*

<i>1)</i> 1    3    1	<i>10)</i> 1    3    2	<i>19)</i> 1    3    3
<i>2)</i> 2    3    1	<i>11)</i> 2    3    2	<i>20)</i> 2    3    3
<i>3)</i> 3    3    1	<i>12)</i> 3    3    2	<i>21)</i> 3    3    3
<i>4)</i> 1    2    1	<i>13)</i> 1    2    2	<i>22)</i> 1    2    3
<i>5)</i> 2    2    1	<i>14)</i> 2    2    2	<i>23)</i> 2    2    3
<i>6)</i> 3    2    1	<i>15)</i> 3    2    2	<i>24)</i> 3    2    3
<i>7)</i> 1    1    1	<i>16)</i> 1    1    2	<i>25)</i> 1    1    3
<i>8)</i> 2    1    1	<i>17)</i> 2    1    2	<i>26)</i> 2    1    3
<i>9)</i> 3    1    1	<i>18)</i> 3    1    2	<i>27)</i> 3    1    3

Niente di più facile che tenere questa tabella in mente. Si osservi anzitutto che i 27 numeri che possono essere indicati sono stati suddivisi in tre serie di nove numeri ognuna (1-9, 10-18 e 19-27) alla loro volta suddivise in tre terzine. Prendendo in esame ogni serie separatamente, si vedrà che il posto in cui dovrà essere messo il mazzetto della carta pensata la *prima volta* è sempre determinato per ogni terzina dalla successione 1, 2, 3; quello in cui dovrà essere messo la *seconda volta* è sempre il terzo nella prima terzina, il secondo nella seconda terzina ed il primo nella terza terzina di ogni serie di nove numeri; che infine, il posto in cui dovrà

esser messo lo stesso mazzetto la *terza volta* è sempre per i primi nove numeri il primo, per i secondi nove il secondo, e per gli ultimi nove il terzo.

Dato quindi un numero qualunque, basterà prima determinare in quale serie di nove numeri esso si trovi e ciò darà subito l'indicazione del terzo numero della tabella; poi determinare la terzina della serie, e se sarà la prima, il secondo numero sarà sempre un 3, se la seconda, un 2, se la terza, un 1; non resterà allora che determinare il posto in cui il numero dato si trova nella sua terzina e, a seconda che questo posto sarà il primo, il secondo od il terzo, il primo numero della tabella sarà un 1, un 2 o un 3.

Sia, per esempio, 17 il numero indicato. Il ragionamento da fare sarà il seguente: 17 appartiene alla seconda serie di nove numeri, quindi il terzo numero della tabella corrispondente al 17 sarà 2; esso appartiene inoltre alla terza terzina della serie, quindi il secondo numero è 1; infine, esso occupa nella terzina il secondo posto e però il primo numero della tabella è 2. I numeri scritti nella tabella accanto a 17 saranno dunque 2, 1, 2 ciò che equivale a dire che il mazzetto contenente la carta pensata, perchè alla fine la carta si ritrovi al 17° posto, dovrà esser collocato, la prima volta al 2° posto, la seconda al 1° e la terza di nuovo al 2°.

Volendo fare a meno della tabella, occorrerà allora tenere a mente le seguenti regole, nelle quali, per brevità, chiameremo  $N$  il numero d'ordine al quale dovrà trovarsi la carta a giuoco finito ed  $M$  il mazzetto entro il quale, ogni volta, sarà detto trovarsi la carta pensata:

1°) diviso  $N$  per 3, dopo aver fatto per la prima volta i mazzetti, se il resto sarà uguale ad 1, si metterà  $M$  per *primo*; se sarà uguale a 2, si metterà  $M$  al *secondo* posto, se, infine il resto sarà uguale a zero, si metterà  $M$  al *terzo* posto;

2°) diviso  $N$  per 9, dopo aver fatto per la seconda volta i mazzetti, se il resto sarà uguale a 1, 2 o 3, si metterà  $M$  al *terzo* posto; se il resto sarà uguale a 4, 5 o 6, si metterà  $M$  al *secondo* posto; se, infine, il

resto sarà uguale a 7, 8 o zero, si metterà *M* al primo posto;

3°) fatti per la terza volta i mazzetti, se *N* è compreso tra 1 e 9, si metterà *M* al primo posto, se è compreso tra 10 e 18, si metterà *M* al secondo posto; se, infine, è compreso tra 19 e 27, si metterà *M* al terzo posto.

2. — Vi è anche chi esegue questo giuoco facendo i tre mazzetti a carte scoperte, ciò che è di effetto molto minore, non potendosi in questo caso asserire che l'Artista non abbia veduto neppure una sol volta la carta pensata. Tuttavia questa presentazione offre un lieve vantaggio nella memorizzazione, se così si possa dire, della tabella. La quale, restando identica per quanto riguarda le cifre prima e terza poste accanto ad ogni numero in corsivo, ha invece invertito l'ordine della seconda cifra che viene ad essere 1 per la prima terzina, 2 per la seconda e 3 per la terza, così come appare dalla tabella che qui riporto:

Tabella per i mazzetti a carte scoperte

1)	1	1	1	10)	1	1	2	19)	1	1	3
2)	2	1	1	11)	2	1	2	20)	2	1	3
3)	3	1	1	12)	3	1	2	21)	3	1	3
4)	1	2	1	13)	1	2	2	22)	1	2	3
5)	2	2	1	14)	2	2	2	23)	2	2	3
6)	3	2	1	15)	3	2	2	24)	3	2	3
7)	1	3	1	16)	1	3	2	25)	1	3	3
8)	2	3	1	17)	2	3	2	26)	2	3	3
9)	3	3	1	18)	3	3	2	27)	3	3	3

3. — Una variante molto graziosa nella presentazione di questo giuoco, e che è soprattutto consigliabile quando si sia richiesti di ripeterlo, è quella di far eseguire tutte le operazioni dallo stesso spettatore che ha scelto mentalmente la carta, pregandolo di voler disporre, alla fine di ogni operazione, dopo avervi indicato il mazzetto in cui si trova la carta pensata, i tre mazzetti l'uno sull'altro nell'ordine che più gli aggradi. Naturalmente, in

questo caso, non domanderete a lui di indicarvi il posto in cui desidera di ritrovare la sua carta, ma più semplicemente, ciò che è anche di maggior effetto, gli annuncerete che la carta da lui pensata sarà da voi ritrovata malgrado egli sia libero di disporre i tre mazzetti a proprio piacimento.

Basterà per ciò far bene attenzione al posto in cui il mazzetto contenente la carta pensata è messo alla fine di ogni manipolazione, e quindi fare il ragionamento inverso a quello precedentemente indicato.

Supponiamo che il mazzetto che ci interessa sia posto la prima volta al secondo posto; saprete così subito che la carta verrà a trovarsi ad un posto corrispondente al secondo numero di una terzina; la seconda volta esso viene messo per primo; e allora voi saprete che si tratta della terza terzina (lavorando a carte coperte); e quando la terza volta il mazzetto sarà posto al secondo posto saprete allora che si tratta della seconda serie di nove, quindi: secondo posto della terza terzina della seconda serie di nove, la carta non può ritrovarsi che al 17° posto.

Fate allora mettere il mazzo, a carte coperte sul tavolo, dite allo spettatore di togliere di sopra il mazzo 16 carte e dopo avergli fatto prima dire il nome della carta pensata, pregatelo di rivoltare la 17<sup>a</sup> carta e se tutto avrà proceduto in ordine, i mazzetti saranno stati formati regolarmente e non vi sarete sbagliati nel determinare il posto in cui, ogni singola volta, quello che solo vi interessa è stato messo, nè avrete commesso alcun errore di calcolo, il giuoco sarà riuscito e ne avrete larga messe di rallegramenti e di applausi. Ma ciò accadrà raramente, perchè dando i mazzetti a formare ad uno spettatore è molto difficile che tutto proceda regolarmente e che il giuoco non s'abbia ad interrompere a metà per ricominciare da capo. Cosa assolutamente da evitarsi perchè per quanto interessante, il giuoco è già abbastanza lungo di per se stesso per non dover correre il rischio, con simili incidenti e ripetizioni, di farlo diventare noioso.

Si può ovviare agli inconvenienti che derivano dal far compiere le operazioni da uno spettatore e tuttavia presentare il giuoco in questo modo, formando da sè i mazzetti e domandando quindi allo spettatore, ogni volta, in quale ordine desideri siano posti i tre mazzetti. Questo sistema è anche ottimo per convincere quel tale che vi diceva: « So benissimo come si fa », che questo giuoco non ha nulla a che fare con quello, per avventura da lui conosciuto, delle 25 carte, al quale ora passeremo.

### GIUOCO DELLE VENTICINQUE CARTE.

*PRESTIGIO.* — Fate pensare mentalmente ad uno spettatore una tra le 25 carte che gli presentate e, dopo alcune manipolazioni, trovate la carta pensata.

*Materiale.* 25 carte diverse prelevate da un mazzo ordinario.

*Spiegazione.* 1. — Questo giuoco al quale ho accennato nella spiegazione del giuoco precedente, ne è una semplificazione, ma ha anche l'inconveniente di essere generalmente conosciuto e quindi sono rare le occasioni in cui possa essere presentato con qualche successo.

Si proceda in tutto e per tutto come nel giuoco precedente, facendo tre volte successive cinque mazzetti, che naturalmente saranno solo di cinque carte, avendo l'avvertenza di mettere il mazzetto contenente la carta pensata sempre al terzo posto. Eseguita per la terza volta quest'operazione, la carta pensata verrà a trovarsi nel mazzo, immancabilmente, al 13° posto, contando a carte coperte (1).

2. — Questo giuoco è tanto semplice e tanto conosciuto, persino tra i ragazzini delle scuole elementari, che non l'avrei certo neppure ricordato se esso non offrisse una buona occasione per provare una volta di più la verità dell'aforisma che non vi sono nella Prestigia-

---

(1) Lo stesso giuoco può esser fatto con 21 carte, facendo allora tre volte 3 mazzetti di 7 carte ognuno e mettendo al 2° posto il mazzetto che contiene la carta pensata, la quale, in questo caso, a giuoco finito, la si ritroverà sempre all'11° posto.

zione giuochi buoni o giuochi cattivi, ma solo giuochi ben presentati e giuochi mal presentati.

Ecco infatti come dal semplicissimo, ed a tutti noto, principio sul quale si basa il giuoco delle 25 carte, un colto e valente professionista britannico, il signor Victor Farelli (1) ha saputo ricavare una forma di presentazione così brillante, che il principio stesso più non traspare se non sia agli occhi esperti del perito.

Immaginando l'inizio di una partita di *poker*, l'Artista comincia la distribuzione delle carte, nel modo consueto, una alla volta, a cinque immaginari giuocatori. Forma così cinque mazzetti di cinque carte ognuna.

Rivolto allora ad uno spettatore, lo prega di voler prendere uno di quei mazzetti e, nel mazzetto stesso, scegliere mentalmente una delle cinque carte.

Riprende quindi l'Artista i cinque mazzetti ad uno ad uno e li ricolloca sul mazzo, avendo cura che quello nel quale si trova la carta prescelta, venga a trovarsi come terzo e cioè con due mazzetti sopra e due sotto.

« Ora — dirà l'Artista — *ridarò un'altra volta le carte per il poker e vedrete, Signore, quando avrete ritrovato il mazzetto nel quale si trova la carta già da voi pensata, che magnifico punto vi troverete ad avere in mano* ».

Le carte sono ridate come prima, una alla volta, a cinque giuocatori immaginari. Lo spettatore guarda ad uno ad uno i vari mazzetti finché non abbia trovato quello nel quale si trovi la carta prescelta. Qualunque sia questo mazzetto è evidente che questa carta sarà la terza, cioè quella mediana del mazzetto stesso.

Che lo spettatore si trovi ad avere o a non avere un buon punto in mano è cosa del tutto indifferente. Comunque, nel primo caso, si dirà: « *Vedete, come avevo ragione! Ora vediamo se sarò ugualmente capace di assicurarvi una buona mano di bridge (o di whist)* ». Nel secondo caso, si dirà invece: « *Si vede che voi non siete fortunato con il poker, proviamo se lo siete di più col bridge (o col whist)* ».

(1) V. FARELLI, *Card Magic* (V. Bibliografia).

Nel fare questo discorso si è intanto impalmata una carta qualsiasi. Si raccolgono allora di nuovo i vari mazzetti e sul primo che si prende si deposita la carta impalmata, poi sotto questo si mette il secondo mazzetto, poi, sempre sotto, quello che lo spettatore avrà in mano con la carta pensata e, infine, sotto questo il quarto, ed il quinto; tutte queste carte sono quindi deposte sopra il restante del mazzo.

Sopra il mazzetto contenente la carta pensata si troveranno ora 11 carte (le dieci dei due primi mazzetti più quella aggiunta con l'impalmatura) e siccome la carta pensata era, come ho detto, la terza del rispettivo mazzetto, essa si troverà ad essere ora la 14<sup>a</sup> del mazzo.

Si dànno allora allo spettatore 13 carte, una di seguito all'altra e lo si invita a verificare se tra esse si trovi la carta pensata. Mentre lo spettatore è occupato nell'esecuzione di tale verifica, si impalma la prima carta del mazzo, che è quella pensata, e accortamente la si mette in tasca o, meglio, ancora, se ciò si sappia eseguire e vi si sia preparati, nel portafoglio.

Lo spettatore, dopo aver visto le carte che gli sono state date, risponderà evidentemente che la carta da lui pensata non si trova tra di esse. « *Vuol dire allora — risponderà l'Artista — che si troverà tra le dodici seguenti, visto che le carte distribuite erano 25 e che 13 ve le ho già date. Guardate se si trova tra queste (gli si distribuiscono le 12 carte successive). Come, neppure tra queste si trova la carta da voi pensata? Allora prendete tutto il mazzo e vedete un po' dove questa carta sia andata a cacciarsi. La carta non c'è più? Ma scusate, che carta era? La Regina di cuori? (tanto per spiegarci). Oh, ma allora capisco tutto! La Regina di cuori, vedete, è una carta che mi è tanto affezionata che non lascia mai sfuggire occasione per venire da me. Volete vedere che anche questa volta appena scorto che il vostro pensiero si posava su di essa è scappata a rifugiarsi nella mia tasca? Infatti, non mi sono sbagliato, ecco la vostra carta! (Si estrae dalla tasca o dal portafoglio e si mostra agli spettatori esterrefatti) ».*

Ed ecco come da un vecchio giuoco, che pareva dovesse ormai rimanere relegato tra le ricreazioni dei fanciulli, un Artista di valore ha saputo ricavare un divertimento di indiscutibile effetto.

La versione che io ho data non è forse in tutti i suoi particolari simile a quella originale del signor Farrelli, ché ho cercato di adattarla alle possibilità di operatori meno esperti.

Sarà anche bene che chi esegua questo giuoco, dopo la seconda distribuzione delle carte per una mano di *poker*, osservi attentamente i movimenti che per avventura potesse fare lo spettatore col mazzetto che ha in mano. È diffuso costume tra i giuocatori di *poker*, di mettere le carte che si hanno in mano in un certo determinato ordine. Ove ciò dovesse accadere, potrebbe la carta primitivamente pensata non trovarsi più al posto indicato. Si dovrà allora, ricordando che questa carta, al momento in cui lo spettatore solleva il mazzetto che la contiene, si trova ad essere la terza del mazzetto stesso, non perderla mai di vista e, se viene cambiata di posto, regolarsi in conseguenza nelle successive fasi del giuoco.

### UNA CARTA TRA 32 AL POSTO DESIDERATO.

Ecco, infine, sempre sullo stesso principio, come si possa far venire al posto desiderato una carta scelta tra 32, con il vantaggio di poter persino indovinare di che carta si tratti e quello, non meno importante, di non dover far vedere le carte e di dover fare i mazzetti soltanto due volte e non tre, come nei due giuochi precedenti.

Tolgo questo graziosissimo divertimento dal libro del dott. Dhotel, *La prestidigitation sans Bagages ou 1000 tours dans une valise* (vol. II). Offerto un mazzo di 32 carte ad uno spettatore, lo si preghi di bene mescolarlo e farne quindi due mazzetti di 16 carte ognuno. Restituisca allora all'operatore uno di questi mazzetti e guardi nell'altro una carta qualsiasi, dopo di che restituisca all'Artista anche questo mazzetto mentre gli dirà il posto (dal primo al trentaduesimo) al quale vuole che la carta da lui vista sia fatta giungere.

A seconda che il numero corrispondente a tale posto sia *dispari* o *pari*, l'Artista metterà questo secondo mazzetto, a carte coperte, sopra o sotto quello che già tiene in mano. Bisogna far bene attenzione a non sbagliarsi, perché questo è uno degli elementi per la buona riuscita del giuoco. Dunque, l'Artista tiene già in mano, col dorso in alto, la prima metà del mazzo: se lo spettatore nel dargli la seconda metà gli dirà che desidera che la carta da lui vista venga a trovarsi al 7° posto (o a qualunque altro posto *dispari*), l'operatore metterà il mazzetto che gli viene offerto sopra quello che già tiene in mano; se invece gli verrà indicato l'8° posto (o qualunque altro posto *pari*), lo metterà sotto.

Così ricostruito il mazzo, l'Artista disporrà le carte sul tavolo, ad una ad una, figura in alto, in quattro colonne di 8 carte ognuna, mettendo prima quattro carte una in fila all'altra, poi sopra queste altre quattro carte, è così di seguito fino a che si abbiano sul tavolo le quattro colonne di otto carte ognuna. Sarà bene, dopo messa la prima carta di ogni colonna mettere la seconda di tal maniera che questa copra circa un terzo della prima e poi la terza che copra un terzo della seconda e così di seguito, per ogni colonna. Ciò faciliterà la raccolta delle colonne per la ricostruzione del mazzo.

Si chiederà allora allo spettatore in quale colonna si trovi la sua carta. Ottenuta questa indicazione, si raccoglieranno le carte una colonna alla volta, senza alterare l'ordine delle carte di ogni colonna e ciò si farà spingendo la carta di fondo di ogni colonna verso quella di cima.

Ricomposto il mazzo, disponendo le carte di ogni colonna, le une sulle altre, dorso in alto, secondo l'ordine che indicherò fra poco, si formano quindi un'altra volta sul tavolo le quattro colonne, ci si fa indicare di nuovo dallo spettatore dove si trovi la sua carta; si forma un'altra volta il mazzo e subito lo si porge allo spettatore perché verifichi come la carta da lui pensata si trovi ora al posto indicato. Anzi, gli si dirà persino di che carta si tratti.

L'avveduto lettore ha già compreso che tutto dipende dal posto in cui, nella formazione del mazzo, verrà messa la colonna contenente la carta pensata.

La *prima* volta — ed è questa la sola difficoltà, benché assai lieve, di tutto il giuoco — occorre immaginare di avere tutti i numeri da 1 a 32 divisi in quattro colonne, la 1<sup>a</sup> da 1 a 8, la 2<sup>a</sup> da 9 a 16, la 3<sup>a</sup> da 17 a 24 e la 4<sup>a</sup> da 25 a 32. Avendo bene in mente questa disposizione, se il numero indicato si trovi ad essere il 1° od il 2° di una colonna, il *mazzetto contenente la carta vista* dallo spettatore dovrà essere posto come *primo* nella ricostruzione del mazzo a carte coperte, e gli altri tre uno dopo l'altro. Se invece il numero sarà il 3° od il 4°, di una qualsiasi colonna, il *mazzetto con la carta vista* dovrà essere messo come *secondo*, se sarà il 5° od il 6°, si metterà il mazzetto come *terzo*; infine, se sarà il 7° o l'8°, il mazzetto dovrà esser posto come *quarto*.

Assai più semplice è ricordare dove debba essere messo il mazzetto contenente la carta voluta la seconda volta: se il numero indicato si trova nella prima colonna sarà messo al primo posto; se nella seconda, al 2° posto; e così via al 3°, se nella terza colonna, ed al 4°, se nella quarta.

La seguente tabella aiuta a ricordare dove debbono essere posti i mazzetti, tanto la prima che la seconda volta, per ogni singolo numero indicato:

N.	1° volta	2° volta									
1	1	1	9	1	2	17	1	3	25	1	4
2	1	1	10	1	2	18	1	3	26	1	4
3	2	1	11	2	2	19	2	3	27	2	4
4	2	1	12	2	2	20	2	3	28	2	4
5	3	1	13	3	2	21	3	3	29	3	4
6	3	1	14	3	2	22	3	3	30	3	4
7	4	1	15	4	2	23	4	3	31	4	4
8	4	1	16	4	2	24	4	3	32	4	4

Quando si siano disposte le carte per la seconda volta è evidente che la carta scelta si troverà in una delle quattro colonne al medesimo posto che il numero indicato ha nella precedente tabella. Così se il numero indicato fosse stato 13, la carta scelta si troverà ad essere, nella quinta riga orizzontale; se 15, la carta sarà nella settima riga. Si dovranno quindi tener d'occhio tutte le carte della riga crizzontale in questione, così che appena verrà indicata la colonna contenente la carta, si saprà subito di che carta si tratti, e si potrà anche subito indicarla, mentre si offre il mazzo allo spettatore perché verifichi se la carta da lui scelta si trovi al posto desiderato.

Naturalmente, perché meglio appaia l'indole magica dell'esperimento sarà bene insistere sul fatto che voi la carta non sapevate neppure a che posto fosse e che, ciononostante l'avete fatta venire al posto desiderato con sole due indicazioni, mentre i posti in cui la carta poteva trovarsi erano ben trentadue!

## RITROVARE TRE CARTE SCELTE.

*PRESTIGIO.* — Fate scegliere tre carte da un mazzo di 32 e poi, dopo ripetute alzate, indicate le tre carte scelte.

*Materiale.* Un mazzo ordinario di 32 carte.

*Spiegazione.* Dopo aver ben mescolate le carte, date nascostamente un rapido sguardo alla prima carta del mazzo a carte coperte, e quindi fate quattro mazzetti di otto carte ognuna, del primo dei quali conoscerete così l'ultima carta. Da ognuno degli altri tre mazzetti fate scegliere una carta che farete quindi mettere come ultima nel rispettivo mazzetto. Riuniti i mazzetti l'uno sull'altro, fate alzare e tagliare ripetute volte, dopo di che distendete le carte in quattro file, una sotto l'altra, di otto carte ognuna. La colonna che conterrà la carta da voi conosciuta, quella cioè che si trovava ad essere la prima del mazzo all'inizio del giuoco, conterrà anche le altre tre carte scelte.

## I TRE MAZZETTI.

PRESTIGIO. — *Disposte le carte in tre mazzetti di un numero qualsiasi di carte, tre spettatori scelgono una carta qualsiasi da ogni mazzetto; i mazzetti sono quindi messi uno sull'altro in qualsiasi ordine, il mazzo ripetutamente tagliato e le tre carte scelte ritrovate.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Tutto quello che occorre è ricordare il valore delle prime tre carte del mazzo. Si dia quindi il mazzo ad uno spettatore e lo si preghi, dopo aver messo sul tavolo le prime tre carte una accanto all'altra, di mettere sopra ognuna di esse tante carte quante creda, in un numero qualsiasi per ogni mazzetto, fino ad esaurimento del mazzo.

Si pregherà allora uno spettatore di prendere una carta qualsiasi dal primo mazzetto, guardarla, ricordarla e quindi rimetterla sopra il mazzetto stesso. Lo stesso si dirà di fare ad un secondo e ad un terzo spettatore, per il secondo ed il terzo mazzetto.

Si faranno allora mettere i mazzetti l'uno sull'altro, in qualsiasi ordine ed il mazzo così ricostituito si sottoporrà, dagli stessi spettatori, ad una buona serie di alzate successive.

Sarà facile ritrovare le tre carte scelte osservando che esse si debbono trovare, sfogliando il mazzo a carte scoperte, nel posto immediatamente precedente quello occupato da ognuna delle prime tre carte del mazzo che prima di iniziare il giuoco, l'operatore aveva avuto cura di guardare.

Evidentemente, una volta individuate le tre carte, la fantasia dell'operatore dovrà saper trovare, seguendo i consigli già dati a suo luogo, un qualsiasi modo brillante per produrle.

## I QUATTRO MAZZETTI.

PRESTIGIO. — *Distribuire quattro carte per uno a quattro spettatori, pregando ognuno di scegliere men-*

talmente una delle quattro carte. Riuniti i mazzetti, indovinare la carta pensata da ognuno.

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Anche questa è un'edizione moderna di un antichissimo giuoco elementare; ma se antichissimo è il principio, l'applicazione ne è del tutto nuova e per chi non sia dell'Arte può ancora riuscire interessante.

Si distribuiscono, come se si giuocasse a carte, quattro carte a quattro diversi spettatori e si prega ognuno di scegliere mentalmente una delle carte che ha in mano.

Si domanda quindi agli spettatori di restituire le carte una alla volta, ed uno dopo l'altro, in modo che lo spettatore n. 1 darà una carta, poi un'altra ne darà lo spettatore n. 2, un'altra il n. 3, una il n. 4 e poi di nuovo una il n. 1 e così di seguito. Si insisterà particolarmente perché la carta pensata sia data quando si crede, sia come prima che come seconda o terza o ultima, ognuno a piacer suo.

Avute di nuovo tutte le carte in mano, si prenderanno le prime quattro e si mostreranno sventagliate ai giuocatori domandando se alcuno scorge tra di esse la carta pensata. Se uno di essi risponderà di sì, mentre gli direte: « *Lo sapevo, ecco la vostra carta* », non avrete che da prendere, contando da sinistra a destra, la 1<sup>a</sup>, la 2<sup>a</sup>, la 3<sup>a</sup> o la 4<sup>a</sup> delle carte sventagliate a seconda che lo spettatore che ha risposto sia quello che abbiamo contraddistinto con il n. 1, 2, 3 o 4.

Lo stesso farete con i successivi gruppi di quattro carte. Se in qualche gruppo accadrà che non vi sia alcuna delle carte scelte, non mancherete ugualmente di dire: « *Lo sapevo* » e passerete al gruppo successivo. Può accadere che in un medesimo gruppo due o anche tre giuocatori scorgano la propria carta, ma la regola per attribuirle è sempre la medesima, come facilmente si può comprendere.

Naturalmente lo stesso giuoco si può fare anche con cinque o sei giuocatori, ma allora bisognerà distribuire ad ognuno rispettivamente cinque o sei carte, e la cosa va un po' troppo per le lunghe.

## LA CARTA PROFETICA.

PRESTIGIO. — *Tre carte sono scelte da un mazzo di carte ordinarie e quindi rimesse nel mazzo. Fatto allora designare un numero tra 1 e 8, le tre carte si ritrovano nel mazzo al posto indicato da detto numero e dai suoi multipli.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Questo grazioso divertimento, dovuto alla fertile fantasia del dott. Rohnstein, è basato sulla scelta forzata di un numero descritta a pag. 202 immaginata dal dott. N. Hofzinsler.

Tolto a prestito un qualsiasi mazzo, col pretesto di verificare se contenga tutte le carte, si portano in capo al mazzo i quattro sette, sopra ai quali si pongono altre quattro carte qualsiasi.

Quindi si distendono sul tavolo, coperte, queste quattro carte qualsiasi, e i quattro sette, non senza aver prima proceduto a tutta una serie di buoni miscugli, falsi solo per quel tanto che è sufficiente a lasciare al loro posto i quattro sette.

Bisognerà anche aver cura, nel distendere sul tavolo coperte le prime quattro carte, che gli spettatori possano fuggacemente scorgere che esse sono diverse l'una dall'altra, così sarà bene che tra queste si trovino un paio di figure, un asso ed una carta alta.

Si porge quindi il resto del mazzo ad uno spettatore perché egli stesso faccia prendere una carta da ognuno di tre altri spettatori diversi e vi restituisca il mazzo.

L'Artista passa quindi egli stesso a ritirare le carte scelte facendole deporre nel mazzo che egli presenta sventagliato. Qui risiede l'unica difficoltà, in vero non molto grande, di questo divertimento, che occorre presentare il mazzo in modo che il primo spettatore deponga la sua carta dopo le prime sei del mazzo; quindi mentre si va dal secondo spettatore, si fanno passare altre sei carte e dopo queste si fa deporre la seconda carta; altrettanto si fa per la terza. Le tre carte scelte verranno così a trovarsi nel mazzo al 7°, al 14° ed al 21° posto.

Deposto allora il mazzo sul tavolo, si prega un altro spettatore di designare un numero tra 1 e 8. Qualunque sia questo numero, contando da destra e da sinistra sulle carte precedentemente schierate sul tavolo, come è indicato a pag. 202, la fine della conta cadrà sempre su di un «sette».

Si alza questa carta e si fa vedere il suo valore. Quindi si prendono coperti uno dopo l'altro i tre sette rimasti, si pongono sopra un'altra delle carte che si trovano distese sul tavolo e tutte quattro si sollevano insieme e si mettono in fondo al mazzo, lasciando che il pubblico possa scorgere il valore dell'ultima carta, quella che nasconde i tre sette. Si prendono quindi ad una ad una le altre tre carte ed anch'esse si mettono in fondo al mazzo lasciandone, mentre ciò si esegue, scorgere il valore.

Si porge allora il mazzo ad uno spettatore perché conti sei carte e rivolti la settima, quindi ne conti altre sei e rivolti nuovamente la settima e lo stesso faccia per una terza volta, facendo quindi constatare come le tre carte rivoltate siano appunto quelle scelte che sono venute « per virtù magica » a trovarsi ai multipli del numero indicato dalla carta « liberamente » indicata.

Sarà anche bene, per meglio fuorviare il pubblico, di ben spiegare, prima di rivoltare la carta che dovrà designare il numero voluto, di ben spiegare che l'asso conta per 1, il fante per 8, la dama per 9 ed il re per 10.

## UN GIUOCO DI BOSCO.

La tradizione vuole che questo giuoco sia uno di quelli che il nostro grande Bartolomeo Bosco soleva presentare. Esso però fu stampato per la prima volta nella sua *Nouvelle Magie Blanche dévoilée* (1853) da Ponsin, il quale non esita a dichiarare che *ce tour, quand il est bien conduit, fait un effet prodigieux*.

Comunque, a me non pare giuoco che si possa includere in uno spettacolo di prestigiazione, ma piuttosto uno di quelli da eseguirsi in trattenimento familiare, con tutti seduti intorno ad un tavolo, all'uso antico. Vi sono tuttavia artisti, quali ad esempio Alexander Geimer, di

Saarbrücken, che lo eseguiscano anche in pubblico. Ognuno, del resto, farà come gli pare.

Si sottraggano segretamente da un comune mazzo di 32 carte, quattro carte e sia ognuna di un diverso seme. Queste quattro carte si tengono in una tasca, pronte ad essere nascostamente prelevate al momento opportuno. Con le restanti 28 carte (il pubblico però deve credere che si tratti di un mazzo intero) si cominci col disporre una accanto all'altra, scoperte, quattro carte di diverso seme. Per attenerci alla sequenza di uso generale in Italia, supponiamo che siano disposte nell'ordine *cuori, quadri, fiori, picche*. Sotto questa prima riga se ne dispone un'altra, sempre usando della medesima sequenza, ma incominciando con il seme dell'ultima carta della riga precedente, nel caso nostro *picche, cuori, quadri, fiori*. Sotto questa riga se ne dispone una terza, incominciando con una carta di *fiori* e così di seguito fino ad esaurimento delle 28 carte. Le righe, anziché una sotto l'altra è bene siano disposte in modo che ognuna copra circa un quarto della riga immediatamente superiore e ciò sia per facilitare la raccolta, sia perché sia meno facile accorgersi delle quattro carte che mancano (v. fig. 132).

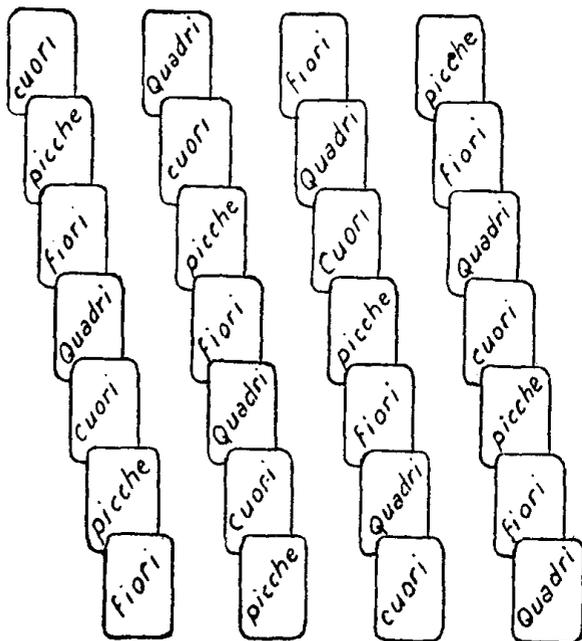


Fig. 132.

Si raccolgono ora le carte incominciando dall'ultima colonna di destra, spingendo l'ultima carta verso la prima.

Il pacchetto di sette carte così formato si porta sopra l'ultima carta della terza colonna e spingendo in sù si raccolgono in un unico pacchetto anche queste carte ed il pacchetto si porta sull'ultima carta della seconda colonna. Si raccolgono anche queste carte e finalmente, sempre con lo stesso sistema, anche quelle della prima colonna. Avuto così l'intero mazzo di 28 carte in mano, si rovescia sulla mano sinistra e si comincia a rimettere le carte, scoperte, in tavola in righe successive di quattro carte ognuna. Ogni colonna, si constaterà, apparirà formata tutta di carte dello stesso seme. Tutto ciò appare abbastanza semplice e tale da non recare meraviglia di sorta.

La meraviglia comincerà quando direte: *La cosa vi pare semplice? Ebbene, vediamo se qualcuno di voi riuscirà a fare altrettanto.* Porgete allora il mazzo ad uno spettatore ed invitatelo a fare altrettanto. *Non solo non vi riuscirete, ma, mentre voi, a carte coperte, cercherete di formare le colonne di carte tutte d'ugual seme, per tre volte di seguito, con un colpo di bacchetta magica vi imporrò di sbagliare.*

L'astuto lettore ha già compreso che, prima di porgere il mazzo allo spettatore, l'Artista vi avrà segretamente aggiunte le quattro carte mancanti, impalmate in precedenza. Quindi, mentre lo stesso spettatore dopo aver disposte le carte come sopra si è detto, ricomposto il mazzo, e con il mazzo, a carte coperte, rivolterà le carte ad una ad una per formare le quattro colonne di carte dello stesso seme, al momento in cui starà per prendere la nona carta, l'Artista con un colpo di bacchetta magica dirà *Sbagliate!* ed ecco che la carta, rivoltata apparirà essere di un seme diverso da quello voluto. Si farà mettere da parte questa carta e si inviterà lo spettatore a continuare. Prima che egli metta giù la 16<sup>a</sup> carta, di nuovo gli si dirà *Sbagliate!* ed anche questa carta apparirà essere errata. Si metterà pure questa da parte e si continuerà, ripetendo per una terza volta il colpo di bacchetta e l'intimazione *Sbagliate!* mentre lo spettatore sta per rivoltare la 23<sup>a</sup> carta. Se, quando lo spettatore avrà disposto, all'inizio del giuoco, le sue carte in righe di

quattro si farà attenzione a quali siano: la 1<sup>a</sup> carta della 3<sup>a</sup> riga, l'ultima della 4<sup>a</sup> riga e la penultima della 6<sup>a</sup> riga, si potrà anche ogni volta predire quale sarà la carta che si rivoltata. Dopo aver dato il colpo di bacchetta e detto *Sbagliate!* si aggiungerà: *Ecco che voi avreste ora dovuto rivoltare una carta, poniamo, di cuori ed invece ne state rivoltando una, diciamo di fiori!*

Sarà bene, per meglio assicurare l'effetto magico di questo giuoco, di lasciare prima che lo spettatore compia una volta l'esperimento con successo, dopo di che, gli si dirà: *Avete visto come è facile? ma è una facilità solo apparente ed esclusivamente dovuta al mio consenso mentale. Ecco che ora, per esempio, né voi, né alcun altro, per virtù del mio magico impedimento, potrà più ripetere quanto ora avete fatto.* Ed allora solo si aggiungeranno, segretamente le quattro carte al mazzo che si offre allo spettatore.

Tutto il successo riposa sul saper evitare che il pubblico s'accorga che una volta si tratta di 28 carte ed un'altra di 32.

## LE CINQUE COLONNE.

Si facciano con un mazzo di 32 carte cinque colonne di quattro carte ognuna, dorso in alto. Si preghi quindi uno spettatore di indicare una carta qualsiasi di una di queste colonne. La carta toccata viene tolta e posta in testa alla prima colonna; le altre tre carte vengono poste in fondo al mazzo che l'Artista tiene in mano ed al posto della colonna così eliminata ne viene formata un'altra togliendo altre quattro carte da sopra il mazzo. Si fa di nuovo scegliere una carta da una colonna qualsiasi, si mette questa carta in cima alla seconda colonna, si prendono le altre tre carte della stessa colonna, si mettono sotto al mazzo ed al posto di questa nuova colonna eliminata si mettono altre quattro carte tolte da sopra il mazzo. Si ripetono tutte queste operazioni una terza ed una quarta volta; ma questa quarta volta non si riforma più la colonna, si tolgono dal tavolo tutte le carte, all'infuori delle quattro che sono state successivamente poste

in cima alle colonne, si mescolano ben bene e poi si pongono anch'esse in fondo al mazzo.

Si mettono ora tre carte, togliendole da sopra il mazzo, sopra ognuna delle quattro carte rimaste sul tavolo. Si fa scegliere uno qualunque di questi mazzetti, lo si rivolta e, fra la generale meraviglia, si fa constatare come esso sia formato di quattro carte dello stesso valore.

Per ottenere questo stupefacente risultato, basta operare con un mazzo in cui le carte che si susseguono siano, a quattro a quattro, dello stesso valore. Non è necessario che i valori si succedano in ordine: occorre solo che prima vengano le quattro carte di un valore, poi le quattro di un altro e così via.

Se però il mazzo fosse ordinato in modo che prima vengano i quattro assi, poi i quattro re, poi le quattro dame e così di seguito fino ai quattro sette, sarà poi possibile, alla fine del giuoco, prima di rivoltare il mazzetto scelto, predire anche di quali carte il mazzetto sia formato. Basterà per ciò, sapendo che le colonne messe sul tavolo sono successivamente formate dai quattro assi, i quattro re, le quattro dame, i quattro fanti ed i quattro dieci, ricordare le colonne dalle quali sono state successivamente tolte le carte poste in cima alle colonne. Se una o più carte fossero scelte da colonne di nuova formazione, basterà ricordare che queste nuove colonne sono successivamente formate dai quattro nove, i quattro otto ed i quattro sette.

Se si volesse anche far controllare il mazzo dal pubblico, il più delle volte basterà dare ad esaminare le carte che restano in mano alla fine del giuoco, le quali essendo quelle tolte dal tavolo e mescolate, prima di essere state poste sotto al mazzo, non presentano più traccia alcuna di preordinazione.

Chi volesse invece far esaminare il mazzo prima d'iniziare il giuoco, non avrà che da far esaminare un mazzo qualsiasi e poi opportunamente scambiarlo con quello preordinato.

Debbo questo grazioso divertimento alla cortesia di Helmut Schreiber, il valoroso Presidente del *Magischer Zirkel* germanico.

*There is a saying « the quickness of the hand deceive the eye ». That is nonsense.*

*.....What really deceive the eye in sleight of hand is that some of the movements are not exactly what they appear to be, they real nature is skilfully disguised. Of this the three card trick is a good example.*

J. N. MASKELINE, *Sharps and Flats.*

#### IV. — IL GIUOCO DELLE TRE CARTE

1. — Il cosiddetto *giuoco delle tre carte* (fr. *bonneteau*; ingl. *three card trick*; amer. *three card monte*; ted. *Kümmelblättchen*), benché vero e proprio giuoco di prestigio e fra i più sorprendenti che la destrezza delle mani abbia saputo produrre, ha avuto la disgrazia, fin da tempi molto remoti, che di esso si sia impadronita una speciale classe di lestofanti che se ne vale per mietere facili ed illeciti guadagni nella sempre affollata categoria degli ingenui e dei semplicioni.

Ancora pochi anni or sono in Italia, era frequentissimo il caso di vedere nelle fiere, sui campi di corse, nei pressi delle caserme, sui moli d'imbarco degli emigranti, qualcuno di questi professionisti delle tre carte, radunato intorno a sé un capannello di sfaccendati, invitar costoro a partecipare al giuoco con l'allettamento di due soldi la puntata, contro cinque lire di vincita. Naturalmente, nessuno vinceva mai e soltanto l'opportuno sopraggiungere di una guardia metteva fine a questa facile spogliazione. Oggi, in Italia, questo flagello, se Dio vuole, è completamente scomparso. Ma altrove, soprattutto in America, esso continua a mietere vittime, spesso mercé una perfezionata organizzazione di complici e compari.

2. — Nelle sue linee generali il giuoco così si svolge: l'operatore mostra tre carte, di solito tre assi, due neri ed uno rosso. Queste tre carte sono deposte sul tavolo che l'operatore ha davanti a sé, una in fila all'altra, coperte, la rossa al centro. L'operatore solleva e mostra al pubblico le due carte nere, una per mano; quindi con la mano destra che ha già una carta nera, prende e mostra al pubblico la carta rossa; getta nuovamente sul tavolo questa carta rossa e la riprende con l'altra mano, nuovamente mostrandola al pubblico. Ripete due o tre volte questa operazione, sempre mostrando le tre carte che ha in mano, quindi butta le tre carte sul tavolo, di nuovo una in fila all'altra. Si tratta di indicare dove si trovi la carta rossa.

« *Due soldi per giuocare e cinque lire a chi vince. Qua sta la nera, qua sta la rossa e qua sta l'altra nera. La rossa vince... la rossa vince... la rossa vince. Dove sta la rossa? Qua? Nossignore, qua sta la nera. Un'altra volta: e mo' figlio mio, guarda meglio. La rossa vince... la rossa vince... la rossa vince. Dove sta la rossa? E ti sei sbagliato un'altra volta* ». E così fino a che lo spuntare di una guardia non convincesse l'operatore a svignarsela e portare altrove la sede delle proprie operazioni.

Il fatto è che la carta rossa, che un abile operatore sa mettere sempre in posto differente, non si trova *mai* dove lo spettatore crede di averla veduta deporre.

Potrebbe però accadere che lo spettatore, per pura combinazione od anche perché spinto dall'esperienza a puntare su carta diversa da quella che gli sembra essere la rossa, indichi una carta che veramente è quella rossa. Neppure in questo caso vi sarà vincita da parte sua, ché l'operatore sarà pronto a proporgli: *se raddoppi la posta, io pago doppio!* E mentre il disgraziato sta pensando se debba rischiare questi altri due soldi, ecco un terzo che si fa avanti: *tengo io per il doppio!* E siccome il « banco » non paga che ad un solo giuocatore, è lui che intasca la vincita. Questo terzo, naturalmente, è un compare.

3. — Ed ora ecco come si compie il prestigio. Le due carte nere sono sollevate mediante il pollice ad uno dei lati corti e l'indice all'altro lato. Quando, oltre alla carta nera che la mano tiene, si tratta di prendere quella rossa per mostrare anche questa al pubblico, la carta stessa viene afferrata da uno dei lati col pollice e dal lato opposto con il medio. Per facilitare questa presa delle carte dal tavolo le carte stesse sono leggermente incurvate (ponte longitudinale).

Dopo avere, rivoltando la mano che tiene le due carte (quella nera con l'indice e quella rossa col medio) fatto vedere al pubblico la carta rossa, si volta nuovamente la mano verso il tavolo e nello stesso tempo si abbandona la carta rossa. Si raccoglie nuovamente questa con l'altra mano (che tiene l'altra carta nera) si rivolta e si fa nuovamente vedere la carta rossa. Queste mosse vanno eseguite due o tre volte, dopo di che, viene la mossa importante ch  conclude il giuoco.

Rivoltando la mano che tiene le due carte, invece di abbandonare la carta tenuta dal medio (carta rossa) si getta prima quella tenuta dall'indice (carta nera) che, per essere la prima che cade sul tavolo, gli astanti ritengono sia quella rossa, e immediatamente dopo si abbandonano le altre due carte. Questa mossa, se bene eseguita, d  la perfetta illusione che la prima carta caduta, sia quella rossa.

Perch  l'illusione sia completa anche per attenti osservatori bisogna, anzitutto, che la carta sia gettata mentre le carte sono inclinate, cos  che quella superiore (nera) scivoli su quella inferiore (rossa) senza intoppi e, quindi, che l'indice che reggeva la carta nera sia subito portato su quella rossa distaccandovi il medio.

Chiamando  $N^1$  ed  $N^2$  le due carte nere ed  $R$  quella rossa, le mosse da eseguire, sono quindi le seguenti:

- 1<sup>a</sup>) mano destra, prende  $N^1$  e la mostra;
- 2<sup>a</sup>) mano sinistra, prende  $N^2$  e la mostra;
- 3<sup>a</sup>) mano destra, che ha gi   $N^1$ , raccoglie  $R$  e la mostra;
- 4<sup>a</sup>) mano destra, abbandona  $R$ ;

5<sup>a</sup>) mano sinistra, che ha già  $N^2$ , raccoglie  $R$  e la mostra;

6<sup>a</sup>) mano sinistra, abbandona  $R$ ;

7<sup>a</sup>) si ripete la 3<sup>a</sup> mossa;

8<sup>a</sup>) si ripete la 4<sup>a</sup> mossa;

9<sup>a</sup>) si ripete la 5<sup>a</sup> mossa;

10<sup>a</sup>) si ripete la 6<sup>a</sup> mossa;

11<sup>a</sup>) si ripete la 3<sup>a</sup> mossa;

12<sup>a</sup>) mano destra, abbandona  $N^1$  a sinistra;

13<sup>a</sup>) mano sinistra abbandona  $N^2$  al centro;

14<sup>a</sup>) Mano destra abbandona  $R$  a sinistra.

4. — Naturalmente, vi sono maniere molto più complesse di eseguire questo prestigio, ma le mosse indicate ne formano in ogni caso la base essenziale. Chi desiderasse maggiori schiarimenti sopra le possibili mosse del giuoco delle tre carte legga il capitolo ad esso dedicato dal dott. Gaultier, in *La Prestidigitation sans appareils* e chi invece volesse aver conoscenza di tutti i trucchi con cui gli operatori di strada rendono questo giuoco sempre più pericoloso per chi vi si avventuri, non manchi di leggere quanto espone John Scarne, artista americano che mi dicono di origine italiana, ritenuto oggi il più esperto conoscitore di tali trucchi, in *Scarne explains why you can't win!* (Audley V. Walsh, New York, 1934).

Mi contenterò di dare qui notizia di una mossa molto ardita conosciuta sotto il nome di *rovescio messicano* (amer. *Mexican turnover*), con la quale una carta coperta deposta sul tavolo viene, rovesciandola, scambiata con un'altra.

Allorquando l'operatore di strada si trovi momentaneamente sprovvisto di compare e colui che ha puntato sulla rossa abbia effettivamente indicato tale carta, l'onesto operatore trova tuttavia modo di non pagare ricorrendo al rovescio messicano.

Prende cioè, per rivoltare la carta che gli è stata indicata (in questo giuoco nessuno, all'infuori dell'operatore, ha diritto di toccare le carte), un'altra carta (evidentemente nera) e tenendo questa in mano (vedi

fig. 133), quasi per dar maggior certezza della regolarità del suo procedere, se ne serve per rovesciare la carta indicata (rossa). Senonché, appena rivoltata, la carta appare esser nera.



Fig. 133 (1).

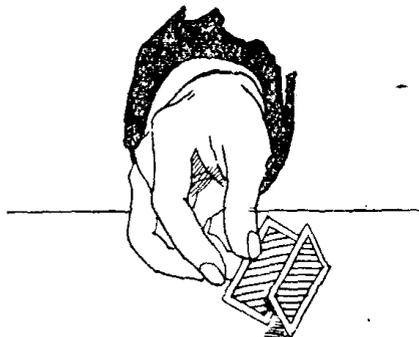


Fig. 134.

Per ottenere quest'effetto, bisogna portare la carta che si ha in mano sotto il margine di quella che si in-

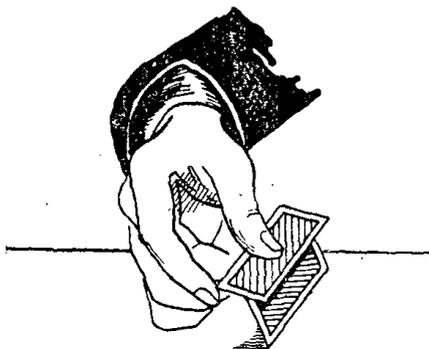


Fig. 135.



Fig. 136.

tende rovesciare (v. figg. 134 e 135), quindi alzarla, afferrare col pollice e con l'indice questa carta, abbando-

(1) In questa figura la carta sul tavolo è stata disegnata scoperta, anziché coperta, solo per far risaltare lo scambio con la carta della fig. 136.

nando l'altra che si rovescia e che appare al pubblico, se la mossa è stata bene eseguita, come quella che si doveva effettivamente rovesciare (v. fig. 136). Naturalmente, bisogna che la carta che così si scambia e si sottrae non sia vista dal pubblico che dal dorso. La mossa non è facile, ma l'illusione che se ne ricava può esser assoluta.

Un'altra regola da non mai dimenticare, nell'esecuzione del giuoco delle tre carte è quella di non far mai vedere al pubblico il posto in cui effettivamente sia venuta a trovarsi la carta rossa. Finita una dimostrazione, prima di cominciarne un'altra, bisognerà mescolare le tre carte e quindi ridisporle come al principio, la rossa in centro e le nere ai lati.

Il prestigiatore che operi in una seduta privata, farà bene se, sapendolo fare, darà qualche vivace dimostrazione di questo giuoco, impegnando soprattutto la propria destrezza a far ben comprendere come, quando non si tratti soltanto di prestigio, ma di vero giuoco d'interesse, sia sempre assolutamente impossibile di vincere. Compierà così un'opera buona.

.....si l'on joue un peu partout, on triche de même

F. CORDELIER

*Niuna cosa fa più onore all'ingegno dell'uomo quanto l'invenzione dei giuochi; niuna cosa fa più disonore al suo giudizio quanto l'uso di essi.*

Conte ALGAROTTI, *Pensieri diversi*

## V. — FORTUNA AL POKER

I. — È doloroso doverlo dire, ma la verità prima di tutto. Il 75 per cento (e mi limito) di coloro che giuocano alle carte per danaro son giuocatori di vantaggio. Naturalmente la scala è molto vasta e, dalla signora, che con l'aria più innocente di questo mondo cerca di sbirciare le carte del vicino, al baro di professione, che conosce (e pratica) tutti i segreti dell'arte sua, la differenza è grande; ma è differenza solo di metodo e di audacia, ché il fine è sempre il medesimo: aiutare la fortuna <sup>(1)</sup>.

E la cosa ha finito per apparire a tutti così naturale che, basta ch'egli sia giunto in qualche rinomanza quale manipolatore di carte, che non passa giorno senza che il più onesto dei Prestigiatori non si senta dire: « Ah, con voi non giuocherei mai! » Frase che sarebbe profondamente offensiva per colui al quale è diretta, ritenuto così capace di mettere la propria abilità a servizio di fini illeciti, se non lo fosse invece assai più per chi la pronuncia, cui questo illecito uso di una particolare destrezza appare cosa tanto naturale.

---

(1) È sintomatico osservare, a questo proposito, come il famoso Chitarrella, dettando le sue celebri *Regole per il giuoco del Tressette* (v. J. GELLI, *Piccola enciclopedia di Giuochi e Passatempi*, Hoepli, ediz. 1929, pag. 52), non si peritasse nella sua regola 37<sup>a</sup>, di consigliare di « cercare di vedere le carte del vicino! ».

Queste osservazioni che sono frutto di lunga esperienza e di meditate letture, mi portano a dare ai miei benevoli lettori questo saggio consiglio: *Non giuocate mai con persone che non conoscete ed, anche con quelle che conoscete, giuocate il meno possibile.*

Chi desiderasse poi suffragare questo mio consiglio con la maggiore autorità di qualche grande specialista della materia, legga e mediti: *The expert at the Card Table* detto anche *Artifice, Ruse, and Subterfuge at the Card Table* di S. W. Erdnase, vero manuale teorico-pratico del baro di professione; *L'Art de Gagner à tous les Jeux ou Les trucs des Grecs dévoilés*, in cui Robert-Houdin raccoglie il frutto della sua esperienza sia di Prestigiatore che di Perito giudiziario per affari di giuoco; *Sharps and Flats*, di J. Nevil Maskelyne; *L'Art de gagner aux Cartes ou Les Tricheurs demasquées* del prof. Hicks (F. Cordelier); *Les Filouteries du Jeu* di A. Cavaillé; né dimentichi le curiose ed istruttive *Memorie di un Baro*, pubblicate nei numeri 25 e 26, anno XII, della *Piccola Illustrazione del Popolo*.

Se dopo queste letture, vi sarà ancora chi ritenga di potersi sedere con cuor leggiero ad un tavolo da giuoco con l'ingenua persuasione che la sua sorte sia solo affidata alla sua onesta abilità ed alla cieca fortuna, vuol proprio dire che, come diceva quel tale, l'esperienza degli altri non ha valore di sorta, ed ognuno vuol farsela da sé.

Ai Prestigiatori, poi, sia professionisti che dilettanti, il mio consiglio è ancora più categorico: *Non giuocate mai!* E questo dico per un doppio ordine di idee. Anzitutto, tenendo presente l'osservazione più sopra ricordata, è assolutamente impossibile che, giuochi pur egli nel modo più corretto ed ortodosso, ove abbia la fortuna di vincere, il sospetto non si insinui nei compagni di giuoco che l'abilità del Prestigiatore non sia entrata per qualche cosa nel determinare questa vincita. Ma se questo è già grave per la vostra buona reputazione, ancor più grave è, per la vostra coscienza, la circostanza che la vostra stessa mentalità di Prestigiatore, con la conse-

guente perfetta conoscenza delle carte, lo spirito di osservazione bene esercitato, la rapida comprensione dei rapporti tra causa ed effetto, vi metton in condizione di indubbia superiorità nei rispetti degli altri giuocatori.

Quindi, tutto ben considerato, ripeto: *Non giuocate mai!*

Ciò non vuol dire però che voi non possiate adoperare la vostra abilità anche nello svolgimento di qualche comune giuoco da tavolo, ma non già per giuocare effettivamente, bensì per dimostrare quanto sia facile all'inesperto, ed anche all'esperto di oneste intenzioni, di essere truffati al giuoco. Il vostro giuoco avrà così lo stesso pratico risultato di una lezione educativa, col vantaggio di essere molto più divertente.

I trucchi che passo ad esporre, intendiamoci bene, sono trucchi da prestigiatore, non sotterfugi da giuocatore di vantaggio, e però sono certo di poterli esporre con la sicura coscienza di non insegnare accorgimenti di cui qualche male intenzionato potrebbe trar profitto a danno altrui, ma soltanto avvertimenti che valgono a ricordare a chi giuochi come occorra star bene in guardia.

2. — Cominciamo col prendere un mazzo di carte coniche. E si dica: « *Volete vedere, signore, come sia possibile servire per prima qualunque carta si desidera? Designate voi stesso la carta che volete. Il sette di quadri? Benissimo* ».

Cercate il sette di quadri e porgetelo alla persona con cui parlate, pregandola di volere essa stessa deporre questa carta nel mazzo al posto che crede, dopo di che gli porgerete il mazzo perché lo mescoli.

Nel porgere la carta indicata al vostro interlocutore avrete cura di tenerla per l'estremità più stretta, così che essa sia presa dall'estremità più larga. Sventaglierete quindi il mazzo davanti a voi, tenendolo per l'estremità più larga, con la mano sinistra leggermente voltata verso destra, di modo che il ventaglio presenti il suo orlo esterno, per così dire, perpendicolare al vostro

corpo. È molto importante che le carte si trovino in questa posizione sotto gli occhi di colui che ha preso la carta per poter così riprendere questa nel mazzo dall'estremità che conviene, senza necessità di mosse ambigue che possano destare sospetti.

Se, infatti, lo spettatore che ha in mano la carta, questa si accinge a depositare nel mazzo, sempre tenendola per l'estremità per la quale gliel'avete fatta prendere, voi non avrete che da chiudere il ventaglio delle carte, spingendo in avanti con la mano destra le carte che formano la parte del ventaglio che si trova verso di voi. Entro il mazzo così squadrato, la carta sarà deposta ed essa si troverà, come si conviene, con la propria estremità larga dove le altre hanno quella stretta.

Che se invece lo spettatore, sia innocentemente, che per malizia, capovolgesse la carta che ha in mano, voi non avrete da far altro, proprio al momento in cui la carta sta per essere messa dal mazzo, che chiudere il ventaglio dal lato opposto, dall'avanti all'indietro, con che il mazzo si troverà anch'esso ad essere rivoltato, senza che ciò appaia, ed avrete raggiunto il medesimo risultato di avere la carta scelta deposta nel mazzo in senso contrario a quello di tutte le altre carte.

Questa mossa è da tener presente ogni qualvolta si operi con le carte coniche, ché essa presenta il miglior sistema per riparare gli inconvenienti che possono derivare dall'eventuale capovolgimento della carta nelle mani di uno spettatore <sup>(1)</sup>.

Rimessa che sia la carta nel mazzo, offrite questo immediatamente alla persona con cui operate perché lo mescoli. Bisognerà qui aver avuto l'accortezza di non esservi rivolti a persona che sia tra coloro che usino mescolare le carte all'americana <sup>(2)</sup> perché in questo genere di miscuglio le carte si trovano spesso ad esser per metà capovolte.

---

<sup>(1)</sup> Questa mossa, che ritengo originale, è stata da me pubblicata per la prima volta in *The Magic Wand* (La bacchetta magica), la nota rivista edita da George Johnson a Londra, nel numero di Dicembre 1933.

<sup>(2)</sup> V. pag. 146.

Tosto che vi sarà restituito il mazzo, che avrete cura di afferrare con la mano sinistra dalla parte dell'estremità più larga; con la punta del pollice e dell'indice della mano destra portata verso l'altra estremità, afferrate la carta scelta per quel tanto di cui, da una parte e dall'altra, essa sporge dai lati del mazzo; rapidamente estraetela e depositatela sulle altre carte. Questa mossa deve essere fulminea e se saprete bene prendere il vostro tempo essa offre uno dei pochi casi in cui la mano è davvero più svelta dell'occhio.

E allora proseguite: *« Ecco, voi avete scelto il sette di quadri, l'avete messo nel punto dove meglio vi è parso; poi avete ancora mescolato il mazzo, eppure, nonostante tutto ciò, ecco il vostro sette di quadri che io vi servo come prima carta! »*

*« Ma questo è ancora niente — continuerete — vogliamo provare con quattro carte, invece che con una? Per esempio con i quattro Assi? Ecco qua! »*

Togliete dal mazzo i quattro assi, con le medesime avvertenze e precauzioni già indicate prima. Anzi, in questo caso, ad evitar che la persona a cui li porgete possa aver la velleità di capovolgerli, prendere la sua mano sinistra sopra la quale poserete voi stessi i quattro assi, nel senso voluto e farete vedere come essi debbano essere messi con la mano destra, ad uno ad uno, in posti diversi entro il mazzo, attribuendo naturalmente molta misteriosa importanza al fatto che le carte siano posate in questa maniera. Sicuri che la persona che ha gli assi seguirà puntualmente le vostre istruzioni, potrete senz'altro presentargli il mazzo ben squadrato perché essa introduca gli assi nella maniera indicata.

Dopo di che, per far ben vedere a tutti che gli assi si trovano disseminati e dispersi tra le carte, sventaglierete il mazzo davanti a voi, tenendolo con le due mani, con la faccia delle carte rivolte al pubblico.

Approfitterete quindi del movimento che fanno le mani per richiudere il ventaglio per afferrare con la punta del pollice e dell'indice della mano destra la parte sporgente, oltre l'orlo laterale superiore delle altre carte,

dei quattro assi, li estrarrete rapidamente come se fossero una carta sola e li depositerete sopra il mazzo.

« *Tutti hanno visto — direte allora — come i quattro Assi siano stati posti in punti diversi del mazzo. Eppure, ecco, come ad un giuocatore abile è possibile, senza che nessuno possa spiegarsene il procedimento, servire subito, una dopo l'altra, queste quattro carte (eseguite): uno, due, tre, quattro. Ecco i quattro Assi! Ricordate però sempre che questo che noi facciamo come un divertente giuoco di prestigio, vi è chi lo esegue ai tavoli da giuoco con intenzioni molto meno legittime. Quindi, occhio alla penna!* »

3. — *Possiamo ora passare a qualche cosa di più complesso. Vi farò vedere come sia possibile ad un esperto giuocatore indovinare la carta che, avendo le carte in mano, voi vi accingete a giuocare, ad un giuoco qualsiasi.*

Mentre fate questo discorsetto, sfogliando distrattamente le carte, portate sopra il mazzo che avete in mano, e che supporremo sia un mazzo di 32 carte, le seguenti quattro carte, così che esse risultino rispettivamente la 1<sup>a</sup>, la 2<sup>a</sup>, la 3<sup>a</sup> e la 4<sup>a</sup> del mazzo stesso:

Re di fiori  
Otto di quadri  
Asso di fiori  
Sette di quadri.

Quindi col metodo da voi preferito, ma della cui riuscita siate *assolutamente* certi, forzate queste quattro carte a quattro spettatori diversi.

Mentre ognuno di essi si trova ad avere in mano la carta scelta (*forzata*), proseguite:

— *Questa carta che ognuno di voi ha liberamente scelto, rappresenterà la carta che, in un giuoco qualsiasi che passeremo a simulare, voi avreste intenzione di giuocare ad un dato momento; supponiamo, come ultima.*

Ritirate ad una ad una le quattro carte e, per mezzo del salto fatele via via passare sopra il mazzo, o meglio ancora, con la scivolata laterale, sotto il mazzo. Se le avrete fatte passare sopra, occorrerà ancora farle passare

sotto, e quindi introdurre il dito mignolo tra queste quattro carte ed il restante del mazzo.

Distribuite le carte ad una ad una, ai quattro giocatori e, al momento opportuno, dopo aver data una carta al quarto, prima di continuare con il primo, eseguite il salto, portate sopra il mazzo le quattro carte che si trovano sotto e continuate la distribuzione fino ad esaurimento del mazzo così che ogni spettatore si trovi ad avere otto carte in mano.

Bisogna far bene attenzione che ad ognuno tocchi la carta che aveva scelto. Perciò nel raccogliere, dopo la forzatura, le quattro carte, si dovrà cominciare con lo spettatore che ha scelto per quarto, poi passare al terzo, quindi al secondo e finalmente al primo.

Una volta che tutti hanno ricevuto le proprie carte, domandate che queste carte vi siano consegnate, ad una ad una, nell'ordine in cui le chiederete.

Quest'ordine sarà il seguente, assai facile a tenersi a memoria:

- |                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| 1. Asso di picche   | 15 Sette di picche   |
| 2. Sette di cuori   | 16. Asso di cuori    |
| 3. Re di picche     | 17. Asso di quadri   |
| 4. Otto di cuori    | 18. Sette di fiori   |
| 5. Regina di picche | 19. Re di quadri     |
| 6. Nove di cuori    | 20. Otto di fiori    |
| 7. Fante di picche  | 21. Regina di quadri |
| 8. Dieci di cuori   | 22. Nove di fiori    |
| 9. Dieci di picche  | 23. Fante di quadri  |
| 10. Fante di cuori  | 24. Dieci di fiori   |
| 11. Nove di picche  | 25. Dieci di quadri  |
| 12. Regina di cuori | 26. Fante di fiori   |
| 13. Otto di picche  | 27. Nove di quadri   |
| 14. Re di cuori     | 28. Regina di fiori  |

Via via che riceverete le carte, le disporrete, tenendole di taglio sulla palma della mano sinistra, alternativamente da una parte e dall'altra della prima carta ricevuta. Così, avendo ricevuto per prima carta l'asso di picche, il sette di cuori lo metterete dietro a questa carta, il re di picche davanti, l'otto di cuori dietro, e così via di seguito.

Dopo aver richieste tutte queste carte, ognuno degli

spettatori non avrà più in mano che la sola carta che, secondo voi avevate annunziato, avrebbe dovuto giocare per ultima.

*Come vedete — concluderete — le mie previsioni si sono perfettamente avverate, che ognuno di voi non ha più in mano che la carta che, come avevamo convenuto, doveva essere giocata come ultima.*

Ritirate anche queste quattro carte ad una ad una e mettetele con le altre, nel modo precedentemente indicato: dopo di che vi troverete ad avere in mano un mazzo di carte ordinato per semi in ordine decrescente di valore, contando a carte coperte. Cioè, prima Asso, Re, Regina, Fante, Dieci, ecc. di fiori; poi Asso, Re, Regina, ecc. di cuori, e così via, tutte le picche e, infine, tutti i quadri. Un mazzo così preordinato, vi servirà per eseguire il prestigio seguente.

4. — Avendo in mano il mazzo preordinato al modo precedentemente indicato, si esegua, ad ogni buon conto, un buon miscuglio (falso naturalmente) e si continui:

*— Ora passeremo ad eseguire una vera partita di poker in quattro. Io farò il quarto e darò le carte. Le carte sono state regolarmente mischiate. Non resta che da alzarle e distribuirle. Volete alzare voi?*

L'alzata può essere genuina e però si può con tutta tranquillità lasciarla eseguire da altri.

Si comincia la distribuzione delle carte, come usa al giuoco del poker, una per volta, cominciando dal giuocatore alla vostra sinistra, finché ognuno abbia ricevuto 5 carte.

Ora, con il mazzo così preordinato, ognuno dei giuocatori si troverà ad avere ricevuto *mano piena* (ingl. *full hand*, amer. *full house*) ovverossia una *coppia* e un *tris*, ciò che come ognuno sa, è in questo giuoco un ottimo punto. Nessuno pertanto domanderà altre carte.

Anche voi avrete in mano lo stesso punto; si tratta solo di sapere se esso sia maggiore o minore di quello degli altri. Se il *tris* che avete in mano sarà di Assi o di figure o di 10, potete esser sicuri che il vostro punto è su-

periore a quello di tutti gli altri giuocatori. Se invece sarà di carte inferiori, anche il vostro punto sarà inferiore.

Nel primo caso, non vi resterà che di abbattere le carte e far vedere come il vostro punto sia superiore.

Nel secondo caso, fingete un disappunto, mormorate che forse vi siete sbagliato e che il punto che intendevate dare a voi può darsi lo abbiate dato ad un altro (cosa che tutti crederanno facilmente, dato l'ottimo punto che ognuno si vede in mano); tuttavia, aggiungerete, non vi date ancora per vinto e tentate di migliorare la vostra sorte scartando quattro carte e prendendone altre quattro, come è regolare in questo giuoco. Scartate allora le prime quattro carte ricevute, conservando l'ultima. Prelevate dal mazzo altre quattro carte, abbattete il vostro giuoco e tutti potranno vedere che se uno dei giuocatori aveva *mano piena* agli Assi, un altro ai Re, ed il terzo alle Regine, voi avete... *scala reale*, massimo punto che si possa avere in questo giuoco.

Può alle volte interessare di prevedere quale giuoco si avrà in mano dopo la distribuzione delle carte. Per ciò serve la seguente tabella:

Ultima carta del mazzo prima della distribuzione	giuocatore di sinistra	giuocatore di fronte	giuocatore di destra	cartaro
10	m.p. fante	m.p. dama	m.p. re	m.p. asso
9	» 10	» fante	» dama	» re
8	» 9	» 10	» fante	» dama
7	» 8	» 9	» 10	» fante
asso	» 7	» 8	» 9	» 10
re	» asso	» 7	» 8	» 9
dama	» re	» asso	» 7	» 8
fante	» dama	» re	» asso	» 7

Nei tre ultimi casi, chi fa carte scarta quattro carte, tenendo solo l'ultima distribuita e prese altre quattro carte avrà in mano, rispettivamente una *scala di colore* composta di un 9, un 10, un fante, una dama e un re; oppure, un 8, un 9, un 10 e un fante; o, infine, un 7, un 8, un 9 e un 10.

— Ed ecco, Signori — concluderete — *i rischi che si*

*possono correre usando delle carte altrimenti che per gli innocui divertimenti della Prestigiazione!*

5. — L'esperimento che ho esposto al numero 3 e che doveva servire come preparazione a quello seguente, può essere eseguito molto facilmente, senza cioè necessità di tante manipolazioni, nel modo che passo ora ad esporre, quando si rinunci ad ottenere la finale sistemazione del mazzo e si operi con un mazzo di 52 carte.

Si comincia col distribuire a quattro spettatori quattro carte per uno, tutte insieme.

Quando ognuno ha in mano le quattro carte distribuite, si annunzia: *Ognuno di voi signori ha ora in mano quattro carte; prego di voler mentalmente designare quale di queste quattro carte, in un giuoco regolare di whist o di bridge ognuno intenderebbe giuocare per prima. Naturalmente fatta la propria scelta non bisognerà più mutarla, ma anzi pensare intensamente alla carta prescelta, che naturalmente io ignoro quale sia.*

Si raccolgono allora le carte in ordine inverso a quello con cui sono state date, cioè prima le quattro carte del quarto spettatore, e si mettono sotto il mazzo, poi le quattro del terzo spettatore, e si mettono anch'esse sotto il mazzo, e così quelle del secondo e del primo spettatore.

Si esegue quindi un buon miscuglio (falso) badando bene che le 16 carte che si trovano in fondo al mazzo restino indisturbate.

— Ora — continuerete — *distribuirò tutte le carte come per un giuoco regolare di bridge o di whist, mettendo però le carte sul tavolo scoperte, così che ognuno possa scegliere la mano nella quale avrà scorto la carta primitivamente pensata.*

Distribuite così tutte le carte in quattro mazzetti di 13 carte scoperte.

Cominciando dal primo giuocatore, passando al secondo, poi al terzo e infine al quarto, ognuno cercherà il mazzetto che contiene la propria carta.

La carta pensata dal primo giuocatore si troverà

come *prima*, quella pensata dal secondo come *seconda*, quella del terzo come *terza* e quella del quarto come *quarta*, del mazzetto rispettivamente scelto, qualunque esso sia.

Ricordando questa semplice regola, mentre le carte sono ancora scoperte, all'atto in cui ogni mazzetto è prelevato dai singoli giuocatori, dovrete guardare e tenere a mente la carta che si trova per *prima* nel mazzetto preso dal primo giuocatore, per *seconda* in quello prelevato dal secondo e così via.

Quindi, quando ognuno avrà le carte in mano e le avrà probabilmente predisposte per semi come si usa giocando al *whist* od al *bridge*, voi sarete al caso di dire ad ognuno, non senza molta loro meraviglia, la carta da ognuno rispettivamente pensata: *Ecco — concluderete — fin dove può arrivare la perspicacia di un esperto giuocatore di professione: fino a potervi dire la carta che stavate per giocare! Dopo di che bisognerà ben convenire come il solo giuoco sul quale si possa puntare con assoluta tranquillità sia ancora il patrio Lotto, pur con le sue 3200 e più probabilità contro di voi per ogni terno giuocato!*

6. — Con un mazzo preordinato col sistema di Si Stebbins <sup>(1)</sup>, è possibile ottenere, in una partita simulata di poker, un effetto simile a quello previsto al n. 4 del presente capitolo.

Dopo aver eseguito un conveniente miscuglio (falso, ben inteso), procurate che l'ultima carta sia un *due*. Distribuendo allora le carte per una partita di poker in quattro, ogni giuocatore si troverà ad avere una *sequenza di colore*, ma voi avrete una *sequenza reale massima!*

Vi si potrebbe obiettare che, come è di regola in taluni paesi, la sequenza di colore minima, vince la massima. In tal caso, potrete procurarvi la minima, tagliando il mazzo, prima di distribuire le carte in modo che l'ultima carta, anziché un *due*, sia un *sette* <sup>(2)</sup>.

<sup>(1)</sup> Vedi pag. 75.

<sup>(2)</sup> Così facendo, uno dei giuocatori, e precisamente quello a destra

Un'obiezione più seria è quella che giuocando il poker in quattro, in Europa usa togliere i *due*, i *tre*, i *quattro*, i *cinque* ed i *sei*. Ma potrete sempre rispondere che non trattandosi di una vera partita, ma di una semplice dimostrazione pratica delle cose possibili ad accadere ad un tavolo da giuoco, avete stimato inutile darvi la pena di cercare di eliminare tutte le dette carte.

Ma non è ancora tutto!

L'Artista prega ora uno degli spettatori di raccogliere le carte con cui è stata eseguita questa prima mano e quindi di mescolarle bene. Mentre questi mescola le carte, l'Artista dovrà trovar modo di far passare sotto il mazzo le prime sei carte che si trovano sopra il mazzetto delle carte che erano rimaste da distribuire. Il miglior modo per far ciò è quello di richiamare l'attenzione degli spettatori, sul modo genuino con cui le carte erano state distribuite nella mano testè compiuta: *Non ho distribuito le carte così: prima tutte ad uno, poi tutte ad un altro e così via* (nel dir ciò si levano e si rimettono sul mazzo alcune carte, senza però guastarne l'ordine). *Ho, invece, distribuite le carte, ad una ad una* (si buttano sul tavolo, una dopo all'altra sei carte, quindi si raccolgono, nello stesso ordine in cui si sono gettate e si rimettono con le altre, ma questa volta sotto il mazzo). Fatto con naturalezza, questo passaggio passa del tutto inosservato.

Finito che abbia lo spettatore di mescolare le carte che si trovavano sul tavolo, gli si porge il mazzetto delle carte che si ha in mano perché vi metta sopra il suo, e con opportuno salto si scambiano di posto i due mazzetti. A chi non riuscisse agevole di bene eseguire questa mossa, consiglio di tenere un mazzetto in una mano e prendere quello che gli offre lo spettatore con l'altra e quindi mettere senz'altro questo sotto quello.

*Queste carte — direte — le avete voi stesso ben mescolate. Proviamo ora a fare un'altra mano.* Distribuite regolarmente, come prima, il numero necessario di carte ed anche questa volta tutti si troveranno con una scala di di chi fa le carte, invece di una *sequenza reale* si limita ad avere semplicemente un *colore*.

colore in mano, mentre voi avrete di nuovo una scala reale massima. Questa ripetizione, dovuta al passaggio da sopra a sotto di sei carte, è ritenuta una trovata del noto artista americano Ralph W. Hull, che la descrive nel suo libretto *The « Argus Wonder Cards »*, pur aggiungendo con modestia insolita nel nostro campo: « *I never heard of any one doing it before, although I well remember the old saying: There is nothing new under the sun* ». Non ho mai fino ad ora visto alcuno che facesse ciò, per quanto ricordi il vecchio detto: « Non vi è nulla di nuovo sotto il sole ».

7. — Una serie di punti anche più interessante si può ottenere distribuendo le carte con un mazzo preordinato secondo il sistema detto di Louis Nikola, nel quale le prime 21 carte sono così disposte:

- |                     |                       |
|---------------------|-----------------------|
| 1. Sei di quadri    | 12. Asso di cuori     |
| 2. Cinque di fiori  | 13. Quattro di quadri |
| 3. Re di fiori      | 14. Fante di quadri   |
| 4. Fante di cuori   | 15. Re di quadri      |
| 5. Cinque di picche | 16. Re di cuori       |
| 6. Nove di quadri   | 17. Due di quadri     |
| 7. Nove di picche   | 18. Regina di fiori   |
| 8. Regina di cuori  | 19. Nove di fiori     |
| 9. Tre di fiori     | 20. Dieci di cuori    |
| 10. Dieci di fiori  | 21. Otto di quadri    |
| 11. Re di picche    |                       |

Distribuendo regolarmente tra quattro giuocatori le prime venti carte, cioè, cinque per uno, il primo giuocatore avrà una *sequenza* (due, tre, quattro, cinque e sei); il secondo una *sequenza mancata*, ma aperta dalle due parti (cinque, nove, dieci, fante, regina); il terzo, una *mano piena ai re* (re, re, re, nove, nove), ed il quarto, l'operatore cioè che fa le carte, *sequenza reale di colore* (asso, re, regina, fante, dieci, tutti di *cuori*).

In queste condizioni, soltanto il secondo giuocatore chiederà una carta, scartando il *cinque* e ne sarà ricompensato con un *otto* che gli completa la mancata sequenza.

È facile immaginare come in una partita reale, con un simile incontro, i rilanci salirebbero alle stelle!

8. — Un altro eccezionale incontro di punti si ottiene usando del mazzo preordinato col sistema di L. L. Ireland, descritto nel suo libro *Ireland writes a book* <sup>(1)</sup>.

Secondo questo sistema le prime 25 carte sono:

- |                      |                       |
|----------------------|-----------------------|
| 1. Sette di cuori    | 14. Sette di picche   |
| 2. Quattro di cuori  | 15. Fante di picche   |
| 3. Re di cuori       | 16. Quattro di picche |
| 4. Due di fiori      | 17. Regina di cuori   |
| 5. Dieci di picche   | 18. Regina di fiori   |
| 6. Sei di fiori      | 19. Due di picche     |
| 7. Otto di cuori     | 20. Re di picche      |
| 8. Regina di quadri  | 21. Tre di cuori      |
| 9. Due di quadri     | 22. Fante di cuori    |
| 10. Regina di picche | 23. Re di quadri      |
| 11. Cinque di quadri | 24. Due di cuori      |
| 12. Sei di cuori     | 25. Asso di picche    |
| 13. Re di fiori      |                       |

Qui la partita si suppone giuocata in cinque.

Distribuite le carte, ad una ad una, ed una per volta ad ogni giuocatore, a distribuzione finita, la situazione risulta la seguente:

1° giuocatore: *sequenza* (tre, quattro, cinque, sei e sette);

2° giuocatore: *colore* (quattro, otto, sei, regina, fante, tutti di cuori);

3° giuocatore: *mano piena* (re, re, re, regina, regina);

4° giuocatore: *poker di due* (due, due, due, due);

5° (operatore che ha dato le carte): *sequenza reale di colore* (dieci, fante, regina, re ed asso, tutti di picche).

Con simili carte in mano, si può essere sicuri che, in una partita effettiva, il secondo ed il quarto giuocatore rischieranno una fortuna, soltanto per vedersela ingoiata dal quinto.

9. — Ora passeremo ad un *poker in tre*. Come sempre, si tratta di partita simulata; ma che bene serve

<sup>(1)</sup> V. *Bibliografia*.

a mettere in guardia contro uno dei trucchi più comuni impiegati dai giuocatori di vantaggio, trucco che non necessita alcuna speciale abilità, ma soltanto l'audacia di tenere in mano più carte che non sia consentito dal giuoco. Quindi, occhio alla penna, e quando giuocate sul serio abbiate sempre uno sguardo attento al numero delle carte che hanno in mano o che scartano i vostri compagni.

Disponete sopra il mazzo 17 carte nel seguente ordine: *fante, re, nove, otto, re, nove, otto, dieci, nove, fante, re, asso, fante, re, asso, asso e asso.*

Date quindi le carte regolarmente, tenendo queste 17 carte nascostamente separate dal resto del mazzo per mezzo del mignolo della mano sinistra. Ciò vi consentirà, dopo aver servito cinque carte ai vostri due compagni, al momento di dover dare a voi la quinta carta, di servirvi, come fossero una sola, le tre carte restanti; così che effettivamente, mentre gli altri avranno cinque carte voi ne avrete sette.

Le carte risulteranno così distribuite:

*giuocatore di sinistra:* fante, otto, otto, fante, fante, cioè *mano piena ai fanti*;

*giuocatore di destra:* re, re, dieci, re, re, cioè *poker di re*;

*operatore:* nove, nove, nove, asso, asso, [asso, asso].

Mantenendo nascosti i due assi supplementari dietro la quinta carta, sventaglierete il vostro giuoco mostrando ai compagni: nove, nove, nove, asso, asso, cioè *mano piena al nove*. Inviterete il giuocatore di sinistra a far vedere il proprio giuoco e questi potrà constatare di avere in mano un punto migliore (*mano piena ai fanti*).

Non avrete allora che da richiudere le vostre carte, portando il primo nove dietro l'ultimo asso, per subito riaprirle a ventaglio, lasciando le ultime due carte (asso e nove) nascoste dietro la quinta, per mostrare che, per virtù magica, il vostro giuoco si è migliorato e disponete ora di *mano piena agli assi* (nove, nove, asso, asso, asso).

Invitate quindi il giuocatore di destra a mostrare il proprio giuoco e anche questa volta, mostrando egli un *poker di re*, il vostro giuoco si trova ad esser inferiore.

Richiudete di nuovo le carte e portate, come avete fatto prima, il primo nove dietro l'ultima carta, sventagliate le prime cinque carte, lasciando la sesta e la settima nascoste dietro la quinta, e tranquillamente mostrate il vostro *poker d'assi*.

Questa divertente partita simulata è stata ideata da Theo. Anneman, di Nuova York e pubblicata fra i suoi *Strange Secrets* (¹).

---

(¹) V. *Bibliografia*.

*Curiosissima certo, stuporosa, e senza dubbio desiderata da ognuno, è la materia dei prestigi; imperocchè tutti bramano di satiar l'intelletto loro intendendo il modo, col quale si fanno infinite apparenze agli occhi di questi e di quell'altro, tanto meravigliose che gli animi restano attoniti.*

Tomaso GARZONI: *Il Serraglio degli Stupori del Mondo.*

## GIUOCHI DA SALA

### I. — SEMPLICI MISTIFICAZIONI

#### LA CARTA INDOVINATA.

*PRESTIGIO.* — *Fatta scegliere una carta e consegnato il mazzo allo stesso spettatore che l'ha scelta perché ve la riponga e mischi il mazzo, far dire ad uno spettatore il nome della carta scelta.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Questo vecchio giuoco fondato sulla carta forzata può, se ben condotto, essere ancora di buon effetto.

Si forzi una carta ad uno spettatore e supponiamo che questa sia il *fante di cuori*. Appena lo spettatore avrà preso la carta e l'avrà mostrata a qualche vicino gli si porge il mazzo e lo si prega di rimettervi la carta scelta, di mescolare le carte e quindi di conservare egli stesso il mazzo in mano.

Dopo di che, rivolgendosi successivamente a vari spettatori si svolgerà il seguente dialogo:

— *Come avete visto, questo signore ha scelto liberamente una carta, l'ha egli stesso riposta nel mazzo; il quale, mescolato a fondo, egli conserva nelle sue mani senza che io abbia avuto modo alcuno, non soltanto di vedere, ma neppure di toccare la carta scelta. Tuttavia,*

*non mi sarà difficile, non solamente indovinare la carta stessa, ma imporre ad uno spettatore di dirne il nome. In questo mazzo di carte ordinarie si trovano delle carte rosse e delle carte nere: voi, Signore, volete indicarmi uno di questi due colori?*

— *Rosso.*

— *Benissimo, prenderemo le carte rosse. Queste si compongono di cuori e di quadri. Voi, Signore, che cosa scegliete?*

— *Quadri.*

— *Molto bene, vuol dire che voi prendete i quadri e io tengo i cuori. Nelle carte di cuori vi sono carte basse e figure. Che cosa scegliete?*

— *Figure.*

— *Teniamo allora le figure. Le figure sono tre: Re, Regina e Fante. Che cosa scegliete?*

— *Il Re.*

— *Voi dunque avete preso il Re. Rimangono solo due carte: quale delle due scegliete?*

— *La Regina.*

— *Molto bene. E allora quale carta rimane, se dalle figure di cuori abbiamo tolto il Re e la Regina?*

— *Il Fante di cuori.*

— *E il Fante di cuori è appunto la carta che il signore aveva scelto, come egli stesso e i suoi vicini vorranno confermare.*

Naturalmente se, ad esempio, la scelta di una delle figure fosse caduta subito sul fante, allora si dirà:

— *Ecco, delle tre figure di cuori tra le quali ho pregato il signore di sceglierne una, la scelta, come prevedevo, non poteva cadere che sul Fante di cuori, che è appunto la carta che era stata primitivamente scelta.*

Un effetto forse migliore si può ottenere se invece di far rimettere la carta nel mazzo, si prega lo spettatore di riporla, senza guardarla, in una tasca o sopra un tavolo coprendola con un oggetto qualsiasi e poi, a giuoco finito, lo si invita a riprendere la carta ed a mostrarla al pubblico. Anche in questo caso, però, sarà sempre bene di dargli il mazzo da conservare, per evi-

tare qualunque supposizione di esame del mazzo stesso per parte dell'operatore.

L'importante è di svolgere il dialogo con gli spettatori in modo rapido e sicuro così da non dar tempo al pubblico di accorgersi dell'artificio per cui, a seconda della convenienza, si ritengono o si scartano i gruppi di carte o le carte indicate dalle risposte.

## LE SEDICI CARTE.

**PRESTIGIO.** — *Fatta scegliere una carta, si dispongono quindi sul tavolo 16 carte coperte e facendone designare una, questa risulta essere la carta scelta dapprima.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Fate scegliere una carta e, ripostala entro il mazzo, la farete, per mezzo del salto, venire al primo posto, quindi, mediante un falso miscuglio, farete in modo che essa venga a trovarsi al secondo od al terzo od al quarto posto.

Disporrete quindi le prime 16 carte del mazzo in quattro colonne di quattro carte ognuna (fig. 137).

Tenendo ben presente il posto nel quale verrà a trovarsi la carta scelta che supporremo sia quella segnata con un asterisco nella figura, domanderete ad uno spettatore di indicare due delle colonne. Se in una di queste si trova la carta prescelta, toglierete di mezzo le altre due, in caso contrario toglierete di mezzo le due indicate. Fate quindi scegliere una delle due colonne rimaste, in una delle quali si trova la carta prescelta, ed agite come prima togliendo di mezzo, qualunque sia la colonna indicata, quella che non contiene la carta scelta. Fatevi allora indicare due carte della colonna rimasta. Se nessuna delle due carte indicate è quella prescelta, togliete via queste due carte, altrimenti togliete le altre due. Resteranno così sul tavolo soltanto due carte. Fatevene indicare una e se questa sarà quella indicata, toglierete di mezzo l'altra, se invece fosse l'altra quella prescelta, togliete via quella indicata. Resterà quindi sul

tavolo una sola carta che solennemente annunzierete essere quella prescelta. Fatela nominare e quindi rivoltatela per far apparire l'esattezza della vostra previsione.

Ecco, per dare un esempio, come nel caso attuale si svolgerebbe il dialogo tra l'operatore ed il pubblico:

— *Ecco qua: la carta scelta è stata messa entro il mazzo, il mazzo stesso è stato mescolato, e qui sul ta-*

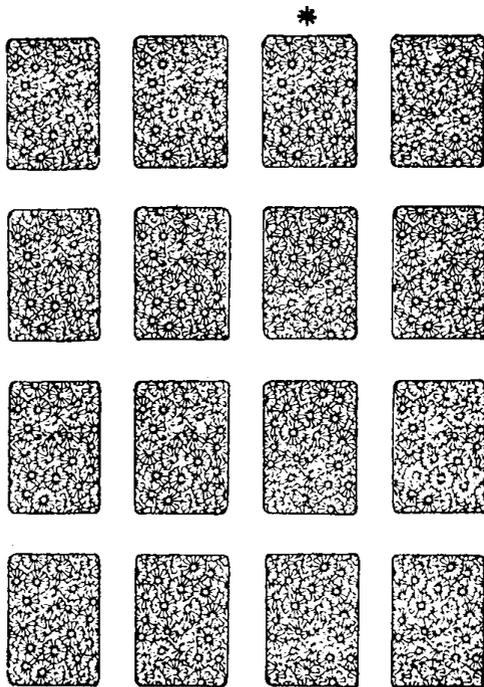


Fig. 137.

*volo ho disposto 16 carte in quattro colonne di quattro carte ognuna. Nessuno di noi, né io né voi signori, sappiamo di quali carte si tratti. Voglio tuttavia tentare di trovare la carta prescelta, senz'altro ausilio che non sia l'applicazione di alcuni principii di carto-tele-suggestione, tanto per esser chiaro, che mi sono personali. Dunque volete aver voi, signore, la cortesia di indicare due di queste colonne?*

— La 1<sup>a</sup> e la 3<sup>a</sup>.

— *Benissimo, terremo la prima e la terza e metteremo da parte le altre due. Ora voi (rivolgendosi preferibilmente ad altra persona), volete indicare una di queste due colonne?*

— *Quella di destra.*

— *Molto bene. Il signore ha scelto la colonna di destra (quella che contiene la carta prescelta, segnata sul diagramma con un asterisco), e mentre scartiamo l'altra, continueremo con questa la nostra esperienza. Ora, di queste quattro carte volete cortesemente indicarmene due?*

— *La 2<sup>a</sup> e la 3<sup>a</sup>.*

— *Ottimamente. Vuol dire che tolte di mezzo queste due, voi mi lasciate la prima e la quarta. Ora, signora, abbiate la bontà di posare un dito sopra una di queste carte. (La signora posa il dito sulla 4<sup>a</sup>). Ecco, la signora qui presente trattiene questa carta e lascia libera quest'altra. Evidentemente questa deve essere la carta che il signore aveva scelto (si rivolta la carta e si fa rilevare la verità di questa affermazione).*

Se la signora in questione avesse invece posto il dito sulla 1<sup>a</sup> carta (quella prescelta), si direbbe invece:

« *Delle due carte che rimanevano sul tavolo, voi, signora, avete deliberatamente posto il dito su questa (indicando la carta), scarteremo dunque quest'altra e se il mio esperimento di carto-tele-suggestione è riuscito, voi dovete trovarvi ad avere sotto il vostro dito la carta che il signore aveva precedentemente scelto* ».

Questo modo di procedere, per cui qualunque sia la scelta degli spettatori si lasciano o si prelevano le cose che si vogliono, ciò che in termine tecnico si chiama *scelta magica*, è di uso assai frequente nella Prestigiazione generale e, se usato accortamente, è assai raro che il pubblico si avveda del tranello.

## LA CARTA SPARITA.

PRESTIGIO. — *Una carta mentalmente scelta da uno spettatore, misteriosamente sparisce dal mazzo e passa nella tasca dell'Artista.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi, preferibilmente di 52 carte.

*Spiegazione.* Le prime sette od otto carte del mazzo siano in un ordine prestabilito, secondo il sistema preferito dall'operatore in modo che egli possa ricordarne bene l'ordine ed il valore.

Sono queste le carte che, sventagliate, si mostreranno ad uno spettatore con preghiera di sceglierne mentalmente una, della quale, mentre avrete il dorso voltato, dovrà scrivere il nome sopra un foglietto di carta.

Mentre lo spettatore è intento a scrivere, vi rivolterete, come per non osservare ciò che egli scriva ed approfitterete della copertura che vi offre la schiena per prelevare il gruppo di sette od otto carte preordinato e mettervelo in tasca.

Fate quindi consegnare il foglietto contenente il nome della carta pensata ad un altro spettatore ed a questo stesso consegnate il mazzo di carte con preghiera di voler cercare in esso la carta pensata. Naturalmente vi dirà che non la trova. Domanderete allora: *Ma che carta è?* Ed ottenuta risposta, tranquillamente estrarrete dalla vostra tasca la carta indicata, cosa che vi sarà assai facile conoscendo l'ordine in cui le carte si trovano nella tasca stessa.

È bene operare con un mazzo di 52 carte, perché il prelevamento di sette od otto carte passi inosservato, cosa che sarebbe meno facile con un mazzo di sole 32 carte.

### SCOPERTA IMPOSSIBILE DI UNA CARTA.

PRESTIGIO. — *Una carta è scelta e messa in tasca da uno spettatore, mentre l'Artista gli volta le spalle. Ciò nonostante la carta è subito indovinata.*

*Materiale.* Un mazzo di carte ordinario ed un mazzo di carte tutte uguali.

*Spiegazione.* Ho detto altrove come in generale gli Artisti di qualche fama rifuggano dall'uso di mazzi per forzare e particolarmente di quelli formati tutti di carte di un sol tipo. Pure, si può alle volte trovare delle ec-

cezioni alla regola, ed una di queste è appunto offerta da questo grazioso divertimento dovuto ad uno dei più reputati artisti americani, Al Baker (1).

Si abbiano in tasca due mazzi di carte, uno ordinario ed uno di carte tutte uguali.

Si tira fuori quello ordinario, lo si dà ad uno spettatore perché lo mescoli. Ripreso il mazzo si dirà: *Ora state bene attento a quello che dovete fare. Io vi consegno il mazzo, voi lo mettete nella tasca destra della vostra giacca, così* (l'Artista si mette il mazzo in tasca). *Poi io mi volto, e mentre non vedo, voi prendete da un punto qualunque del centro del mazzo, una carta qualsiasi e ve la mettete nella tasca di sinistra, così* (si esegue). *Ecco, incominciamo* (si estrae allora dalla tasca il mazzo di carte tutte uguali, che però gli altri non dubitano non essere quello di prima e lo si consegna allo spettatore).

Fatto che abbia lo spettatore quanto gli è stato detto, mentre l'Artista con le spalle voltate non può vedere, questi si volta e si fa consegnare il mazzo.

*Allora* — prosegue l'Artista — *voi avete eseguito esattamente le mie istruzioni? Avete messo il mazzo in tasca, così* (si esegue), *poi avete preso una carta e l'avete messa nell'altra tasca, così* (si esegue). *Benissimo* (si ritira fuori dalla tasca il mazzo ordinario, lasciandovi quello per forzare) *e ora, lasciate che mi concentri un po'.* Si eseguono le solite piacevolezze con aria misteriosa e quindi si pronunzia il nome della carta che si trova nella tasca dello spettatore.

## UNA TRA DIECI.

PRESTIGIO. — *Una carta scelta tra dieci altre e rimessa nel mazzo è subito ritrovata dall'Artista.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi, con indice.

*Spiegazione.* Il mazzo è dato da mescolare ad uno spettatore. Nel riprenderlo l'Artista adocchia l'ultima

---

(1) Vedi AL BAKER, *Al Baker's book*, New York, 1933.

carta, quindi preleva da sopra il mazzo dieci carte, ne forma un mazzetto che presenta sventagliato ad uno spettatorè perché voglia sceglierne una, senza toglierla, soltanto sollevando l'angolo che reca l'indice.

L'Artista rimette il mazzetto sulle altre carte ed invita lo spettatore ad alzare le carte ripetutamente.

Dopo di che, sfogliando le carte, a carte scoperte, le presenta ad una ad una, rapidamente, allo spettatore perché verifichi se la sua carta si trovi ancora nel mazzo. Ottenutane risposta affermativa, si capovolge il mazzo, si contano a carte coperte un certo numero di carte fino a che si arriva ad una che si depone davanti allo spettatore. Questi è allora invitato a dire il nome della carta che aveva visto. La carta che gli sta davanti viene rivoltata ed essa risulta essere precisamente quella voluta.

Per far ciò, l'Artista deve solamente:

1°) ricordare il numero d'ordine della carta guardata dallo spettatore nel mazzetto di dieci carte che gli è stato presentato;

2°) contare le carte, via via che presenta l'intero mazzo allo stesso spettatore con la scusa di fargli verificare se la carta da lui vista si trovi ancora nel mazzo;

3°) giunto alla carta che in principio si trovava in fondo al mazzo, e che egli aveva adocchiato, contare ancora tante carte quante ne corrispondono al posto occupato nel mazzetto di dieci carte dalla carta vista, con che si saprà il posto ora occupato da tale carta;

4°) rivoltato il mazzo, contare fino al numero che indica tale posto ed estrarre la carta che vi corrisponde.

## UNA FRA CINQUE.

PRESTIGIO. — *Mentre l'Artista non guarda, uno spettatore prende nota di una carta, scelta tra cinque disposte sul tavolo. L'Artista, messe in tasca le cinque carte, ne estrae quattro, ad una ad una, e quindi, come quinta, quella che era stata scelta.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi, preferibilmente di 52 carte.

*Spiegazione.* Si tolgano dal mazzo quattro carte qualsiasi e si depongano in tasca.

Si fa quindi mescolare il mazzo, dopo di che si depongono in fila sul tavolo, coperte, cinque carte.

Uno spettatore è invitato, mentre l'Artista gli volta le spalle, a guardare una di queste carte, lasciandola al suo posto e ricordandone il valore.

Ciò fatto l'Artista, si rivolta, raccoglie senza mutarne l'ordine le cinque carte e le mette in tasca. Quindi ad una ad una estrae dalla tasca quattro carte (le quattro che aveva intascato prima, ma che il pubblico crede siano quelle testé deposte) e le posa sul tavolo, pregando lo spettatore di disporle in fila lasciando libero il posto che occupava la carta prima scelta.

Questo posto libero indicherà quindi subito quale sia, delle cinque carte lasciate in tasca, quella da estrarsi, cosa che va fatta con la massima rapidità. Tenendo la carta in mano, si domanderà allora allo spettatore di indicare il nome della carta vista e rivoltandola si farà vedere essere appunto quella che si tiene in mano, estratta dalla tasca per ultima.

## MATEMATICA SPICCIOLA.

*PRESTIGIO.* — *Una carta scelta dallo spettatore è riposta nel mazzo, questo viene dallo spettatore stesso diviso in più mazzetti; il mazzetto che contiene la carta, alzato a più riprese e quindi dato all'Artista che subito rivolta la carta scelta.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Da un mazzo di 52 o di 40 carte togliete quattro carte così che il mazzo risulti soltanto più di 48 o di 36 carte; quindi, fatta scegliere una carta, nel riprenderla nel mazzo procurate che essa risulti la dodicesima, contando a carte scoperte. Quindi rimettete il mazzo allo stesso spettatore; non prima però di avere adocchiato l'ultima carta.

Pregate ora lo spettatore, dopo di aver alzato ripe-

tutamente le carte, di disporle, prelevandole coperte ad una ad una, in *due* o *tre* o *quattro* mazzetti a suo piacere, faccia delle carte in alto. I mazzetti, come il solito, vanno formati mettendo successivamente le varie carte una per mazzetto.

Compiuta questa operazione, pregate lo spettatore di guardare quale mazzetto contenga la carta scelta, di tagliarlo ripetute volte e quindi di consegnarvelo, mettendo da parte le altre carte.

Avuto tale mazzetto in mano non avrete che da ricercare la carta precedentemente adocchiata quale ultima del mazzo e la carta scelta si troverà ad essere la *terza*, la *quarta* o la *sesta* dopo questa, a seconda che lo spettatore abbia diviso le carte in *quattro*, in *tre*, o in *due* mazzetti. La carta scelta e l'ultima del mazzo si troveranno sempre nel medesimo mazzetto, come chiunque facilmente potrà comprendere dopo un solo istante di riflessione.

Per ricordare più facilmente il posto in cui si dovrà trovare la carta scelta, dopo quella di fondo adocchiata, dividere 12 per il numero dei mazzetti, ciò che dà appunto come risultato 6, 4 o 3, rispettivamente per 2, 3 o 4 mazzetti.

## LO SBIRRO DELATORE.

PRESTIGIO. — *Quattro carte scelte da quattro spettatori sono indovinate portando all'orecchio il fante di picche.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Si tolga dal mazzo il fante di picche e si dispongano come ultime carte del mazzo, a carte coperte, quattro carte conosciute.

Con un falso miscuglio si lascino queste carte al loro posto e quindi si faccia iniziare l'alzata, dividendo il mazzo in due mazzetti.

Con la scusa allora di contare quante carte sono rimaste nel mazzetto inferiore, se ne capovolge l'ordine, così che le quattro carte che erano in fondo risultino ora in cima.

Messo il mazzetto così rivoltato sopra l'altro, si preghino allora quattro diversi spettatori di prelevare da sopra il mazzo una carta ognuno. Trattandosi di un mazzo precedentemente ben mischiato, la cosa non desta sospetti.

Si annunzi quindi che il *fante di picche* (sbirro) si incaricherà lui di denunziare le quattro carte scelte.

Si porta all'orecchio detta carta e successivamente si indicano le quattro carte che al principio del giuoco si trovavano in fondo al mazzo.

### LE QUATTRO CARTE IN TASCA.

**PRESTIGIO.** — *Quattro carte sventagliate sono presentate ad uno spettatore con preghiera di pensarne mentalmente una; l'operatore mette quindi in tasca le quattro carte, le riprende ad una ad una, presentando per ultima quella pensata.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Si prelevino dal mazzo nascostamente tre carte qualsiasi e si mettano in tasca. Quindi, prese altre quattro carte, di cui occorrerà ricordare il valore e l'ordine in cui si trovano, queste si presentino ad uno spettatore perché ne scelga mentalmente una.

Si metteranno allora le quattro carte nella medesima tasca nella quale già si trovano le altre tre, badando però bene che non si confondano.

Quindi l'operatore estrae dalla tasca una carta, la guarda, senza farla vedere, e dicendo «*No, non è questa*», la rimette nel mazzo. Ripete la stessa cosa una seconda ed una terza volta, l'accorto lettore già avendo compreso che si tratta sempre delle carte che si erano, prima dell'inizio del giuoco, deposte in tasca.

«*Non rimane quindi più che una carta, che evidentemente sarà quella da voi pensata. Volete favorire di dirmi qual era questa carta?*» Avuta l'indicazione, si rimette la mano in tasca e, conoscendo l'ordine ed il valore delle quattro carte che ivi si trovano, sarà facile produrre istantaneamente la carta indicata.

Questo giuochetto è di molto effetto ed ha il van-

taggio di poter anche subito essere ripetuto senza dover ricorrere a nessun movimento sospetto, ch  le tre carte che occorrerebbe nascondere in tasca, gi  vi si trovano.

## MISTERIOSA COINCIDENZA.

PRESTIGIO. — *Una carta scelta liberamente da un mazzo   ritrovata facendo la somma dei punti delle due carte che si trovano sopra e sotto un tagliacarte introdotto in un altro mazzo.*

*Materiale.* Un mazzo di carte con *chiave* e un secondo mazzo preordinato.

*Spiegazione.* Si preordina uno dei due mazzi adoperati, secondo sia di 32, di 40 o di 52 carte, con uno dei sistemi aritmetici indicati alle pagg. 85 e 86, cos  che la somma dei punti di due carte successive dia alternativamente due numeri costanti, differenti di un'unit .

Poi, disposta, nell'altro mazzo, la *chiave* al posto corrispondente al minore di detti numeri diminuito di uno, a fatta scegliere dallo spettatore una carta si abbia cura, tagliando il mazzo alla *chiave*, di farla depositare sotto questa. Occorre anche far bene attenzione se la carta scelta sia stata presa dopo o prima della *chiave*, nel qual ultimo caso, bisogner  poi, evidentemente, perch  i conti tornino, far passare una carta da sotto a sopra il mazzo.

Si presenta il mazzo preordinato al medesimo spettatore che ha scelto la carta, lo si invita ad eseguire prima ripetuti tagli, quindi ad introdurre un tagliacarte in mezzo al mazzo ed infine a sommare i punti rappresentati dalle due carte che si trovano immediatamente sopra e sotto il tagliacarte stesso.

Gli si porge allora nuovamente il primo mazzo perch  cerchi la carta che si trova, a seconda dei casi, al posto indicato dal numero ottenuto con tale somma, od a quello immediatamente successivo, e non sar  senza molta meraviglia che egli scorder  essere questa la carta che aveva precedentemente scelto.

**ALZATA ALLA CARTA DESIDERATA.**

**PRESTIGIO.** — *L'Artista tenendo il mazzo in mano, alza le carte alla carta o al numero desiderato.*

*Materiale.* Un mazzo di 32 carte con quattro *chiavi*.

*Spiegazione.* Si disponga il mazzo in preordinamento aritmetico come è stato indicato alla pag. 69 e siano, la 8<sup>a</sup>, la 16<sup>a</sup>, la 24<sup>a</sup> e la 32<sup>a</sup> delle *chiavi*, carte, cioè, o lunghe o larghe o corte. Meglio se saranno, ad esempio, l'8<sup>a</sup>, la 16<sup>a</sup> e la 24<sup>a</sup> corte e la 32<sup>a</sup> lunga.

Si annunzierà — dopo aver eseguito un falso miscuglio che lasci le carte al loro posto ed alcune alzate del medesimo valore — di poter, istantaneamente, sia alzare il mazzo alla carta desiderata, sia alzare il numero desiderato di carte.

Per il primo caso avrete solo da ricorrere alla regola data a pag. 69 e, trovato così il posto che deve occupare la carta richiesta, individuare la *chiave* più prossima al numero relativo e segretamente contare con le dita fino al numero voluto. Il numero di carte da contare in un senso o nell'altro, non potendo mai essere superiore a quattro, la cosa può essere eseguita con la necessaria rapidità.

Per alzare il numero di carte voluto, si agisce allo stesso modo, senza tuttavia la preoccupazione di dover far prima alcun calcolo.

Il vantaggio offerto dall'aver la 32<sup>a</sup> carta di tipo diverso dalle altre tre consiste nel poter così più facilmente avere le carte, dopo ripetuti tagli, sempre nel medesimo ordine assoluto e relativo.

**CARTA INDOVINATA AD OCCHI BENDATI.**

**PRESTIGIO.** — *Una carta che uno spettatore ha scelto in un mazzo tagliato dallo spettatore stesso, mentre l'Artista ha gli occhi bendati, viene immediatamente ritrovata.*

*Materiale.* Un mazzo ordinario con una carta corta.

*Spiegazione.* Disponete le figure nel mazzo in modo che esse si trovino tutte, meno una e quest'una sia una

carta corta, nella seconda metà del mazzo, mentre quella corta disporrete verso il mezzo della prima metà.

Vi fate allora bendare gli occhi e ad occhi bendati procedete prima al miglior falso miscuglio di cui siate capace, con che lascerete naturalmente tutte le carte al loro posto e darete al pubblico l'illusione di ogni più genuino procedere.

Offrite quindi il mazzo ad uno spettatore, pregandolo di voler, prima di tutto, tagliare il mazzo verso il centro così che, direte, l'ordine delle carte sia completamente variato, quindi preso il mazzo in mano, a carte scoperte, voglia osservare quale sia la prima figura che scorge, tenerne a mente il nome e quindi mescolare nuovamente e ben a fondo il mazzo.

Se lo spettatore ha ben eseguito le vostre istruzioni, alzando le carte verso la metà del mazzo, avrà con ciò portato sopra il mazzo tutte le figure che prima si trovavano sotto e, sfogliando il mazzo a carte scoperte, la prima figura che gli capiterà sotto gli occhi sarà quella che si trovava prima nella prima metà del mazzo stesso.

Questa essendo una carta corta, vi sarà molto facile, portando il mazzo dietro la schiena, di estrarla e presentarla allo spettatore che l'aveva scelta.

Tutto sta nella certezza che lo spettatore tagli veramente il mazzo verso il centro. Una maggiore probabilità di superare felicemente anche l'ostacolo offerto dai tranelli di uno spettatore maligno, si può ottenere operando con gli assi anziché con le figure e disponendo, prima di iniziare il giuoco, tre assi verso il fondo del mazzo ed il quarto (quello corto) verso il principio. In questa maniera, la latitudine lasciata al taglio del mazzo per consentire la riuscita del giuoco è molto più grande.

## IL GIUOCO PIU' NOIOSO DEL MONDO.

PRESTIGIO. — *Un mazzo di carte posto sul tavolo e successivamente diviso in quattro mazzetti. Quindi i vari mazzetti sono anch'essi successivamente divisi e messi gli uni sugli altri in maniera che rimangano sempre sul ta-*

volo quattro mazzetti. Uno spettatore deciderà quando si debba finire questa continua divisione e ricomposizione dei quattro mazzetti. A questo momento si rivoltala la prima carta di ogni mazzetto e le quattro carte rivoltate risultano essere i quattro assi.

Si abbia un mazzo qualsiasi, preferibilmente di 52 carte, ma come si vedrà, qualunque numero di carte è buono. Si portino nascostamente in cima al mazzo i quattro assi; quindi si esegua una buona serie di miscugli che, però, lascino al loro posto i quattro assi.

Si porgerà allora il mazzo ad uno spettatore pregandolo di dividerlo (sul tavolo a carte coperte) in due mazzetti. Quindi gli si dirà di prendere la prima carta del mazzetto superiore e metterla su quello inferiore. Si troveranno così sul tavolo due mazzetti, uno dei quali avrà in cima un asso e un altro tre assi. Si fa ancora dividere questo secondo mazzetto in due e prelevare dalla parte superiore la prima carta e metterla sulla parte inferiore. Ora ci saranno sul tavolo tre mazzetti, dei quali due aventi come prima carta un asso ed uno avente due assi come prime due carte. Quest'ultimo mazzetto si fa di nuovo dividere in due e mettere uno degli assi sul nuovo mazzetto. Ognuno dei quattro mazzetti, che si troveranno ora sul tavolo, avrà in testa un asso.

A partire da questo momento, si continuerà a far dividere questo o quell'altro mazzetto, ma sopra i nuovi mazzetti non si farà più mettere una carta tolta da un altro mazzetto, bensì un intero altro mazzetto, così che vi siano sempre sul tavolo quattro mazzetti, ognuno avente un asso come prima carta. Quando si giudicherà che il giuoco abbia durato abbastanza si pregherà lo spettatore di dire egli stesso quando il giuoco debba finire. Appena lo spettatore avrà detto: basta! si volterà la prima carta di ogni mazzetto e si farà vedere come in testa ad ogni mazzetto siano venuti a collocarsi, *per pura virtù magica*, i quattro assi.

Questa è la mia interpretazione di questo giuoco che ho visto eseguire da Helmut Schreiber, Presidente del *Magischer Zirkel* germanico.

## LA CARTA SCELTA SALTA FUORI.

Questo grazioso giuochetto mi è stato cortesemente comunicato dal Rag. Giulio Pesacane (in Arte, *Coleman*), uno dei collaboratori del celebre Grock.

Si prenda una carta di un mazzo qualunque e la si restringa di circa un millimetro o poco più, rifilandola opportunamente da uno o da entrambi i lati lunghi. Si forzi questa carta ad uno spettatore e quindi si dia a lui stesso il mazzo perché vi riponga la carta scelta e poi lo mescoli a piacere.

Avuto indietro il mazzo, si stringe questo fra il pollice, da una parte, e l'indice ed il medio, dall'altra, tenendolo verticalmente. Con l'altra mano si battono allora ripetuti colpetti sul polso della mano che tiene il mazzo ed a poco a poco si vedrà questa uscire dal mazzo, non senza grande meraviglia di chi aveva scelto la carta.

Perché il giuoco riesca bene, occorre che le carte sieno tenute alquanto lasche fra di loro; occorre anche che esse sieno bene strette tra le dita che le sorreggono, senza tuttavia esagerare, ciò che potrebbe portare all'incurvamento delle carte e quindi ad una maggiore frizione tra la carta forzata e quelle ad essa prossime.

Volendo si può eseguire questo giuoco invece che con una carta più stretta, anche con un mazzo di carte coniche. Allora non è più necessaria la forzatura e la scelta della carta può essere libera. Occorrerà soltanto fare attenzione di riprendere la carta nel mazzo con la parte stretta dalla parte larga. Quindi, reggendo il mazzo verso la metà dei lati lunghi, in modo che la parte stretta del mazzo sia rivolta in basso, battendo dei colpettini sul polso, la carta scelta, che avrà la parte larga in basso e quella stretta in alto, uscirà a poco a poco.

## II. — GIUOCHI DI MANIPOLAZIONE

### LA CARTA UNICA.

PRESTIGIO. — *Con un mazzo di carte ordinario, l'Artista fa scegliere a più spettatori sempre la stessa carta, la quale mostra ancora sopra, sotto ed in mezzo al mazzo dando l'impressione che il mazzo sia formato di carte tutte eguali. Per finire porge il mazzo in esame agli spettatori e questi si accertano trattarsi di un mazzo ordinario dal quale manca appunto la carta sempre vista e che l'Artista trae dalla propria tasca od eventualmente da quella di uno spettatore.*

*Materiale.* Un mazzo di carte ordinario, senza indici agli angoli.

*Spiegazione.* Nelle mani di un buon manipolatore, questo è certo tra i più interessanti e stupefacenti prestigi che si possano compiere con le carte e costituiva uno dei maggiori successi del celebre «*Homme Masqué*» <sup>(1)</sup>.

Il Dr. Gaultier che poté assistere più volte alle esibizioni dell'Homme Masqué dà di questo interessante prestigio un'ampia relazione <sup>(2)</sup> della quale mi avvalgo per le seguenti note.

Si cominci col disporre sopra il mazzo un *sette* ed un *otto* dello stesso seme, il *sette* essendo posto in tal maniera che l'estremità contenente tre semi sia rivolta verso l'esterno. Per mezzo del salto dei mazzetti si fanno passare al centro del mazzo queste due carte ed il *sette* è forzato ad uno spettatore.

Mentre lo spettatore guarda la carta scelta, si fa di

---

(1) José Antenor Sago y Zavala, marchese d'Origuela (1835-1913), d'origine peruviana, che sotto il nome di *L'Homme Masqué* salì in grande rinomanza soprattutto come manipolatore di carte.

(2) Vedi GAULTIER, *La Prestidigitation sans Appareils*, pag. 234.

nuovo passare l'*otto* sopra il mazzo. Si riprende il *sette* che lo spettatore ha scelto e, mentre si parla, accortamente si fila il *sette* scambiandolo con l'*otto* e si annunzia che questa carta sarà deposta sul tavolo; lasciando incidentalmente scorgere la carta che si tiene in mano, col pollice sopra il seme inferiore centrale, così che al pubblico appaia, anziché un *otto*, un *sette*. Deposta che sia questa carta sul tavolo, si preleva il vero *sette* che si trova sopra il mazzo, lo si lascia scorgere dal pubblico e facendo notare che si tratta di un secondo *sette* si dichiara che si metterà anche questo insieme all'altro sul tavolo. Ma nel dir ciò, si fila nuovamente il *sette* scambiandolo con un'altra carta qualsiasi e sarà questa che si deporrà sul tavolo.

Compiuta un certo numero di volte quest'operazione, alla prima parte della quale si potrebbe sostituire la successiva forzatura del *sette* a diversi spettatori, si dirà essere inutile continuare, il pubblico essendosi ormai reso conto che tutto il mazzo è formato di tanti *sette* dello stesso seme.

E perché il pubblico maggiormente se ne convinca si fa, prima, vedere la prima carta del mazzo, che naturalmente è il *sette* in questione: poi, questa, per mezzo della scivolata laterale, si fa passare in fondo al mazzo e si mostra come anche l'ultima carta sia un *sette*; infine, col salto dei mazzetti, si fa passare questo *sette* al centro del mazzo e lo si mostra di nuovo al pubblico come ultima carta del mazzetto superiore. Con un nuovo salto si fa nuovamente passare il *sette* sopra il mazzo e lo si impalma.

Quindi, posato il mazzo sul tavolo, si prende il mazzetto di carte che vi si erano ad una ad una deposte, mazzetto che, come si ricorderà, ha per ultima carta coperta l'*otto* dello stesso seme del *sette*. Si deposita su questo mazzetto il *sette* che si teneva impalmato; quindi, col pollice che copre il seme centrale inferiore, si fa vedere al pubblico l'ultima carta come se fosse un *sette*; poi si fa vedere la prima, che è il *sette* deposto; infine, si

porta questo *sette* al centro, con un salto, e si mostra nuovamente al pubblico.

Con un ulteriore salto si riporta il *sette* sopra il mazzetto e lo si impalma nuovamente. Si prende allora il mazzetto e lo si deposita sul mazzo che si trova sul tavolo e mentre, accortamente, si deposita in tasca il *sette* impalmato, si porge l'intero mazzo ad uno spettatore perché verifichi la composizione del mazzo.

Allo spettatore meravigliato che affermerà non contenere il mazzo neppure un solo *sette* di quel dato seme, si risponderà che effettivamente si è trattato di un prestigio di pura illusione ottica, il *sette* in questione essendo stato appunto primitivamente sottratto dal mazzo e nel dire così lo si estrarrà dalla propria tasca.

Maggiore sarà ancora la meraviglia se si affermerà invece che quel *sette* lo spettatore lo ha avuto tutto il tempo nella propria tasca e, dopo averlo impalmato, si mostrerà di estrarlo appunto dalla tasca dello spettatore stesso.

Come si vede, non è giuoco per principianti, ché occorre una grande sicurezza di manipolazione; ma il risultato che se ne otterrà vale bene la pena della molta applicazione che esso necessita per poter essere presentato con la necessaria precisione.

## LE QUATTRO COMARI INSEPARABILI.

PRESTIGIO. — *Quattro Regine sono messe da diversi spettatori in posti diversi del mazzo e, per virtù magica, si ritrovano tutte insieme.*

*Materiale.* Un mazzo qualsiasi.

*Spiegazione.* Tolle da un mazzo, che si sarà prima fatto verificare, le quattro *regine*, queste sono distribuite a quattro diversi spettatori, possibilmente alquanto lontani gli uni dagli altri.

Avvicinandosi al primo di essi, col mazzo di carte nella mano sinistra, l'Artista, con la destra alza un mazzetto di carte ed invita a deporre sul mazzetto inferiore la Regina che lo spettatore tiene in mano. Dopo di che il mazzo viene dall'Artista ricomposto e mescolato.

Lo stesso egli fa col secondo, col terzo e col quarto spettatore. Dopo l'ultimo miscuglio del mazzo, questo viene consegnato ad uno degli astanti perché accerti come le quattro Regine si trovino tutte insieme in mezzo al mazzo, una dopo l'altra.

L'accorto lettore avrà già compreso come per ottenere ciò basterà, ogni volta che una Regina è messa entro il mazzo, eseguire il salto dei mazzetti portando la Regina sopra il mazzo, quindi eseguire un falso miscuglio che lasci la Regina al suo posto; poi far di nuovo saltare i mazzetti portando la Regina al centro; dividere a questo punto il mazzo per far deporre l'altra Regina e così di seguito, di tal maniera che le quattro Regine si trovino ad essere sempre deposte una sopra l'altra. La distanza dall'uno all'altro degli spettatori che hanno le Regine facilita molto il compimento inosservato di questi successivi salti.

## GLI ASSI SALTELLANTI.

PRESTIGIO. — *I due assi neri posti uno sopra e uno sotto al mazzo, i due rossi in mezzo al mazzo, cambiano ripetutamente di posto.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Togliete dal mazzo di carte i quattro Assi, non senza aver prima dato il mazzo a verificare perché si accerti trattarsi di un mazzo ordinario senza nessuna carta duplicata.

Consegnati i quattro Assi ad uno spettatore, pregatelo di volerne deporre uno nero sopra il mazzo, l'altro nero sotto il mazzo e, dividendo voi il mazzo in due, porre in mezzo i due Assi rossi.

Nel ricomporre il mazzo, introducete il mignolo tra i due Assi rossi, quindi dopo aver fatto nuovamente verificare la rispettiva posizione dei quattro Assi eseguite il salto e mostrerete allora come i due assi neri siano misteriosamente passati in mezzo al mazzo, mentre i due rossi si ritrovano uno sopra ed uno sotto.

Se saprete eseguire destramente il salto dei mazzetti,

potrete ripetere più volte l'esperimento, con sempre rinnovata meraviglia degli astanti.

## LE CARTE IRREMOVIBILI.

**PRESTIGIO.** — *Fatti indicare, da tre spettatori, tre diversi numeri, si mostrano loro le carte del mazzo corrispondenti ai numeri indicati. Dopo tutta una serie di miscugli e di alzate le tre carte sono ritrovate al medesimo posto di prima.*

*Materiale.* Un mazzo qualsiasi con una *chiave*.

*Spiegazione.* Si abbia la *chiave* come ultima carta del mazzo. Quindi richiedi successivamente tre o più spettatori di voler indicare un numero, si mostrano loro, lasciandole al rispettivo posto, le carte corrispondenti ai numeri indicati, contando a carte coperte.

Si pregano successivamente questi, e magari anche altri spettatori, di alzare le carte. Dopo di che, riprendete il mazzo in mano, verificate con le dita se per avventura (ciò che accade spesso quando il numero delle alzate sia stato pari) la *chiave* già non si trovi ad essere venuta da sé all'ultimo posto. Se ciò non fosse, introducendo il mignolo sotto la *chiave*, eseguite il salto dei mazzetti. Con la *chiave* all'ultimo posto, l'ordine delle carte sarà naturalmente identico a quello con cui il giuoco si è iniziato.

Con molta meraviglia degli astanti, farete allora osservare come nonostante le ripetute alzate, le carte dapprima mostrate siano rimaste ostinatamente al loro posto.

## LA CARTA A TRAVERSO IL CAPPELLO.

**PRESTIGIO.** — *Una carta è gettata dentro un cappello e questa, apparentemente a traverso il cappello, cade in terra. Raccolta, viene, di sotto, lanciata nuovamente dentro il cappello, nel quale si ritrova.*

*Spiegazione.* È un giuoco di pura manipolazione per il quale si utilizza l'impalmatura rovescia.

*Materiale.* Due carte uguali qualsiasi. Un cappello.

L'Artista tiene una delle due carte all'impalmatura rovescia nella mano destra; con questa stessa mano prende un cappello tenendolo per la falda dal lato opposto al pubblico, apertura in alto.

Con la mano sinistra mostra prima al pubblico l'altra carta e quindi la getta ostensibilmente nell'interno del cappello, mentre la mano destra lascia cadere in terra la carta impalmata, che sembra essere quella gettata nel cappello.

Si passa allora il cappello nella mano sinistra, si raccoglie con la destra la carta caduta in terra; si fa mostra di lanciarla, di sotto, a traverso il cappello e la si passa invece all'impalmatura rovescia. Si riprende il cappello con la destra, se ne rivolge l'apertura verso il pubblico e si fa vedere la presenza della carta nel suo interno.

Si deposita il cappello sul tavolo e ci si libera della carta impalmata.

Ripetuto un paio di volte, come intermezzo tra un giuoco e l'altro di maggior consistenza, questo prestigio è sempre di un grazioso effetto, ma non deve essere considerato che come una interessante fioritura.

## IL COLTELLO DIVINATORE.

PRESTIGIO. — *Due carte sono liberamente scelte da due spettatori e rimesse nel mazzo. Questo viene avvolto in un foglio di carta attraverso il quale l'Artista, introducendo la lama di un coltello, ritrova le carte scelte.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi, un foglio di carta, un coltello o un tagliacarte.

*Spiegazione.* Fatte scegliere da due spettatori due carte qualsiasi, nel riprenderle nel mazzo si portano prima entrambe sopra il mazzo e quindi, sempre per mezzo del salto, al centro. Si passa allora il dito mignolo tra le due carte scelte, così che una di esse si troverà ad essere l'ultima del mazzetto superiore e l'altra la prima di quello inferiore. A questo punto si esegue sia il ponte ordinario, incurvando nascostamente il mazzetto superiore verso il basso e quello inferiore verso l'alto, sia il

ponte rovesciato con il mazzetto superiore incurvato verso l'alto e quello inferiore verso il basso <sup>(1)</sup>.

Tenendo ben stretto il mazzo, acciò il ponte non appaia, si passerà ad involtare il mazzo entro il foglio di carta, facendone un involto ben stretto verso le estremità delle carte nel caso di ponte ordinario o verso i lati in quello di ponte rovesciato.

Se le carte hanno, come devono avere, la voluta pieghevolezza, il mazzo manterrà il ponte e sarà facile, anche a traverso la carta dell'involto, individuare con la punta di un coltello il lieve spazio che rimane tra i due mazzetti, introdurre la lama in corrispondenza e rimesso l'involto, col coltello che lo attraversa, ad uno spettatore, fargli osservare come le carte che si vengono a trovare immediatamente sopra e sotto il coltello stesso siano appunto le due carte scelte. Sarà opportuno, aiutando lo spettatore a svolgere l'involto, esercitare sul mazzo, in un senso o nell'altro, la pressione necessaria per far scomparire ogni traccia di ponte.

## LA FISARMONICA.

*PRESTIGIO.* — *Mentre l'Artista esegue con le carte la fisarmonica <sup>(2)</sup> uno spettatore è pregato di osservare una delle carte che passano rapidamente da una mano all'altra dell'Artista. Avuta l'indicazione di tale carta, l'Artista l'estrae dalla propria tasca.*

*Spiegazione.* È un prestigio di molto effetto e, pare, anche assai poco conosciuto. Trovandomi io scrittore anni or sono ad Amburgo, un noto commerciante di prestigi di quella città mi offrì la vendita del segreto di un giuoco che, non soltanto affermava essere di particolare difficoltà, ma asseriva anche non essere a conoscenza che di due artisti, lui ed un altro di cui ora mi sfugge il nome. Siccome il prezzo che ne richiedeva era abbastanza forte, gli domandai di voler prima eseguirmi il giuoco, così da poter giudicare se ne valesse la pena.

<sup>(1)</sup> V. pag. 171.

<sup>(2)</sup> V. pag. 173.

Eseguito che l'ebbe: « Quanti, avete detto, conoscono questo segreto? Due? Ebbene, d'ora innanzi dite pure che sono tre » e, non senza qualche sua stupefazione, gli ripetei seduta stante il prezioso prestigio.

Occorre anzitutto saper bene eseguire la fioritura indicata, cosa invero di non grande difficoltà, ma che richiede, come già scrissi a suo luogo, un buon allenamento.

Prese le carte, scoperte, e fatte passare un paio di volte con detta fioritura, da una mano all'altra, molto rapidamente, lo spettatore non mancherà di affermare di non esser riuscito a veder bene alcuna carta. Si ripete allora l'esercizio, con uguale rapidità, ma questa volta, verso la metà del mazzo, si osserverà un attimo di arresto, ciò che consentirà allo spettatore di vedere la carta che in quell'istante si trova sulle altre. Continuando la caduta delle carte, si avrà cura, prima, di inserire il mignolo sopra la carta vista dallo spettatore, quindi, per mezzo della scivolata laterale, di far passare questa carta sotto tutte le altre; si rivolta al tempo stesso il mazzo e la carta vista viene così a trovarsi prima, a carte coperte.

Si impalma allora tale carta e, dopo aver domandato allo spettatore di indicare quale carta abbia visto, si porta la mano alla tasca e si simula l'estrazione da essa della carta indicata.

Non mancherà mai, la persona interessata, di esclamare: « Avevate una carta in tasca e poi mi avete fatto vedere un duplicato! » Per convincerla del suo errore, fate che si assicuri che la vostra tasca è vuota, dategli da mescolare bene il mazzo e ripetete il giuoco lasciandogli scorgere un'altra carta che, come la precedente, estrarrete dalla tasca.

### III. — GIUOCHI CON UN MAZZO DI CARTE CONICHE

Che cosa siano le carte coniche e quali vantaggi si possano trarre da mazzi formati con carte di tal sorta, ho già dichiarato al principio di questo lavoro, là dove si è discusso delle varie specie di mazzi truccati.

Qui mostrerò alcuni prestigi particolarmente adatti a questo genere di carte; cominciando anzi con uno che solo si può eseguire con carte di questo genere.

**PRIMO PRESTIGIO.** — *Dopo aver bene mescolate le carte, separare improvvisamente le rosse dalle nere.*

Si prepari il mazzo mettendo tutte le carte con l'estremità stretta dallo stesso lato. Se le carte sono di buona fabbricazione, con taglio a macchina, si potranno così anche dare da visitare al pubblico, senza pericolo che esso scorga il trucco.

« Ora procederemo a quello che noi chiamiamo un miscuglio scientifico — si dirà — *vale a dire una rossa e una nera, una rossa e una nera e così via. Per far ciò, cominceremo con il separare le rosse dalle nere* ». Si fanno sul tavolo due mazzetti, uno di carte rosse ed uno di carte nere, quindi si prendono i due mazzetti così formati, uno per mano. Perché il prestigio sia possibile, occorre però che uno dei due mazzetti, nel sollevarlo dal tavolo, sia rivoltato in modo da presentare la sua estremità corta, dalla parte in cui l'altro ha quella lunga. Naturalmente, questo rigiramento occorre farlo senza che il pubblico se ne avveda. Il miglior modo per far ciò consiste nel prendere con la mano sinistra uno dei mazzetti avendo il pollice dalla parte posteriore e le altre dita dalla parte anteriore. Sollevato così il mazzetto, lo si rivoltava, faccia in alto, e lo si prende con la mano destra, mutandone la direzione, mentre la sinistra solleva il mazzetto rimasto sul tavolo e rivoltava le carte, faccia

in alto, senza mutarne la direzione. Si avranno così i due pacchetti, quello di carte rosse in una mano e quello di carte nere nell'altra, con le estremità corte dell'uno dalla stessa parte dell'estremità lunghe dell'altro.

Si mettono ora le carte, una dopo l'altra, sul tavolo, una dalla mano destra ed una dalla mano sinistra, e così via, fino a che si sia riformato il mazzo intero. Questa volta le carte risulteranno, alternativamente, una in un senso ed una nell'altro.

« Come avete visto — si dirà — queste carte sono state scientificamente mescolate. Abbiamo sempre messo una carta rossa dopo una carta nera e viceversa. Vedete un po' voi! » Nel dire così si mostra il mazzetto con la mano sinistra, mentre la mano destra lascia sfuggire le carte da sotto alle dita, come si vede nella figura 24. Bisognerà avere l'avvertenza di tenere le carte, in alto, con le dita posate sul mezzo dell'estremità superiore, così potrete domandare: « Che carte vedete? » e sentirvi rispondere: « Alternativamente, una rossa ed una nera ». Voltatevi subito ad altra persona e rivolgetele la stessa domanda, ma questa volta poggiate le dita verso uno degli angoli superiori. Le carte, in questo caso non vi sfuggiranno più dalle dita ad una ad una, bensì a due a due, così che la persona interrogata vi risponderà che vede solo carte, supponiamo, rosse. « Oh come mai? Se le abbiamo tanto bene mischiate ed anche il signore qui accanto le vedeva rosse e nere, alternate. Proviamo un poco con voi? » E ci si rivolge ad un altro signore, spostando le dita all'angolo opposto, ciò che farà cambiare colore alle carte che si vedranno.

Si ripete questo giuochetto con due o tre diverse persone e poi, approfittando di un momento in cui si parla e si gesticola, o di una rapida voltata, si afferran le carte, tutte insieme, con una mano da una estremità e con l'altra estremità opposta, tirando le due mani in senso opposto. Ciò avrà per effetto di separare le carte nere dalle carte rosse. Si ricomporrà subito il mazzo, mettendo le une sopra le altre. Se la cosa è fatta con esattezza e rapidità, anche con il pubblico bene accosto, essa passa

assolutamente inosservata. Naturalmente non è questa mossa che si possa eseguire in pubblico prima di averla bene studiata e molte volte ripetuta davanti ad uno specchio; comunque, è tra le più facili ad apprendersi.

« *Insomma — proseguirete — qui ognuno vede delle carte diverse! Ditemi voi: che carte volete che vi dia, una di seguito all'altra, rosse o nere? Rosse? Ecco qua!* » Gesticolando, voi avrete già adocchiata l'ultima carta e quindi saputo dove si trovi il mazzetto delle carte rosse, se sopra o sotto, e prenderete in conseguenza, o sopra o sotto, le carte da servire.

Poi raccogliete in fretta tutte le carte, le rimescolerete, tirerete fuori, con la stessa mossa rapida tutte le carte che si trovano in un senso diverso dalle altre, le rivolterete, le rimetterete sulle altre ed avrete così di nuovo il mazzo ricomposto, con tutte le carte nella stessa direzione, pronto per un nuovo prestigio.

**SECONDO PRESTIGIO.** — *Cinque carte messe in punti diversi del mazzo si ritrovano tutte unite, una di seguito all'altra.*

È questo uno dei pochi casi in cui, anche a me piace accompagnare il prestigio con qualche raccontino. Si dica, per esempio: « *Voi sapete tutti come il Re di picche, severissimo, faccia ogni possibile sforzo per tenere lontani i vagheggini d'attorno alle sue quattro belle figliuole: la Dama di picche, la Dama di fiori, la Dama di cuori e la Dama di quadri. Il guaio è che tutte e quattro queste donzelle sono innamorate pazze di quel bel mobile del Fante di cuori e poiché, oltre che belle, sono scaltre come solo le donne, e per di più innamorate, sanno esserlo, così il vecchio Re ce la fa con tutti, ma non con le sue figliole. Ha un bel metterle, una lontana dall'altra ed il bel rubacuori lontano da tutte, finisce sempre con il ritrovarli tutti insieme. Guardate voi stessi* ». Nel dire così, si estraggono dal mazzo le quattro Dame, il Fante di cuori ed il Re di picche. Si mostrano al pubblico e si trova modo di capovolgerle come si conviene. Quindi si continua: « *Qui metteremo la Donna di picche (si in-*

troduce la Dama di picche verso la fine del mazzo) *qui quella di cuori* (si mette ad una diecina di carte di distanza) *ora metteremo il Fante di cuori* (ad un'altra diecina di carte di distanza) *e poi ancora la Dama di fiori e quella di quadri* (id. c. s.). *Il Re di picche lo metteremo qua sopra* (si mette sopra il mazzo).

« *Favorite* — direte a qualcun altro — *di mescolare questo mazzo* » (attenti a che non lo si mescoli all'americana, ch  altrimenti tutto va a monte!). Nel riprendere il mazzo, mentre vi rivoltate per ritornare al vostro posto, estraete rapidamente le cinque carte, posatele sul mazzo, mettetevi sopra un altro mazzetto di carte, come se continuaste a mescolarle, rivoltatele in mano e cominciate a posare le carte sul tavolo, ad una ad una, a carte scoperte, dicendo: « *Guardiamo un po' dove sono andate a cacciarsi* ». Una dopo l'altra, tutte insieme, appariranno le quattro donne, il fante ed il re. Concludete a gusto vostro la vostra storiella, rimettete il mazzo in ordine e siate pronti per un nuovo prestigio.

**TERZO PRESTIGIO.** — *Far scegliere una carta e farla ritrovare al posto indicato.*

Si faccia scegliere una carta, quindi, rivoltato nascostamente il mazzo, la si faccia rimettere tra l'altre carte.

Si domandi allora a chi ha scelto la carta a quale numero d'ordine, cominciando dal fondo, desidera ritrovarla. Mentre si dice ci  si mescolano continuamente le carte e si approfitta di questo continuo movimento per estrarre accortamente la carta scelta e portarla in fondo al mazzo.

Avuta l'indicazione del posto al quale si desidera la carta, non si dovr  far altro che far scivolare indietro l'ultima carta; servire successivamente le carte che stanno immediatamente sopra questa fino al numero precedente a quello indicato. Giunto a questo numero, si chieda a chi ha scelto la carta di volerne dire il nome e allora si serva l'ultima carta, facendo rilevare come essa sia venuta a trovarsi precisamente al posto indicato.

#### IV. — GIUOCHI CON UN MAZZO CON CARTE CORTE ALTERNATE

Ho già spiegato, al principio di questo lavoro, in che cosa consistano questi *mazzi con carte corte alternate tutte eguali*, di recente introduzione e, come tali, affatto sconosciuti fra il pubblico. Basterebbe questo fatto per consigliarne l'impiego nei nostri divertimenti. Ma, si obietta, un mazzo simile, non può essere dato in mano al pubblico perché lo esamini. Verissimo, ma questo si chiama perdersi in un bicchier d'acqua: se proprio lo stimate necessario, fatene esaminare un altro e poi cambiate quello con questo!

Intanto, il mazzo con carte alternate ha il vantaggio che lo si può persino mischiare all'americana, senza che ciò rechi danno all'ordine con cui si succedono le carte, le quali, cadendo sempre a due a due (la corta insieme alla lunga sottostante), manterranno sempre l'ordine voluto.

Per far esaminare il mazzo al pubblico, i sistemi sono vari. Il più usuale è quello di far scorrere le carte, tenute con la mano sinistra, con il pollice della destra, così come è indicato alla figura 24 (pag. 99). Un altro, consiste nel tenere, con la mano destra, il mazzo in piedi sulla mano sinistra e lasciare ad una ad una cadere le carte sulla palma della mano. « Ad una ad una » e ciò che sembra al pubblico, ché invece esse cadranno, si capisce, a due a due, quella corta nascosta da quella lunga. Un terzo sistema, infine, è quello di tenere le carte con la mano sinistra e tagliare successivamente, con la mano destra, il mazzo in punti diversi, ed ogni volta far vedere al pubblico la carta inferiore del mazzetto che si solleva. Vedendo la carta per intero e molte carte successivamente, il pubblico avrà bene la netta impressione, soprat-

tutto se non glie lo direte, che voi non abbiate fra le mani che un innocentissimo giuoco di carte.

Questi mazzi si impiegano essenzialmente per forzare una carta; perciò è opportuno, quando si tratti di produrli in un trattenimento di qualche durata, di aver sempre con sé più mazzi di tal sorta, così che ogni volta che si debba, usando di essi, forzare una carta, questa non sia sempre la stessa.

Ma oltre che a servire per la forzatura d'una carta, essi consentono pure di eseguire alcuni graziosi divertimenti, di cui darò qui appresso alcuni esempi.

**PRIMO PRESTIGIO.** — *Tutti scelgono la stessa carta.*

Ripeto che questa sorta di mazzi non è ancora affatto conosciuta dal pubblico e però si possono fare con essi le cose più straordinarie, senza tema che nessuno si renda mai conto del sistema adoperato.

Cominciate col dire, all'incirca: « *Ci sono molti imbroglioni per il mondo che pretendono al possesso di poteri psichici straordinari, che assicurano di poter leggere il pensiero o di imporre la propria volontà. Tutte storie! Anche noi sappiamo fare tutto ciò, ma, lo confessiamo apertamente, lo facciamo senza il possesso di alcun altro potere che non sia la semplice destrezza delle dita. Eccovene un esempio. Vi prego di osservare questo mazzo (si fa esaminare con uno dei tre metodi sopra esposti, o magari successivamente con tutti e tre). Ora pregherò uno di voi di scegliere una carta qualunque; anzi, per garantirvi bene che qui non si tratta di carta forzata, mentre io sfoglierò così le carte, voi metterete tra le carte che cadono la punta di un lapis, e la carta sulla quale cadrà il lapis sarà quella scelta (si sfogliano le carte come alla fig. 24 e si forza una delle carte corte del mazzo). Ora, prego ognuno di voi di fare altrettanto ed io impegno tutta la mia destrezza a far scegliere ad ognuno di voi la stessa precisa carta che è stata scelta per prima* ». Uno alla volta, tutti mettono la punta del lapis o il dito tra le carte ed ognuno... sceglie la stessa carta.

**SECONDO PRESTIGIO.** — *La carta scelta va misteriosamente al posto desiderato.*

Mentre il pubblico sta ancora facendo le grandi meraviglie per il prestigio testé compiuto, potrete dire, rivolgendovi ad uno spettatore: « Come avete visto, ho perfettamente mantenuto l'impegno che avevo assunto, ma voglio fare anche di più, usando sempre della carta che è stata scelta per prima. Volete voi di nuovo scegliere la stessa carta? (Si esegue). Tenete ora questa carta in mano e mettetela voi stesso di nuovo dentro il mazzo al posto dal quale l'avete presa. (Si esegue). Sapete a che posto l'avete messa? Evidentemente non lo sapete perché non avete contate le carte. Ma non importa, la farò andare io a quel qualunque posto vorrete indicarmi. La ventunesima? Benissimo ». Si contano venti carte, e si rivolta la ventunesima che, essendo una delle carte corte, sarà anche, evidentemente, quella voluta.

Se il numero indicatovi fosse invece pari, cosa che però accade assai raramente, come ho già spiegato altrove, i sistemi sono due: o si toglie una carta da sopra e si mette sotto, col salto; o si conta fino al numero indicato e poi si scopre la carta successiva.

Succede spesso in questo giuoco che domandando ad alcuno il posto al quale si vuole che voi facciate venire la carta, questi creda di mettervi in imbarazzo indicandovi il primo posto. Non avrete che da porgergli il mazzo e pregarlo di prender egli stesso la prima carta. Anzi, siccome la meraviglia è in simili casi ancor più grande, poiché la prima carta è sempre stata sotto gli occhi di tutti e nessuno ha notato alcun armeggio sospetto attorno ad essa, conviene provocare una simile indicazione. Ciò si fa con la domanda che si rivolge: « Ora ditemi a che posto volete che faccia venire la vostra carta: prima, seconda, decima, ventesima, come volete voi ». Al primo posto, veramente, lo spettatore non aveva pensato, ma ora che voi glie lo avete posto in mente, gli sembra il caso di approfittare della vostra ingenuità. Non sarà infatti possibile che voi mettiatela la carta al primo

posto senza che egli non se ne accorga, lasciate fare a lui:  
« *La prima!* »

**TERZO PRESTIGIO.** — *La carta messa come prima, passa misteriosamente in mezzo al mazzo ed è ritrovata, alzando, da chi l'aveva messa in primo posto.*

Vogliamo divertirvi ancora un poco? Fate rimettere dallo stesso spettatore la carta al primo posto e, discorrendo e gesticolando, fatela passare all'ultimo posto, quindi: « *La carta l'avete voi stesso messa al primo posto. Come, credete che non ci sia più? Come siete sospettoso! Eccovela qui* ». Per far ciò, prenderete le prime due carte e le mostrerete come se fossero una. Occorre qualche accorgimento nel fare questa mossa, perché ora la prima carta è una carta qualsiasi lunga, mentre la seconda, quella che si vedrà dal pubblico, è una carta corta. Il miglior modo per prendere insieme queste due carte è di sollevarle alcun poco dalla parte posteriore con il pollice della mano destra, mentre le altre quattro dita le coprono dalla parte anteriore. Quindi si infila risolutamente il pollice tra queste due carte ed il resto del mazzo, e, con il pollice di sotto, le altre quattro dita, di sopra, si mostrano al pubblico, ben unite, come se fossero una sola, le due carte.

« *Siete convinto che la carta è dove l'avete messa voi? Sì? Ebbene, ora non c'è più! Prendete voi stesso la prima carta!* » Si fa prendere, tra le generali meraviglie, questa prima carta che, come si sa, è una carta qualunque. « *E ora volete sapere dove è andata la carta vostra? Ve la farò trovare da voi stesso. Ecco qua: metto il mazzo su questo tavolino. Alzate e prendete la prima carta del mazzetto inferiore (si esegue). Ed ecco la vostra carta!* »

Bisogna, perché ciò riesca, essere sicuri che il mazzo sarà tagliato afferrandolo per le due estremità. Del resto, c'è rimedio anche a questo. Invece di dire di alzare e di prendere la carta inferiore, cominciate col dire solo di alzare. Quindi guardate qual'è l'ultima carta del mazzetto sollevato: se è una carta qualunque, aggiungete:

« Ed ora guardate la prima carta del mazzetto rimasto sul tavolo ». Se invece fosse una delle carte corte non avrete che da far guardare questa.

**QUARTO PRESTIGIO.** — *Una carta scelta è colpita, ad occhi bendati, con un temperino.*

Avendo tutti i vostri spettatori uno più meravigliato dell'altro con i prodigi compiuti, direte ancora: « Ora sarà bene di disfarci una volta per sempre di questa benedetta carta, ché altrimenti non si può più continuare e fare altri giuochi senza che essa venga sempre a cacciarsi in mezzo. Vogliate avere la cortesia di sceglierla ancora per un'ultima volta ».

Con il solito sistema fate scegliere una delle carte corte del mazzo. Quindi, avvicinatevi al tavolo e dividete, a carte coperte, il vostro mazzo in due, una carta alla volta. Cominciando a mettere la prima carta a destra, la seconda a sinistra e così di seguito, avrete alla fine formato due mazzetti di cui uno conterrà tutte le carte dispari, cioè quelle tutte uguali, e l'altro tutte le carte pari, cioè tutte le altre.

Fatevi indicare uno di questi mazzetti e qualunque sia quello che vi sarà indicato, lasciate sul tavolo quello tutto di carte uguali e mettetevi l'altro in tasca.

Quindi fatevi bendare gli occhi, sparpagliate tutte le carte del mazzetto e con un temperino colpite una carta qualsiasi, ché in ogni caso sarà la buona. Presto presto raccogliete tutte le altre e mettetevole in tasca.

Se poi vorrete ancora continuare ad usare di un mazzo con carte corte alternate per compiere quegli altri prestigi che vi saranno suggeriti dalla vostra fantasia, sarà prudente di cambiar mazzo, perché a lungo andare il veder sempre la stessa carta viene a noia, anche se tutti continuino a non capirne nulla. E poi, il vedere una carta diversa contribuisce pure a sviare i ragionamenti di chi per avventura si trovasse sulla buona strada per spiegarsi il mistero.

## V. — GIUOCHI CON UN MAZZO PREORDINATO

Ho già accennato altrove ai risultati che si possono ricavare nella prestigiazione con le carte operando con un mazzo preordinato.

Darò qui ora l'indicazione di alcuni giuochi resi possibili soltanto dall'uso di tal sorta di mazzi. Naturalmente, il particolare sistema con cui il mazzo sia stato preordinato non ha alcuna importanza in sé; è più che altro questione di personale preferenza; quello che importa invece assai è che l'artista bene ricordi l'ordine con cui le varie carte si susseguono nel mazzo e possibilmente anche il preciso posto che ogni singola carta si trova ad occupare.

**PRIMO PRESTIGIO.** — *Una carta liberamente scelta è subito indovinata dall'Artista.*

*Spiegazione.* Questo è senza dubbio il più semplice dei giuochi che si possano eseguire con un mazzo preordinato e, se acconciamente presentato, non manca mai di impressionare molto gli spettatori.

È bene, anzitutto, tener presente come sia preferibile non cominciare ad usare il mazzo preordinato che dopo aver eseguito altri giuochi con mazzi ordinari, così che, destramente sostituito, al momento opportuno, un mazzo all'altro, il pubblico, ritenendo si tratti sempre del medesimo mazzo, non pensi menomamente alla possibilità di questo artificio.

Avuto, dunque, il mazzo preordinato nelle mani, si cominci con l'eseguire distrattamente, senza richiamare su di ciò la particolare attenzione del pubblico, tutta una serie di falsi miscugli e di alzate genuine. Ho già detto altrove come queste alzate non turbino l'ordine relativo delle carte.

Si presenta quindi il mazzo ad uno spettatore perché vi prenda una carta. Ciò si può fare in due maniere: sia presentando le carte a ventaglio, secondo la pratica usuale; sia distendendo le carte, ben inteso coperte, sopra un tavolo.

In entrambi i casi, nel riunire nuovamente le carte, occorre aver l'avvertenza di passare sopra il mazzo tutte le carte che si trovavano ad essere dopo la carta scelta, operazione di esecuzione sempre facilissima e che non necessita nessuna speciale manipolazione. Se le carte sono distese sul tavolo, raccogliete semplicemente con la mano destra tutte le carte che si trovano a destra dell'intervallo lasciato dalla carta scelta, con la sinistra tutte le altre e mettete queste su quelle.

Se invece avete le carte sventagliate in mano, sorrette con entrambe le mani, tosto che la carta sarà stata prelevata, separate le due mani, così che ognuna non abbia più che le carte rispettivamente a destra od a sinistra dell'intervallo lasciato dalla carta presa; riavvicinate rapidamente le due mani e mettendo le carte tenute dalla destra sopra quelle portate dalla sinistra ricomponete, squadrandolo, il mazzo.

Questa operazione avrà per effetto di portare la carta che immediatamente precedeva la carta scelta all'ultimo posto del mazzo. Conosciuta questa carta, adocchiandola, saprete anche il nome della carta scelta.

Naturalmente, non direte subito questo nome, ma, a seconda delle vostre particolari disposizioni, reciterete un po' di commedia, così da prolungare un po' il giuoco e renderlo più piacevole.

Potete, per esempio, assumere le arie di un «divinatore del pensiero»; pregare la persona che ha scelto la carta di guardarla intensamente, mentre voi vi allontanate, quindi di nasconderla ed al vostro ritorno di guardarvi ben fisso negli occhi. Dopo qualche istante, fingendo una subitanea scossa, dichiarate che il rapporto psichico (!) si è stabilito, che le cellule del vostro cervello sono entrate in sintonia con quelle del soggetto od altrettali piacevolezze, poi socchiudendo gli occhi: «Ecco,

*comincio a scorgere... vedo del rosso... sì tutto rosso... no, parte del rosso scompare e sorge una figura... una figura di donna... una donna regale... e il rosso ritorna e prende forma... vedo, vedo... una regina di cuori! »*

Il guaio è che, se recitate troppo bene la vostra breve commedia, c'è sempre qualcuno che la prende sul serio e finisce per credere all'aiuto del demonio! Mi accadde una volta, mentre eseguivo simili sorta di giochi alla presenza di un Alto Prelato, uomo di molta cultura e di altrettanto spirito, di intendere delle voci supplichevoli che si rivolgevano a lui: « Monsignore, lo esorcizzi, per l'amor di Dio, lo esorcizzi! »

Indovinata la carta, la fate rimettere, per non guastare l'ordine delle carte, sopra il mazzo e subito fate eseguire una o più alzate, quindi ricominciate con un altro.

Quando non doveste più servirvi, per giochi successivi, del mazzo preordinato, potrete anche, dopo aver fatto scegliere la carta ed adocchiata l'ultima carta del mazzo ricomposto, porgere subito il mazzo al medesimo spettatore perché voglia egli stesso riporre la carta nel mazzo e questo ben mischiare. Una rapida scorsa alle carte vi farà subito ritrovare la carta scelta, che farete poi apparire nel modo che più vi aggradi.

• **SECONDO PRESTIGIO.** — *Indovinate una dopo l'altra, nell'ordine in cui si trovano, tutte le carte di un mazzo di carte.*

*Spiegazione.* Questo di indovinare il nome di tutte le successive carte di un mazzo è giuoco molto comune, per compiere il quale esistono svariati sistemi più o meno ingegnosi, ma che sono quasi tutti molto diffusi nel mondo dei profani e che pertanto nessun Artista serio penserebbe mai di eseguire.

Il sistema che io indico, può tuttavia anche essere presentato in sedute di qualche importanza.

Bisogna anzitutto disporre di due mazzi identici in apparenza: uno ordinario preordinato ed uno contrassegnato, pure preordinato.

Si comincia il giuoco col mazzo ordinario preordinato. Adocchiata, dopo svariati miscugli (falsi) e ripetute alzate (genuine), l'ultima carta, dalla quale conoscerete il nome della prima, portato il mazzo dietro la schiena, porgerete coperte l'una dopo l'altra un certo numero di carte a diversi spettatori, ogni volta annunciando il nome della carta che porgete.

Comincerà certamente qualcuno ad emettere il dubbio che le carte siano contrassegnate. Invitate ognuno a ben esaminare ogni carta, magari con l'aiuto di una lente d'ingrandimento che voi stesso fornirete e, volere o non volere, il pubblico dovrà ben convincersi che le vostre carte sono assolutamente innocenti. Ritirate le carte e cogliete il momento opportuno per eseguire lo scambio dei mazzi continuando, col mazzo contrassegnato e preordinato, la vostra divinazione.

« Se le carte, come abbiamo potuto accertare — dirà allora certo qualche altro — non sono contrassegnate, vuol dire che il mazzo è disposto in maniera speciale ». Non lasciatelo neppur finire ed offrite subito a questo furbacchione il vostro mazzo perché egli stesso lo mescoli come meglio gli pare.

E continuate il vostro giuoco, avvalendovi ora, per riconoscere le carte, dei rispettivi contrassegni.

« Davvero costui — diranno allora anche i più scaltri — possiede un'Arte diabolica! »

Potrebbe tuttavia accadere che mentre siete intento all'esecuzione della prima parte del vostro giuoco, quando cioè avete ancora in mano il mazzo ordinario preordinato, qualcuno di quegli esseri indisponenti che troppo spesso i poveri Prestigiatori si trovano tra i piedi, pretenda di togliervi il mazzo di mano per mischiarlo a modo suo. Come fare in questo caso? Rifiutare sarebbe compromettere la vostra reputazione e confessare la vostra impotenza. Ma, niente paura, date pure le carte a questo seccatore perché le mischi e contentatevi, riprendendo il mazzo, prima di portarlo dietro la schiena, di adocchiare l'ultima carta.

Quindi, la mano sinistra reggendo le carte dietro la

schiena, con la destra, prima impalmate la prima carta, quindi prendete l'ultima, che conoscete e questa gettate sul tavolo, coperta, annunziandone il valore. Nel far ciò adocchiate la carta impalmata. Quindi riportate la mano dietro la schiena, pigliate con la punta delle dita la carta impalmata ed impalmate quella che ora è la prima del mazzo. Gettate sul tavolo, annunziandone il valore, la carta che avevate impalmato prima e nello stesso tempo adocchiate quella che tenete ora impalmata. Continuate in questo modo producendo successivamente quattro o cinque carte, tanto per far accertare come il vostro potere divinatorio sia assolutamente indipendente dalla posizione delle carte nel mazzo, e poi passate ad altro giuoco.

**TERZO PRESTIGIO.** — *Una carta scelta da uno spettatore, quindi mescolata con altre carte, è immediatamente indicata dall'Artista.*

*Spiegazione.* Questo interessante divertimento sarà riservato come ultima produzione di quella parte di trattamento che eseguirete con un mazzo preordinato, quando insomma non importa più che le carte vengano mescolate.

Dopo aver fatto subire al vostro mazzo la solita serie di falsi miscugli (eseguiti da voi) e di alzate genuine (compiute dagli spettatori) offrite il mazzo stesso ad uno spettatore perché conti e metta da parte sul tavolo, cominciando dalla prima carta del mazzo, *tredici* carte, poi guardi la 14<sup>a</sup>, metta anche questa con le altre tredici, le mescoli tutte ben bene e poi le consegni a voi. Un semplice sguardo alle carte, ne prendete una e la depositate sul tavolo, coperta. Domandate il nome della carta scelta, fate rivoltare quella messa sul tavolo e tutti dovranno constatare che essa è appunto quella indicata.

Occorre, anzitutto, che il mazzo con cui operate sia di 52 carte. Un mazzo di questa sorta, preordinato, presenta sempre quattro serie di 13 carte diverse. Così prese a caso 14 carte successive ve ne saranno soltanto due

di ugual valore e precisamente la prima e la quattordicesima, quella vista dallo spettatore. Conoscendo l'ordine di successione dei semi è evidente che delle due carte di ugual valore, quella vista sarà quella il cui seme, segue, nell'ordine di successione, il seme dell'altra.

Così, ad esempio, data la successione da noi adottata (cuori, quadri, fiori, picche; cuori, quadri... ecc.) tolte a caso 14 carte successive dal mazzo preordinato col sistema indicato a pagg. 62-63, mettiamo dal *nove di picche* (prima) al *nove di cuori* (quattordicesima), poiché dopo le *picche* vengono i *cuori*, si capisce subito come dei due *nove*, quello di *cuori* sia quello che lo spettatore ha visto.

Invece di far guardare la 14<sup>a</sup> carta, si può anche dire allo spettatore, dopo che abbia eseguito un'alzata, di guardare la prima carta, di mettere sopra questa altre 13 carte e poi di mescolare queste 14 carte. Evidentemente in questo caso, la carta vista, delle due di uguale valore che si trovano fra le quattordici, sarà quella il cui seme precede, nell'ordine prestabilito, quello dell'altra.

Veramente, per chi sia dotato di qualche memoria, non è proprio necessario che sulla carta vista siano deposte soltanto altre tredici carte; in altri termini, che non vi siano, nel mazzetto di carte mischiate insieme alla carta vista, che due carte uguali.

Supponiamo che dopo aver vista la prima carta (e, tanto per spiegarci con un esempio, questa sia la *Regina di cuori*), su di essa siano messe altre 15 carte: si avrà così un mazzetto nel quale vi saranno tre coppie di carte di valore uguale. Quali saranno queste carte? La prima essendo una *Regina*, esse saranno, evidentemente: due *Regine*, due *tre* e due *dieci*.

In presenza di queste sei carte l'Artista deve determinare quale fosse per prima nel mazzo e, dato l'ordine con cui le carte si susseguono, è chiaro che la prima non può essere che una *Regina* e, in quanto al seme, vale sempre la regola precedente. Insomma, in presenza di più coppie di carte, la sola da prendersi in considera-

zione è quella il cui valore, nell'ordine del mazzo preordinato, precede quello delle altre.

Stando così le cose, è assai preferibile, anziché dire allo spettatore di guardare la prima carta e di metter sopra questa altre 13 carte, precisione che può dar luogo a qualche sospetto, dirgli invece di metter sopra « una quindicina » di carte. Avuto quindi in mano, dopo mescolato, il mazzetto di carte, cercate rapidamente le coppie che vi si trovino, determinare quella il cui valore precede quello delle altre, e delle due carte scegliere quella di seme precedente.

Per quanto il giuoco in se stesso sia molto semplice e non offra davvero alcuna difficoltà di esecuzione, esso non manca mai di produrre un effetto di enorme sorpresa anche su chi non sia del tutto digiuno delle nostre astuzie.

**QUARTO PRESTIGIO.** — *Uno spettatore toglie dal mazzo un certo numero di carte. L'Artista quindi le nomina ad una ad una.*

*Spiegazione.* Questo prestigio è altrettanto semplice quanto, se eseguito con arte, sorprendente.

Presentato il mazzo sventagliato ad uno spettatore, dopo che avrete naturalmente eseguito tutti i più rassicuranti miscugli (falsi), pregatelo di voler togliere non una sola carta, ma un intero mazzetto di carte consecutive, per esempio, una decina; quindi mescolarle per bene ed osservarle nascostamente ad una ad una.

Nel fare tutti questi discorsi, voi avrete intanto ricomposto il mazzo alla maniera adatta, mettendo cioè, sopra, le carte che venivano dopo quelle scelte e, sotto, quelle che le precedevano; quindi, adocchiata destramente la carta che viene ora a trovarsi come ultima del mazzo, dal nome di essa conoscerete quello della prima delle carte che sono state tolte.

Comincerete allora coll'indicare e chiedere questa prima carta, poi quella che, secondo il preordinamento adottato, la segue immediatamente e così via fino a che le avrete tutte richieste.

Potrebbe però darsi che lo spettatore tenesse le carte

tolte così bene coperte che a voi non riesca di rendervi esatto conto di quante ne abbia ancora in mano, rischiando così di continuare a chiedergli delle carte quand'egli non ne abbia più. Si ovvia a quest'inconveniente, sollevando nascostamente col pollice l'angolo che reca l'indice della prima carta del mazzo. Conosciuta così la prima carta, saprete anche dove arrestarvi, ch  la carta che immediatamente, nella sequenza, precede questa sar  l'ultima da domandarsi.

**QUINTO PRESTIGIO.** — *Richiesto da uno spettatore il posto che occupa nel mazzo una determinata carta, l'Artista eseguendo la « fisarmonica » fa passare le carte da una mano all'altra ed indica il posto.*

*Spiegazione.* Avendo in mano un mazzo aritmeticamente preordinato, l'Artista si fa forte di un'estrema rapidit  di conta delle carte, asserendo di poter indicare il posto che occupa qualsiasi carta eseguendo la fioritura conosciuta col nome di « fisarmonica » <sup>(1)</sup>.

Richiesto allora di indicare il posto che occupa una determinata carta, col rapido calcolo indicato a suo luogo <sup>(2)</sup>, l'Artista determina tale posto, esegue la fisarmonica a carte scoperte, e quindi annunzia il posto della carta, consegnando subito il mazzo allo spettatore perch  verifichi l'esattezza del suo rapido computo.

Questo  , con quello indicato a pag. 310, uno dei pochissimi prestigi nei quali l'indicata fioritura trovi una pratica applicazione ed, essendo anche di buon effetto,   particolarmente raccomandabile come intermezzo tra un giuoco e l'altro.

**SESTO PRESTIGIO.** — *L'artista fa scegliere una carta da un mazzo di carte, quindi la ritrova in un altro mazzo e la fa sorprendentemente apparire.*

*Spiegazione.* Il prestigio si esegue con due mazzi uguali, di cui uno preordinato con il sistema preferito dall'Artista, l'altro senza alcuna preparazione.

(1) V. pag. 173.

(2) V. pag. 68 e segg.

Fatta scegliere dal mazzo preordinato una carta, l'Artista, col consueto sistema si assicura di quale sia stata la carta scelta. Quindi preso l'altro mazzo, con la scusa di far vedere che si tratta di un mazzo ordinario, senza alcuna preparazione, lo sfoglia davanti al pubblico ed approfitta di ciò per trovare la carta uguale a quella scelta che, abilmente, porterà al secondo posto del mazzo, a carte coperte.

Si mostra quindi al pubblico la prima carta, asserendo esser questa la carta scelta. Il pubblico, naturalmente protesterà; ma voi, tuttavia, depositerete, apparentemente, questa carta sul tavolo coperta, ma in realtà la carta che depositerete sarà la seguente. Vi farete allora dire il nome della carta scelta, rivolterete la carta depositata sul tavolo e farete vedere come essa corrisponda effettivamente alla carta scelta.

Lo scambio tra la carta mostrata e la seguente si compie, naturalmente, con l'uno o con l'altro, a seconda delle preferenze dell'operatore, dei vari sistemi di filatura (v. pag. 162 e segg.; è preferibile in questo caso il *quarto metodo* indicato a pag. 167).

**SETTIMO PRESTIGIO.** — *Uno spettatore è pregato di prendere un mazzo di 32 carte e di formarne quattro mazzetti di otto carte ognuno. Ricoperto quindi il vassoio sul quale si trovano questi quattro mazzetti con un fazzoletto, un altro spettatore sceglie e trattiene uno dei mazzetti. L'Artista non solo indovina tutte le carte che formano il mazzetto, ma aperta una busta sigillata deposta sul tavolo, bene in vista del pubblico, fin dall'inizio del giuoco, ne trae un foglio sul quale sono scritti i nomi delle otto carte del mazzetto scelto.*

*Spiegazione.* — All'inizio del giuoco, l'Artista deposita sul tavolo, appoggiato ad un bicchiere, o una scatola od altro sostegno, una grossa busta chiusa e sigillata con cinque sigilli di ceralacca.

Presenta quindi al pubblico un mazzo di carte (disposte a corona, secondo il sistema preferito dall'Artista) e sfogliate queste di fronte al pubblico, consegna il mazzo

stesso ad uno spettatore perché, togliendo dal mazzo le carte, ad una ad una, ne formi, sopra un vassoio che gli presenta, quattro mazzetti di otto carte ognuno e quindi li ricopra tutti con un fazzoletto di seta, che si sarà precedentemente fatto verificare. Conoscendosi dall'Artista la prima carta del mazzo, è evidente che egli conoscerà pure le carte che compongono ogni singolo mazzetto. Porrendo quindi il vassoio sul quale si trovano i mazzetti ad altro spettatore perché scelga uno dei mazzetti stessi, non solo sarà facile, dal vuoto lasciato sotto il fazzoletto, di determinare quale sia stato il mazzetto stesso, ma anche di *indovinare* (ciò che dovrà essere compiuto con i soliti simulacri di concentrazione mentale, lettura del pensiero, ecc.) quali siano le carte che compongono il mazzetto scelto.

Ottenuto così un primo applauso, l'Artista prenderà ora la busta sigillata e la farà esaminare (esternamente) dal pubblico, quindi, aperta la busta, lacerandone uno dei lati, se il mazzetto scelto sarà stato il primo, estrarrà dalla busta un foglio che subito porgerà allo spettatore che aveva scelto il mazzetto perché constati come su questo foglio si trovino scritte « nel loro ordine » tutte le carte del mazzetto stesso. Se invece il mazzetto scelto fosse stato il secondo, l'Artista tirerà fuori dalla prima busta una seconda busta, pure sigillata, dalla quale estrarrà il foglio contenente i nomi delle carte. Se viceversa il mazzetto scelto fosse stato il terzo od il quarto estrarrà dalla seconda busta una terza busta e, rispettivamente, dalla terza una quarta, da cui tirerà fuori il foglio con il nome delle carte del mazzetto scelto.

Il sagace lettore ha già compreso, da quanto ho detto, come si debba preparare la busta che si espone alla vista del pubblico all'inizio del giuoco. Ecco tuttavia il completo *modus procedendi*.

Supponiamo che il mazzo di 32 carte sia stato composto a corona, come è indicato a pag. 63; l'Artista, prima di eseguire il giuoco, scriverà sopra un foglietto le otto carte del quarto mazzetto, cioè le carte che vanno dall'*asso di quadri* al *dieci di cuori* (v. pag. 63) e questo

foglietto metterà dentro una piccola busta che quindi chiuderà e sigillerà. Scriverà quindi sopra un altro foglietto le carte del terzo mazzetto, dall'*asso di fiori* al *dieci di quadri*, e tanto questo foglietto che la busta precedentemente preparata metterà dentro un'altra busta, evidentemente, più grande della prima e questa pure chiuderà e sigillerà. Farà lo stesso per le carte del secondo mazzetto e quindi per quelle del primo, così che alla fine la busta che sarà esposta al pubblico conterrà: un foglietto col nome delle carte del primo mazzetto ed una busta contenente un altro foglietto col nome delle carte del secondo mazzetto ed una terza busta con il foglietto coi nomi delle carte del terzo mazzetto ed una quarta busta contenente il foglietto coi nomi delle carte del quarto mazzetto.

L'Artista si regolerà a seconda del mazzetto scelto. Se, ad esempio il mazzetto scelto fosse il primo, aperta la prima busta ne estrarrà soltanto il foglietto recante i nomi delle carte e quindi si sbarazzerà, nel modo più conveniente della busta stessa. Se viceversa fosse scelto un altro mazzetto, mettiamo il terzo, dalla prima busta tirerà fuori soltanto la seconda, da questa la terza e dalla terza soltanto il foglietto contenente il nome delle carte.

Per essere sicuri che i mazzetti saranno formati nella maniera prevista, occorrerà che l'Artista, dopo alcuni falsi miscugli, approfitti dello sventagliamento delle carte davanti al pubblico, per vedere dove si trovi l'*asso di fiori* e, tagliando il mazzo a questo punto, porti l'*asso di fiori* ad occupare nel mazzo, a carte coperte, il primo posto.

È questo un giuoco che, se ben presentato, può riuscire molto interessante. È stato descritto per la prima volta, credo, da Max Cadet in *Passez Muscade* (giugno 1921).

## VI. — GIUOCHI CON UN MAZZO CONTRASSEGATO

Il numero dei giuochi che si possono piacevolmente eseguire con un mazzo contrassegnato è, evidentemente, molto grande. Alcuni già ne ho indicati in altre parti di questo lavoro; altri ne riporterò qui appresso, tra quelli che mi paiono di maggior effetto, non senza insistere sul fatto che molto gioverà, a dar loro maggior ampiezza di svolgimento, l'esercitata fantasia dell'Artista.

La cosa più importante, in questa categoria di giuochi, è di poter disporre di un mazzo contrassegnato di tal maniera che sia praticamente impossibile all'occhio profano di distinguere i contrassegni. Se d'altra parte si tiene conto della necessità che i contrassegni stessi siano facilmente reperibili dall'Artista, si comprenderà come la cosa presenti difficoltà non lievi. Tuttavia, come ho già dichiarato a suo luogo <sup>(1)</sup>, si è raggiunta in questo campo, soprattutto in America, una tale perfezione che, pur troppo, tale sorta di mazzi si trovano spesso ad avere un impiego assai meno innocente che non sia quello cui noi li destiniamo.

**PRIMO PRESTIGIO.** — *Fatto ben mescolare un mazzo di carte e questo, deporre sul tavolo, dall'indicazione dell'ultima carta l'Artista subito dedurrà quale sia la prima.*

*Spiegazione.* Giuoco, come si vede, di estrema facilità, ma che non manca mai di sconcertare chi lo veda eseguire.

Deposto che sia il mazzo sul tavolo, con la scusa di bene squadrarne le carte, adocchierete il contrassegno della prima carta. Quindi annunzierete che se qualcuno avrà la cortesia di dirvi quale sia l'ultima carta del

---

(1) V. pag. 88.

mazzo, voi, non per arte magica, ma per semplice applicazione della teoria dei quanta al calcolo astrale, nel dominio della quarta dimensione, od altre piacevolezze dello stesso genere, potrete subito indicare quale sia la prima carta.

L'ultima carta vi viene indicata. Simulare un adeguato concentrazione, mormorate qualche vaga formula matematica, e quindi enunciate il nome della carta, che il contrassegno vi aveva rivelato.

Ripetete il giuoco quante volte volete ed ogni volta lo stupore, se non addirittura lo sgomento, degli astanti aumenterà a dismisura.

Naturalmente bisogna, in questo caso, disporre di un mazzo i cui contrassegni siano assolutamente imperscrutabili da occhi profani e questi saper decifrare con la necessaria prontezza e disinvoltura.

**SECONDO PRESTIGIO.** — *Un asso viene introdotto in mezzo al mazzo e l'Artista indovina le due carte tra le quali si trova.*

*Spiegazione.* Fatto ben mescolare il mazzo da uno spettatore, dopo aver tolto uno qualsiasi degli assi, vi fate restituire il mazzo stesso e lo depositerete sul tavolo, approfittando di ciò per adocchiare l'ultima carta e il contrassegno della prima.

Deposto il mazzo, porgete ad uno spettatore l'Asso che avevate tolto, dicendogli di collocarlo sopra il mazzo e poi di alzare le carte ad un qualsiasi punto. Insistete sul fatto che il mazzo possa essere alzato « in qualunque punto »: ciò non ha importanza alcuna, perché qualunque sia il punto in cui il mazzo venga tagliato, l'Asso verrà sempre a trovarsi tra la prima carta e l'ultima, ma ciò serve per deviare opportunamente le argomentazioni degli astanti.

Appena compiuto il taglio, fatevi dire quale sia ora la carta che si trova per ultima; simulare, come nel prestigio precedente, qualche calcolo trascendentale, e quindi annunziate le due carte che sapete trovarsi sopra e sotto l'asso.

**TERZO PRESTIGIO.** — *Avendo la schiena volta al pubblico, fate prelevare e quindi ricollocare sul mazzo un numero qualsiasi di carte ed, esaminato il mazzo, l'Artista scopre quante carte sono state prelevate.*

*Spiegazione.* Fatto mischiare e deporre il mazzo sul tavolo; determinata per mezzo del contrassegno quale sia la prima carta; pregate uno spettatore, mentre voi gli volterete le spalle, di prelevare dal mazzo, ad una ad una, un certo numero di carte e quindi, il mazzetto così formato, deporre nuovamente sopra il mazzo.

Rivoltandovi, non avrete che da prendere il mazzo in mano, esaminarlo a carte scoperte e contare quante carte ora si trovino sopra quella che sapevate esser la prima. È evidente che se, ad esempio, lo spettatore avrà tolte dal mazzo, ad una ad una, dieci carte, e poi tutte insieme le ricollocherà sul mazzo, quella che era la prima, si troverà ora ad essere la undicesima.

**QUARTO PRESTIGIO.** — *Tolte dal mazzo un certo numero di carte, tra le quali si trova un Asso, l'Artista indicherà sempre il posto in cui l'Asso si trova, anche se le carte vengano divise in più mazzetti.*

*Spiegazione.* Prelevate dal mazzo dieci carte, tutte di valore diverso, dall'Asso al dieci, e disponetele in ordine in modo che l'Asso sia l'ultima, a carte coperte, ed il dieci la prima.

Eseguite una serie di falsi miscugli e senza rivelare come siano disposte le carte e quale ne sia il valore, contentatevi di far vedere che l'ultima carta è un Asso.

Invitate quindi qualcuno ad alzare e, ad alzata compiuta, indicate subito il posto in cui l'Asso si trova. Per far ciò non avrete che da identificare la prima carta, il cui valore vi indicherà il posto dell'Asso. Così se, dopo l'alzata, la prima carta sarà un sette, vuol dire che l'Asso si troverà al settimo posto. Potete anche fare eseguire parecchie alzate consecutive, ché il risultato sarà sempre lo stesso.

In fine, fate tagliare più volte e quindi dividere le carte in tre o quattro mazzetti: il segreto esame del dorso della prima carta di ogni mazzetto vi indicherà subito in quale mazzetto debba trovarsi l'Asso, nonché il posto in cui l'Asso si trova nel mazzetto stesso.

Perché questo giuoco abbia il suo effetto, bisogna badar bene a non far vedere mai altra carta che non sia l'Asso, limitandosi ad una rapida sventagliata delle altre carte, in principio di giuoco, per assicurare gli astanti che il mazzetto non contiene altri assi. È bene anche che le dieci carte siano di semi assortiti. Il giuoco può anche essere eseguito con 11, 12 o 13 carte, introducendo le figure del caso, alle quali si attribuiranno i consueti valori di 11 per il fante, 12 per la regina e 13 per il re.

**QUINTO PRESTIGIO.** — *Una carta liberamente scelta da uno spettatore, e da questi riposta nel mazzo, è magneticamente ritrovata dall'Artista.*

*Spiegazione.* Prima fate ben mescolare il mazzo, quindi porgetelo sventagliato ad uno degli astanti acciò vi scelga una carta. Non appena la carta sarà stata scelta e che voi avrete avuto modo, dal contrassegno, di individuarla, offrite subito l'intero mazzo allo stesso spettatore perché egli stesso vi riponga la carta scelta e quindi lo mescoli nuovamente a suo piacimento.

Annuncerete quindi che per l'effetto prodotto dalla corrente microfaradica sviluppata nella carta scelta dalle irradiazioni dei centri bioelettrici della mano dello spettatore che ha scelto la carta sui corrispondenti centri della vostra mano, voi sarete ora in grado di indicare la carta scelta.

Togliete quindi le carte ad una ad una, guardandole intensamente, ciò che faciliterà il vostro compito, mentre lentamente le deporrete sul tavolo. Trovata che avrete quella che sapete essere la carta scelta, simulate, nel deporla sul tavolo, un lieve tremito della mano ed annunziate: *Caspita che corrente forte! Si vede, signore* (o si-

gnora), che voi disponete di una particolare energia, poveretti quelli che vi capitano sotto! Ho sentito una scossa veramente eccezionale! Ecco dunque la vostra carta!

Il finale di questo giuoco può essere variato in un'infinità di modi. Così ad esempio, disponendo di una semplice soneria da campanelli elettrici nel cui circuito avrete inserito una comune pila da 4 volta, mentre un tasto accortamente dissimulato nel tavolo potrà permettervi, con un semplice movimento del corpo, di chiudere il circuito e far suonare il campanello, potrete annunciare che la carta scelta, per virtù dell'energia elettrica assorbita e per mezzo di un delicatissimo congegno ricevente di vostra invenzione, sarà annunciata dal suono del campanello elettrico. Insomma, con un po' di fantasia, si possono ottenere effetti molto peregrini e divertenti.

**SESTO PRESTIGIO.** — *Una carta scelta da uno spettatore è da questi rimessa nel mazzo, che viene mescolato. Egli toglie quindi varie carte pronunciandone il nome e l'Artista, dal tono della voce, scopre la carta scelta.*

*Spiegazione.* È una graziosa mistificazione che tolgo, lievemente modificandola, da un recente scritto di Jules Danby <sup>(1)</sup>.

Fatta scegliere una carta che, per essere contrassegnata, saprete subito quale sia, porgete immediatamente il mazzo allo spettatore perché ve la rimetta e proceda quindi ad un esauriente miscuglio.

Ditegli allora di prelevare ad una ad una le carte dal mazzo e posarle sul tavolo pronunciandone ad alta voce il nome.

Lasciate passare il nome della carta che voi sapete essere quella scelta, fategli ancora dire il nome di altre due o tre carte e poi annunciate che, dall'intonazione della voce avete potuto scoprire la carta scelta, che indicherete.

(1) V. *The Magic Wand*, vol. XXI, 1932, pag. 112.

Il bello è che, quasi sempre, l'intonazione della voce, pronunciando il nome della carta scelta, cambia sul serio e che si potrebbe quasi quasi eseguire questo prestigio anche senza l'ausilio di carte contrassegnate. Ma è meglio non fidarsi.

Naturalmente chi sia sicuro di saper forzare una carta, può eseguire questo giuoco anche con un mazzo ordinario, che sarà tolto a prestito dalla persona con cui si esegue il prestigio e l'effetto sarà anche maggiore.

## VII. — LA CARTA SCELTA AL POSTO DESIDERATO

PRESTIGIO. — *Una carta scelta liberamente viene fatta trovare entro il mazzo al posto corrispondente ad un numero indicato dal pubblico.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Esistono molti sistemi per eseguire questo giuoco che si presta, in generale con buon successo, soprattutto per sedute improvvisate con un mazzo di carte qualsiasi, tolto a prestito.

**PRIMO METODO.** — È l'applicazione del principio già indicato a proposito della forzatura col sette <sup>(1)</sup>.

Fatta scegliere liberamente una carta qualsiasi, mentre il pubblico prende nota della carta, si contano segretamente sei carte da sopra il mazzo e sotto di queste si fa accortamente rimettere la carta scelta, che così viene a trovarsi ad essere la settima, contando a carte coperte.

Si deposita allora il mazzo sul tavolo e si prega il pubblico di indicare un numero tra uno e dieci. Come ho già detto a suo luogo, vi sono settantacinque probabilità su cento che il sette sia il numero indicato. Se sarà così, *good and well*, come dicono gli inglesi, non vi sarà che da pregare lo spettatore di voler indicare la carta scelta e quindi prelevare egli stesso sei carte dal mazzo depositato sul tavolo, rivoltare la settima e accertare come essa sia effettivamente quella scelta.

Se il numero indicato fosse invece diverso, il giuoco non avrà naturalmente una soluzione ugualmente brillante, ma lo si porterà lo stesso a soddisfacente conclusione riprendendo il mazzo dal tavolo e usando degli

---

(1) V. pag. 198.

accorgimenti indicati a proposito nella forzatura col sette <sup>(1)</sup>.

**SECONDO METODO.** — Si dispongano le prime dieci carte, contando a carte coperte, di un mazzo di 52 carte, in modo che la prima sia un *dieci*, la seconda un *nove*, la terza un *otto* e così di seguito fino alla decima che sarà un *asso*.

Si faccia scegliere una carta avendo l'accortezza che questa non sia una di queste prime dieci e la si faccia quindi riporre nel mazzo, di tal maniera che, senza che ciò appaia, essa venga a trovarsi all'11° posto, cioè subito dopo le dieci carte preordinate.

Si consegna quindi il mazzo allo stesso spettatore e lo si richieda di togliere da sopra il mazzo, successivamente, un certo numero di carte, coperte, quindi, quando creda, di rivoltarne una; continuando allora a contare tante carte quante ne indica il valore della carta rivoltata, pronunziando l'ultimo numero si troverà ad avere nelle mani la carta scelta.

Così se, ad esempio, lo spettatore toglierà prima cinque carte e rivolterà la sesta, che sarà evidentemente un *cinque* contando ancora cinque carte, la quinta risulterà essere la carta scelta. Se invece ne togliesse otto e rivoltasse la nona, che sarà un *due*, è la seconda carta successiva che risulterà essere quella scelta.

**TERZO METODO.** — È una modificazione del metodo precedente che rende il giuoco ancora più interessante e misterioso.

Si abbiano le prime dieci carte preordinate come ho precedentemente indicato e, come 11<sup>a</sup> carta, si ponga un *dieci*. Quindi, fatta scegliere una carta dal pubblico, si abbia cura di farla rimettere nel mazzo come 21<sup>a</sup>.

Si procede quindi come prima, soltanto aggiungendo, nelle istruzioni da darsi allo spettatore, che rivoltata una prima carta, il valore di questa gli indicherà il posto

(1) V. pag. 198.

di una seconda carta, il cui valore, a sua volta, gli indicherà il posto della carta scelta.

È evidente che qualunque sia la carta rivoltata, tra le prime dieci, il valore di questa porterà a rivoltare l'11<sup>a</sup>, che essendo un *dieci* rinverrà alla 21<sup>a</sup>, che è la carta scelta.

**QUARTO METODO.** — Si dispongano un *sette* ed un *sei* come prime due carte di un mazzo, a carte coperte, ed un *nove* come ultima.

Si faccia scegliere una carta e si abbia cura, nel farla riporre, che essa venga a trovarsi come *ottava*.

Si richieda quindi al pubblico l'indicazione di un numero tra cinque e dieci.

Se il numero indicato sarà *sei*, solleverete le prime due carte, come se fossero una, e dicendo: « Strano, anche la prima carta era un *sei* », passerete distrattamente queste due carte in fondo al mazzo. Quindi conterete ostensibilmente le prime sei carte e, dopo esservene fatto dire il nome, farete vedere come la sesta sia appunto la carta prescelta.

Se invece vi sarà indicato un *sette*, opererete allo stesso modo, sollevando soltanto la prima carta per far vedere che essa è un *sette*.

Se il numero indicato sarà l'*otto*, conterete semplicemente fino all'8<sup>a</sup> carta.

Se, infine, vi sarà indicato il *nove*, prenderete l'ultima carta del mazzo facendo constatare che essa è un *nove*, la metterete distrattamente sopra il mazzo e cominciando da questa conterete nove carte.

**QUINTO METODO.** — Fatta scegliere liberamente una carta, appena questa sarà stata rimessa nel mazzo, eseguite il salto e portatela al primo posto. Dopo di che, qualunque sia il numero indicato, la farete apparire al posto voluto impiegando o l'impalmatura o il servizio di vantaggio.

Nel primo caso, impalmata la carta, conterete sul tavolo tante carte fino al numero inferiore di un'unità

a quello indicato. Domanderete allora il nome della carta ed approfitterete di questo istante per rimettere la carta sul mazzo e quindi rivoltarla contando il numero scelto.

Nel secondo caso, non avrete che da servire una carta dopo l'altra, riservando al numero indicato il servizio della prima carta.

Un terzo sistema consiste nel servire regolarmente sul tavolo, una dopo l'altra cominciando dalla prima, che è la carta scelta, il numero di carte indicato a carte coperte. Finito il servizio la carta scelta dovrebbe naturalmente essere la prima del mazzetto che si trova sul tavolo; sarà invece l'ultima. Si domanderà allora, sollevando il mazzetto, il nome della carta, mentre mediante il salto, si fa passare l'ultima al primo posto. Si rivolta questa carta e si fa vedere come essa sia veramente quella scelta.

Un altro modo assai brillante di far risultare come ultima delle carte contate quella che è stata invece contata per prima, consiste nell'applicazione del principio della *falsa conta*. Le carte in questo caso, anziché depositarle sul tavolo, si contano passandole da una mano all'altra. Giunti a contare il numero inferiore di un'unità a quello indicato, invece di prelevare una carta dal mazzo, si deposita sopra questo la prima carta prelevata, la quale viene così a trovarsi a posto per essere contata al numero indicato.

Si potrà anche, invece che al primo posto sul mazzo, portare la carta scelta in fondo al mazzo, a carte coperte, poi contare le carte prelevandole ad una ad una dal fondo del mazzo e, con l'artificio della carta scivolata, servire quella scelta al numero indicato. In questo caso è bene mettere la carta scelta come penultima, servire come prima l'ultima, scivolare quella scelta, servire la successiva e poi le altre fino al momento di dover servire quella scivolata.

Naturalmente per eseguire tutto ciò ci vuole molta pratica e non sono questi metodi che possano essere consigliati ai principianti.

**SESTO METODO.** — Fatta scegliere una carta e questa riporre entro il mazzo, prima di fare il salto dei mazzetti, si lascia cadere sopra la carta scelta un'altra carta, così che eseguito il salto, la carta scelta venga a trovarsi come seconda carta del mazzo. Si volta allora la prima carta e si mostra al pubblico perché constati che non è la carta scelta. Quindi si rimette, figura in alto, sopra il mazzo. Si chiede allora l'indicazione di un numero qualsiasi. Supponiamo che questo sia *dieci*. Si fa scivolare in basso la carta scoperta che si trova sopra il mazzo e con questa, nascostamente, anche la carta successiva che è la carta scelta. Quindi si dice: *Una è questa che abbiamo rivoltata, due è quest'altra* (e si prende la prima carta coperta dal mazzo, la si rivoltata e la si mette sopra l'altra già scoperta), *tre è quest'altra* (si ripete la stessa mossa con la carta successiva e così di seguito fino a che non si siano contate dieci carte). Contate che siano dieci carte e fatto constatare come nessuna di queste sia la carta scelta, si riportano tutte le carte rivoltate (e con esse anche la carta scelta) a paro con il lembo superiore del mazzo. Si voltano tutte insieme le dieci carte rivoltate e si mettono, dorso in alto, sul mazzo che si ha in mano.

Si contano ora ad una ad una, deponendole coperte sul tavolo, le prime dieci carte, si rivoltata la carta successiva e si fa constatare essere questa la carta scelta.

Un finale ancora più interessante si otterrebbe facendo apparire la carta scelta come decima, vale a dire come l'ultima delle dieci carte che si erano fatte prima vedere. Per ottenere ciò basterà ricorrere al metodo della falsa conta, togliendo, ad un momento dato, mentre si contano le dieci carte sul tavolo, due carte invece di una e poi, giunti a contare dieci, farsi dire il nome della carta scelta e rivoltarla.

**SETTIMO METODO.** — Si consegna il mazzo di carte ad uno spettatore e lo si prega di prelevare, mentre l'Artista gli volta le spalle, un certo numero di carte e di formare con queste due mazzetti dello stesso numero

di carte. Fatti questi due mazzetti, uno se lo metterà in tasca e l'altro, dopo aver guardato la prima carta del resto del mazzo, lo metterà sopra questo. Sarà anzi bene, ad evitare contrattempi, purtroppo assai frequenti nelle nostre esibizioni, che il nome della carta vista sia scritto sopra un pezzo di carta che, piegato in quattro, verrà consegnato ad un altro spettatore.

A questo punto l'Artista si rivolta, si fa ridare il mazzo di carte e domanda all'uno od all'altro degli spettatori di indicargli un numero tra 10 e 20.

Avuta l'indicazione di tale numero, l'Artista porta il mazzo dietro la schiena e, segretamente, toglie da sopra il mazzo, ad una ad una, un numero di carte corrispondente al numero indicatogli, e quindi le rimette tutte insieme sopra il mazzo <sup>(1)</sup>.

Riporta quindi il mazzo davanti a sé e su di esso fa depositare il mazzetto di carte che il primo spettatore si era messo in tasca. L'Artista non mancherà di far notare come egli ignori completamente il numero di carte di cui si compone tale mazzetto.

Consegna quindi l'intero mazzo ad uno spettatore e lo prega di prelevare da sopra tante carte quante ne indica il numero proposto meno una. Fa quindi leggere il foglietto contenente il nome della carta, fa rivoltare la carta ora rimasta prima del mazzo e fa constatare come questa sia precisamente quella il cui nome era scritto sul foglietto, misteriosamente giunta al numero indicato.

Ben presentato, questo è giuoco di grande effetto.

**OTTAVO METODO.** — Con questo metodo la carta scelta non viene effettivamente al posto desiderato, pure, per il modo con cui si svolge il giuoco, si dà l'apparenza che la cosa accada.

Pregate anzitutto uno spettatore, al quale porgerete

---

(1) Le carte vanno prelevate ad una ad una mettendo sempre sopra ognuna, a carte coperte, la successiva. Così che quando questo mazzetto sarà rimesso sulle altre carte, l'ordine delle carte di questo mazzetto risulterà invertito.

un mazzo di carte ordinario, di volere scegliere liberamente una carta e quindi ricollocarla nel mazzo, ricordando bene, oltre al nome della carta, anche il posto nel quale essa è stata rimessa, contando a carte scoperte.

Rivolgendovi quindi ad un altro spettatore lo pregherete di volervi indicare un numero qualsiasi.

Preso allora il mazzo dalle mani dello spettatore che ha scelto la carta, portate il mazzo stesso dietro la schiena e, asserendo di eseguire un miscuglio magico, conterete, cominciando dal fondo, un numero di carte uguale al numero indicatovi meno uno, e tutte queste carte porterete in blocco sopra il mazzo.

Offrite quindi di nuovo il mazzo allo spettatore che ha scelto la carta e pregatelo di voler contare le carte del mazzo fino al numero indicato, cominciando però a contare dal numero successivo a quello corrispondente al posto nel quale aveva messo la carta scelta.

Arrivato che egli sarà al numero indicatogli, pregatelo di dire il nome di detta carta e, rivoltando l'ultima carta contata, verificare come essa sia effettivamente quella scelta.

Si tratta, come si vede, di una molto semplice combinazione aritmetica e però, perché il giuoco riesca, occorre soltanto un' assoluta precisione nel conteggio delle carte.

È anche opportuno, a scanso di inconvenienti, di indicare al primo spettatore di mettere la propria carta ad un posto non superiore, per esempio al 10° e di chiedere al secondo l'indicazione di un numero compreso tra 10 e 20, ciò, direte, per rendere il giuoco più rapido.

*Esempio.* Il numero indicatovi sia il 19; portando le carte dietro la schiena, preleverete dal fondo, in blocco, 18 carte e le porterete sopra il mazzo. Se lo spettatore che ha scelto la carta aveva questa collocato, contando dal fondo, al 6° posto, ora, cominciando a contare dalla cima del mazzo pronunziando 7 sulla prima carta, giunto che sarà al numero 19 ritroverà la carta scelta.

**NONO METODO.** — Un altro sistema, consigliato da Bardaud <sup>(1)</sup>, assai simile al precedente, è il seguente:

Si divida in due parti uguali, di 16 carte ognuna, un mazzo di 32 carte e si mantengano segretamente separate le due parti con la solita introduzione del mignolo della mano sinistra.

Prese quindi dalla parte superiore del mazzo una dozzina di carte si distendono sul tavolo, pregando uno spettatore di pensarne una e di notare esattamente il posto che occupa. Si prendono di nuovo esatte carte, senza cambiarne l'ordine e si mettono sopra il mazzo. Quindi, si esegue il salto delle due metà del mazzo.

Si domanda allora allo spettatore che ha scelto la carta il posto che essa occupava. Avuta l'indicazione del numero corrispondente, questo si sottrae da 16 e dal fondo del mazzo si prendono successivamente mettendole scoperte sul tavolo tante carte quante ne occorran per arrivare al resto ottenuto. La carta successiva, che sarà quella scelta, si fa scivolare, quindi, osservando come la carta scelta non sia ancora stata estratta si domanda allo spettatore a che numero vuole che essa giunga. Si continuano ad estrarre carte dal fondo del mazzo e, giunti al numero indicato si estrae la carta scivolata.

Supponiamo che la carta si trovasse ad essere la quinta. Togliendo cinque da sedici, resta undici: si estraiono ad una ad una, dal fondo, undici carte, la dodicesima si scivola, e si domanda a qual numero si vuol vedere apparire la carta. Supponiamo che vi si risponda: 18. « *Undici carte — osserverete — si trovano già sul tavolo, contiamo ora 12, 13, 14, 15, 16, 17. La carta scelta dovrebbe quindi ora trovarsi, per essere al 18° posto, l'ultima del mazzo (si spinge a posto la carta scivolata e si rivolta il mazzo). Infatti eccola!* »

**DECIMO METODO.** — Il principio è identico a quello su cui si basa il metodo precedente, soltanto la presentazione ne è differente e mi pare preferibile.

(1) Vedi BARDAUD, *Tours de Cartes sans Appareils*, Rout, Parigi, 1932.

Dato ad uno spettatore il mazzo da mescolare, lo pregate di pensare, senza dirvelo, un numero inferiore a 15 e di guardare, lasciandola a posto, la carta del mazzo corrispondente a tale numero, contando a carte coperte.

Mentre questa operazione si compie, vi allontanerete così che non si possa sospettare che voi abbiate visto qualche cosa.

Ritornando al pubblico, insisterete sul fatto della materiale impossibilità per voi di sapere quale carta sia stata scelta, visto che il numero corrispondente è stato solo pensato e non detto.

Vi fate allora riconsegnare il mazzo e nuovamente vi allontanerete, pregando un altro spettatore, mentre voi siete lontano, di voler scrivere sopra un foglio di carta un altro numero tra 15 e 20.

Mentre ciò si esegue, voi, nascostamente conterete, mettendole l'una sull'altra, le prime sedici carte, il cui ordine si troverà così ad essere invertito, e così invertite le riportate nuovamente sul mazzo.

Ritornato davanti al pubblico, annunzierete che non soltanto ora ritroverete la carta vista, ma che la farete risultare al numero scritto dal secondo spettatore, cominciando a contare dal numero pensato dal primo.

Avuta l'indicazione del numero scritto, se questo fosse 17, lasciate le carte come stanno; se 16, passate una carta da sopra a sotto il mazzo; se 18, passatene una da sotto a sopra e se 19, passatene due, pure da sotto a sopra.

Cominciate allora a contare le carte pronunziando sulla prima il numero successivo a quello pensato e giunto che sarete al numero che è stato scritto, tenendo la carta in mano, coperta, vi farete indicare il nome della carta stessa, quindi la rivolterete per fare ammirare la riuscita del vostro esperimento.

**UNDECIMO METODO.** — Questo metodo ha il pregio di una certa originalità e per quanto esso sia basato sopra un semplice calcolo aritmetico, riesce sempre a tutta prima incomprensibile. È bene però passare poi su-

bito ad altro giuoco per non dare al pubblico il tempo di pensarci troppo sopra!

Si offra il mazzo ad uno spettatore pregandolo di sceglieri, mentre voi gli volterete le spalle, un numero pari di carte che dividerà, a carte coperte, in due mazzetti. Quindi guarderà la prima carta della rimanente parte del mazzo, vi metterà sopra, sempre coperte, le carte di uno dei due mazzetti e l'altro se lo metterà in tasca.

Domandate allora allo stesso o ad altro spettatore di indicarvi un numero qualsiasi tra 10 e 20. Togliete dal mazzo, ad una ad una, mettendole una sull'altra, tante carte quante sono le unità del numero indicatevi. Rimettete sul mazzo questo pacchetto. Sopra di questo pregate lo spettatore di porre il mazzetto che aveva in tasca. Quindi, dopo aver ben richiamata l'attenzione del pubblico sul fatto che voi non sapete di quante carte sia composto questo mazzetto e che il numero vi è stato liberamente indicato da altri, togliete nuovamente dal mazzo, ad una ad una, tante carte ed al numero indicato si troverà la carta vista in principio dallo spettatore. Provare per credere.

## VIII. — LA CARTA IN TASCA

PRESTIGIO. — *La carta pensata da uno spettatore e da lui vista, segretamente scompare dal mazzo e si ritrova nelle tasche dell'operatore.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Molti sono i metodi impiegati per eseguire questo giuoco che non manca mai di produrre sul pubblico molta impressione. Ogni Artista, si può dire, ha un suo sistema personale, a seconda delle proprie preferenze e delle proprie attitudini. Trattandosi di uno dei miei prestigj preferiti, comincerò col descrivere il *modus operandi* da me adottato.

**PRIMO METODO.** — Si cominci col consegnare il mazzo ad uno spettatore perché voglia ben mescolarlo, così che esuli ogni idea di mazzo preordinato.

Avuto indietro il mazzo, annunzierete che presenterete ora al pubblico, ad una ad una le prime dieci carte del mazzo stesso, così come vi è stato consegnato, pronunziando, ad ogni carta che mostrerete, il rispettivo numero d'ordine: *prima, seconda, terza*, e via dicendo.

Uno degli spettatori, dovrà mentalmente scegliere una di queste carte e ricordare tanto il nome della carta stessa quanto il posto che essa occupava nel mazzo; posto da voi indicato, per ogni carta mostrata, col pronunziarne il numero d'ordine.

Queste spiegazioni debbono essere ben chiare e magari ripetute fino a che non si sia ben certi che lo spettatore col quale si opera abbia ben compreso quanto gli si richiede.

Per mostrare le carte, tenendo il mazzo nella mano sinistra, prenderete le carte ad una ad una con la mano destra ed avrete cura che la faccia delle carte stesse sia scorta solo dal pubblico e non da voi.

Finita la mostra delle dieci carte, tutte in blocco le

rimetterete sopra il mazzo ed il mazzo stesso porterete dietro la schiena, non prima però di esservi ben assicurati che lo spettatore abbia scelto mentalmente una delle dieci carte, ne ricordi il nome ed il posto.

Tosto che il mazzo si trovi dietro la schiena prenderete una carta dal fondo e la porterete in cima al mazzo, quindi preleverete un'altra carta, pure dal fondo e, senza che il pubblico possa scorgerne altro che il dorso, la porrete ostensibilmente in tasca.

Fatto ciò, vi avvicinerete allo spettatore che ha scelto la carta e gli domanderete quale posto occupava la carta da lui scelta. Avuta tale indicazione, preleverete ad una ad una, da sopra il mazzo, tante carte quante siano necessarie per arrivare al numero indicato e la carta sulla quale è caduto tale numero poserete coperta davanti allo spettatore perché verifichi se è la sua.

Approfitterete di questo istante, in cui lo spettatore è occupato a rivoltare la carta offertagli, per impalmare la carta successiva che, naturalmente, si trova ad essere quella pensata.

E non appena lo spettatore avrà dichiarato non essere la carta offertagli quella da lui pensata, si risponderà: « *Lo sapevo bene, visto che la carta da voi pensata era quella che avevo messa in tasca* » e introdotta la mano nella tasca se ne estrae la carta impalmata. « *Che carta era la vostra? Il sette di cuori? Eccolo!* » e si rivolterà la carta.

Mentre tuttora durano gli applausi, si abbia la precauzione di mettere tutto il mazzo di carte nella stessa tasca nella quale è rimasta la carta ivi primitivamente introdotta, acciocché questa si incorpori nel mazzo stesso.

**SECONDO METODO.** — L'Artista sottrae una carta dal mazzo e, prima di cominciare il giuoco, la nasconde in tasca. Quindi offre il mazzo ad uno spettatore con preghiera di voler prima ben mescolare le carte, quindi scegliere una carta e ricordare il posto in cui la carta stessa si trova, contando a carte coperte.

Mentre lo spettatore è intento a queste operazioni,

la carta messa in tasca viene impalmata e, nel ritirare dallo spettatore il mazzo, è deposta come prima sul mazzo stesso. Si domanda allora a qual posto si trovava la carta; si contano le carte ad una ad una fino al numero indicato e si fa vedere come la carta non si trovi a tal posto. Nel frattempo, si impalma la carta successiva, che è quella scelta, si porge il mazzo di nuovo allo spettatore perché egli stesso verifichi che la sua carta è scomparsa. Fattosi quindi dire il nome della carta stessa, questa si finge estrarre dalla tasca.

**TERZO METODO.** — Dopo aver fatto mescolare il mazzo e scegliere una carta da uno spettatore, pregandolo di ricordarsi il posto in cui la carta stessa si trova, contando a carte scoperte; col pretesto di contare le carte per assicurarvi che nessuna ne sia stata sottratta, capovolgerete l'ordine delle carte, così che se la carta scelta si trovava, supponiamo, la decima contando dal fondo del mazzo, a carte scoperte, ora verrà a trovarsi ad essere la decima cominciando dalla cima, a carte coperte. Su ciò avrete cura di richiamare la particolare attenzione del pubblico. Approfitterete anche di questa conta per far passare nascostamente, a conta finita, una carta dal fondo in cima al mazzo, così che quella che prima era la decima sarà ora l'undicesima.

Fatto ciò porgerete il mazzo sventagliato ad un altro spettatore richiedendogli di scegliere una carta e senza guardarla, di mettervela in tasca. « *Questa — direte — deve essere la carta che lo spettatore precedente aveva scelta. Infatti, a che posto si trovava la vostra carta? Al decimo? Verifichiamo* ». Qui occorre fare attenzione che la carta scelta non sia tra le prime dieci.

Contate quindi dieci carte, porgete la 10<sup>a</sup> allo spettatore, coperta, perché verifichi se è quella da lui scelta; ne approfittate per impalmare l'undicesima, che quindi estraete dalla tasca come se fosse quella che il secondo spettatore vi aveva deposto.

Far bene attenzione che il secondo spettatore non scelga a vostra insaputa proprio la carta scelta dal primo.

**QUARTO METODO.** — Disponendo di una carta corta da inserire nel mazzo, questo giuoco si può eseguire in modo assai brillante, con il vantaggio di non dovere, durante la sua esecuzione, rivolgere nessuna domanda allo spettatore che sceglie la carta.

Si collochi anzitutto la carta corta al primo posto del mazzo ed offrendo questo ad uno spettatore perché scelga una carta, gli si dirà che ciò faccia pensando prima un numero qualunque; quindi, tolte successivamente ad una ad una tante carte quante ne rappresentano il numero pensato, guardi la carta successiva; poi, su di essa ricollochi il mazzetto di carte tolte; tutto ciò, mentre l'Artista gli volta le spalle.

Avuto il mazzo di ritorno, lo si porta dietro la schiena, si taglia alla carta corta, si preleva la carta successiva (quella quindi che lo spettatore ha visto) e senza mostrarla, la si mette in tasca.

Si porgono allora nuovamente le carte allo spettatore che aveva scelto la carta e lo si prega di guardare se la sua carta si trovi ancora nel mazzo. Alla sua risposta negativa, si risponderà semplicemente: « *Infatti, la vostra carta è quella che io ho messo in tasca. Che carta era la vostra? Eccola!* »

Non disponendo di una carta corta si potrà ricorrere al trucco della piegatura dell'angolo di una carta, così come ho altrove indicato. Anche una carta lunga od una larga potrebbero compiere lo stesso servizio, ma l'uso di tali carte è sempre da evitarsi quando il mazzo debba essere dato in mano al pubblico.

**QUINTO METODO.** — Ed ora, ecco una nuova e più complicata presentazione di questo vecchio giuoco, quale ho visto eseguire dal bravo Johannes Steinweg ed è stata da lui stesso descritta in *Magie*, la pubblicazione ufficiale dell'Organizzazione germanica dei prestigiatori.

L'Artista fa prima esaminare una delle tasche della sua giacca e constatare come essa sia assolutamente vuota. Quindi, dopo i soliti miscugli (genuini) prega uno spettatore di pensare un numero qualsiasi, senza dirglielo,

ma sarà bene se, per far più presto, si tratterà di un numero tra 1 e 10. Poi con lo stesso sistema spiegato nella descrizione del primo metodo (v. pag. 365) si fanno passare davanti agli occhi del pubblico le prime 10 carte del mazzo, numerandole ad alta voce, mentre lo spettatore che ha pensato il numero è pregato di guardare la carta corrispondente al numero pensato. Così, se, per esempio, avesse pensato *otto*, dovrà guardare e ricordare l'*ottava* carta.

L'Artista posa ora sul tavolo, coperte, le dieci carte che ha fatto vedere ed offre, sventagliato, il resto del mazzo ad un altro spettatore perché ne estragga una carta, la guardi e la faccia vedere ai proprii vicini.

Mentre questo accade, l'Artista riprende le dieci carte che aveva deposto sul tavolo e le rimette sulle carte che ha in mano.

Avuta indietro, coperta, la carta scelta, si dirà: *Questa carta, ora, senza guardarla, me la metterò in tasca.* Così si mostra di fare, ma invece, introdotta la mano con la carta nella tasca fatta esaminare, mentre la mano è nell'interno, si impalma la carta e, tolta la mano dalla tasca, la carta stessa viene rimessa nascostamente, coperta, sopra il mazzo che si ha nell'altra mano.

L'Artista si rivolge ora al primo spettatore e gli dice: *Volete avere la cortesia di dirmi ora il numero d'ordine che aveva la carta da voi pensata? Ottava? Benissimo. Vuol dire che ora questa ottava carta la farò anch'essa passare magicamente, dal mazzo che tengo in mano, alla mia tasca.*

Si finge, con adeguate mosse della mano sinistra, l'estrazione magica della carta ed il suo gettito nella tasca, e quindi: *Guardiamo un poco. Tolgo le prime sette carte (si tolgono queste carte ad una ad una e si mettono una sull'altra sul tavolo) ed ora questa è l'ottava; ma, l'ottava avendola io, magicamente, gettata nella mia tasca, evidentemente questa non può essere che quella che prima era la nona. Infatti, che carta era quella da voi vista? Lo spettatore dice il nome di questa carta e si fa constatare che la carta che ora è l'ottava è un'altra. Si*

mette questa ottava carta sulle altre sette che sono sul tavolo e quindi si prosegue: *Non poteva essere diversamente, visto che la vostra carta si trova nella mia tasca. Infatti* (si impalma nascostamente l'attuale nona carta, che è, evidentemente, quella che prima era l'ottava, si mette la mano in tasca e se ne finge l'estrazione dalla tasca stessa) *eccola qua!* Prima salva d'applausi, che subito interrompete: *Un momento! debbo ancora far comparire la carta che aveva messo in tasca per prima. E anche questo lo faremo magicamente. Anzi voglio proprio farla passare al posto che il primo spettatore aveva pensato: l'ottava.* Si fanno le solite mosse per simulare l'estrazione invisibile della carta dalla tasca ed il suo gettito entro il mazzo; non prima però di aver rimesso sul mazzo che si ha in mano il mazzetto di otto carte che si erano contate sul tavolo. *Anzi — si proseguirà — contate voi stesso e togliete le prime sette carte da sopra il mazzo. L'ottava sarà la vostra.* Prima però che lo spettatore volti l'ottava carta gli si domanda ancora: *Che carta era la vostra?* Lo spettatore la nomina, poi volta la carta ed un nuovo applauso conferma la riuscita del vostro prezioso esperimento.

È inutile che aggiunga che il ritrovamento al posto desiderato di questa carta è semplicemente dovuto al fatto che essa, come si ricorderà, era la prima del mazzo, al quale era stata segretamente aggiunta dopo essere stata impalmata; poi dopo aver tolte ad una ad una le prime otto carte era venuta a trovarsi, per essere stata tolta per prima, l'ottava carta del mazzetto così formato sul tavolo ed, infine, dopo la riunione di questo mazzetto al resto delle carte, l'ottava di tutto il mazzo.

Per procurarvi un supplemento di applausi, fate ancora vedere, rivoltandolo, l'interno della tasca della vostra giacca, facendo constatare come essa sia di nuovo perfettamente vuota.

## IX. — LE CARTE A TRAVERSO LA MANICA

Questo giuoco ha origine da *La carte à la manche*, uno dei prestigi favoriti di Robert-Houdin. I modi per eseguirlo sono moltissimi. Ne riporterò qui alcuni, conoscendo i quali sarà possibile all'industrioso lettore introdurvi tutte quelle variazioni che la sua fantasia sapesse suggerirgli.

Il primo è quello stesso usato dal grande maestro francese:

**PRIMO PRESTIGIO.** — *Fatta scegliere una carta, dopo averla rimessa nel mazzo e questo ben mescolato, l'Artista la fa giungere al numero desiderato nella tasca interna dell'abito, facendo passare le carte a traverso la manica.*

*Spiegazione.* Fatta scegliere una carta, la si fa rimettere nel mazzo e quindi, per mezzo del salto, si porta in cima al mazzo stesso ed immediatamente si impalmano una dozzina di carte.

Rivolto allo spettatore che ha scelto la carta, l'Artista, tenendo il mazzo con la mano sinistra, coperto con la destra che tiene le carte impalmate, comincia: « *Mi propongo ora di eseguire un curioso ed interessante esperimento di pura destrezza. Tenendo il mazzo in questa maniera (si alza dal fianco il braccio sinistro portandolo orizzontale all'altezza della spalla, dorso della mano rivolto al pubblico), questo lieve movimento con le carte (si fanno, col pollice, scricchiolare le carte) determinerà le carte stesse a passare ad una ad una a traverso la manica e ad entrare dentro questa tasca (si porta la mano destra nell'interno dell'abito, come per indicare la tasca nella quale debbono passare le carte e vi si depositano, nascostamente, le carte impalmate). Attenzione!* (si fa vedere la mano vuota da una parte e dall'altra, si fanno

scricchiolare le carte che si tengono nella sinistra, si porta la mano destra alla tasca interna dell'abito e si estrae l'ultima delle carte depositate). *Ecco una prima carta. Come vedete è cosa semplicissima* (si rimette la carta sul mazzo). *Naturalmente, posso anche far passare le carte che desidero e quante ne desidero. Così, se il signore che ha scelto la carta, vorrà indicarmi dopo quante carte debbo far passare la sua, cercherò di soddisfarlo. Dopo cinque? Benissimo* (si eseguono cinque volte successive i movimenti precedenti e la quinta volta si preleva la prima delle carte impalmate, che è quella scelta). *Ecco la vostra carta!*

Si approfitta del momento di distrazione causato dalla meraviglia e dai commenti provocati dall'apparizione della carta e si impalmano alcune carte.

« *Del resto — si continua — è per me altrettanto facile far passare una carta dopo l'altra, quanto farne passare parecchie in una sola volta. Così* (si alza il braccio che tiene il mazzo, come ho spiegato precedentemente, si fanno scricchiolare le carte, si porta la mano destra alla tasca interna dell'abito, si depositano le carte impalmate e si estraggono tre carte), *ecco qua tre carte. Vogliamo farne passare ancora di più?* (si fa bene vedere la mano destra vuota da una parte e dall'altra e si estraggono cinque o sei carte dalla tasca). *Eccone cinque!*

Si ripetono queste mosse e questi discorsi fintanto che non si abbia più che una sola carta in mano. Si tratta ora di far passare anche questa nella tasca e la cosa richiede una certa abilità, molta audacia e altrettanta sveltezza. Si mostra la sola carta rimasta, tenendola con entrambe le mani; quindi rapidamente si finge di prenderla nella palma della mano sinistra, che rapidamente si solleva, come le volte precedenti col dorso al pubblico, mentre effettivamente si impalma la carta con la mano destra. Appena il braccio sinistro è giunto in posizione orizzontale: *Hop! anche questa è passata* (si chiude la mano sinistra, si riapre e si porta la palma vuota verso il pubblico, mentre la mano destra si porta alla tasca e finge l'estrazione della carta impalmata). *Eccola qua!*

Questi ultimi movimenti, come ho detto, vanno fatti tutti con grande rapidità, così da non dar tempo al pubblico di bene osservare il giuoco delle mani.

**SECONDO PRESTIGIO.** — *Fatte scegliere dal pubblico dieci carte, l'Artista le fa misteriosamente passare dalla propria mano sinistra alla tasca destra dei pantaloni, l'uno dopo l'altra.*

*Spiegazione.* Questo giuoco è del tutto simile, in quanto al metodo di esecuzione, al precedente, solo la presentazione ne è diversa, e forse più semplice.

Si offre il mazzo ad uno spettatore e lo si prega di voler da esso toglier dieci carte a propria scelta, così da poterle poi facilmente riconoscere.

Mentre questo spettatore è intento a tale scelta, un altro spettatore viene pregato di volersi cortesemente assicurare che la tasca destra dei pantaloni dell'Artista sia vuota, non contenga, cioè, alcuna carta. È questa una domanda che richiede da parte dell'Artista molto tatto, in quanto essa non può essere rivolta ad un proprio intimo senza che il sospetto di connivenza sorga negli altri, nè d'altra parte un gesto così familiare può essere mai richiesto nè ad un signora nè ad altra persona di riguardo. Soprattutto, se la persona di ciò richiesta se ne schermisse, evitare assolutamente di insistere e passare ad altra che appaia meglio disposta.

Avute quindi dal primo spettatore le carte scelte, tenendole, coperte, con la mano destra si conteranno ad una ad una passandole nella mano sinistra.

«*Scusate* — si dirà — *se conto le carte che affermate essere dieci, ma uno sbaglio è presto fatto e poi noialtri poveri Artisti dobbiamo sempre prendere le precauzioni necessarie per evitare i tranelli del pubblico!* (si contano le carte e nel far ciò si mantiene un lieve spazio tra la quinta e la sesta carta, quindi si ripassano le carte nella mano destra e si introduce nascostamente il mignolo tra queste due carte). *Effettivamente sono dieci. Ora prendo queste dieci carte con la mano sinistra* (se ne depositano in detta mano solo cinque e le altre cinque si impalmano

con la destra) e *distendo il braccio così* (si distende il braccio seguendo con gli occhi questo movimento). *Una lieve strizzatina alle carte* (si fanno scricchiolare per mezzo del pollice) *ed ecco che una carta è passata in questa tasca* (mentre si dice così, sempre guardando la mano sinistra, si porta la mano destra alla tasca dei pantaloni, si depositano le cinque carte impalmate e se ne estrae una). *Eccola* (si mostra la carta e la si deposita sul tavolo). *Eccone ora una seconda... una terza... una quarta... una quinta* (si ripetono i movimenti indicati avendo sempre cura, ora, prima di portare la mano alla tasca di far vedere questa mano dalla parte del dorso e da quella della palma). *Le carte erano dieci, cinque ne ho fatte passare nella tasca, quindi qui nella mano sinistra non debbono esservene che cinque. Volete verificare, signore?* (si danno le carte a verificare). *Ora farò passare anche queste* (si impalmano quattro carte, si distende il braccio sinistro, si ripetono i movimenti precedentemente descritti). *Eccone una... una seconda... una terza... una quarta...* *Ora non ve ne deve più essere che una* (si fa verificare che la mano sinistra non ha più che una carta) *ed anche questa passerà nella tasca. Hop! ed infatti eccola qui!* (si fanno gli stessi movimenti indicati per l'analogia conclusione del prestigio precedente).

Alla fine si danno le dieci carte estratte al signore che le aveva scelte perchè verifichi che sono quelle da lui consegnate.

Entrambi questi prestigii, per il loro carattere un po' spettacoloso, bene si prestano ad essere conseguiti davanti a pubblici relativamente numerosi, ma essendo di esecuzione poco facile hanno bisogno, per produrre l'effetto desiderato, di molto garbo e di una assoluta sicurezza di movimenti, per cui non consiglio di produrli che quando, con ripetuti esercizi e prove davanti allo specchio, si sia ben sicuri di aver raggiunto la necessaria precisione.

**TERZO PRESTIGIO.** — Ecco un'altra presentazione, di questo medesimo prestigio, quale mi è stata of-

ferta dal noto professionista di Milano, Luigi Giovenzana, presentazione alla quale, per altro, non conviene più il nome di « Carte a traverso la manica ».

L'Artista fa prima scegliere una carta da uno spettatore, la fa riporre nel mazzo e quindi, col salto, la porta al primo posto.

Toglie quindi dal mazzo, contandole rapidamente ad una ad una, dieci carte che depone sul tavolo e mette il resto del mazzo da parte.

Col pretesto di assicurarsi che le carte siano proprio dieci, le riconta ad una una, lentamente, e così fa ripassare la carta scelta al primo posto (coperta) di questo mazzetto di dieci carte.

Si prendono ora queste carte con la mano sinistra e si tengono, faccia verso il pubblico, nella posizione indicata a pag. 180. (La carta cambiata). Mentre le carte sono in questa posizione, con l'indice sinistro si separano segretamente dalle altre, cinque o sei carte e portando davanti al mazzetto la mano destra, con il pollice dietro e le altre dita davanti, con l'indice sinistro si spingono verso destra le carte che si erano separate, le quali vengono così impalmate dalla mano destra. Fra le carte impalmate e, precisamente la prima a carte coperte, si trova quella scelta dallo spettatore.

Ora si porta la mano destra nella tasca di destra dei pantaloni, si depositano le carte nella parte superiore di detta tasca e quindi si prende la fodera della tasca stessa, si rovescia in fuori e si fa vedere al pubblico perchè questo si convinca che la tasca è perfettamente vuota. Si rimette a posto la fodera della tasca e si inizia l'esecuzione del prestigio.

Si porta la mano destra presso la mano sinistra che tiene solidamente il pacchetto delle dieci carte e prendendo tra il pollice e l'indice uno degli angoli del mazzetto stesso si fanno scricchiolare le carte, quindi si allontana la mano destra col pugno chiuso, si porta davanti alla tasca destra e con rapida mossa verso la tasca si apre la mano e si conta: *uno!* Quindi si volta la mano da una parte e dall'altra per far ben vedere come essa

sia vuota, si introduce dentro la tasca e se ne estrae una delle carte ivi depositate. Si ripetono tutte queste mosse contando successivamente *due! tre!* ecc. fino a che non resti più, nella tasca, che una carta sola (quella che era stata scelta). — *Ora* — si dirà — *farò passare dalla mano alla tasca la carta che il signore aveva scelto. Attenzione!* Si ripetono le solite mosse e quindi estratta, coperta, la carta dalla tasca, si invita la persona che aveva scelto la carta a dirne il nome, si rivolta la carta e si fa constatare come essa sia precisamente la carta indicata. *Qui avevamo* — si proseguirà — *dieci carte. Ne ho fatte passare nella tasca* (supponiamo) *sei, non debbono quindi più restarne che quattro. Verifichiamo.* Si contano ad una ad una le carte rimaste nella mano e si fa verificare come esse non siano più che il numero indicato.

## X. — LE CARTE SIMPATIZZANTI

**PRESTIGIO.** — *Fatta scegliere da un mazzo di carte ordinario una carta qualsiasi e questa deposta sul tavolo, senza essere stata vista, un'altra carta scelta da un altro mazzo, risulta essere identica alla prima.*

*Materiale.* Due mazzi di carte ordinari oppure, volendo, un mazzo di carte per forzare e un mazzo di carte ordinario. Eventualmente, un classificatore per carte.

*Spiegazione.* I metodi per eseguire questo giuoco sono molti e tutti egualmente interessanti. Uno dei più semplici è il seguente:

**PRIMO METODO.** — Si determini anzitutto la carta che si vuol forzare e questa si disponga come prima in un mazzo ordinario.

Quindi, preso l'altro mazzo che, a seconda dell'abilità dell'operatore e delle sue personali preferenze, potrà essere tanto un mazzo ordinario quanto un mazzo per forzare, si forzi ad uno spettatore la carta di questo mazzo corrispondente a quella che si è messa nell'altro mazzo come prima.

Questa carta, lo spettatore che la prende non dovrà guardarla, ma deporla invece, coperta, o in tasca, o sul tavolo posandovi sopra un oggetto qualsiasi, un candeliere, una cassetta od altra cosa simile.

Dopo di che, questo mazzo viene consegnato ad un altro spettatore per offrirgli così l'opportunità di accertare che si tratta effettivamente di un mazzo ordinario. Ben inteso, ciò soltanto nel caso che effettivamente si sia usato di un mazzo simile, che se invece si fosse impiegato un mazzo per forzare, converrà prima scambiarlo con altro mazzo ordinario, predisposto opportunamente in luogo adatto come già dissi a suo luogo (v. pag. 209) od anche semplicemente omettere questa consegna e deporre

il mazzo adoperato, sia nella propria tasca, sia sul tavolo.

Preso quindi l'altro mazzo e fatto osservare che si tratta di un mazzo comune di carte ben mescolato, eventualmente lo si mescoli nuovamente od anche lo si dia a mescolare ad uno spettatore. In questo caso la prima carta dovrà essere prima impalmata e quindi rimessa sopra il mazzo.

Deposto il mazzo sopra un vassoio, l'Artista si reca in mezzo al pubblico e comincia col pregare uno spettatore qualsiasi di dividere questo mazzo in vari mazzetti. Quindi fa scegliere, prima ad uno, poi ad un altro, uno o due di questi mazzetti e così via, fino a che non non resti sul vassoio che un mazzetto solo. Questo viene diviso ancora in altri due o tre mazzetti, che sono anch'essi fatti prendere dal pubblico, fintantochè non restino più che tre carte. Si faranno allora scegliere successivamente due di queste carte.

Rimasta una sola carta nelle mani dell'Artista, questi pregherà lo spettatore che aveva scelto una carta dal primo mazzo di mostrare al pubblico detta carta, l'Artista mostrerà contemporaneamente la sua e le due carte appariranno essere identiche.

L'astuto lettore avrà naturalmente già compreso che la scelta dei vari mazzetti e delle ultime carte del secondo mazzo deve essere guidata dai principî della « scelta magica » già spiegati altrove <sup>(1)</sup>, per cui l'Artista, non perdendo mai di vista il posto preciso nel quale si trova la carta che lo interessa, farà in modo che questa rimanga sempre in sue mani.

È opportuno, in questo come in altri casi simili, non dire mai allo spettatore « *scegliete uno* (o due o più) *di questi mazzetti* (o di queste carte) », bensì « *indicatemi, uno* (o due o più) *di questi mazzetti* (o di queste carte) ». Quindi qualunque sia l'indicazione rispondere: « *Benissimo, allora vuol dire che queste le tengo io e queste le*

---

(1) V. pag. 307 (Le sedici carte).

*prendete voi* », tenendo le carte che convengono e consegnando le altre.

Bisognerà anche avere l'accortezza di rivolgersi successivamente a spettatori situati ad una certa distanza gli uni dagli altri, per evitare che il sotterfugio possa essere scoperto.

Meglio ancora, se l'Artista avrà precedentemente sottratta la prima carta del mazzo (uguale a quella forzata) e la terrà impalmata durante tutto il tempo occorrente per la distribuzione delle varie carte agli spettatori. In questo caso, la scelta potrà essere effettivamente una scelta genuina fino al momento in cui non rimangono più che poche carte tra cui scegliere; in questo momento la carta impalmata dovrà accortamente essere aggiunta a quelle rimaste; limitando così la scelta magica a queste sole ultime carte.

Questo modo di procedere è più consigliabile del precedente anche perchè la conservazione della carta in posizione di impalmatura è enormemente facilitata dalla presenza del vassoio, sostenuto con la stessa mano che tiene la carta impalmata.

Ben condotto, e con adatta presentazione, questo giuoco è sempre accolto con molto interesse.

**SECONDO METODO.** — Un altro modo di procedere, potrebbe essere questo:

Il primo mazzo sia un mazzo ordinario, disposto a corona con uno dei tanti sistemi precedentemente indicati. Eseguiti alcuni falsi miscugli e fatto alzare il mazzo ripetutamente, si presenta il mazzo sventagliato ad uno spettatore perchè scelga una carta. Ciò fatto, tagliando il ventaglio di carte al punto preciso nel quale è stata presa la carta, si porta la parte inferiore sulla superiore e si squadra il mazzo. La carta che risulterà così come ultima del mazzo, adocchiata, dirà quale sia la carta scelta.

Prima di procedere a distribuire le carte del secondo mazzo tra il pubblico, una rapida scorsa tra le carte di questo mazzo, cosa facilitata dall'opportunità

di mostrare al pubblico che si tratta di un mazzo di carte ordinario, darà modo di trovare la carta corrispondente a quella scelta, portarla al primo posto e, se così si voglia, impalmarla.

Questo metodo ha il grande vantaggio di evitare la forzatura della carta che non tutti si sentono sempre di poter eseguire col metodo classico, mentre l'uso di un mazzo per forzare non solo non è sempre possibile, ma non è esso stesso privo di qualche difficoltà; a tacer d'altre, quelle relative al ripetuto scambio dei mazzi od alla necessità, ove questi scambi si vogliono evitare, di sottrarre il mazzo adoperato all'esame del pubblico.

Usando del mazzo a corona, sarà bene, prima di consegnarlo al pubblico, dopo la scelta della carta, di procedere ad una buona genuina mescolata, così che l'artificio della sua disposizione non abbia ad apparire.

**TERZO METODO.** — Un metodo di mia invenzione, per ottenere in un modo originale il medesimo effetto prodotto con il giuoco testè descritto è il seguente:

Si abbia nella tasca interna dell'abito un mazzo di carte, in tutto identico a quello che sarà usato come primo mazzo, convenientemente disposto in un unico classificatore (v. pag. 120).

Si cominci quindi col consegnare il primo mazzo di carte (ordinario) ad uno spettatore perché lo voglia prima ben mescolare e poi ve lo porga perchè voi stesso possiate scegliervi una carta. Questa carta, senza guardarla e senza farla vedere al pubblico, la collocherete immediatamente nella tasca stessa che contiene il mazzo classificato.

Date quindi il secondo mazzo ad altro spettatore con l'incarico di dividerlo egli stesso in più mazzetti e questi far scegliere ad altri spettatori, finchè, rimasto un solo mazzetto di poche carte, anche queste distribuisca successivamente restando infine con una sola carta in mano.

Fate mostrare questa carta al pubblico e, mentre ciò si esegue, portate la mano nella tasca dell'abito, come

per estrarvi la carta precedentemente ivi collocata, ricercate invece nel classificatore la carta corrispondente a quella che sta ora davanti al pubblico ed estrattala lentamente avanzatevi tra gli spettatori, con la carta vista di dorso. Giunti vicino a quegli che tiene in mano l'altra carta, rivoltate la vostra e fate osservare come le due carte siano identiche.

Volendo e, se disponete della necessaria sveltezza, potrete anche ritornare subito al vostro tavolo, prendere il primo mazzo e far vedere al pubblico come esso manchi della carta scelta. Per far ciò bisogna, afferrato questo mazzo a carte scoperte, passarlo rapidamente in rivista e, scorta la carta voluta, farla passare all'ultimo posto ed impalmarla prima di consegnare il mazzo al pubblico. In generale, però, il pubblico non è mai tanto esigente e quest'ultima parte può anche, convenientemente, essere omessa.

Il classificatore per carte è uno dei pochi apparecchi usati nella prestigiazione per le carte la cui conoscenza non sia ancora diffusa nel pubblico profano; se aggiungete che, nella presentazione da me ideata, tutto viene eseguito dagli spettatori, si comprenderà facilmente il successo che con essa non mancherete mai di ottenere.

**QUARTO METODO.** — « Gli effetti più straordinari si ottengono spesso con i mezzi più semplici » dice un vecchio adagio corrente tra Prestigiatori ed il metodo che passo ad esporre per eseguire il giuoco delle carte simpatizzanti ne è una brillante conferma.

I due mazzi impiegati, anche qui, sono mazzi ordinari, senza alcuna preparazione. Uno spettatore viene pregato di sceglierne uno (scelta genuina), mentre l'Artista conserva l'altro.

« Ora — si dirà — vi prego di fare esattamente tutto quello che faccio io » e si incomincerà col mescolare il mazzo che si tiene in mano, eseguendo tutta una serie di miscugli genuini, che naturalmente lo spettatore ripeterà con il proprio mazzo.

« Adesso, datemi il vostro mazzo e prendete il mio

(si esegue lo scambio dei mazzi). Ora prendete una carta qualunque in mezzo al mazzo, guardatela, mettetela sopra il mazzo e poi alzate, esattamente come faccio io (si esegue). Alzate ancora una volta, due volte, quante volte volete, e lo stesso faccio io (si esegue). Evidentemente, tanto la carta che avete visto voi, quanto quella che ho visto io si trovano ora chi sa dove nel bel mezzo del rispettivo mazzo. Adesso ridatemi il mio mazzo e riprendete il vostro (si esegue lo scambio). Ora state bene attento: cercate nel mazzo che avete in mano la carta uguale a quella vista prima e io farò altrettanto con questo mazzo nel quale cercherò la carta che avevo visto io. Trovata questa carta, tenetela in mano, coperta, depositando sul tavolo il resto del mazzo. Io farò altrettanto con le carte mie (si esegue). Al tre, entrambi rivolteremo e mostreremo al pubblico la carta che abbiamo in mano: uno, due tre!

« Meraviglia delle meraviglie! Le due carte sono identiche! (applausi su tutti i settori!) ».

Semplice, vero? Nessuna difficoltà di manipolazione, né sforzi di memoria o mosse ardite, nulla di tutto ciò: tutto quello che occorre è ricordare, dopo di aver eseguito la serie di miscugli con cui si inizia il giuoco, quale sia l'ultima carta del mazzo che si consegna allo spettatore in cambio del suo mazzo. Scambiate una seconda volta i mazzi, mentre lo spettatore cercherà naturalmente la carta vista prima, l'Artista cercherà invece nel mazzo la carta che immediatamente precede, a carte scoperte, quella che aveva visto come ultima di tale mazzo e che evidentemente sarà quella che, dopo averla guardata, lo spettatore aveva messo sopra il mazzo stesso, prima di eseguire l'alzata. La quale alzata ha, infatti, avuto per risultato, di portare sopra la carta scelta, l'ultima carta del mazzo, conosciuta dall'Artista.

Questo giuoco è sempre di molto effetto ed ottimo per iniziare, con sicuro successo, un trattenimento di prestigiazione con mazzi di carte tolti a prestito.

5. — Per connessità di materia colloco qui que-

st'altro prestigio, per quanto di presentazione lievemente diversa dai precedenti.

PRESTIGIO. — *Una carta è chiusa dentro una busta dall'Artista. Uno spettatore è quindi richiesto di scegliere una carta e questa si trova essere identica a quella rinchiusa nella busta.*

Oltre alla carta che si chiude nella busta, si usa per questo giuoco un solo mazzo che deve essere così preordinato:

Re di quadri, regina di picche, regina di quadri, fante di fiori, due di quadri, fante di picche, dieci di fiori, asso di cuori, tre di cuori, dieci di picche, nove di fiori, due di fiori, tre di picche, asso di picche, nove di quadri, otto di cuori, tre di fiori, due di picche, due di cuori, asso di fiori, otto di picche, sette di cuori, quindi 22 *carte qualsiasi*, poi *la carta uguale a quella che si è messa nella busta*, infine le carte rimanenti.

Dopo i soliti falsi miscugli che lasciano le carte nell'ordine indicato, il mazzo viene offerto ad uno spettatore domandandogli:

1°) di passare da sopra a sotto il mazzo una o due carte o, se preferisce, di lasciare il mazzo come si trova;

2°) di formare quindi sul tavolo, prelevando le carte da sopra il mazzo, ad una ad una, cinque successivi mazzetti: prima uno di due carte, poi uno di tre, uno di quattro, uno di cinque e, infine, uno di sei;

3°) di scegliere uno di questi mazzetti; raccogliere tutti gli altri, mischiarli per bene e porli tutti insieme, sotto il mazzo;

4°) di sommare i punti di tutte le carte che si trovano nel mazzetto scelto (fante 11, regina 12 e re 13; come al solito);

5°) di togliere quindi dal mazzo tante carte quante ne indica il numero ottenuto con detta somma.

L'ultima carta così prelevata si troverà ad essere quella simile alla carta precedentemente chiusa dall'Artista in una busta.

Il funzionamento è automatico, ché le carte sono disposte in modo che la somma dei punti delle carte di qualunque mazzetto dà sempre:

25, se nessuna carta è stata passata da sopra a sotto il mazzo;

24, se una carta è stata passata da sopra a sotto il mazzo;

23, se due sono state le carte passate da sopra a sotto il mazzo.

E, corrispondentemente, la carta simile a quella che si trova nella busta, si trova ad essere, nel primo caso la 25<sup>a</sup>, nel secondo la 24<sup>a</sup> e nel terzo la 23<sup>a</sup> (1).

---

(1) OSVALD RAE, *The card and number mystery*, in *The Magic Wand*, vol. XV, 1926, pag. 123.

## XI. — LE CARTE CHE SI SOLLEVANO

(fr. *les cartes électriques*; ingl. *the rising cards*;  
ted. *steigende Karten*)

Questo divertimento, per numero di interpretazioni e popolarità di esecuzioni, può star alla pari soltanto col « giuoco dei quattro Assi » di cui parlerò in un capitolo successivo.

Il principio generale è questo: un certo numero di carte, scelte da diversi spettatori, quindi rimesse nel mazzo, si sollevano al comando, una dopo l'altra, mostrandosi al pubblico.

L'invenzione del giuoco pare debba farsi risalire a Comte <sup>(1)</sup>, certo che egli vi dimostrava una destrezza particolare e faceva di questo giuoco uno dei suoi maggiori successi.

Dal complicato sistema usato da Comte e dai suoi contemporanei a quelli semplicissimi oggi in uso, non c'è altro imbarazzo che quello della scelta: tuttavia, poi che queste pagine non vogliono essere un testo di storia della prestigiazione, ma un vero trattato pratico ad uso degli studiosi, mi limiterò ad indicare i sistemi oggi più usati per ottenere il risultato indicato, sistemi che, presentando ognuno una sua propria particolarità, potranno con vantaggio essere alternativamente impiegati anche dal medesimo artista <sup>(2)</sup>.

---

<sup>(1)</sup> Louis COMTE, noto prestigiatore francese, contemporaneo di Bosco, nato a Ginevra nel 1788 e morto a Reuil nel 1859.

<sup>(2)</sup> Tali e tanti sono i sistemi e gli apparecchi escogitati per l'esecuzione di questo divertimento, che nel recente catalogo di una sola ditta inglese, rilevo l'offerta dei seguenti apparecchi: *The rising card lyre*, *The new and improved rising card box*, *Goldston's rising cards*, *Card Houlette*, *The perfect rising card trick*, *The « last word » rising trick*, *Perfection rising card trick*, *Goldston's Sybil rising cards*, *Clockwork rising cards* e forse qualcuno mi è sfuggito.

**PRESTIGIO.** — *Tre carte sono scelte dal pubblico e rimesse nel mazzo. Questo viene mescolato e quindi, al comando dell'Artista o del pubblico stesso, le carte scelte, ad una ad una, si sollevano dal mazzo e si mostrano al pubblico.*

**Materiale.** Un mazzo di carte ordinario e, quando non si sappia forzare col metodo classico, anche un mazzo per forzare tre carte. Eventualmente, un certo numero di carte preparate, montacarte, filo nero, pallottolina di cera, bacchetta magica.

**Spiegazione.** Cominceremo col dichiarare i sistemi che fanno uso del montacarte con filo, poi quelli che usano del montacarte senza filo, quindi quelli che addirittura consentono di eseguire il giuoco senza il sussidio di alcun apparecchio. Naturalmente limiterò le mie indicazioni soltanto a taluni dei principali metodi moderni, lasciando da parte tanto quelli antichi, oggi abbandonati da tutti gli artisti, quanto quelli che solo si differenziano da quelli che indicherò per qualche insignificante particolare.

**PRIMO METODO** (*montacarte e filo*). — Tanto per questo come per gli altri metodi che seguiranno, la prima operazione da compiersi sarà quella di far scegliere al pubblico tre determinate carte. Chi sappia forzare queste carte col metodo classico, non avrà bisogno di altro. Chi invece non si sentisse in grado di far ciò dovrà per forza ricorrere ad un mazzo per forzare tre carte. Evidentemente, il secondo dei sistemi di cui ho discorso a pagg. 211-212, è in questo caso, il migliore.

Le carte scelte, dovranno essere riposte ad una ad una entro il mazzo e, per mezzo del salto, successivamente portate al primo posto, in cima al mazzo stesso, così che esse risultino le prime tre del mazzo. Quando si operi con un mazzo per forzare, prima di raccogliere le tre carte scelte bisognerà aver eseguito lo scambio di questo mazzo con uno ordinario, dal quale siano preventivamente state tolte le tre carte simili a quelle forzate.

A scanso di inutili ripetizioni ricordare, dunque, che

perché il prestigio si compia, le tre carte scelte dovranno sempre essere portate in cima al mazzo. Solo usandosi del metodo quinto, come sarà a suo luogo avvertito, dovrà operarsi diversamente.

Prima di iniziare il giuoco, l'Artista prenderà le tre carte uguali a quelle che intende forzare ed altre quattro carte qualsiasi e le preparerà nel modo seguente:

Un filo nero (filo di cotone o di seta, speciale per prestigiatori, sottilissimo e molto resistente) viene passato a traverso l'estremità superiore di una carta qualsiasi e ad essa fissato con un piccolo nodo. Il filo viene poi fatto discendere lungo il dorso della carta e sopra di essa si colloca la terza carta da sollevare. Si fa risalire il filo lungo questa carta e poi su di essa si colloca una seconda carta qualsiasi. Si riporta il filo in basso lungo il dorso di questa carta e quindi si mette su di essa la seconda carta da sollevare. E così si continua mettendo successivamente un'altra carta qualsiasi, quindi la prima carta da sollevare e, infine, un'altra carta qualsiasi (vedi fig. 138).

L'estremità libera del filo viene fatta passare a traverso un foro praticato nel tavolino col quale si opera, sempre che questo sia un tavolino speciale da prestigiatori, altrimenti basterà farlo passare a traverso uno spillo da balia opportunamente fissato al lembo posteriore del tappeto di cui il tavolo dovrà essere ricoperto; quindi si lega al basso di una sedia posta dietro al tavolo.

Il mazzetto di carte così preparato è collocato sul tavolo a carte scoperte e dissimulato mediante un accancio mezzo (fazzoletto, cassetta, candeliere, ecc.).

Invece del montacarte *ad hoc*, può opportunamente usarsi di un bicchiere cilindrico, che non necessita alcuna preparazione, soltanto deve essere di diametro tale da contenere comodamente un mazzo di carte che vi si introduca verticalmente, il quale a sua volta non dovrà oltrepassare l'orlo del bicchiere più di circa un centimetro.

Sia che si usi di un bicchiere che di un montacarte, una volta forzate le carte, queste riprese successivamente

nel mazzo e portate in cima, il mazzo stesso viene deposto sul tavolo ed il montacarte od il bicchiere offerti al pubblico perché verifichi l'assoluta mancanza di ogni preparazione.

Si approfitta del momento in cui si porta il mazzo sul tavolo, e si prende il montacarte, per compiere queste operazioni:

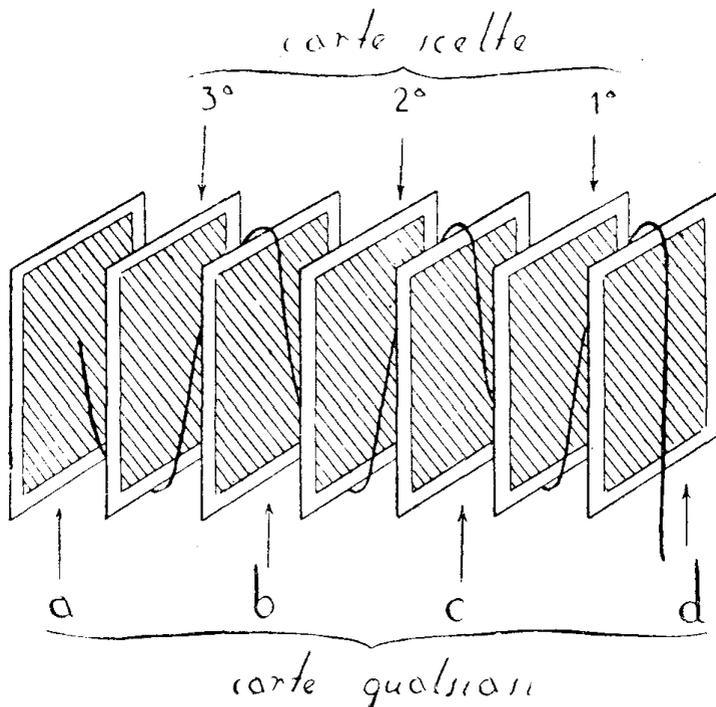


Fig. 138.

1°) impalmatura delle prime tre carte (quelle forzate);

2°) deposizione del mazzo, a carte scoperte, sopra il mazzetto preparato col filo, che già si trova sul tavolo;

3°) abbandono delle tre carte impalmate in luogo acconcio (tasca, servente, ecc.).

Naturalmente prima di far ciò si potrà anche procedere, presso il tavolo stesso, a taluni opportuni falsi

miscugli, ciò che col mantenere le mani in movimento facilita molto le occulte operazioni che si debbono compiere, soprattutto quella di disporre convenientemente delle tre carte impalmate.

Si solleva quindi il mazzo provvisoriamente deposto sul tavolo e, con questo, il mazzetto di carte preparato ed il tutto si introduce nel montacarte.

Si informa ora il pubblico che al comando dell'Artista od anche di uno spettatore, le carte si solleveranno dal mazzo, successivamente, nell'ordine stesso col quale sono state scelte.

Il montacarte può essere lasciato sul tavolo oppure tenuto in mano, a seconda delle personali preferenze, soltanto occorrerà aver, prima, esattamente determinato la lunghezza di filo necessaria perché si possano compiere senza inconvenienti i movimenti desiderati.

Ora, sia che il montacarte si trovi nelle mani dell'Artista, sia che rimanga sul tavolino, perché le carte al momento desiderato si sollevino, occorre che il filo risulti ben teso, ciò che si ottiene facilmente spostando opportunamente, ma delicatamente, o il montacarte stesso, o la sedia alla quale l'altra estremità del filo è assicurata.

L'Artista si porterà adesso dietro il tavolo, collocandosi in adatta posizione perché una delle sue gambe sia a contatto con quella parte del filo che corre dal tavolino alla sedia.

Basterà quindi che egli appoggi leggermente con questa gamba sul filo perché la prima delle carte preparate dietro il mazzo, tirata dal filo, si sollevi e si mostri al pubblico.

Rimesso il filo in tensione, sia spostandosi opportunamente, sia avanzando il montacarte o muovendo la sedia; si appoggia di nuovo la gamba sul filo teso e si fa sollevare la seconda carta.

Le stesse cose si ripetono per la terza carta ed il miracolo sarà compiuto.

Come si vede, qui non ho dato che lo schema secondo cui svolgere il giuoco, ma è naturale che esso riuscirà tanto più sorprendente e divertente, quanto più

L'Artista saprà aggraziarlo con una efficace presentazione. In questo campo si è anzi molto sbizzarrita, fin dal XVIII secolo, allorché questo giuoco fu per la prima volta introdotto, la fantasia degli Artisti.

Così, ad esempio, sono rari quegli Artisti che manchino di introdurre un re od una regina tra le carte forzate. Quando sia il turno di questa carta di sollevarsi, fingono allora ogni possibile sforzo magnetico, sia con le mani che con la bacchetta, ma la carta non si solleva. Rivolgendosi allora a colui che aveva scelta la carta: « *Ma scusate, che carta era la vostra? — La regina di cuori! — Ah, ma allora tutto si spiega, queste carte di casta reale non amano essere trattate con quella stessa familiarità che di solito si impiega con le altre. Esse non intendono essere comandate ma soltanto pregate. Ora vedrete. La graziosa maestà della regina di cuori è umilmente pregata di volersi sollevare!* » La carta si solleva e tutti applaudono.

Altri sogliono usare di carte italiane nelle quali, come si sa, le figure sono intiere e non tagliate a metà come in quelle francesi oggi più generalmente usate. Introducono quindi nel mazzetto di carte preparate una carta in più, cioè quattro invece di tre e precisamente un fante, corrispondente ad un fante forzato, ma invece di mettervelo in posizione regolare lo capovolgono, così che quando si solleverà apparirà con le gambe in aria. Dopo questo fante, e la corrispondente carta qualsiasi, viene messo regolarmente, cioè, con le gambe in giù, un altro fante simile.

Al momento in cui il fante si solleverà questo apparirà naturalmente al pubblico con le gambe in aria. L'Artista allora: « *Ma che razza di screanzato! È questa la maniera di presentarsi a questo rispettabile pubblico? Rientrate subito e presentatevi educatamente* ». Nel dire così, si prende con la mano il fante e, facendo ben vedere che lo si rimette nel mazzo con le gambe in aria, si spinge in mezzo alle carte che si trovano davanti a quelle preparate.

Risollevandosi nuovamente, testa in alto, un fante,

il pubblico avrà l'impressione che quello di prima si sia da sé capovolto.

Altre volte si introduce, tra le carte preparate, una carta meccanica che possa indifferentemente apparire di due diversi valori. Così, per esempio, supponendo che la carta scelta sia stata un *otto di quadri*, si metterà al posto suo una carta, quali si trovano in commercio, che può apparire tanto come *otto di quadri*, che come *otto di picche*. Si fa sollevare come *otto di picche* e di fronte alle proteste del pubblico: « *Come non era questa la carta scelta?* (la si toglie dal mazzo e si mostra al pubblico tenendola in mano). *No? E che cos'era? Un otto di quadri? Benissimo* (si cambia il valore della carta). *Ecco l'otto di quadri. Come vedono, tutto si accomoda!* »

Insomma con un po' di fantasia si possono con questo giuoco, eseguire numerose variazioni, così da renderne la presentazione sempre più interessante e originale.

**SECONDO METODO** (*montacarte e filo*). — Con questo metodo tutto si esegue come nel metodo precedente, soltanto che l'estremità del filo si lascia libera e ad essa si attacca una pallottolina di cera da prestigiatori.

Al momento opportuno, il montacarte od il bicchiere che contiene le carte è preso in mano, mentre segretamente la pallottolina di cera viene schiacciata contro un bottone dell'abito o del panciotto dell'Artista. La lunghezza del filo va precedentemente calcolata in modo che tenendo il montacarte davanti a sé in posizione comoda e naturale, il filo risulti teso.

Si avrà allora soltanto da avanzare opportunamente il montacarte perché la carta, tirata dal filo, si sollevi.

Siccome però, ad ogni carta sollevata il filo risulta, dalle carte al bottone, più lungo di circa quindici centimetri, così che la terza volta, per far sollevare la carta occorrerebbe portare in avanti il montacarte a braccio teso, sarà in questo caso preferibile provocare il sollevamento della carta portando, con l'altra mano, la bac-

chetta magica sotto il filo. Alzando la bacchetta, il filo verrà in tensione e la carta si solleverà.

Invece della pallottolina di cera, usano taluni assicurare all'estremità del filo uno spillo di acciaio annerito, che al momento opportuno appuntano all'abito.

**TERZO METODO** (*bicchiere e filo*). — Un noto Artista americano, Jean Hugard, ha avuto l'idea di eseguire questo giuoco, non solo usando di un bicchiere cilindrico, come già ho dianzi accennato, nel quale si introduce il mazzo di carte, ma capovolgendo anche su di esso un altro bicchiere, ciò che non manca di impressionare il pubblico che ritiene così le carte completamente isolate da tutti i lati, tanto più se i bicchieri sono stati dati prima al pubblico perché li esamini.

L'effetto della carta che si solleva entro i due bicchieri è assai grazioso.

Naturalmente, i bicchieri devono essere di vetro o di cristallo molto trasparente ed abbastanza spesso da consentire, mettendoli uno sopra l'altro, che un lieve interstizio, tra i due orli che si baciano, consenta il libero giuoco del filo.

Un ottimo effetto, in questo caso, si otterrà se, presi in mano i due bicchieri contenenti le carte, prima di attaccare al bottone del vestito la pallina di cera che si trova all'estremità del filo, lasciando il filo penzoloni (che tanto a pochi passi di distanza, soprattutto di sera, nessuno lo scorgerà) si farà passare un cerchio di legno attorno ai due bicchieri, in ogni senso, così da ben provare che non esistono fili e che le carte sono ben isolate dentro i bicchieri. Si approfitterà del momento in cui si depone il cerchio sul tavolo per attaccare la pallina di cera al bottone del vestito.

**QUARTO METODO** (*montacarte e filo*). — Si usa con questo metodo di un piccolo motorino silenzioso, destinato a ricevere l'estremità del filo che solleva le carte e ad avvolgerlo intorno ad apposito rocchetto. Di tal sorta di motorini ne esistono parecchi sul mercato ed essi

offrono il vantaggio di poter far sollevare le carte senza necessità per l'Artista di restare presso le carte stesse, ma anzi passeggiando per la scena o, meglio ancora, portandosi in mezzo al pubblico. Ogni marca di tali motorini ha le sue speciali particolarità e tutto quello che si richiede all'Artista è di saperlo ben dissimulare e quindi di esercitarsi per ottenere il necessario sincronismo tra i movimenti annunciati e quelli che il motorino fa eseguire.

**QUINTO METODO** (*montacarte*). — In questo metodo si fa uso solo di un montacarte, senza necessità di filo, ma si tratta di un montacarte meccanico a movimento di orologeria.

Questo speciale apparecchio, nella sua forma più perfezionata consta di due pezzi distinti, il montacarte propriamente detto, che si può dare ad esaminare al pubblico perché accerti l'assenza di qualsiasi artificio, e del congegno di orologeria che simula, nella forma esterna, un mazzo di carte uguale a quello con il quale si opera.

In questo caso, forzate le tre carte desiderate, queste si possono far mettere entro il mazzo, in qualunque posto, direttamente dagli spettatori, ed il mazzo stesso può pure esser fatto mescolare dal pubblico.

Occorrerà poi eseguire destramente lo scambio tra questo mazzo e quello simulato, contenente il congegno di orologeria e le tre carte da sollevare, che si introduce come un mazzo genuino entro il montacarte.

Anche di simili congegni il mercato magico offre abbondanza di tipi, ognuno dei quali ha caratteristiche particolari, una sola essendo uguale per tutti: l'altezza del prezzo.

**SESTO METODO** (*cassetta montacarte e filo*). — Per compiere il prestigio con questo metodo, si fa uso di una cassetta, di cui tanto il coperchio, quanto il fondo sono movibili (vedi fig. 139) con che, tenendo l'Artista la cassetta in mano e sollevando prima il coperchio e quindi il fondo e, infine, presentando, a traverso l'apertura del fondo, la cassetta stessa agli sguardi del pub-

blico, si lascia credere che la cassetta sia completamente vuota e priva di qualsiasi trucco.

Ma, effettivamente, ciò non è, ché, nei modelli più semplici, la parete anteriore della cassetta contiene un vano atto a contenere tre carte, duplicati delle carte che si forzano al pubblico.

Entro questo vano trovasi altresì collocato un piccolo congegno, diverso nei vari tipi, a seconda della fantasia dei fabbricanti, per cui tirandosi un filo che esce, non visto, da una delle pareti della cassetta, si sollevano ad una ad una le carte deposte nel vano stesso.

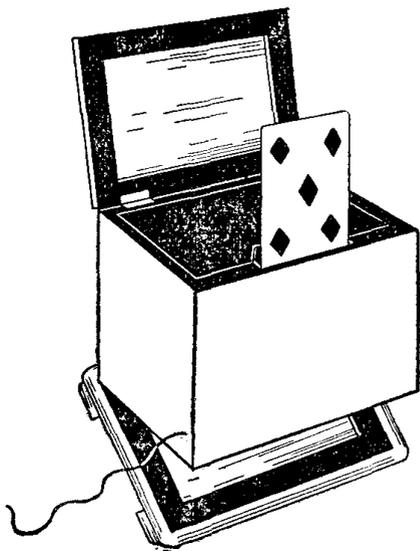


Fig. 139.

Per eseguire il prestigio, prima di tutto, si collocheranno le tre carte necessarie nel vano segreto della cassetta, quindi si introdurrà l'avambraccio sinistro entro il cappio con cui termina il filo che esce dalla cassetta. Questo filo dovrà essere lungo un paio di metri, così da consentire ampia libertà di movimento all'operatore.

Fatte quindi scegliere (!) le tre carte che si è stabilito di forzare e queste riprese nel mazzo, il mazzo stesso viene introdotto nella cassetta e questa, chiusa, si depone su di un tavolo o su di una sedia.

Presentando al pubblico il lato destro del corpo, mentre la mano destra impugna la bacchetta, la copertura del corpo consentirà di fare con l'avambraccio sinistro i movimenti necessari, prima per mettere in tensione il filo e quindi per far sollevare, successivamente, le tre carte. Il sollevamento delle carte provoca al tempo stesso quello del coperchio della cassetta, la quale sem-

brerà così aprirsi misteriosamente, da sola, per lasciar scorgere, ogni volta, una delle carte che erano state scelte.

Eseguendo il giuoco su di una scena, il filo potrà convenientemente essere dato a manovrare ad un assistente, ciò che consentirà all'Artista maggior libertà di movimenti.

Qualora, terminato il sollevamento delle tre carte, si voglia ancora porgere il mazzo all'esame del pubblico, converrà ricordare, prima di introdurre il mazzo stesso nella cassetta, di impalmare le tre carte forzate (che si saranno perciò, col salto, portate come prime) e quindi disporne nel modo più opportuno.

**SETTIMO METODO** (*montacarte*). — Per la sua assoluta semplicità, questo è uno dei migliori sistemi per eseguire questo prestigio.

Il montacarte è semplicissimo e si compone di una leggera cornice metallica aperta da un lato, mentre dal lato opposto due lamine di metallo curvate fungono da piedestallo (vedi fig. 140).

Due lastre di vetro mobili che servono a trattenere nel montacarte il mazzo di carte che vi si introduce ed una piccola lastrina metallica, piegata ad  $\llcorner$  (v. figura 141 A e A<sup>1</sup>) completano l'apparecchio.

Il montacarte e le lastre di vetro sono fatte esaminare dal pubblico, mentre la lastrina metallica è acconciamente impalmata.

Fatte scegliere dal pubblico tre carte qualsiasi, si divide il mazzo in due parti, ognuna delle quali si dà ad un diverso spettatore con preghiera di ben mescolarle.

Si ritira quindi una di queste due parti con la mano

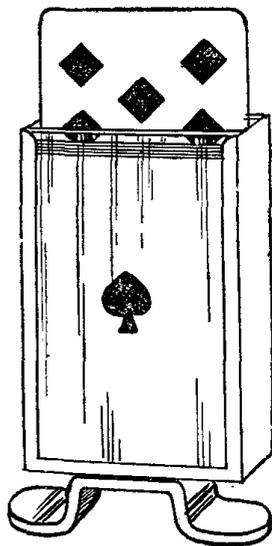


Fig. 140.

destra, che tiene impalmata la lastrina ad   ■ mentre con la sinistra si ritira l'altra parte del mazzo.

Sulla parte del mazzo che tiene la mano sinistra si fanno successivamente depositare le carte scelte e quindi su di esse si deposita l'altra parte del mazzo. Prima di compiere quest'ultima operazione, si dovrà aver trovato modo di mettere la lastrina ad   |\_| a cavallo delle carte che tiene la mano destra.

Il mazzo così composto, senza lasciar scorgere al

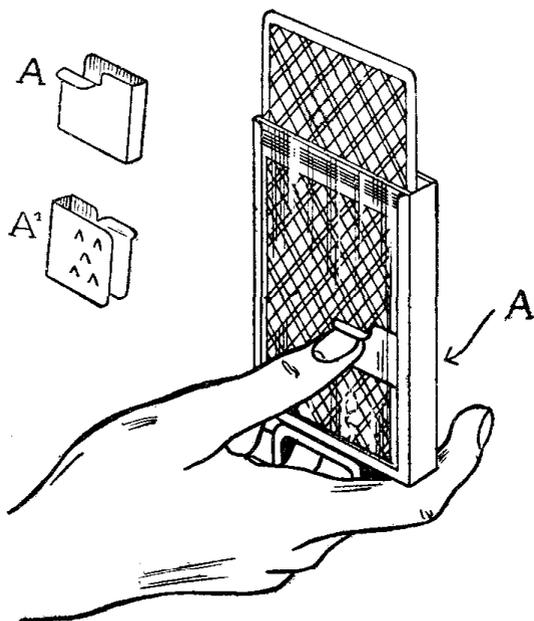


Fig. 141.

pubblico la presenza della lastrina metallica, si introduce nel montacarte, che si tiene in mano afferrandolo per le due lamine inferiori (vedi fig. 141), la faccia delle carte rivolta verso il pubblico. Quindi si introducono le due lastre di vetro, una davanti al mazzo e l'altra di dietro, informando il pubblico che così esso potrà esser ben certo che non vi può essere alcuna possibilità di connessione tra le carte deposte nel montacarte e

l'esterno. Si metterà prima la lastra che va davanti al mazzo, quindi quella che va dietro, avendo cura di introdurre quest'ultima tra le carte e la parte posteriore della lastrina metallica.

Questa lastrina, come si può scorgere dalla figura 141, reca nella sua parte anteriore tre piccole punte volte in alto ed in quella posteriore una piccola sporgenza.

Tenendo allora il montacarte sulla mano distesa, se si appoggia il pollice (i cui movimenti, per la copertura offerta dal montacarte, il pubblico non può scorgere) presso la sporgenza della lastrina e questa si spingerà verso l'altro, le puntine della parte anteriore, appoggiandosi sulla carta che le si trova davanti, ultima deposta delle carte scelte, costringeranno questa a sollevarsi ed a mostrarsi al pubblico.

Con l'altra mano si estrae completamente questa carta, mentre il pollice riconduce di nuovo in basso la lastrina metallica.

Lo stesso si fa per la seconda e per la terza carta, avendo sempre cura di far ben osservare come le carte escano, non dal fondo, ma dal centro del mazzo.

Ultimato il sollevamento della terza carta, la mano sinistra dovrà, nell'estrarre questa carta per mostrarla, impossessarsi segretamente anche della lastrina ad , così che si possa subito porgere nuovamente il montacarte, con il mazzo ed i vetri ancora a posto, all'esame del pubblico.

Perché il sollevamento della carta riesca bene, senza intoppi, occorre che il mazzo si trovi entro il montacarte, tra le due lastre di vetro, né troppo serrato né troppo comodo. Nel primo caso, potrebbe accadere che la pressione delle carte ne faccia sollevare due o più allo stesso tempo; nel secondo, che l'assenza di pressione non consenta di sollevarne alcuna. Bisognerà quindi eseguire precedentemente, con le proprie carte e col proprio apparecchio, ripetute prove, aumentando o diminuendo il numero delle carte del mazzo fino ad ottenere un sollevamento regolare.

**OTTAVO METODO** (*montacarte*). — Il metodo testé descritto, che pure è di introduzione abbastanza recente, ha già trovato, per opera di un artista americano, un interessante perfezionamento.

Con questo sistema perfezionato, le lastre di vetro sono sostituite da due lastre di metallo e la lastrina metallica piegata ad  $\perp$  è soppressa.

Il *montacarte*, senza le lastre metalliche, è fatto esaminare dal pubblico. Le mani, mostrate vuote da una parte e dall'altra. Le carte fatte scegliere, ché non occorre siano forzate, portate come al solito sopra il mazzo. Soltanto bisognerà, prima di introdurre il mazzo nel *montacarte*, trovar modo di impalmare queste tre carte per un istante ed imprimere loro una lieve incurvatura nel senso della larghezza (*ponte rovesciato*) o in quello della lunghezza (*ponte longitudinale*) (v. pagg. 171-73).

Introdotte che siano le carte nel *montacarte*, si metteranno a posto, una davanti e l'altra di dietro, le due lastre metalliche ed ogni cosa si farà vedere al pubblico, da una parte e dall'altra.

Quindi, simulando di ricordare come il pubblico non abbia particolarmente esaminato le due lastre metalliche, queste saranno tolte di posto e date ad esaminare. Dopo di che si ricollocheranno nel *montacarte*. Questa volta, però, messa regolarmente quella anteriore volta verso il pubblico, quella posteriore, in ciò aiutati dalla curvatura impressa alle ultime tre carte, sarà invece introdotta tra queste tre carte ed il restante del mazzo. Naturalmente a partire da questo momento, il *montacarte*, non dovrà più essere mostrato al pubblico che dalla parte anteriore. Ma il pubblico, che ha visto prima il *montacarte* con le lastre metalliche a posto dalle due parti, non dubiterà menomamente che si possa trattare ora di qualche cosa di diverso.

Appoggiando il pollice della mano che tiene il *montacarte* sull'ultima carta, questa sarà costretta a sollevarsi. Si farà quindi la stessa cosa per la seconda e per la terza carta, estratta la quale, si darà subito il *montacarte*, con il mazzo e le lastre metalliche a posto, al

pubblico perché voglia nuovamente constatare l'assoluta assenza di qualsiasi trucco.

**NONO METODO** (*senza montacarte*). — Questo è addirittura ridurre il giuoco alla sua più semplice espressione e qui non si usa più di nessun apparecchio.

Le tre carte, liberamente scelte, sono portate successivamente in cima al mazzo; si esegue un falso miscuglio che lasci queste tre carte al loro posto; il mazzo viene quindi impugnato con la mano destra, verticalmente, tra il pollice e l'anulare, mentre l'indice ed il medio si tengono appoggiati al dorso del mazzo, la faccia delle carte essendo rivolta verso il pubblico.

Il sollevamento successivo delle tre carte scelte si ottiene facilmente spingendole in alto per mezzo dell'indice e del medio appoggiati al dorso del mazzo, movimenti che, per la copertura offerta dal mazzo stesso, non possono essere scorti dal pubblico.

**DECIMO METODO** (*il non plus ultra*). — Si fa scegliere da uno spettatore una carta. Rimessa questa nel mazzo la si porta, col salto, al primo posto, a carte coperte. Sollevando quindi le prime due carte come se fossero una si mostra la seconda carta, dicendo: *È questa la vostra carta?* Alla risposta negativa che se ne ottiene, si rimettono le due carte sul mazzo, mentre si dice: *Sì vede che ho sbagliato. Metteremo intanto questa carta sul tavolo.* Si solleva, coperta, la prima carta (quella scelta) e la si mette sul tavolo.

Si cerca un'altra carta qualsiasi nel mazzo, si mostra e si domanda se è questa la carta scelta. Ottenutane risposta negativa, si deposita sul tavolo anche questa carta a destra della carta prima deposta. Si ripete la cosa con una terza carta e questa si depone a sinistra. Si prende allora una di queste tre carte, quella di destra o quella di sinistra, e la si introduce per metà, a carte coperte, in mezzo al mazzo. Si prende quindi la seconda carta (quella scelta) ed anch'essa, senza farla vedere, si introduce per metà in mezzo al mazzo, badando che tra la

metà inferiore della carta precedentemente introdotta e la metà inferiore di questa si trovi intercalata un'altra carta qualsiasi.

Si ripete la cosa con la terza carta, così che il mazzo si presenterà ora al pubblico, a carte scoperte, con tre carte al centro, sollevate per metà, separate l'una dall'altra da due carte interposte, una tra la prima e la seconda, e, l'altra, tra la seconda e la terza. Di queste tre carte, il pubblico non scorgerà che il valore di quella anteriore. Si prende allora, con la mano sinistra un fazzoletto, magari tolto a prestito, e spiegatolo, con esso si copre la parte inferiore del mazzo, reggendo mazzo e fazzoletto con il pollice e l'indice della mano destra, faccia delle carte rivolta al pubblico. *Ora* — si dirà — *rimettiamo a posto anche queste tre carte*; — e nel dire ciò si afferrano con il pollice e l'indice della mano sinistra l'estremità superiore delle tre carte che sporgono dal mazzo e si spingono in basso fino a che siano a pari con le altre carte. Questo movimento ha per effetto, non solo di portare a paro con le altre carte le tre carte che sporgevano, ma anche di spingere in basso, a causa dell'attrito, le due carte che si trovano intercalate, e che alla loro volta hanno intercalata tra di loro la carta scelta, queste due carte verranno così a trovarsi a sporgere in basso, per circa la metà della loro lunghezza, senza che ciò appaia al pubblico a cagione del fazzoletto che ricopre la metà inferiore del mazzo.

*Ora avrei bisogno che una signora mi favorisse un suo capello.* Si finge lo strappo di un capello dal capo di una spettatrice ed il suo deposito sull'avambraccio destro. *Con questo capello spero di poter far uscire dal mazzo la carta scelta.* Si finge di riprendere con la mano sinistra il capello dall'avambraccio destro e di fissarlo al lembo superiore del mazzo, mentre si alza la mano sinistra simulando di tener teso l'inesistente capello sopra il mazzo. *Ora, volete dirmi, signore, che carta era quella da voi scelta? L'otto di fiori? Benissimo. Otto di fiori venite fuori.* Si finge di tirare con la mano sinistra il capello, mentre con l'anulare della mano destra, incur-

vate leggermente indietro le due carte che sporgono sotto il mazzo, queste si spingono verso l'alto, movimento che avrà per effetto di portare contemporaneamente in alto anche la carta (quella scelta) che si trova intercalata tra queste due, la quale quindi apparirà lentamente uscire dal mazzo. Appena le due carte spinte in alto dall'anulare si troveranno col lembo inferiore a paro con le altre del mazzo e che, conseguentemente, la carta scelta sarà apparsa per metà sopra il mazzo, si toglie rapidamente, con la mano sinistra, il fazzoletto che ha servito a nascondere tutte queste recondite operazioni e si farà osservare come la carta si sia sollevata dal centro del mazzo, ciò che non mancherà di stupire anche chi sia assai addentro ai segreti dell'arte nostra.

Naturalmente, il prestigio guadagna molto in illusione se si riuscirà ad introdurre le tre carte nel mazzo senza che appaia che tra l'una e l'altra si trovano interposte altre due carte.

Debbo questo giuoco alla cortesia del signor John Brown Cook, di Chicago, che lo eseguiva con grande maestria.

## XII. — LE CARTE CHE RIMPICCOLISCONO

(fr. *cartes rapetissantes*; ingl. *diminishing cards*;  
ted. *Verkleinerungspiel*).

PRESTIGIO. — *L'Artista mostra un mazzo di carte comuni, tenuto con la mano destra, faccia rivolta al pubblico; vi passa sopra la mano sinistra ed ecco il mazzo ridotto di metà; sventaglia queste carte, vi ripassa la mano sinistra e le carte appaiono ridotte ad un quarto e così via, fino a che le carte sono ridotte ad un sedicesimo e quindi scompaiono.*

*Spiegazione.* È questo uno dei giuochi più sorprendenti che, se eseguito a dovere, suscita sempre una grande impressione nel pubblico. Si può dire che ogni casa di apparecchi magici abbia e raccomandi un suo particolare sistema: certo i sistemi sono molti. Quello che qui passo a descrivere, di quanti ne ho visti, mi pare il migliore.

L'attrezzo necessario consiste in una carta speciale, rappresentante una figura, divisa a metà, nel senso della larghezza; le due parti sono tenute insieme per mezzo di una striscia invisibile di tela. Tenendo questa carta in mano, ben distesa verticalmente, a brevissima distanza appare una carta come un'altra. Dietro la parte superiore di questa carta si trovano otto o dieci carte, pari alla metà di una carta normale, tenute insieme per mezzo di un punto invisibile nell'angolo inferiore. Dietro la parte inferiore, invece, si trovano quattro mazzetti rispettivamente di sei o sette carte della grandezza di  $\frac{1}{2}$ , di  $\frac{1}{4}$ , di  $\frac{1}{8}$  e di un  $\frac{1}{16}$  di carta normale. Questi mazzetti sono tenuti insieme, il primo con un punto invisibile che lo unisce alla prima carta e gli altri da tre passanti di filo di elastico fissato ognuno sul dorso dell'ultima carta del mazzetto immediatamente più grande. La figura 142 fa vedere, meglio che non si possa con le parole, come questi mazzetti siano disposti. Naturalmente anche le carte di ognuno di questi mazzetti sono tenute insieme da

un punto invisibile situato in un angolo inferiore, così che esse possano essere sventagliate, senza pericolo di separarsi le une dalle altre.

Ecco ora come il giuoco si esegue. Si terrà nella mano destra, aperta, figura verso il pubblico, verticalmente, la

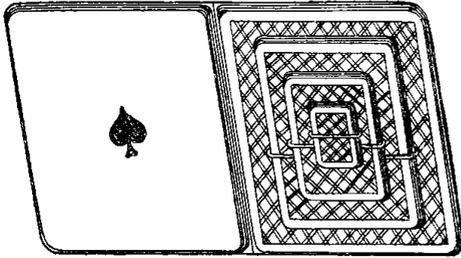


Fig. 142.

carta normale piegabile che reca dietro, nella parte superiore, invisibile al pubblico, il suo carico di mazzetti; nella mano sinistra, un'altra carta, in tutto simile alla precedente, tranne che nel valore, senza alcun trucco.

Questa carta si terrà presso l'altra: ciò che importa è di dare l'illusione al pubblico di avere nella mano destra un certo numero di carte, dalle quali si sia tolta quella che si ha nella sinistra. Si deposita quindi questa carta sul tavolo e si porta la mano sinistra a coprire la carta che si ha nella destra e, fingendo di stringere insieme le due mani, sotto la copertura della sinistra, si lascia cadere la parte superiore della carta truccata e subito si sventagliano le cartine, che sono la metà di una carta normale, che così appaiono. Si prende allora dal tavolo la carta normale, la si porta vicino a dette cartine e si dirà: *Ecco che le carte che avevo in mano, per virtù magica si sono ridotte di metà, o qualche cosa di simile.* Si posa di nuovo la carta normale, si riporta la mano sinistra davanti alla destra, si finge di stringerle per comprimere il mazzetto, ma invece si impalmano con la mano sinistra le cartine che erano in vista del pubblico, mentre con la destra si sfla il carico, ciò che porta in vista del pubblico le carte di *un quarto* di carta normale, che subito, allontanando la mano sinistra, si sventagliano. Mentre si mostrano queste carte al pubblico, ci si sbarazza, lasciandole cadere nella servente del tavolo od in altro acconcio luogo, delle carte impalmate con la sinistra. Si ripetono le stesse cose con le carte da *un ottavo* e quindi

con quella da *un sedicesimo*. Quando il pubblico abbia visto anche queste, si tengono bene in vista tra il pollice e l'indice della destra, si finge di afferrarle con la sinistra, ma invece si lasciano cadere nel palmo della mano, si impalmano e ci se ne sbarazza nel miglior modo, dando al pubblico l'illusione che si siano fatte sparire.

Oggi che il commercio internazionale degli attrezzi

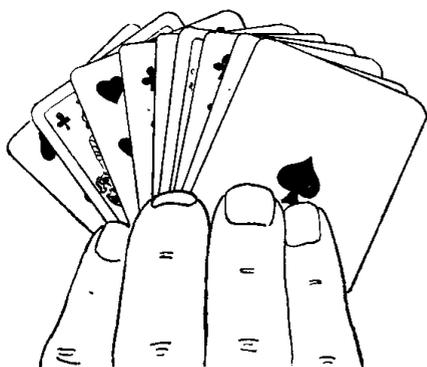


Fig. 143.

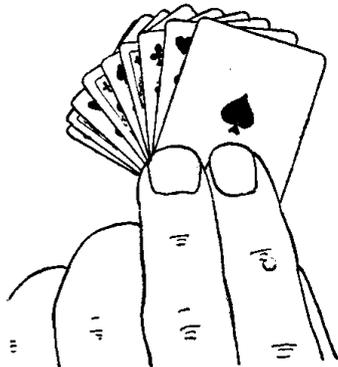


Fig. 144.

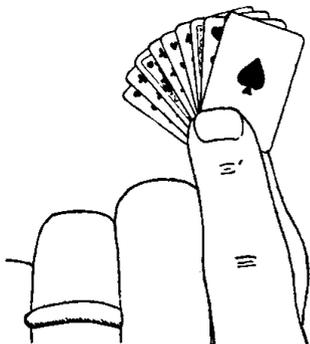


Fig. 145.

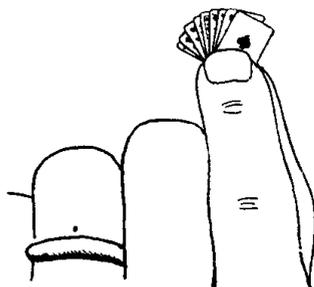


Fig. 146.

magici è interrotto, riesce assai difficile, se non addirittura impossibile, procurarsi in Italia la carta pieghevole e caricata necessaria per questo giuoco. Conosco tuttavia chi, con il solo ausilio delle carte di diversa grandezza, comprese quelle piccolissime che servono ai giuochi per bambini, che si trovano sul nostro mercato, e della descrizione che glie ne ho fatto è riuscito a costruirsi, con molta abilità, l'attrezzo adatto.

### XIII. — IL GIUOCO DEI QUATTRO ASSI

(fr. *Les quatre As inséparables*; ingl. *The four Ace Trick*;  
ted. *Vier-As-Trick*).

Tra i tanti giuochi di prestigio che si eseguono con le carte da giuoco, questo detto « dei quattro assi », è certo tra i più antichi e i più diffusi, tanto che la sua produzione è sempre, nei circoli professionali, materia di lazzi e spesso di scherni. Tuttavia il giuoco è molto ingegnoso e popolare e ciò spiega la sua grande diffusione ed il numero enorme di versioni cui esso ha dato origine. E dappoiché sia costume, tra i cultori dell'Arte Magica, di battezzare col titolo di propria « invenzione » qualsiasi leggiera variante ad uno schema tradizionale, il numero degli « inventori », in questo campo è addirittura infinito. In un recente referendum umoristico annunciato scherzosamente da una rivista magica, tra le varie domande che venivano rivolte ai Prestigiatori si trovava questa: « Siete voi l'inventore del giuoco dei quattro Assi? In caso negativo, spiegate la ragione! »

Pretendere di dare tutti i varii metodi finora escogitati per l'esecuzione di questo giuoco rasenta i limiti dell'impossibile; darò ad ogni modo i principali tra di essi, limitando la mia scelta a quelli che rappresentano l'applicazione di un diverso principio.

La prima redazione scritta di un giuoco dal quale è certamente derivata la forma moderna del giuoco dei quattro assi, per quanto a me risulta, ma non escludo che vi possano essere delle redazioni anteriori, si trova nelle *Nouvelles Récréations Physiques et Mathématiques* pubblicate da Guyot nel 1749 <sup>(1)</sup>.

Ecco come Guyot spiega il giuoco:

---

(1) V. *Bibliografia*.

**PRIMO METODO** (Guyot). — « Si tolgano dal mazzo e si dispongano in fila sul tavolo i quattro assi e, mentre si tiene il restante del mazzo nella mano sinistra, si prelevino destramente con la destra (impalmandole) le tre prime carte del mazzo. Si rimettano quindi sopra il mazzo i quattro assi, e nel far ciò, si depongano su di essi le tre carte impalmate. Si prelevino quindi le prime quattro carte e, a carte coperte, si depongano, senza farle vedere, in fila sul tavolo. Tuttavia, la quarta di tali carte, che è la sola che sia un asso, mentre il pubblico crede che tutte e quattro siano degli assi, farete in modo che il pubblico la scorga mentre la depositate sul tavolo; potrete anzi lasciarla distrattamente cadere per terra, acciocché il pubblico, vedendola, viemmeglio si confermi nella supposizione che tutte e quattro le carte messe sul tavolo siano degli assi. Fate allora mettere questa carta sul mazzo e le altre tre in punti differenti del mazzo; quindi, eseguendo il salto dei mazzetti, farete vedere come i quattro assi si trovino tutti e quattro riuniti verso la metà del mazzo ».

Dopo questa esposizione di Guyot, la più antica versione nel medesimo giuoco è certo quella attribuita a Comus che così si svolge:

**SECONDO METODO** (Comus). — « I quattro assi sono tolti dal mazzo da uno spettatore e quindi, insieme al mazzo, restituiti all'Artista. Questi depone i quattro assi sul mazzo e quindi ad uno ad uno li colloca sul tavolo in un mazzetto sul quale prega lo spettatore di voler posare la mano. Lo spettatore viene quindi richiesto di dire se è ben sicuro di avere sotto la mano i quattro assi. Qualunque sia la risposta si riprendono i quattro assi, si mostrano al pubblico, ad uno ad uno, e si rimettono sul mazzo. Prima di far ciò si sono però impalmate segretamente cinque carte, le quali, deposti i quattro Assi sul mazzo, vengono riposte sopra il mazzo stesso.

Si riprendono allora, ad una ad una, le prime quattro carte, che il pubblico crede naturalmente siano i quattro

assi, mentre sono le prime delle cinque carte che si erano prima impalmate, e se ne forma di nuovo un mazzetto sul quale si prega lo spettatore di posare nuovamente la mano.

Si prende quindi la prima carta e la si fa vedere. È una carta qualsiasi. Lo spettatore è pregato di tener ben ferma la mano sopra il mazzetto degli assi. Mentre si dice ciò si esegue lo scambio della carta che si tiene in mano con la prima del mazzetto (uno dei quattro Assi) e si fa vedere come, misteriosamente, la carta che si aveva in mano si sia cambiata in uno dei quattro assi sui quali lo spettatore tiene la sua mano.

Si ripete la cosa per altre tre volte, dopo di che lo spettatore è invitato a accertare come non si trovino più, sotto la sua mano, che quattro carte qualsiasi ».

In mani esperte, anche questo divertimento, che è tra i più vecchi del repertorio, può ancora riuscire molto attraente <sup>(1)</sup>.

Comunque, da questi vecchi schemi è stato elaborato il *giuoco dei quattro assi* che nella sua presentazione moderna risulta più complicato e di maggior effetto, così come si vedrà nella esposizione che segue.

**PRESTIGIO.** — *Messi in fila sul tavolo i quattro assi ed ognuno di questi ricoperto con un certo numero di carte (di solito tre), fatto scegliere uno dei quattro mazzetti, gli Assi risulteranno essere spariti dagli altri mazzetti e, tutti e quattro, riuniti nel mazzetto scelto.*

**Materiale.** Un mazzo qualsiasi, con o senza carte truccate o duplicate, secondo sarà dichiarato in ognuno dei metodi esposti.

**TERZO METODO** (*il più semplice*). -- Il metodo più semplice per conseguire l'effetto indicato è certamente il seguente che non necessita nessuna speciale abilità di manipolazione. Si tolgano i quattro Assi dal mazzo e si mostrino al pubblico, disposti a ventaglio

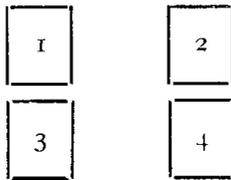
---

<sup>(1)</sup> Vedi la bella versione datane da RUPERT HOLLES SLATER, in *The Magic Wand*, vol. XV, 1926, pag. 27.

nella mano destra, avendo cura che dietro il primo asso sieno nascoste tre carte qualsiasi, mentre il restante del mazzo è deposto sul tavolo presso il quale si opera.

Riuniti quindi in un mazzetto i quattro assi (effettivamente, tre carte qualsiasi e quattro assi) si depone il mazzetto sopra il mazzo, che intanto si è tolto dal tavolo e si tiene a carte coperte nella mano sinistra; quindi, subito si riprendono ad una ad una le prime quattro carte e si dispongono in fila sul tavolo. Di queste carte, come si è visto, soltanto la quarta è un asso e però bisogna aver cura che nel disporre le carte sul tavolo la faccia delle prime tre non possa in nessun modo essere scorta dal pubblico, mentre sarà bene, invece, nel deporre la quarta (che è un asso), sia gestendo, sia lasciandola sbadatamente cadere, dar modo al pubblico di accorgersi che si tratta proprio di un asso, ciò che lascerà supporre che anche le altre tre, deposte prima, non siano diverse.

Le quattro carte non si disporranno sul tavolo in una sola riga, bensì in due file di due, così:



La carta segnata nella figura col n. 4 è, naturalmente, l'asso.

Si annunzia ora che sopra ognuna delle carte che si trovano sul tavolo (per il pubblico 4 assi) si disporranno tre carte qualsiasi. Nel dir ciò si prendono le prime tre carte del mazzo (i tre assi) e si depongono coperte sulla carta segnata nella figura col n. 4 (quarto asso); quindi, più lentamente, si depongono tre carte su ognuna delle altre carte, facendo in modo che il pubblico possa scorgere che effettivamente si tratta di carte qualsiasi.

Formati di tal maniera i quattro mazzetti di quattro carte, si prega uno spettatore di designarne uno e mediante l'artificio della scelta magica (v. pag. 307) si forza

la scelta del mazzetto n. 4 che contiene i quattro assi.

Si riuniscono quindi gli altri tre mazzetti in un mazzetto solo che si consegna ad uno spettatore. Si annunzia allora che, per forza magica, si faranno passare tutti gli assi dal mazzetto che tiene in mano lo spettatore a quello designato e che si trova sul tavolo. Si eseguono alcuni passi, con appropriati effetti di bacchetta, ed il miracolo è compiuto.

Lo spettatore che tiene in mano il mazzetto è invitato a verificare che nessun asso vi si trova più; dopo di che si mostra, sventagliato, il mazzetto che era rimasto sul tavolo, facendo vedere i quattro assi riuniti. Tutte le carte del mazzo sono quindi riunite e date al pubblico perché si accerti che nel mazzo non vi sono assi duplicati.

Come s'è visto, questo metodo, che non esige alcuna manipolazione, è alla portata di tutti, ma davanti a un pubblico un po' diffidente può anche non lasciare completamente convinti.

**QUARTO METODO** (*meno semplice*). — Questo metodo, di maggior effetto del precedente, comporta la necessità di qualche manipolazione.

Si consegna il mazzo ad uno spettatore e lo si preghi di estrarre i quattro assi e magari di apporre le proprie iniziali sopra ognuno di essi, quale segno di riconoscimento. Mentre lo spettatore è così occupato, si riprende il mazzo e segretamente si impalmano le prime tre carte.

Si invita quindi lo spettatore a deporre, sopra il mazzo, a carte coperte, uno dopo l'altro i quattro assi.

Si approfitta del tragitto necessario per recarsi presso il tavolo sul quale si opera per deporre sopra il mazzo le tre carte impalmate, quindi si dispongono sul tavolo, in fila, coperte, le prime quattro carte che il pubblico crede essere i quattro assi, mentre effettivamente solo la quarta carta è un asso.

Nel disporre le quattro carte in fila sul tavolo, occorre fare in modo che la quarta carta, cioè l'asso, venga a trovarsi al terzo posto. Perché ciò non dia nell'occhio,

si dovrà, disponendo le carte, lasciare tra l'una e l'altra uno spazio alquanto più grande della larghezza di una carta e, mentre si tiene l'asso in mano, discorrendo col pubblico, quasi fosse per distrazione, deporlo tra la seconda e la terza carta, subito affrettandosi ad uguagliare le carte. È molto importante che il pubblico non si renda conto del posto speciale che si attribuisce all'ultima delle quattro carte che si depongono sul tavolo. Un altro sistema, perché ciò non appaia, consiste nel deporre le quattro carte in fila, regolarmente, e quindi, sotto lo specioso pretesto di mescolarle, cambiare rapidamente di posto a tutte, badando bene che la quarta, cioè l'asso, venga a trovarsi al terzo posto <sup>(1)</sup>.

Fatte quindi passare, col salto, tre carte qualsiasi sopra il mazzo, queste si depongono sulla quarta carta; i tre assi (che il pubblico crede tre carte qualsiasi) si mettono sulla terza; e altre tre carte qualsiasi, rispettivamente, sulla seconda e sulla prima; si invita uno spettatore a scegliere uno dei quattro mazzetti e, con uno qualsiasi dei metodi indicati a pag. 190 e segg. (scelta di un numero tra uno e quattro, dado comune, dado piombato, dado infallibile, ecc.) si forza il terzo mazzetto, che contiene i quattro assi. Quindi il giuoco continua come si è detto al metodo precedente.

L'impalmatura, al principio del giuoco, di tre carte qualsiasi, può essere sostituita, a seconda delle personali preferenze, con un salto. Mentre lo spettatore è intento ad apporre le proprie iniziali ai quattro assi, si contano nascostamente le ultime tre carte del mazzo e si inserisce segretamente il mignolo tra queste ed il restante del mazzo. Fatti quindi deporre i quattro assi sul mazzo si esegue, durante il tragitto per recarsi presso il tavolo, il salto dei mazzetti facendo passare sul mazzo le tre carte di fondo, continuando quindi come sopra.

---

<sup>(1)</sup> Questo mescolamento potrebbe anche effettuarsi dopo aver deposto, come si dirà in appresso, tre carte sopra ognuna delle carte che si trovano sul tavolo. Evidentemente, in tal caso il salto delle tre carte ultime diventa inutile, ché i tre Assi possono senz'altro deporsi sulla quarta carta.

**QUINTO METODO** (*Nate Leipzig*). — Questo metodo è basato sull'artificio della filatura e necessita quindi una grande destrezza in questa speciale manipolazione.

Fatti estrarre da uno spettatore i quattro assi, questi sono deposti, in un mazzetto sopra il tavolo, mentre la mano sinistra tiene il restante del mazzo. Si prende quindi con la mano destra uno degli assi e lo si porge ad uno spettatore perchè voglia contrassegnarlo. Nel frattempo col pollice della mano sinistra si spingono un po' verso destra, ben pareggiate come se fossero una carta sola, le prime tre carte, pronte ad essere filate.

Ricevuto di ritorno l'asso siglato, con la mano destra, lo si infila, nel mazzetto che si trova sul tavolo, sotto un altro asso che si prende insieme a quello che già si tiene in mano, come fossero una carta sola. Si offre anche questo secondo asso ad uno spettatore perchè lo sigli, quindi lo si riprende sopra il primo asso, a carte coperte.

Con i due assi in mano, si preleva, alla stessa maniera, il terzo asso; lo si consegna, per la siglatura, ad un altro spettatore; quindi lo si riprende sopra gli altri due assi, mantenendoli tutti e tre come se fossero una carta sola.

La stessa manovra viene eseguita con il quarto asso e, mentre questo viene siglato da un quarto spettatore, si depone il mazzo che si teneva con la mano sinistra sul tavolo, approfittando della voltata necessaria per questa operazione per eseguire la filatura, scambiando i tre assi che si tenevano nella mano destra con le prime tre carte del mazzo.

Si ritorna allora presso lo spettatore che ha siglato l'ultimo asso che, ripreso, viene collocato sotto le tre carte che si tengono in mano. Il pacchetto che si ha in mano, e che il pubblico ragionevolmente non può credere che composto dei quattro assi siglati, risulta invece di tre carte qualsiasi e di un asso, la sola carta visibile al pubblico.

Si depongono quindi queste quattro carte in fila sul

tavolo e si continua il giuoco come è stato precedentemente indicato.

**SESTO METODO** (*delle quattro carte*). — Il metodo che passo a descrivere l'ho derivato da un articolo di Wilfrid Jonson « *Cauliflowers and Aces* » comparso nella rivista *The Seven Circles* del maggio 1933, ma è solo il principio dell'impiego di quattro carte, che figurano come tre, sul quale si basa il trucco, che deve essere attribuito a questo Autore, ché non solo lo svolgimento, ma la natura stessa del giuoco ivi descritto sono assai diversi.

Si cominci col disporre i quattro assi in fila sul tavolo, scoperti, e quindi si dia ad esaminare il pacco al pubblico perchè verifichi non contenere altri assi. Quindi si dichiari di deporre sopra ogni asso tre carte coperte qualsiasi, ma effettivamente, mediante falsa conta od anche semplicemente sollevando due carte come se fossero una, se ne depongono quattro.

Si fa scegliere liberamente dal pubblico uno dei quattro mazzetti così formati, essendo assolutamente indifferente che la scelta cada sull'uno piuttosto che sull'altro.

Si solleva quindi con la mano destra uno dei mazzetti non scelti e lo si mostra al pubblico, facendo vedere prima l'asso, che si depone quindi sopra il mazzetto. Dopo di che si annunzia che si ordinerà all'asso di scomparire e si farà accertare come l'asso sia effettivamente scomparso.

Per ottenere ciò, tenendo il mazzetto ben squadrato nella mano, si comincia col togliere l'ultima carta di fondo, si mostra contando « uno » e la si depone sul restante del mazzo, rimasto sul tavolo. La carta successiva si fa scivolare indietro (v. pag. 167) e si toglie invece la terza carta che pure si mostra al pubblico contando « due » e quindi si mette nel mazzo. Dopo di che si tolgono, come se fossero una sola, le due carte successive (delle quali, quella che il pubblico non vede è l'asso), si mostrano contando « tre » e si depongono *sopra* il mazzo.

Si mostra allora, contando « quattro », l'ultima carta rimasta in mano (quella che si era fatta scivolare indietro) e si fa vedere come effettivamente l'asso sia scomparso ed il suo posto sia stato preso da un'altra carta. Anche questa carta viene deposta *entro* il mazzo, sopra il quale come prima carta si troverà ora l'asso fatto scomparire.

Si ripete la stessa serie di operazione per gli altri due mazzetti non scelti, dopo di che si avrà questa situazione: sul tavolo, un asso coperto da quattro carte qualsiasi; sul mazzo gli altri tre assi nel seguente ordine, contando a carte coperte: un asso, una carta qualsiasi, un asso, una carta qualsiasi, un asso.

Si tratta ora, si annunzierà al pubblico, di richiamare i tre assi scomparsi e farli apparire al posto delle tre carte qualsiasi che ricoprono l'asso rimasto sul tavolo. Mentre si svolge questo discorso si fingerà, distrattamente di mescolare il mazzo che si tiene in mano, ma effettivamente questo miscuglio ha lo scopo di togliere di mezzo e collocare altrove le due carte qualsiasi che si trovano interposte ai tre assi, così che questi risultino essere, uno dopo l'altro, in cima al mazzo.

Si depone quindi il mazzo sul tavolo, approfittando di questo movimento per impalmare i tre assi, mentre si prende dal tavolo l'ultimo asso rimastovi, insieme alle quattro carte qualsiasi che lo ricoprono. Si mostrano al pubblico l'uno e le altre e mettendo l'asso (facendo questa mossa senza richiamare l'attenzione del pubblico) sopra il mazzetto come prima carta, si deposita il mazzetto sul mazzo, lasciandovi cadere nel tempo stesso i tre assi impalmati.

Non si avrà allora più che da porgere il mazzo ad uno spettatore e fargli vedere come il mazzetto testè deposto si sia misteriosamente trasformato in un mazzetto di quattro assi, non senza pregare lo spettatore stesso di voler nuovamente verificare che nel mazzo non si trovano altri assi.

**SETTIMO METODO** (*Stanley Collins*). — Indubbiamente, di tutti i metodi escogitati per eseguire il giuoco

dei quattro assi, questo di Stanley Collins è il più convincente, se pur necessiti molta esattezza di esecuzione. Qui, non solo gli assi sono effettivamente sempre in vista degli spettatori, ma la scelta di un mazzetto piuttosto che di un altro è del tutto indifferente.

Consegnato il mazzo delle carte ad uno spettatore, lo si prega di ricercarvi i quattro assi e di disporli quindi in fila, scoperti, sul tavolo o, meglio ancora, su di un apposito leggìo. Lo stesso spettatore viene quindi richiesto di coprire ogni asso con tre carte qualsiasi. Sarà bene, per miglior effetto del giuoco, che queste carte non coprano interamente i rispettivi assi, così che questi sieno sempre scorti dal pubblico.

Si faccia allora scegliere dal pubblico uno qualsiasi di questi quattro gruppi di carte (scelta assolutamente libera, non forzata).

Si prende quindi con la mano destra il mazzetto scelto e si fa vedere al pubblico come esso consti effettivamente di un determinato asso e di altre tre carte e si annunzia che si passa a mettere bene in vista questo mazzetto appoggiandolo ad un bicchiere, o scatola od altro appropriato oggetto già opportunamente predisposto sul tavolo.

Si approfitterà del momento in cui si esegue questa operazione per lasciare le tre carte qualsiasi sul mazzo e deporre contro il bicchiere il solo asso. Questa è effettivamente la sola mossa difficile del giuoco, in quanto occorra dare al pubblico l'assoluta illusione di aver effettivamente appoggiato al bicchiere l'intero mazzetto di quattro carte. Per bene seguire questa mossa, l'Autore consiglia, nell'atto di mostrare le quattro carte del mazzetto al pubblico, di passare l'asso sopra le altre carte, così che esso appaia al pubblico come la prima delle carte che esso vede. Le carte stesse debbono essere mostrate verticalmente rette con il pollice sotto e le altre dita sopra, prima sventagliate e quindi squadrate con l'aiuto della mano sinistra. Facendo mostra di trasferirle dalla mano destra alla sinistra, per deporle contro il bicchiere, la mano sinistra afferra soltanto la prima carta,

mentre il pollice e le altre dita della mano destra si chiudono e tengono così nascoste le altre tre carte, occultamento facilitato da un mezzo giro del corpo per deporre l'asso contro il bicchiere. Mentre la mano sinistra esegue questo deposito, la destra afferra il restante del mazzo e deposita sopra di esso le tre carte che racchiudeva.

Dopo di che, si prende uno dei mazzetti rimasti, si mostra come esso contenga un asso ed altre carte, lasciando questa volta l'asso all'ultimo posto. Si deposita il mazzetto sul mazzo (di cui l'asso sarà ora la prima carta) e si procede ad un adeguato miscuglio che lasci però l'asso al posto in cui si trova.

Si prende quindi il mazzetto successivo e, nel mostrarlo al pubblico, si passa l'asso che esso contiene al primo posto. Si deposita il mazzetto sul mazzo e, col salto, si fanno passare le prime tre carte in fondo al mazzo (in cima al quale vi saranno ora due assi). Si esegue un nuovo miscuglio che lasci i due assi al loro posto e si ripetono le medesime operazioni con il terzo mazzetto, dopo di che si avranno i tre assi in cima al mazzo.

Si impalmano allora queste prime tre carte (i tre assi) e mentre con la sinistra si offre l'intero mazzo ad uno spettatore, con la destra si preleva l'asso deposto contro il bicchiere al quale si aggiungono occultamente i tre assi impalmati. Per ben eseguire questa mossa occorre avvicinarsi all'asso che si trova appoggiato al bicchiere con la mano destra distesa verticalmente, dorso al pubblico, come per prendere la carta desiderata (mazzetto, per il pubblico), tra le punte dell'indice, del medio e dell'anulare in alto ed il pollice in basso. Afferrando effettivamente in questo modo la carta e stringendo levemente le dita, essa va ad appoggiarsi alle altre tre che si trovano impalmate e non si avrà più che a volger la mano verso il pubblico per far scorgere il primo asso e quindi, sventagliandoli, mostrare gli altri tre.

**OTTAVO METODO** (*Nelson Downs*). — Cominciamo con questo metodo la serie delle varianti che non

possono essere eseguite con un mazzo di carte qualsiasi, magari tolto a prestito. Qui non occorrono ancora delle carte truccate, ma si deve far uso di tre assi addizionali; debbono, cioè, essere aggiunti al mazzo regolare con cui si opera un *asso di picche*, un *asso di quadri* e un *asso di fiori*.

Il mazzo deve essere preordinato, di tal maniera che tenendo il mazzo a carte scoperte:

l'*asso di picche* risulti la quinta carta,

l'*asso di cuori*, la decima,

l'*asso di quadri*, la quindicesima,

l'*asso di cuori*, la ventesima;

mentre, contando a carte coperte, si dovrà avere

l'*altro asso di picche*, come seconda carta,

l'*altro asso di quadri*, come sesta,

e l'*altro asso di fiori*, come decima.

Tenendo il mazzo nella mano sinistra, *a carte scoperte*, si sfogliano le carte per ricercarvi gli assi e via via che si trovano si depongono, scoperti, sul tavolo. Ben inteso che non si tratta che dei primi quattro assi, la presenza nel mazzo degli altri tre dovendo evidentemente essere ignorata dal pubblico.

Allineati così i quattro assi, di cui quello di cuori, contando da sinistra a destra, viene a trovarsi come secondo, *rivoltato il mazzo*, si comincia col deporre una carta, coperta, sopra ognuno degli assi, poi una seconda, quindi una terza e, infine, una quarta.

Dato l'ordine in cui le carte sono state predisposte, sull'*asso di cuori* verranno a trovarsi deposti i *tre assi duplicati di picche, quadri e fiori*.

Si forza allora il secondo mazzetto (contenente i quattro assi) e gli altri tre si depongono nel mazzo che viene consegnato ad uno spettatore.

Evidentemente il mazzo deve andare allo spettatore senza più contenere gli assi che si trovano in ognuno dei tre mazzetti e però il deposito sul mazzo dei mazzetti deve essere eseguito con particolari accorgimenti.

Ecco, tra i varii metodi possibili, quello che io ritengo il migliore, diverso da quelli indicati da Nelson

Downs. Si prenda con la mano destra il primo mazzetto, composto, secondo quanto si è detto, di un asso *scoperto* sul quale sono deposte tre carte qualsiasi *coperte*. Quindi, il restante del mazzo essendo momentaneamente deposto sul tavolo, con la mano sinistra si prende l'asso, lo si mostra al pubblico e lo si depone *coperto* sopra il mazzetto, avendo cura che le carte sottostanti sporgano di circa un terzo verso sinistra. Si prende allora con la mano sinistra il restante del mazzo e, tenendolo verticalmente, mentre apparentemente vi si introducono le quattro carte del mazzetto, effettivamente solo le prime tre sono frammischiate alle altre carte; mentre la prima (l'asso) viene fatta scivolare dietro il mazzo. Ripetuta la medesima operazione per gli altri due mazzetti, tutti e tre gli assi risulteranno così sopra il mazzo e non si avrà più che da impalmarli, prima di consegnare il mazzo, disponendone quindi nel modo che apparirà più conveniente.

Sarà opportuno, perchè il deposito dietro il mazzo degli assi, mentre le altre carte di ogni mazzetto sono introdotte dentro il mazzo, riesca assolutamente impercettibile, di operare con carte nuove o quasi nuove, che presentino, cioè, il massimo grado di scorrevolezza.

Questo metodo di Nelson Downs ha il grande vantaggio di lasciare continuamente sotto gli occhi del pubblico i quattro assi.

**NONO METODO** (*simile al precedente, ma di più facile esecuzione*). — Anche per questo metodo bisogna disporre di *tre assi duplicati* che, supponiamo, siano quelli di *quadri, picche e fiori*.

Prima di iniziare il giuoco si prelevino dal mazzo tre carte qualsiasi e si mettano in tasca. I tre assi duplicati s'impalmano ed il mazzo si offre ad uno spettatore perchè ne tolga i quattro assi e lo mescoli bene.

Avuti indietro assi e mazzo, si comincia col deporre segretamente sul mazzo i tre assi che si tenevano impalmati e quindi si depongono ostensibilmente i quattro

assi, uno in fila all'altro, sul tavolo o sul leggio, se si fa uso di tale sussidio, mostrandoli prima al pubblico e badando che l'asso di cuori risulti l'ultimo della fila.

Si annunzia quindi che su ogni asso si disporranno tre carte qualsiasi e, mentre si dice ciò, si porranno subito le prime tre carte (cioè i tre assi duplicati) sull'asso di cuori; quindi più lentamente, tre carte qualsiasi sopra ognuno degli altri assi. Nel far ciò, bisogna trovar modo di lasciar scorgere le carte che si depongono, acciò il pubblico veda come si tratti effettivamente di carte indifferenti.

Formati così i quattro mazzetti, si sollevano ad uno ad uno, per far vedere come sotto ad ognuno si trovi effettivamente un asso e si rimetteranno quindi a posto.

Si procede allora alla solita scelta magica, forzando il mazzetto che contiene effettivamente i quattro assi.

Si ritireranno ad uno ad uno gli altri tre mazzetti, ma nel depositarli sul mazzo, per mezzo del salto, si faranno passare le prime tre carte di ogni mazzetto in fondo al mazzo, lasciando solo la quarta (l'asso) sul mazzo stesso.

Si avranno così, dopo deposti i tre mazzetti i tre assi duplicati sopra il mazzo.

Compiuti i soliti passi, mentre uno degli spettatori verifica come nel mazzetto scelto si trovino ora effettivamente i quattro assi, si impalmano segretamente le prime tre carte del mazzo che si tiene in mano (i tre assi duplicati) e si potrà concludere: « *Voi certamente sarete curioso di sapere dove siano andate le tre carte che si trovavano sopra l'asso di cuori? Nella mia tasca! Eccole!* » (si porta la mano nella tasca, si depongono i tre assi impalmati e si estraggono le tre carte indifferenti che si erano intascate prima di iniziare il giuoco).

Dopo di che, il mazzo può nuovamente essere dato ad esaminare. Tutto ben considerato, questo metodo è forse quello preferibile per l'esecuzione di questo interessante divertimento; non a torto, la rivista inglese che lo

ha pubblicato lo ha intitolato « *The Exceclsior Four Ace Trick* » (1).

**DECIMO METODO** (*Bertram*). — Metodo assai simile al precedente, ma con alcune divertenti varianti. Così mentre uno degli spettatori procede alla scelta di un asso ed all'esame del mazzo, il Bertram lo interrompeva: *Scusate, signore, ma che cosa fate? Perchè mi prendete le mie carte?* E nel dir ciò, messa la mano nelle tasche dello spettatore ne estraeva, tra l'ilarità del pubblico, una carta qualsiasi. La quale, però, altro non era se non la quarta di quattro carte che l'Artista teneva impalmate, e delle quali le altre tre, approfittando della mossa, lasciava nella tasca dello spettatore.

Alla conclusione del giuoco, simulando una richiesta da parte del pubblico: *Dove sono andate le tre carte che si trovavano prima al posto di questi tre assi? Ma! Molto probabilmente nelle tasche di quel signore che pare abbia una speciale attrazione per le mie carte. Prego, signore, volete verificare?* E la designata vittima rinnovava l'ilarità degli astanti estraendo dalla proprie tasche le tre carte che l'Artista vi aveva prima depositato.

**UNDECIMO METODO** (*Will Goldston*). — Anche questo metodo è del tutto simile al sesto metodo sopra descritto, soltanto che i tre assi duplicati sono costituiti da altrettante carte lunghe, ciò che rende molto più facile, alla conclusione del giuoco, dopo che i tre mazzetti sono stati comunque deposti sul mazzo, e questo è stato ben mescolato, l'estrarli per impalmarli (2).

**DODICESIMO METODO** (*Blackstone*). — Anche con questo metodo il giuoco dei quattro assi può essere eseguito con un mazzo di carte qualsiasi, però si rende necessario l'uso di quattro buste preparate in modo speciale.

---

(1) Cfr. *The Magic Wand*, vol. XVI, pag. 20.

(2) *Ibid.*, pag. 255.

Si prendano quattro buste comuni da lettera (preferibilmente di quelle rettangolari che hanno l'apertura laterale, cioè dalla parte del lato corto) di dimensioni leggermente superiori a quelle delle carte con le quali si opera e si intagli sulla faccia anteriore di ognuna un'apertura rettangolare capace di lasciar scorgere il segno dell'asso una volta che un asso sia introdotto dentro la busta stessa.

Il nocciolo del metodo di Blackstone consiste nel fatto che, disposte come il solito, quattro carte coperte in fila, che il pubblico crede siano quattro assi, mentre invece di assi non ve n'è che uno solo, le altre carte non debbono essere tre carte *qualsiasi*, bensì dei *cinque* o dei *tre*, esclusi naturalmente il cinque od il tre del seme corrispondente a quello dell'asso deposto sul tavolo.

Per ottenere ciò si potrà ricorrere ad uno qualunque dei sistemi precedentemente indicati (tre carte nascoste dietro l'ultimo asso, impalmatura o salto delle tre carte).

Una volta formati i soliti mazzetti, ricoprendo ognuna delle tre carte in fila con le altre tre carte (tre assi sopra l'asso), si prendono ad uno ad uno i vari mazzetti e si introducono successivamente dentro le quattro buste, con la faccia delle carte rivolta verso l'apertura ritagliata nelle buste stesse. I *cinque* o i *tre* che si trovano ad essere la carta inferiore di ogni mazzetto appariranno allora, attraverso l'apertura, come altrettanti *assi*, nè il pubblico al quale i quattro assi sono stati precedentemente mostrati avrà modo di dubitare che sia altrimenti.

Dopo aver, come al solito, forzata la busta che contiene effettivamente i quattro assi, si tolgono dalle altre buste i rispettivi mazzetti, aprendo le buste stesse di tale maniera che il pubblico, non scorga che il dorso delle carte dei mazzetti che si tolgono; i vari mazzetti sono, allora, ad uno ad uno, posti entro il mazzo.

Il mazzo stesso, dopo essere stato opportunamente mescolato, viene consegnato ad uno spettatore ed il giuoco portato alla consueta conclusione.

Questo metodo ha il grande vantaggio di lasciare il pubblico, a somiglianza di quello di Nelson Downs, sotto

l'impressione di aver sempre avuto gli assi sott'occhio, e non presenta, al contrario di quello, alcuna difficoltà di manipolazione.

Bisogna però aver l'avvertenza, a seconda del Paese nel quale si opera e delle carte adoperate, di usare l'uno piuttosto che l'altro dei varii assi come asso da mettere nella fila delle quattro carte.

Operando in Italia con carte di fabbricazione italiana quest'asso dovrà essere quello di *cuori*; in Inghilterra ed in America e con carte inglesi od americane, quello di *picche*; in Francia ed in Germania e con carte francesi o tedesche, quello di  *fiori* ; ciò, per le particolarità di questi diversi assi, così come venne già indicato nella *Tecnica della Prestigiazione con le carte* (pagg. 47-50). È evidente, infatti, che il segno centrale di un cinque o di un tre di cuori non può essere scambiato, con carte italiane, per l'asso di cuori, né quello di un cinque o di un tre di picche, con carte inglesi od americane, per il corrispondente asso di picche <sup>(1)</sup>.

#### TREDICESIMO METODO (con carte doppie). —

Anche questo metodo ha il vantaggio di lasciare scoperti gli assi alla vista del pubblico, ma necessita l'impiego di carte doppie. Siccome d'altra parte, per quanto di molto effetto e di facilissima esecuzione, presenta pure qualche punto debole, consiglio di eseguirlo soltanto in teatro od in sale con pubblico numeroso, dove sono impossibili quelle domande insidose che in ambienti più ristretti mettono sovente a dura prova la fantasia del povero operatore.

Si abbiano tre carte doppie, rappresentanti rispettivamente da una faccia l'*asse di picche*, quello di *quadri* e quello di  *fiori* , e dall'altra tre carte qualsiasi. Queste

---

(1) Sotto il nome di « Ultra 4 Ace Effect », si vende in America uno speciale leggio traforato che consente di eseguire il giuoco dei quattro Assi con metodo simile a questo di Blackstone, le aperture del leggio sostituendo opportunamente quelle delle buste per dare al pubblico l'illusione di scorgere i quattro Assi. Alcuni accorgimenti meccanici del leggio stesso facilitano altri particolari di esecuzione.

carte può anche l'Artista fabbricarsele da sè, ma è assai preferibile che le acquisti da un qualsiasi produttore di apparecchi magici, presso i quali non avrà che l'imbarazzo della scelta.

È anche consigliabile, sia per il vasto ambiente in cui conviene operare, sia per evitare l'inconveniente della forma tradizionale dei varii assi a seconda dei varii Paesi, come ho già accennato parlando del metodo di Blackstone, di operare con *carte giganti*, che essendo carte d'eccezione possono anche non essere in tutto simili a quelle ordinarie.

Si adoperano le carte in modo che, col mazzo a carte scoperte, si abbiano:

*L'asso di picche a doppia faccia*, come prima carta;

*L'asso di cuori normale*, come seconda;

*L'asso di fiori a doppia faccia*, come terza;

*L'asso di quadri a doppia faccia* come quarta,

mentre, rivoltato il mazzo, si dovranno avere, a carte coperte, prima tre carte qualsiasi, poi gli *assi di picche, di fiori e di quadri*, rispettivamente come quarta, quinta e sesta carta. Le tre carte regolari del mazzo simili a quelle riprodotte sul dorso dei tre assi truccati dovranno, a scanso di possibili contrattempi, essere state tolte dal mazzo.

Tenendo il mazzo verticalmente con la faccia delle carte rivolte al pubblico, si prenderanno successivamente *l'asso di picche a doppia faccia, l'asso di cuori*, e gli *assi di fiori e di quadri a doppia faccia* e, avendo ben cura che la faccia di queste carte sia sempre rivolta verso il pubblico, così che questi non ne scorga gli artifici del dorso, si deporranno sopra il tavolo o preferibilmente, affinchè il pubblico meglio le possa vedere, sopra uno di quei leggii per carte ai quali ho più avanti accennato.

Rivoltato allora il mazzo, si deporranno le prime tre carte sul primo asso, le tre successive (i tre assi) sul secondo e, così di seguito tre sul terzo asso e tre sul quarto.

Si eseguirà quindi la consueta forzatura del secondo

mazzetto, di quello cioè che contiene l'asso di cuori (come prima carta) coperto dagli altri tre assi.

Gli altri tre mazzetti, ben squadrati, saranno allora deposti l'uno sull'altro e quindi tutti tenuti in mano, col dorso rivolto al pubblico.

Annunziata la sparizione degli assi dai varii mazzetti e la loro sostituzione con carte indifferenti, rivoltando verso il pubblico, il mazzetto di carte che si ha in mano si inviterà a rilevare, mentre si tolgono dal mazzetto le carte ad una ad una, come effettivamente nessun asso si trovi più tra le dodici carte che vengono mostrate. Dato il modo con cui i mazzetti sono stati collocati l'uno sull'altro, le tre carte doppie presenteranno al pubblico la faccia raffigurante una carta qualsiasi. Dopo di che, sollevato il mazzetto che era rimasto sul tavolo si mostrerà come in esso si siano riuniti i quattro assi.

I punti deboli di questo metodo di esecuzione sono:

1°) che il mazzo non può essere fatto esaminare dal pubblico, nè prima nè dopo il giuoco;

2°) che i mazzetti, messi uno sopra l'altro, dovrebbero risultare ognuno di una carta per un verso e tre per un altro, mentre le dodici carte che si mostrano al pubblico appaiono tutte nello stesso verso. A chi per altro osasse domandare schiarimenti al riguardo, sarà ben facile rispondere che la stessa forza magica impiegata per far scomparire gli assi e far giungere al loro posto delle carte qualsiasi è stata sufficiente perchè queste carte apparissero voltate nello stesso senso delle altre!

Comunque, non è metodo da impiegarsi davanti a piccola brigata.

**QUATTORDICESIMO METODO** (*con sei assi truccati*). — Questa non è che una variante del metodo precedentemente esposto e, se ha su quello qualche lieve vantaggio, presenta anche qualche maggiore difficoltà di esecuzione. Esso è tuttavia consigliato da Nelson Downs, come metodo, però, da usarsi esclusivamente in teatro.

Si abbiano nel mazzo *sette assi*, di cui uno solo ge-

nuino, quello di *cuori*, mentre gli altri sei (due di *picche*, due di *quadri* e due di *fiori* recano) sul dorso l'impressione di un'altra carta qualsiasi.

Si tolgano dal mazzo i duplicati delle carte che figurano sul dorso dei sei assi truccati e quindi si dispongano le carte nel mazzo in modo che, contando a carte scoperte, risultino come *prima*, *seconda*, *terza* e *quarta* carta l'*asso di cuori* non preparato e successivamente, uno di ognuno degli *assi di fiori*, di *picche* e di *quadri preparati*, con la faccia mostrante la figura dell'asso scoperta; quindi nove carte qualsiasi; poi gli altri *tre assi preparati*, mostrati dalla parte opposta a quella raffigurante il segno dell'asso; infine, tutte le altre carte.

Tenendo il mazzo, con la faccia delle carte rivolta al pubblico si prendono l'uno dopo l'altro, per deporli in fila sopra il tavolo od un leggio, l'*asso di cuori* (genuino) e gli *assi di fiori*, di *picche* e di *quadri* (preparati), avendo ben cura che il pubblico non ne scorga il dorso.

Si depongono quindi tre carte qualsiasi, scoperte, sopra il primo degli assi preparati, altre tre sul secondo ed altre tre sul terzo. Infine si prendono le tre carte successive, in apparenza carte qualsiasi, ma effettivamente recanti ognuna sul dorso la figura di un asso, e si depongono sull'ultimo *asso*, quello (genuino) di *cuori*.

Si faccia a questo punto seguire la solita scelta forzata del mazzetto contenente i quattro assi e quindi si prendano ad uno ad uno i quattro mazzetti e si mostrino al pubblico per far vedere come ogni mazzetto contenga effettivamente un asso e tre carte qualsiasi.

Nel rimettere a posto sul tavolo o sul leggio i vari mazzetti questi vengono depositati, tranne quello contenente i quattro assi, col dorso verso il pubblico e nell'eseguire questa operazione, al riparo delle tre carte qualsiasi, si esegue il rovesciamento dell'asso truccato, di maniera che la figura dell'asso si trovi sul dorso della carta. Il mazzetto contenente gli assi, invece viene deposto con l'*asso di cuori* (genuino) rivolto verso il pubblico, mentre al riparo di esso, gli altri tre assi sono anch'essi rivoltati, così che abbiano la loro faccia rivolta nello stesso senso.

Si avranno così, disposti in fila sul tavolo o sul leggio con cui si opera, tre mazzetti col dorso rivolto al pubblico ed uno, quello prescelto, che mostra invece al pubblico l'asso di cuori, sotto al quale si ritiene vi siano tre carte indifferenti. Questa diversità di posizione dei quattro mazzetti è facilmente spiegata con l'opportunità di tenere bene in evidenza il mazzetto designato.

Si prende allora questo mazzetto e lo si consegna ad uno spettatore, *asso di cuori* in alto, e si annunzia che, al proprio comando, i quattro assi scompariranno dai rispettivi mazzetti per passare nelle mani dello spettatore. Questi viene invitato a verificare come ciò sia realmente accaduto, mentre, tolti in mano ad uno ad uno gli altri mazzetti, si mostrerà come essi non contengano più che quattro carte qualsiasi.

Volendo, si potrebbero anche rimettere i mazzetti sul mazzo e offrire questo, a carte scoperte, ad uno spettatore perché verifichi come il mazzo non contenga altri assi. Ma è uno scherzo alquanto pericoloso, ché se allo spettatore prendesse vaghezza di rivoltare il mazzo per esaminarne il dorso, povere nostre fatiche! È meglio esser cauti.

#### QUINDICESIMO METODO (*con carte giganti*). —

Mi sono generalmente astenuto dall'indicare giuochi da cseguirsi con carte giganti (v. pag. 58) e ciò soprattutto per la difficoltà di procurarsi tal sorta di carte sul nostro mercato.

Tuttavia, non so resistere al desiderio di indicare questo ultimo metodo di esecuzione del giuoco dei quattro assi che, oltre ad essere il miglior sistema da impiegarsi sopra un palcoscenico, si potrebbe anche, come si vedrà, eseguirlo con carte ordinarie, non più allora su di una scena, ma anche in una riunione più ristretta.

Oltre ad un mazzo di carte giganti, e ad alcune carte supplementari da prelevarsi da altro mazzo identico, occorre disporre di un leggio per carte giganti (v. pag. 119). Dovrà questo leggio avere i suoi quattro compartimenti ben laccati di colore uniforme e rispettivamente contra-

segnati coi numeri 1, 2, 3 e 4, mentre entro ognuno di tali compartimenti dovrà pure disporsi di una leggera lastra metallica, anch'essa laccata dai due lati del colore del fondo e rispettivamente contrassegnata, pure dai due lati, con i medesimi numeri 1, 2, 3 e 4.

Per preparare il leggio, da un mazzo di carte giganti si estraggono tutti gli *assi*, i *due*, i *tre* ed i *quattro*; quindi si dispongono il *due*, il *tre* ed il *quattro* di cuori, nel primo compartimento; il *due*, il *tre* ed il *quattro* di *fiori*, nel secondo; i quattro *assi* di cuori, fiori, picche e quadri nel terzo; ed, infine, il *due*, il *tre* ed il *quattro* di quadri, nel quarto.

Le tre carte di picche restanti (*due*, *tre* e *quattro*) invece, l'artista se le mette in tasca. Si copre ora ogni compartimento del leggio con la corrispondente lastrina e si è pronti ad eseguire il giuoco.

È evidente che il leggio così preparato deve apparire del tutto innocente e però dovrà evitarsi di darlo ad esaminare al pubblico.

L'Artista si presenta ora con il mazzo di carte giganti intero e prese successivamente il *quattro*, il *tre*, il *due* e l'*asso* di ogni seme, mette prima quelli di cuori nel compartimento segnato 1, poi quelli di fiori nel compartimento segnato 2, quelli di picche in quello segnato 3 e quelli di quadri nel 4.

Le carte, in ogni compartimento, è bene siano disposte con il *quattro* in fondo, poi il *due* ed il *tre* ed, infine, faccia al pubblico l'*asso*.

Si saranno, precedentemente, disposte in cima al mazzo, tutte le carte di picche e ora, sventagliate le prime nove carte, dorso in alto, si dirà ad uno spettatore di scegliere una di queste carte per determinare il seme con il quale eseguire il giuoco. La carta scelta sarà così una carta di picche e si annuncierà che il giuoco sarà eseguito con le carte di tal seme.

Si prendono allora, un gruppo alla volta, tutte le carte di ogni singolo compartimento e si voltano tutte insieme con la figura verso il fondo ed il dorso volto al pubblico.

Si otterrà così di passare sopra la lastra metallica le carte che prima si trovavano sotto e viceversa.

L'Artista annunzierà ora di far passare, al posto delle carte di picche, tutti i quattro assi ed, eseguite le solite piacevolezze con la bacchetta magica, toglierà dal primo compartimento il quattro di cuori, poi il tre ed infine il due di cuori (le carte che erano state nascoste prima), dopo di che apparirà il numero 1 dipinto sulla lastra, ciò che farà credere al pubblico trattarsi del fondo stesso del leggio. Ripetendo le stesse operazioni con le carte dei compartimenti 2 e 4 si farà constatare al pubblico come effettivamente gli assi di cuori, di fiori e di quadri siano spariti. Dopo di che, volterete le carte del compartimento n. 3 e farete vedere come lì siano effettivamente venuti a trovarsi, per virtù magica, i quattro assi.

A questo punto, qualcuno non mancherà di domandarvi: *E le altre tre carte di picche, dove sono andate a finire?* E se nessuno ve lo domanda, ve lo domanderete voi stesso; dopo di che tirerete fuori dalla tasca, dove le avevate nascoste, queste tre carte ed otterrete così una nuova salva di applausi.

**ALTRI METODI** — Come ho detto in principio di questo capitolo, il numero dei metodi escogitati per eseguire questo giuoco è enorme e non è assolutamente possibile poterli passare tutti in rassegna. Quelli che ho dato, del resto, mi paiono sufficienti per soddisfare tutti i gusti e tutte le tendenze.

Aggiungerò soltanto che altri metodi si fondano sopra una speciale truccatura di assi addizionali, il cui dorso è ricoperto di stoffa dello stesso colore di quella che ricopre il tavolo dell'operatore, così che riesca facile, quando si voglia, abbandonarli sul tavolo stesso, dorso in alto, senza che la loro presenza sia notata; altri si avvalgono, per far scomparire gli assi addizionali, di speciali provvidenze dello stesso tavolo; altri, infine, ricorrono all'impiego di leggii truccati per mezzo dei quali, a somiglianza di quanto ho indicato a proposito del *quindicesimo* metodo, è possibile far apparire o scomparire

quelle carte che si vogliono, senza che il pubblico possa avvedersene; leggii che possono essere acquistati, insieme alle istruzioni per il loro uso, in qualsiasi negozio di Arte magica.

Né la vena degli inventori pare prossima ad esaurirsi, che non vi è, si può dire, numero di rivista magica che non contenga l'indicazione di qualche nuovo accorgimento per portare questo popolarissimo giuoco alla desiderata perfezione. È inutile aggiungere che, presentando al pubblico questo giuoco, la maggior parte del successo sarà dovuto non tanto al metodo con il quale lo si eseguirà, quanto alla maniera con cui, come ho già detto tante volte, lo si saprà presentare.

## I QUATTRO ASSI A GINEVRA.

Mi trovavo a Ginevra, poco dopo la firma del famoso Patto a quattro che avrebbe salvato, se osservato, l'Europa e il mondo intiero da tante sventure, in una riunione di persone più o meno tutte connesse con gli affari della Società delle Nazioni, diplomatici, funzionari del Segretariato, giornalisti, ed ecco come presentai il *giuoco dei quattro Assi*:

« Gli stretti rapporti, signori e signore, che intercorrono tra le carte e la diplomazia, sono da lungo tempo, almeno dagli iniziati, ben conosciuti. Molte locuzioni del gergo nostro sono diventate, come tutti sanno, frasi correnti in quello della diplomazia: « metter le carte in tavola », « cambiar le carte in mano », ed altre simili espressioni, si sentono oggi più di frequente intorno ad un tappeto verde, che non sulle nostre scene. Tanto che vi fu già chi pensò di usare di noi per vere e proprie missioni diplomatiche; come fu il caso del grande Robert-Houdin inviato dal Governo francese in Algeria e quello, meno conosciuto, del celebre commendatore Cazeneuve, prestigiatore di non comune abilità, che lo stesso Governo inviò in missione presso la regina Ranavaloo del Madagascar. Forse non è lontano il giorno in cui un buon esame di prestigiazione precederà l'entrata nelle carriere

diplomatiche. Nell'attesa che ciò accada, mi propongo di darvi questa sera un esempio di interpretazione diplomatico-cartografica dei grandi avvenimenti attuali.

« Questo mazzo che ho in mano, rappresenta con le sue 52 carte la comunità degli Stati aderenti alla Società delle Nazioni, rappresentato ognuno da un suo Delegato, chi di maggiore, come sempre accade in ogni assemblea, chi di minor valore. Vogliate intanto Voi (*rivolgendosi ad uno spettatore*) cortesemente fungere da Segretario Generale e verificare che nessuno Stato abbia più di un Delegato, e che per tanto, nel mazzo non vi siano carte duplicate di nessun genere.

« Tutte in ordine? (*ripigliando il mazzo*). Benissimo. Credo che nessuno ardirà sollevare delle obiezioni se dichiaro che le funzioni di Delegato delle quattro Potenze Occidentali sono state assunte dai quattro Assi. Eccoli qua: l'Asso di Cuori che rappresenterà l'Italia; quello di Quadri, o meglio, di Danari, che dir si voglia, l'Inghilterra; quello di Fiori, la Francia, e quello di Picche la Germania.

« Si sa che già da qualche tempo queste quattro potenze hanno avuto delle particolari conversazioni tra di loro, che si sono svolte in gran parte lontano da Ginevra. È dunque più che naturale che io sottragga i quattro Assi dall'ambiente ginevrino, rappresentato dal mazzo, e li faccia ritornare alle rispettive capitali (*si dispongono sul tavolo quattro carte in fila che il pubblico crede, evidentemente, siano i quattro Assi*). Ecco qua le nostre Potenze che si preparano ad intendersi fra di loro; ma ognuna desidera, prima, consultarsi con i propri amici; ed ecco altri personaggi accorrere e svolgere ognuno una sua propria azione, chi favorevole, chi contraria, ad un preciso Patto tra le quattro Potenze.

« Così, ecco i Rappresentanti della Piccola Intesa accorrere a Parigi (*si mettono tre carte su uno dei supposti Assi*); quelli di alcuni *Dominions* portarsi a Londra (*altre tre carte sono deposte sul secondo supposto Asso*); ma anche l'Italia e la Germania hanno i loro amici ed eccoli accorrere chi a Roma, chi a Berlino (*tre carte sono depo-*

*ste sul terzo dei supposti Assi ed i tre Assi, creduti carte qualsiasi, sull'Asse di cuori).*

« Ma occorre pure che l'iniziativa della conclusione di queste conversazioni sia presa da qualcuno e qui entra in giuoco la Dea Fortuna. Volete Voi, Signora, assumere questa importantissima parte e decidere quale dei quattro Assi debba prendere la direzione di tutta questa faccenda? Grazie, Signora. Allora cominciate con l'indicarmi due di questi mazzetti. Il primo ed il secondo? Benissimo. Questi li scarteremo. Ora indicatemene un altro. Il terzo? Molto bene, scarteremo allora il quarto e, come ha indicato la Signora, la direzione sarà assunta dal terzo. Vogliamo vedere che Asso è? (*si rivolta il terzo Asso, senza far scorgere il valore delle carte che lo ricoprono, e lo si mostra al pubblico*). L'Asso di cuori! La Dea Fortuna ha dunque assegnato all'Italia ed a Chi, per sua fortuna, la governa il compito di mettere d'accordo le quattro Potenze occidentali.

« Ma ecco che sorgono difficoltà, si sviluppano intrighi e la notizia si sparge in tutto il mondo che, volenti o nolenti, gli altri tre gruppi si sono ritirati a Ginevra, dove infatti, uno dopo l'altro, sono stati visti rientrare (*si depongono i tre mazzetti sul mazzo*). È mai possibile? « Consolatevi subito, Signore e Signori, che non si tratta che di una delle consuete campagne di false notizie diramate dalle solite agenzie. Infatti, Voi, Signore, che avete ben voluto rappresentare la parte di Segretariato Generale, prendete il mazzo e vogliate verificare se per avventura vi si trovi qualche Asso (*si porge il mazzo allo spettatore*). Nessun Asso? Ve lo avevo ben detto. E dove sono allora questi Assi? Voi, Signora, che la Dea Fortuna ha voluto ben guidare nella vostra scelta, vogliate rivoltare le tre carte che si trovano sotto l'Asso di cuori e fate vedere al pubblico, come, nonostante tutte le male arti e gli intrighi, i quattro Rappresentanti delle Potenze occidentali, si trovano insieme riuniti, per la firma del nostro Patto a quattro! (*si mostrano i quattro Assi e si ringrazia il pubblico plaudente*) ».

Ripetuto, in altra occasione, lo stesso giuoco con iden-

tica presentazione, per uno di quei contrattempi che tutti i Prestigiatori ben conoscono, mi accadde che al momento di scoprire il mazzetto che avevo ogni ragione di credere fosse composto dei quattro Assi, non ve ne scorsi, insieme ad una carta qualsiasi, che tre! Queste sono le circostanze in cui si misura la saldezza dei nervi dell'Artista. Sapevo, naturalmente, che l'Asso che mancava, e che era precisamente quello di Picche, non poteva certamente trovarsi che tra le primissime carte del mazzo che immediatamente ripresi; ritrovarlo ed impalmarlo, fu l'affare di un attimo. Per cui, prima quasi che il pubblico, avesse avuto tempo di rendersi conto del contrattempo, continuai:

« Vedete come le carte sono fedeli nella loro interpretazione? Ricorderete tutti come in occasione della firma del Patto a Quattro, all'ultimo momento si sparse la voce che la Germania non avrebbe firmato. Ed ecco che le carte hanno riprodotto questo stadio del negoziato. Ma, niente paura, si tratta solo di un falso allarme (*prendo in mano il mazzetto di quattro carte, vi deposito l'Asso mancante, eseguo il salto portandolo all'ultimo posto, la carta qualsiasi è venuta così a trovarsi sopra il mazzetto, la impalmo, e mostro i quattro Assi agli spettatori*). Ecco i quattro Assi riuniti ed il Patto a Quattro concluso! (*applausi scroscianti*).

Questi due esempi di presentazione di uno stesso prestigio stanno a dimostrare quale varietà di interpretazione si possa dare ad un medesimo giuoco. Si ricordi sempre che il Prestigiatore non può più oggi, come una volta accadeva, farsi credere un Mago; deve contentarsi di apparire una persona divertente; essere, insomma, più che altro, « un attore che recita la parte di un mago », così che per ottenere il massimo successo occorre che la parte sia buona, adatta al temperamento dell'attore ed ai gusti speciali del pubblico davanti al quale egli opera, e, soprattutto, saperla recitare bene. Oggi, invece di « parte » si dice « ruolo », ma io parlo all'antica e mi contento di parole italiane.

#### XIV. — GIUOCHI ALFABETICI

Da alcuni anni ha preso molta voga in Inghilterra ed in America una particolare classe di giuochi che chiamano laggiù « *Spelling tricks* » o anche, scherzosamente, « *The spelling Bee* » <sup>(1)</sup> e che in mancanza di più esatta locuzione noi chiameremo « giuochi alfabetici ».

« *To spell* » in inglese significa propriamente « compitare » ovverossia enumerare ad una ad una tutte le lettere di cui una parola si compone. Ora, mentre in Italia questo è un esercizio confinato negli asili infantili, nei paesi di lingua inglese, per le peculiarità ortografiche di tale lingua, è invece una pratica di uso, si può dire, generale e quotidiano. La frase « *How do you spell it?* » è fra le più usuali, sempre che una parola nuova, specie se si tratti di un nome proprio, giunga alle orecchie di un inglese; che, mentre in italiano la pronunzia suggerisce immediatamente l'ortografia, in inglese, tra l'una e l'altra, non vi sono che rapporti molto vaghi.

Questa continua necessità di dover domandare quali lettere compongano una determinata parola, ha portato gli inglesi ad una pratica grandissima di questo esercizio del compitare, che essi fanno con particolare velocità, talché all'orecchio straniero riesce spesso anche più incomprendibile che non la parola stessa cui si riferisce.

A noi, che non siamo abituati a questa pratica, non salterebbe mai in mente sentendo una parola di cui non si riesca a capire l'ortografia (e ciò non ci può accadere che per parole forastiere) di domandare « come si compita? », ma si direbbe piuttosto « come si scrive? » che, senza il sussidio della scrittura, una rapida enumerazione

---

<sup>(1)</sup> *Spelling bee* è, propriamente, alcuna sorta di competizione ortografica, generalmente con premi.

di lettere, dato che si riesca a farla, non riusciamo generalmente ad intenderla.

Tutto ciò spiega, da un lato, la rapida diffusione che i giuochi, di cui passo a parlare hanno subito avuto in Inghilterra ed in America, e dall'altra, le difficoltà che indubbiamente si incontrano per adattarli all'uso nostro.

Tuttavia, trattandosi di giuochi, come si vedrà, di molto effetto e nei quali ho cercato, il più possibile, di lasciare all'Artista il carico del compitare, non dispero che questo mio tentativo di introdurli anche in Italia incontri una favorevole accoglienza <sup>(1)</sup>.

L'idea dominante in questa classe di giuochi è quella di far apparire nel mazzo una determinata carta dopo che, togliendo ogni volta una carta, si siano pronunziate ad una ad una tutte le lettere che ne compongono il nome. In altri termini, avendo il mazzo di carte in mano, se ad ogni carta che tolgo pronunzio, successivamente, le lettere, per esempio, di cui si compone il nome del *sette di fiori* (s, e, t, t, e, d, i, f, i, o, r, i) l'ultima carta che tolgo, o quella immediatamente successiva, deve risultare essere effettivamente il sette di fiori.

Invece del nome della carta, una graziosa variante è, come si vedrà in appresso, quella di compitare il nome della persona che ha scelto la carta. Supponiamo che il signor *Branchi* abbia scelto una carta, l'abbia rimessa nel mazzo, e sia questa, il *re di quadri*. Se, tolto il mazzo, ad ogni carta che prelevo, pronunzierò successivamente le lettere *b, r, a, n, c, h, i* e la carta sulla quale ho pronunziato *i*, o quella che immediatamente le succede, risulterà essere il re di quadri che il signor Branchi aveva

---

(1) Così avevo scritto nella prima edizione di questo lavoro, ma poi mi sono imbattuto in un vecchio numero del *Prestigiatore italiano* (Roma, n. 37, 16 settembre 1894) nel quale un dilettante d'allora, il maggiore Emilio Rivabene, spiegava appunto un giuoco di questo genere. Come si vede, in questa materia, ogni volta che si crede di far qualche cosa di nuovo, si trova sempre qualcuno che vi ha preceduto. Non per niente i prestigii con cui Bosco sbalordiva le Corti d'Europa alla metà del secolo scorso, già avevano fama d'antichissimi alla corte del Re Khufu, costruttore della Grande Piramide, qualcosa come quattromila anni fa!

scelto, non vi è dubbio che la cosa apparirà quanto mai misteriosa e sconcertante.

Per ben eseguire questa classe di giochi, bisogna anzitutto rendersi conto di quante lettere sono composti i nomi di tutte le 52 carte di un mazzo regolare. La tabella che segue contiene i nomi di tutte le carte disposte in ordine crescente di lettere:

9 lettere =	re di cuori re di fiori
10 lettere =	re di picche re di quadri due, tre, sei di cuori due, tre, sei di fiori
11 lettere =	due, tre, sei di picche due, tre, sei di quadri asso, otto, nove di cuori asso, otto, nove di fiori
12 lettere =	asso, otto, nove di picche asso, otto, nove di quadri sette, dieci, fante di cuori sette, dieci, fante di fiori
13 lettere =	sette, dieci, fante di picche sette, dieci, fante di quadri cinque, regina di cuori cinque, regina di fiori
14 lettere =	cinque, regina di picche cinque, regina di quadri quattro di cuori quattro di fiori
15 lettere =	quattro di picche quattro di quadri

Alle volte potrebbe convenire di sopprimere il « di » ed allora le cifre indicate nella tabella precedente andrebbero tutte diminuite di due (2); mentre, per contro, esse dovrebbero essere aumentate di due (2), se al nome della carta si facesse precedere l'articolo « il » o « la » od anche « l' » in cui l'apostrofo dovrebbe essere contato come una lettera.

Si vede da ciò come, ponendo una carta qualsiasi al 12° posto, e fattosi dire il nome della carta stessa, usando di questi artifici (soppressione del « di » o aggiunta dell'articolo) si possa trovare, a compitazione finita, qua-

lunque carta di un mazzo di 52 carte, con la sola eccezione dei *quattro di picche* e di *quadri*.

Se la carta fosse tra quelle che hanno il nome composto di 9 lettere, con l'aggiunta dell'articolo si porta a 11, e finita la compitazione, si rivolta la carta successiva (12<sup>a</sup>);

se il nome della carta è di 10 lettere, si aggiunge l'articolo e si rivolta quella sulla quale viene a cadere l'ultima lettera (12<sup>a</sup>);

se è di 11 lettere, si compita senza articolo e si rivolta quella successiva (12<sup>a</sup>);

se è di 12 lettere, si rivolta quella su cui viene a cadere l'ultima lettera (12<sup>a</sup>);

se è di 13 lettere, si omette il « di » e si rivolta quella successiva (12<sup>a</sup>);

se è di 14 lettere, si omette il « di » e si rivolta quella su cui viene a cadere l'ultima lettera (12<sup>a</sup>).

Per il *quattro di picche*, ed il *quattro di quadri*, che, anche senza il « di » risulterebbero di 13 lettere, si può procedere in uno dei seguenti modi: o togliere addirittura queste due carte dal mazzo e non pensarci più; o usare appropriatamente di uno degli indicati sistemi di falsa conta; o, infine, prendere tranquillamente, prima di iniziare la compitazione, una carta da sotto il mazzo e portarla sopra, cosa che soprattutto se sarà fatta prima di indicare che cosa si intenda di fare, passerà assolutamente inosservata.

Così esposta la teoria generale di questi « giuochi alfabetici », passerò ad indicarne alcuni tra i più interessanti, richiamando prima l'attenzione del cortese lettore sulla opportunità che i giuochi di questa sorta siano sempre eseguiti con mazzi di 52 carte.

**PRIMO PRESTIGIO** — *Una carta scelta da uno spettatore, e rimessa nel mazzo, vien fatta apparire dopo averne compitato il nome.*

*Spiegazione.* — Questo è il più semplice dei giuochi di questo genere e quanto ho sopra detto, per spiegarne la teoria, renderebbe superfluo ogni altra spiegazione.

Comunque, fatta scegliere una carta, mentre lo spettatore l'osserva, si contano segretamente 11 carte a cominciare dalla prima del mazzo, a carte coperte, quindi, sollevando queste in un mazzetto, si fa deporre la carta scelta sul mazzetto inferiore. L'unica precauzione da usare è di non lasciare scorgere che si contano le carte, né che il mazzetto superiore sia così esiguo, in confronto con quello inferiore.

Si esegue quindi un falso miscuglio e si annunzia allo spettatore che se esso vorrà dire il nome della carta scelta, la stessa carta avrà la cortesia di apparire non appena il nome della carta stessa sarà stato compitato ed una carta tolta dal mazzo ad ogni lettera pronunciata.

Appena lo spettatore avrà annunziato il nome della carta occorrerà mentalmente contarne le lettere e subito determinare, a seconda dei casi, se il nome stesso, compitando, debba essere preceduto dall'articolo, e se, infine la carta debba essere rivoltata sull'ultima lettera pronunciata o immediatamente dopo questa.

Allorquando si debba, per restare nel numero di 12 carte, sopprimere la preposizione, sarà bene non compitare, per esempio, q-u-a-t-t-r-o-f-i-o-r-i, cosa che suonerebbe ingrata all'orecchio; ma dire: « *La vostra carta era il quattro di fiori? Benissimo, cominciamo ad enunciare il valore (e si compita) q-u-a-t-t-r-o ed ora il seme (e si compie) f-i-o-r-i* ». Arrivati all'*i*, si tiene la carta in mano per un istante, prima di rivoltarla: « *Dunque, la vostra carta era il quattro di fiori? Eccola* » (e si rivolta; applausi generali).

Se invece si fosse trattato, poniamo, del *cinque di fiori*, giunti all'ultima lettera (*i*), si deposita la carta corrispondente sopra le altre già prelevate, dicendo: « *Ora che la vostra carta è stata chiamata, vedrete che subito si mostrerà* (si preleva la carta successiva e si tiene qualche istante col dorso verso il pubblico). *Cinque di fiori? Eccola* » (si rivolta la carta; e applausi come sopra).

Naturalmente, il giuoco così presentato ha l'inconveniente che non può essere ripetuto (cosa che, per la sua novità ed insieme brevità, sarà sempre richiesta), senza

che si corra il rischio che il pubblico, a seconda della carta scelta, si accorga della diversità di enunciato.

A ciò si può ovviare forzando la carta che lo spettatore crede scegliere ed a seconda del numero di lettere che essa contiene si conteranno altrettante carte da prelevarsi prima che la carta scelta sia rimessa nel mazzo.

Un altro sistema molto pratico e brillante, adatto soprattutto quando si tratti di ripetere il giuoco è il seguente: la carta scelta, non forzata, si faccia deporre verso la metà del mazzo, quindi, per mezzo del salto, si porti al primo posto. Si cominci quindi la compitazione, conducendola nello stesso preciso modo con cui si è eseguita facendo il giuoco la prima volta. Così se la prima volta si è aggiunto l'articolo, si aggiunga anche questa volta; se si è sottratta la preposizione, ugualmente si sottragga e via dicendo. Giunti alla carta che si intende prelevare, l'ultima della compitazione, se così si era fatta la prima volta, o, in caso contrario, quella successiva, rivoltando questa carta, essa non sarà evidentemente quella enunciata. Si dirà allora: « *Si vede che la vostra carta è alquanto capricciosa o, forse, vistasi scelta da voi, si è montata la testa. Provate un po' se con voi fosse più obbediente* ». Si offre allo spettatore il mazzo sul quale sono state rimesse tutte le carte prelevate e lo si prega di voler egli stesso eseguire la compitazione nel medesimo modo già da voi eseguita. La carta scelta che si trovava la prima del mazzo e che il vostro artificio, invertendone l'ordine, avrà ora portato ad occupare il posto voluto, non mancherà di apparire al momento desiderato.

**SECONDO PRESTIGIO** — *Una carta scelta liberamente è riposta nel mazzo, questo ripetutamente tagliato, quindi lo spettatore che ha scelto la carta, compitandone il nome via via che preleva le carte dal di sopra del mazzo, all'ultima lettera se la ritrova tra le mani.*

*Spiegazione.* — È sempre utile, per chi intenda eseguire giuochi di questa sorta, di mandare a memoria la tabella inserita a pag. 434, così da sapere immediata-

mente, dato il nome di una carta, il numero di lettere di cui si compone. Per il prestigio che passo a descrivere ciò è assolutamente necessario.

Si dovrà anzitutto disporre di una carta lunga o larga o corta che si disporrà come ultima del mazzo. Quindi fatta scegliere una carta ad uno spettatore la si riprenderà nel mazzo in modo che essa risulti la 24<sup>a</sup>. Per far ciò bisognerà aver prima contato 23 carte ed introdotto il mignolo tra la 23<sup>a</sup> e la 24<sup>a</sup> carta. Chi voglia evitare questo imbarazzo non avrà che da disporre nel mazzo, in precedenza, come 23<sup>a</sup> carta una *chiave* di natura diversa di quella usata come ultima del mazzo. Così se l'ultima fosse una carta lunga, la 23<sup>a</sup> sia una larga od una corta. Non si avrà allora che da alzare a questa carta, al momento di riprendere nel mazzo la carta scelta, per essere sicuri che essa cada al 24<sup>o</sup> posto.

Si eseguiranno quindi alcuni appropriati falsi mi-scugli e numerose alzate, così da convincere il pubblico che la carta scelta si trova ora chi sa dove. Naturalmente l'ultima alzata sarà eseguita dall'Artista in modo da far risultare come ultima carta del mazzo quella che a tal posto si trovava in principio.

Ciò fatto, si dirà allo spettatore che, per virtù magica, la sua carta si trova ora in tal posto che, compitandone egli il nome, se la ritroverà tra le mani al momento in cui pronunzierà l'ultima lettera del nome stesso.

« *Che carta era la vostra?* » domanderete allora. Supponiamo che la risposta sia: « *Regina di fiori!* » Sapendo che la regina di fiori si compone di 13 lettere, perché il prestigio si verifichi occorrerà quindi togliere da sopra il mazzo 11 carte.

Per ottenere ciò, non si avrà da far altro, sotto pretesto di ben spiegare allo spettatore come egli debba procedere, che compitare il nome di una carta di 11 lettere.

« *Adesso state bene attento, e guardate bene come faccio io. Supponiamo che invece della carta da voi scelta si trattasse dell'asso di cuori. Se ne compita il nome e ad ogni lettera si preleva una carta che si mette sul tavolo, così: a-s-s-o-d-i-c-u-o-r-i* (si esegue). *Giunto all'ultima let-*

*tera rivoltate la carta e se le mie forze magnetiche hanno ben compiuto il dover loro, voi pronunziando l'ultima lettera del nome della carta scelta vi troverete ad aver in mano tale carta ».*

Mentre si conclude questo discorsetto, si sono tranquillamente raccolte le carte che si erano prelevate e deposte sul tavolo ed altrettanto tranquillamente si sono poste come ultime del mazzo che si tiene in mano. Con ciò la carta scelta viene a trovarsi al posto desiderato, contando da sopra il mazzo, ed il prestigio non può non riuscire.

Il giuoco potrà anche essere ripetuto con un altro spettatore, approfittando dell'opportunità di dover ricostruire il mazzo per portare le due chiavi al posto dovuto.

**TERZO PRESTIGIO** — *Disposte quattro carte coperte sul tavolo, uno spettatore ne sceglie una senza guardarla. Le altre tre sono quindi rivoltate ad una ad una e, compitando il nome del loro valore, l'Artista forma tre mazzetti a carte coperte. Rivoltati i tre mazzetti, le tre carte che si scoprono risultano del medesimo valore di quella scelta.*

*Spiegazione.* — Per questo giuoco, molto semplice e grazioso, dovuto a Rupert H. Slater, è necessario così disporre le prime 19 carte del mazzo con cui si opera:

*donna, sette, dieci, fante, donna, sette, dieci, fante, carta indifferente, donna, sette, dieci, fante, carta indifferente, donna, sette, dieci, fante, carta indifferente.*

Si preleva questo mazzetto ed il resto del mazzo si mette da parte.

Procedutosi ai consueti falsi miscugli, si dispongono sul tavolo, coperte, le prime quattro carte (*donna, sette, dieci, fante*) e si invita uno spettatore a sceglierne una a caso e mettersela in tasca, senza guardarla.

Bisogna ora far bene attenzione alla carta che viene scelta. Se questa è la prima (*donna*), non c'è da fare niente; se invece è la seconda, o la terza, o la quarta, allora, senza dir nulla, molto semplicemente, si prende-

ranno da sopra al mazzetto, rispettivamente, o una o due o tre carte e si passeranno sotto.

Si prega quindi colui che già si è messa una carta in tasca, di rivoltarne una delle rimanenti. Supponiamo sia il *dieci*. Compitando allora d-i-e-c-i, ad ogni lettera che si pronuncia si preleva una carta dal mazzo e si forma così sul tavolo un piccolo mazzetto di cinque carte coperte.

Si fa rivoltare un'altra carta, e sia, per esempio, il *fante*. Si compita f-a-n-t-e e si forma un altro mazzetto. Lo stesso si fa per la carta rimasta, compitando s-e-t-t-e.

Si rivoltano allora i tre mazzetti e lo spettatore osserverà meravigliato come le carte che ora appaiono in cima ai tre mazzetti siano, nel caso tolto od esempio, tutte *donne*, così come una *donna* si trova ad essere la carta scelta e messa in tasca.

Naturalmente il giuoco sarebbe riuscito ugualmente, come sarà facile rilevare, anche se la carta scelta fosse stata una delle altre e qualunque l'ordine con cui le altre tre fossero state rivoltate.

È essenziale, eseguendo questo giuoco, di parlar sempre di « donne » e mai di « regine », che allora tutto andrebbe a monte! Guai, poi, a ripetere questo giuoco, che il trucco sarebbe subito scoperto.

**QUARTO PRESTIGIO** — *Quattro mazzetti di tre carte ognuno sono posti sul tavolo. Uno spettatore è invitato a sceglierne uno, mentre l'Artista si ritira o volta le spalle, a guardare una delle carte e ricordarsela; quindi deporre questo mazzetto sul mazzo, mettervi sopra gli altri tre e riconsegnare il mazzo all'Artista. Questi mescola le carte ed il medesimo spettatore, avuto di nuovo il mazzo, computa mentalmente il nome della carta guardata prelevando una carta per lettera ed a compitazione finita si ritrova ad avere in mano detta carta.*

*Spiegazione.* Questo giuoco, tra i più graziosi di questa classe, è un'adattamento di altro simile ideato da Theo Anneman ed è certo tra quelli che paiono più incomprensibili.

Si dispongano sopra il mazzo con il quale si opera tre gruppi di quattro carte, in modo che le prime quattro carte abbiano ognuna il proprio nome composto, secondo la tabella riportata a pag. 434, di 12 lettere; le seconde quattro, di 11; e le successive quattro di 10.

Queste dodici carte, dopo un opportuno falso miscuglio che le lasci indisturbate al loro posto, si disporranno in quattro mazzetti sopra il tavolo.

I mazzetti dovranno farsi mettendo sul tavolo, una accanto all'altra, le prime quattro carte, sopra ognuna di queste una delle quattro successive e, infine, una delle altre quattro. Ogni mazzetto risulterà così avere la carta inferiore di 12 lettere, quella mediana di 11 e quella superiore di 10.

Così disposti i quattro mazzetti e messo da parte il restante del mazzo, si dirà ad uno spettatore di voler, mentre l'Artista si ritira o anche semplicemente gli volta le spalle, scegliere uno dei quattro mazzetti e, senza turbare l'ordine delle carte, guardarne una. Egli dovrà quindi mettere il mazzetto scelto sul mazzo e sopra questo gli altri tre mazzetti in qualsiasi ordine.

Eseguito ciò, l'Artista si fa nuovamente consegnare il mazzo, esegue un nuovo falso miscuglio, quindi rimette il mazzo allo spettatore pregandolo di voler compitare mentalmente il nome della carta veduta, ad ogni lettera prelevando una carta, arrestandosi dopo che avrà compitato l'ultima lettera con la carta che avrà in quel momento in mano e che non dovrà rivoltare.

Finita questa operazione, l'Artista domanderà allora il nome della carta, pregherà lo spettatore di rivoltare la carta che tiene in mano e così verificare come questa sia precisamente quella compitata.

L'effetto è grandioso, ma il funzionamento è automatico: qualunque sia il mazzetto che viene messo per primo sul mazzo, col fatto che su di esso vengono deposte altre 9 carte, la carta vista dallo spettatore, se composta di 10 lettere apparirà evidentemente come 10<sup>a</sup>, se di 11, come 11<sup>a</sup>, se di 12, come 12<sup>a</sup>.

Se si avrà cura di mettere nel mazzo, come ultima

carta, una carta lunga o larga o corta, invece del falso miscuglio, o concorrentemente con esso, si potrà anche far tagliare ripetutamente il mazzo, anche da diversi spettatori, prima di far procedere alla compitazione, solo badando a tagliare poi, un'ultima volta, alla chiave. L'effetto è così anche migliore.

**QUINTO PRESTIGIO** — *Offerto ad uno spettatore un mazzetto di carte, questi deve ben mescolarle e quindi dividerle in due mazzetti, osservando e ricordando l'ultima carta. Rimessa questa sopra uno dei mazzetti e l'un mazzetto sull'altro, l'Artista, compitando il nome della carta, la ritrova.*

*Spiegazione.* Se si ha un mazzetto di 11 carte e messa la prima sul tavolo, si mette la seconda sotto il mazzetto, poi la terza di nuovo sul tavolo, la quarta sotto il mazzetto e così via, l'11<sup>a</sup> carta deposta sul tavolo sarà quella che all'inizio si trovava come 6<sup>a</sup> nel mazzetto.

Avvalendosi di tale fatto, ecco un giuoco semplice e grazioso, adattamento di altro simile di H. Blackstone, che si esegue appunto con 11 carte, il nome di ognuna delle quali sia composto di 11 lettere.

Si abbia un mazzetto composto delle seguenti carte:

*due di picche, tre di picche, sei di picche, due di quadri, tre di quadri, sei di quadri, asso di cuori, otto di cuori, nove di cuori, otto di fiori e nove di fiori;*

si mescolino per bene e poi si pongano sopra il mazzo.

Si offrano quindi queste 11 carte ad uno spettatore, come se si prendesse dal mazzo un numero qualsiasi di carte, senza quindi espressamente dichiarare che esse sono 11. Si dica allo spettatore di mescolarle ben bene e quindi, deporle sul tavolo a carte coperte, una alla volta, in due mazzetti; l'ultima carta egli dovrà guardarla, quindi deporla su uno qualunque dei due mazzetti e su questo deporre l'altro mazzetto.

Preso il mazzetto completo in mano e fattovi dire il nome della carta compiterete regolarmente questo nome, nella maniera dianzi indicata, cioè mettendo alternativa-

mente una carta sul tavolo ed una sotto il mazzetto, pronunciando le successive lettere soltanto per le carte che si mettono sul tavolo. Arrivati che sarete all'ultima lettera, la carta che avrete in mano sarà, evidentemente, quella il cui nome avete finito di compitare. Anziché mettere anche questa sul tavolo, la terrete alcuni istanti col dorso verso il pubblico, ne ripeterete il nome e quindi la volterete facendo rilevare il prestigio.

È assai probabile che vi si chieda di ripetere il giuoco. E allora, ecco come vi regolerete: sul mazzo col quale operate, avrete avuto la precauzione di disporre, subito dopo le 11 carte di cui abbiamo fin qui discorso, altre 12 carte, il nome di ognuna delle quali si componga di 12 lettere, e cioè:

*asso, otto e nove di picche; asso, otto e nove di quadri; sette, dieci e fante di cuori, sette, dieci e fante di fiori.*

Tolte quindi di mezzo tutte le 11 carte con cui avete fatto il giuoco precedente, prendete queste 12, anche questa volta senza richiamare la speciale attenzione degli spettatori sul loro numero, e consegnatele ad uno spettatore al quale questa volta direte di disporle in tre mazzetti di quattro carte ognuno; di guardare l'ultima carta di uno qualunque di tali mazzetti e quindi collocare questo mazzetto tra gli altri due.

La carta vista dallo spettatore verrà a trovarsi, quindi, all'ottavo posto.

Procedete quindi, come nel divertimento precedente, cioè mettete alternativamente una carta sul tavolo, pronunciando una lettera del nome della carta ed una sotto il mazzetto, senza dir nulla; quando avrete computato tutte le 12 lettere di cui si compone il nome della carta vista, quella che vi troverete ad aver tra le mani sarà precisamente quella che all'inizio si trovava all'8° posto, e cioè quella vista.

Nulla impedisce, naturalmente, tanto in questo caso, quanto nel precedente, di far compiere tutte le operazioni di computazione e di prelievo delle carte dallo stesso spettatore; però non lo consiglio, ché è molto facile, per

noi che non abbiamo questa abitudine di compitare, che siano commessi degli errori per cui il giuoco sarebbe inevitabilmente compromesso.

**SESTO PRESTIGIO** — *Più spettatori scelgono una carta da un mazzo ordinario e le carte appariranno successivamente dopo che l'Artista avrà compitato, togliendo una carta ad ogni lettera, il nome di ogni singolo spettatore.*

Questo giuoco, che non esito a ritenere il più brillante tra quanti « *spelling triks* » siano stati in questi ultimi anni prodotti, è dovuto al noto autore americano U. F. Grant. Esso è soprattutto adatto per quelle piccole riunioni non indette espressamente per una seduta di Prestigiatura, ma nelle quali l'Artista sa, per lunga esperienza, che non si mancherà di richiedergli l'esecuzione di qualche giuoco. Egli avrà così tutto il tempo di prepararne l'esecuzione, la quale richiede solo una ben ordinata memoria, ma l'effetto che ne otterrà è così stupefacente che vale bene la pena del lieve sforzo che comporta.

Si cominci dunque con lo stabilire, fra di sé, le tre o quattro persone con le quali si desidera eseguire il giuoco e delle quali occorre conoscere il nome. Supponiamo che questi siano i signori *Tizio* (5 lettere), *Cajo* (4 lettere) e *Sempronio* (9 lettere).

Tolto un mazzo di carte a prestito (come sempre, in questa sorta di giuochi, di 52 carte), si presenti questo al signor Tizio, pregandolo di mescolarlo bene, quindi di guardare una delle carte e ricordarsi il posto che essa occupa contando da sopra il mazzo, a carte coperte.

Mentre il signor Tizio esegue quanto gli è stato detto, voi vi allontanerete. Poi ritornate, vi fate consegnare il mazzo e col pretesto di ben mescolarlo, senza possibilità per voi di vedere alcuna carta, lo portate dietro la schiena. Col mazzo così nascosto, eseguirete queste due operazioni:

1<sup>o</sup>) prenderete una carta dal fondo e la porterete sopra il mazzo;

2°) contando dal fondo, capovolgerete la *quinta* carta del mazzo (*cinque* essendo il numero delle lettere di cui si compone il nome del signor Tizio) in modo che questa carta presenti il dorso nella direzione in cui le altre hanno la faccia.

Riportato il mazzo davanti a voi, domanderete al signor Tizio di indicarvi il posto che la sua carta occupava nel mazzo, non senza aggiungere che, avendo voi ben mescolato il mazzo, essa non si troverà più al posto di prima e vi offrirete di provare ciò, contando lentamente ad una ad una le carte, che deporrete sul tavolo, fino al numero indicatovi. Supponendo che il signor Tizio vi abbia informato che la sua carta si trovava al *settimo* posto, conterete le prime sette carte e farete vedere la settima, facendo osservare come essa non sia quella che il signor Tizio aveva scelto. Queste sette carte, tutte insieme, le metterete con le altre dentro il mazzo, verso il mezzo.

Pregherete ora il signor Tizio di alzare le carte ed otterrete con ciò che la carta scelta, che ora si trova come prima nel mazzo, venga a trovarsi alla distanza di cinque carte da quella nascostamente rovesciata.

« Ora, signor Tizio, volete avere la cortesia di dirmi il vostro nome di battesimo? Temistocle? Benissimo, sotto l'influenza combinata di questo nome, dell'anno, del giorno e dell'ora in cui opero, voi, signor Tizio, non potevate scegliere che la carta che avete scelto, ed io sotto l'influsso delle medesime influenze otterrò che una carta qualsiasi si rivolti nel mazzo e mi indichi quale sia la vostra carta ».

Preso il mazzo in mano con la mano sinistra, se ne afferra un angolo con le dita della mano destra e si fanno scorrere rapidamente le carte sotto il pollice, producendo quel caratteristico rumore che tutti conoscono. Gli inglesi chiamano « raffle » questa operazione; noi non abbiamo una parola corrispondente (o forse ci sarà ed io non la so), ma spero che ci saremo intesi lo stesso.

Quindi il mazzo si riporta per un istante dietro la schiena e si rivolta, contando dal fondo del mazzo la

quarta carta (il nome della seconda persona con cui eseguirete il giuoco essendo di *quattro* lettere).

« *Ecco qua* — direte allora — *una carta deve certamente essersi rivoltata. Cerchiamola* (sventagliate il mazzo fino a che appaia la carta rivoltata in principio). *Eccola. Ora, attenzione! Pronunzierò ad una ad una tutte le lettere di cui si compone il nome del signor Tizio e la carta, così chiamata, non mancherà di apparire: T-I-Z-I-O* (via via che toglierete le carte le deporrete sul tavolo, l'ultima sola terrete in mano per un istante). *Che carta era la vostra? Il sette di fiori? Eccolo* (e, rivolterete, perché ciò venga verificato, la carta che tenete in mano).

Qui il giuoco potrebbe finire ma non mancando mai le più insistenti richieste perché lo ripetiate, ricollocherete sul mazzo le carte tolte e vi dirigerete allora al signor Cajo, dicendo che ripeterete la stessa esperienza sotto altra forma.

Pregate il signor Cajo di tagliare il mazzo, depositando il mazzetto superiore accanto a quello inferiore; quindi, guardare la prima carta del mazzetto inferiore, depositare questa sul mazzetto superiore e terminare l'alzata. La carta vista dal signor Cajo, viene così a trovarsi a quattro posti di distanza, entro il mazzo, dalla carta che avevate in precedenza rovesciata.

Procedete col signor Cajo come già avete fatto col signor Tizio, domandandogli il nome di battesimo, ecc. ecc., ed approfittate del momento in cui porterete il mazzo dietro la schiena per rivoltare, contando dal fondo del mazzo, la *nona* carta (il nome del signor Sempronio con cui intendete di operare dopo, comportando *nove* lettere).

Riportato il mazzo davanti a voi cercate la prima carta rovesciata, compitate a partire da questo punto il nome del signor Cajo, trovate la carta da lui vista e quindi proseguite col signor Sempronio alla stessa guisa.

Evidentemente, nulla impedisce di continuare con i signori Mevio, Martino e Tebaldo il giuoco incominciato con i signori Tizio, Cajo e Sempronio. Basterà solo aver sempre l'avvertenza, mentre si svolge il giuoco con uno,

di prepararsi a farlo col successivo, rovesciando, in fondo al mazzo la carta che occupa il posto corrispondente al numero di lettere di cui il nome della designata vittima si compone.

Come si è visto, si hanno sempre nel mazzo due carte rovesciate, la prima corrispondente al nome della persona con la quale si opera; la seconda, a quello della persona con cui si intende operar dopo.

Di qui la necessità:

1°) di non sbagliarsi mai né nel computo delle lettere, né nella successione delle persone cui rivolgersi. Va da sé che dal novero di queste persone dovranno escludersi quelle di cui non si sia ben sicuri dell'ortografia del nome: si crede che un signore si chiami Meloni ed ecco che, a mezzo giuoco, egli vi informa che il suo nome si scrive con due *elle!* Che disastro! Né minore sarebbe la catastrofe se, mentre vi accingete a compitare il nome di quel signore il cui nome vi è parso fosse Lotti, questi vi interrompa esclamando: « Ma io non mi chiamo Lotti! Io sono Asdrubalotti! » Roba da buttarsi a fume. Dunque attenzione;

2°) di evitare, sventagliando il mazzo per ricercarvi la prima carta rovesciata, di rivelare la presenza della seconda. Se per avventura accadesse (sono cose che succedono e proprio a me è successo più di una volta) che lo spettatore che avete invitato ad alzare le carte, alzasse proprio al punto in cui si trova la carta rovesciata, non vi lasciate impressionare, fingete che si tratti di un involontario incidente: « *Ah! si vede che la volta passata, invece di una sola carta se ne sono rivoltate due, cose che alle volte accadono. Ora la rimetteremo a posto* ». Quindi rivoltata la carta e messa questa nel mazzo, fate ugualmente compiere l'alzata; poi, quando porterete di nuovo il mazzo dietro la schiena, prendete una carta in mezzo al mazzo, rivoltatela, mettetela sopra, e fate un'altra alzata. Dopo di che, contando dal fondo, rivolterete la carta corrispondente al nome della persona con cui intendete operar dopo. Ogni cosa sarà così di

nuovo a posto e potrete riportare il mazzo davanti a voi e continuare il vostro giuoco.

**SETTIMO PRESTIGIO** — *Un mazzo di carte tolto a prestito è mescolato da uno spettatore e consegnato all'Artista. Questi comincia a compitare il nome di una carta e a compitazione finita la carta corrispondente si trova tra le sue mani; altri nomi sono compitati, sempre col medesimo risultato.*

*Spiegazione.* Anche questo giuoco è dovuto al talento inventivo di U. G. Grant ed è questo che Burling Hull, altro valoroso e prolifico inventore di ogni sorta di nuovi giuochi, dal quale io lo tolgo, ritiene il più stupefacente giuoco di questa categoria. Il lettore imparziale, legga e giudichi.

Tolto il mazzo che uno spettatore avrà ben mescolato, adocchiate destramente la carta che si trova sul mazzo come prima, a carte coperte. Se incontraste qualche difficoltà ad adocchiare la prima carta, adocchiate l'ultima e passatela al primo posto. Questa operazione potete anche compierla apertamente, mentre spiegherete al pubblico che cosa vi accingete a fare. Soltanto bisogna evitare, in modo assoluto, che questa carta sia scorta dal pubblico.

Vista che abbiate la prima carta del mazzo e vi siate reso conto esatto del numero di lettere che il suo nome comporta, cercate mentalmente un'altra carta il cui nome si componga del medesimo numero di lettere. Se, per esempio, la carta vista era l'*otto di fiori* (11 lettere), ricordando che l'*asso di cuori* comporta un numero uguale di lettere, così spiegherete al vostro pubblico: «*Io mi pròpongo ora di compitare il nome di una carta scelta a caso, e procedendo in questa maniera, togliendo cioè una carta ad ogni lettera che pronunzio, giunto che sarò all'ultima lettera, la carta che avrò in quel momento in mano dovrà essere quella compitata. Se per esempio dirò così: a-s-s-o-d-i-c-u-o-r-i (ad ogni lettera togliete una carta e depositatela, una sull'altra accanto a voi) questa carta che ho in mano dovrà essere l'asso di cuori (non*

mostrate la carta, ma adocchiatela voi e sia, tanto per intenderci, il *re di quadri*, depositatela tranquillamente sulle altre e tutto il mazzetto di carte così formato riponete sul mazzo).

« *Attenti che ora incomincio. Vogliamo vedere l'otto di fiori?* » Compitate, come si è detto, e l'otto di fiori che si trovava da principio in cima al mazzo, essendo passato col vostro stratagemma all'11<sup>o</sup> posto, si verrà a trovare nelle vostre mani al momento in cui pronunzierete l'ultima lettera del suo nome.

Fatta vedere questa carta al pubblico, deponete anche questa sul mazzetto ed il mazzetto stesso riportate sopra il mazzo.

« *Vogliamo provare con un'altra? Per esempio, il re di quadri?* »

Ora, il *re di quadri* che voi avete visto come prima carta al momento di cominciare la computazione dell'otto di fiori, si trova ad essere l'11<sup>a</sup> carta del mazzo. Ma il suo nome non comporta che 10 lettere, allora continuate così:

« *Per il re di quadri, occorre che io tolga l'influenza di questa prima carta* ».

Prendete la prima carta e la mettete dentro il mazzo, approfittando della circostanza per adocchiare la carta successiva, che supponiamo sia il *dieci di picche*, che sarà così la prima del mazzo, mentre il *re di quadri* si troverà ora al decimo posto.

Compitate il nome del *re di quadri*, mostrate questa carta al pubblico e proseguite il giuoco con il *dieci di picche*. Il nome di questa carta comportando 13 lettere, prenderete semplicemente tre carte dal fondo del mazzo e le metterete sopra, avendo cura, naturalmente, di adocchiare quella che verrà a trovarsi per prima nel mazzo e che sarà quella che compiterete la volta successiva.

Questa presa di carte da sopra o da sotto che a voi serve per raggiungere, con le carte che si trovano prima di quella che conoscete, il numero di lettere da pronunziare, deve essere fatta apparire al pubblico come una particolare esigenza connessa con le particolarità di ogni

singola carta. Essa deve sempre essere eseguita, anche quando (è anzi questo un caso che richiede molta attenzione) i nomi di due carte da compitarsi successivamente comportassero il medesimo numero di lettere. Se, per esempio, prima di compitare il nome del *sei di fiori*, avete scorto come prima carta del mazzo il *re di picche*, carte che comportano entrambe un medesimo numero di lettere (10), quando, dopo il sei di fiori, vi accingerete a compitare il re di picche, avrete evidentemente il sei di fiori come prima carta e sarebbe di nuovo questa che dovrete produrre la volta successiva. Ad evitare ciò, direte semplicemente: « *Ecco, per il re di picche, — queste carte hanno tutte delle esigenze curiosissime, — occorre che io prenda tre carte da sopra e le porti in fondo, e tre dal fondo, le porti sopra* ».

Se il caso si ripetesse un'altra volta, invece di fare lo scambio con tre carte lo farete solo con due o con una, come per mostrare che le esigenze sono ogni volta diverse.

Potete continuare, di questa maniera, a compitar carte fino alla consumazione dei tempi, e, se lo farete con la dovuta diligenza, nessuno riuscirà mai a scoprire la chiave del vostro giuoco.

**OTTAVO PRESTIGIO** — *Prese da un mazzo dieci carte, si compita il valore di ognuna ed a compitazione finita appare la carta di tal valore e così successivamente dall'asso al dieci.*

*Materiale.* Un mazzo italiano di quaranta carte.

*Spiegazione.* Questo divertimento è un adattamento ed al tempo stesso una semplificazione di quello esposto dal maggiore Rivabene nel *Prestigiatore Moderno* (vedi nota <sup>(1)</sup> a pag. 433). Anche il modo di presentazione è del tutto diverso.

Si prepari un mazzo di quaranta carte, di tal maniera che le prime dieci carte appaiano nel seguente ordine: *donna, due, tre, sette, cinque, asso, quattro, tre, fante e sei*; mentre le ultime dieci carte si trovino nell'ordine inverso, cioè: *sei, fante, tre, quattro, asso, cinque, sette, re, due, donna*. La prima carta del mazzo (*donna*) sia una

chiave (carta lunga o larga o corta o scivolante, secondo le personali preferenze).

Si tagli il mazzo verso la metà e si porti il mazzetto inferiore su quello superiore. Si avrà così un mazzo che avrà al centro, separati solo dalla chiave, le due serie di carte preordinate.

Presentatisi al pubblico con questo mazzo in mano, si dividerà in due mazzetti, tagliando alla carta segnale: si avrà così nella mano destra il mazzetto superiore le cui ultime dieci carte sono quelle ordinate (contando a carte coperte) dal *sei* alla *donna*; e nella mano sinistra il mazzetto inferiore nel quale le carte preordinate saranno le prime dieci, dalla *donna* al *sei*.

Si fa scegliere al pubblico uno dei due mazzetti e si scarterà l'altro. « Ora — si dirà — *da questo mazzetto liberamente scelto (e guardate che se volete cambiare siete ancora in tempo) preleverò dieci carte con le quali eseguirò un grazioso esercizio a dimostrazione della assoluta obbedienza che le carte hanno per chi ben le conosca* (a seconda del mazzetto scelto, si prelevano dal mazzo ad una ad una, ponendole sul tavolo l'una sull'altra, le dieci carte preordinate. È evidente che se il mazzetto scelto fosse quello di destra, che ha le carte preordinate in cima al mazzo, mettendole ad una ad una, una sull'altra, sul tavolo, il loro ordine viene invertito ed il mazzetto formato sul tavolo, a carte coperte, presenterà le carte in questa successione: *sei, fante, tre, quattro, asso, cinque, sette, re, due, donna*. Se invece il mazzetto scelto fosse quello di sinistra, le carte si preleveranno dal fondo ed anch'esse formerebbero un mazzetto con le carte nella medesima successione dal *sei* alla *donna*). *Ora guardate, basterà che io compiti il valore di queste carte dall'asso al re e, via via, esse, a compitazione finita, mi verranno in mano. Ecco qua: a, s, s, o asso* (ad ogni lettera pronunciata si prende una carta da sopra il mazzetto e la si porta sotto; pronunciando « asso », si volta la carta, si fa vedere che è proprio un asso e si mette da parte). *Continuiamo: d, u, e, due* (e si volta il *due*, che si mette da parte); *t, r, e, tre* (e si volta

il *tre*); e così di seguito fino a che, rimaste sole due carte in mano, si continua con lo stesso sistema, compitando: *d, o, n, n, a, donna*, si volta la *donna* e si fa vedere che nell'altra mano non è rimasto che il *re*.

Il metodo di compitazione indicato dal maggiore Rivabene è alquanto diverso e consiste nel pronunciare, oltre che le singole lettere, anche le sillabe. Così, ad esempio si doveva dire: *a, s, as, s, o, so, asso* ed allora si rivoltava l'*asso*; *d, u, du, e, due*, e si rivoltava il *due*, e così fino a *d, o, n, don, n, a, donna*. Per questo metodo di conta la disposizione delle carte deve essere: *sei, sette, quattro, due, donna, re, fante, asso, tre, cinque*.

Io consiglio di adottare questa successione per le dieci ultime carte del mazzo, lasciando le prime dieci nell'ordine precedentemente indicato. Cosicché, a seconda del mazzetto scelto, si adotterà l'uno o l'altro sistema di conta, con il vantaggio che, se vi chiederanno di ripetere il giuoco, voi lo ripeterete prendendo le vostre dieci carte dal mazzo precedentemente scartato e cambiando sistema di compitazione. Con che darete al vostro pubblico, una nuova prova della prestigiosità del vostro esperimento.

Ed ora, se ci pensate un po' sopra, vedrete come sia facile ordinare un mazzetto di un numero di carte qualsiasi e di qualsiasi valore, di tal maniera che compitandone o il nome o il valore, a compitazione ultimata vi venga fuori la carta compitata. Basterà cominciare con l'ultima carta che volete vi resti in mano. Supponiamo sia l'*asso*; sull'*asso* mettete la carta che vorrete trovare come penultima, per esempio la *donna*, e poi cominciate a compitare (*d, o, n, n, a*); prendendo ogni volta una carta da sotto il mazzetto che metterete sopra; poi mettete sul tutto la carta successiva e continuate di questo passo. Quando avrete così in mano tutte le carte che avevate pensato di preordinare, queste saranno nell'ordine voluto ed eseguendo la compitazione normale, alla fine di ogni nome, la carta di quel nome si troverà nelle vostre mani. Vedete quanto è facile, nell'ordine nostro, farsi una fama d'inventore!

## XV. — ROSSE E AZZURRE

Si sa come le ordinarie carte da giuoco, si producano normalmente in due diverse edizioni, una col dorso rosso ed una col dorso azzurro e come anzi vi siano giuochi — quali ad esempio quel levantino *bric*, che gli inglesi hanno trasformato in *bridge* e noi ora chiamiamo *ponte* (da non confondersi col *ponte* della prestigiazione, che è tutt'altra cosa) — che esigano l'uso alternato di mazzi di carte col dorso dell'uno e dell'altro colore.

Da questa esistenza di mazzi di carte in tutto uguali, tranne che nel colore del dorso, trae partito anche la Prestigiazione con le carte per tutta una serie di giuochi, per i quali vengono impiegate carte di questo genere e dei quali ne indicherò alcuni in questo capitolo.

Per brevità, nel corso di questo capitolo, userò delle espressioni carta-rossa, mazzetto-rosso e mazzo-rosso per indicare carte, mazzetti e mazzi col dorso rosso ed espressioni corrispondenti per quelli col dorso azzurro.

**PRIMO PRESTIGIO** — *Una carta scelta e riposta in un mazzetto-rosso ed un'altra scelta e riposta in un mazzetto-azzurro, cambiano misteriosamente di posto e la carta-rossa si ritrova nel mazzetto-azzurro e, vice-versa, la carta-azzurra nel mazzetto-rosso.*

*Materiale.* Due mazzi di carte da 52 carte, uno col dorso rosso e l'altro col dorso azzurro, entrambi con orlo bianco. Due bicchieri di diametro un po' superiore alla larghezza delle carte. Due anelli di gomma elastica.

*Spiegazione.* I due mazzi siano preparati in modo tale che una dozzina di carte-rosse si trovi in fondo al mazzo-azzurro ed una dozzina di carte-azzurre si trovi in fondo al mazzo-rosso. L'ultima carta di entrambi i mazzi dovrà inoltre essere la stessa.

Con i due mazzi così preparati, si cominci col pren-

derne uno, diciamo il rosso, e lo si porga sventagliato ad uno spettatore perché vi scelga una carta. Bisognerà aver ben cura, nello sventagliare le carte che il gruppetto delle carte-azzurre non appaia e bisognerà pure trovar modo di evitare, per proporgli la scelta di una carta, uno di quei tali spettatori che ogni artista ben conosce, peste e maledizione di ogni trattenimento magico, che pur di mandare a monte un giuoco di prestigio farebbero moneta falsa.

Mentre lo spettatore guarda la sua carta, tenendo il mazzo sempre sventagliato di fronte a sé, così che il dorso delle carte sia rivolto verso di lui, l'Artista dirà: « *Per maggior semplicità, continueremo il giuoco con un numero più limitato di carte* » e nel dire così si toglieranno tutte le carte, tranne una, che si trovano sopra il mazzetto delle carte-azzurre, e si metteranno da parte.

Si squadreranno allora le carte rimaste in mano e queste appariranno naturalmente, data la carta-rossa che è rimasta sopra, come un mazzetto-rosso. Entro questo mazzetto si prega lo spettatore di riporre la sua carta, che viene infilata badando bene a non lasciare scorgere il colore del dorso delle altre carte.

Fatto ciò si passa un elastico intorno al mazzetto ed il mazzetto così trattenuto si deposita, faccia rivolta al pubblico, in uno dei due bicchieri che si trovano sul tavolo.

Si ripetono tutte queste operazioni col mazzo-azzurro, dopo di che si avranno due mazzetti entro due bicchieri, con la faccia dell'ultima carta rivolta al pubblico.

Si dirà allora: « *Ecco qui due bicchieri, dentro uno abbiamo il mazzetto di carte col dorso rosso e dentro l'altro quello di carte col dorso azzurro. Per ben distinguerle e ricordarle, prenderò una carta-rossa dal mazzetto-rosso e la metterò qui davanti al bicchiere col dorso rivoltato al pubblico. Similmente farò con il mazzetto-azzurro* ».

Nel dire così si solleva il mazzetto, faccia verso il pubblico, la cui ultima carta ha il dorso rosso, si sfila

questa carta e la si appoggia davanti al bicchiere, col dorso rivolto al pubblico. Lo stesso si esegue col mazzetto deposto nell'altro bicchiere.

Il pubblico, naturalmente, ignora che dentro il bicchiere che reca il segno del dorso azzurro si trova invece il mazzetto-rosso e viceversa.

Si dirà allora: « *Adesso per virtù magica cercherò di far passare nel mazzo-rosso la carta scelta nel mazzetto-azzurro e quella scelta nel mazzo-azzurro nel mazzetto-rosso. Per far ciò basterà che io getti in aria i due mazzetti ed il passaggio misteriosamente si compirà* ».

Si prendono allora i due mazzetti, badando bene a non lasciar scorgere, in questo primo momento, i dorsi dei mazzetti. Si buttano in aria i due mazzetti, si raccolgono nuovamente e poi si introduce quello col dorso rosso nel bicchiere che ha davanti la carta rossa e quello azzurro nell'altro bicchiere.

Si porgono quindi i bicchieri ai due spettatori che hanno scelto le due carte perché, estratti i mazzetti dai bicchieri, tolti gli elastici che tengono le carte riunite, verifichino come effettivamente la carta-rossa si trova ora nel mazzetto azzurro e viceversa.

**SECONDO PRESTIGIO** — *Due mazzi di carte, uno rosso ed uno azzurro sono mischiati insieme e posti in un cappello. L'Artista estraе successivamente, per tre volte consecutive, un certo numero di carte secondo le indicazioni avute dal pubblico e le tre carte al numero indicato risultano una rossa, una azzurra ed una rossa. Ripete una seconda volta la stessa operazione e le carte finali risultano ora una azzurra, una rossa ed una azzurra, inoltre le tre coppie di carte rosse-azzurre si trovano ad essere formate di carte di ugual seme e valore.*

*Materiale.* Un mazzo-rosso, un mazzo-azzurro. Un cappello che può anche essere tolto a prestito dal pubblico. Un tavolo e tre bicchieri per appoggiarvi le carte estratte.

*Spiegazione.* Si cominci col dare i due mazzi a due spettatori diversi perché li mescolino a dovere; poi en-

trambi saranno dati ad un altro spettatore perché, a sua volta, li mescoli insieme.

I due mazzi, così mischiati, sono quindi deposti in un cappello tolto a prestito.

Tenendo con la mano sinistra il cappello, alquanto alto in modo da non poter vedere le carte che vi sono dentro, l'Artista domanderà al pubblico l'indicazione di un numero, preferibilmente, per scrupolo di brevità, non superiore a dieci. Quindi comincerà, con la mano destra ad estrarre dal cappello tante carte quante sono necessarie per raggiungere il numero indicato. Le carte estratte sono via via messe da parte, tranne l'ultima che risulta essere una carta-rossa e viene appoggiata, dorso verso il pubblico, al bicchiere di sinistra. Si ripete la stessa cosa con l'indicazione di un altro numero e l'ultima carta, che questa volta sarà azzurra, si appoggia al bicchiere di centro. Si richiede un terzo numero, si ripete l'estrazione delle carte e l'ultima, che sarà di nuovo una carta-rossa, si appoggia al bicchiere di destra.

L'Artista richiede nuovamente l'indicazione di tre numeri, procede come prima e questa volta le carte estratte, che saranno anch'esse successivamente appoggiate, nel medesimo ordine, ai tre bicchieri, risulteranno la prima azzurra, la seconda rossa e la terza azzurra.

Si avrà così davanti ad ogni bicchiere una coppia di carte, di cui una rossa ed una azzurra. Uno spettatore è allora pregato di voler voltare, una dopo l'altra, queste tre coppie di carte, ed il pubblico, non senza molta sorpresa, potrà rilevare come le carte di ogni sorta siano identiche.

Per ottenere questo misterioso e sorprendente risultato occorrerà, prima di iniziare il giuoco prelevare da ognuno dei due mazzi tre carte di seme uguale ed egual valore. Chiamando con 1, 2, 3 il valore delle carte e con A ed R il colore del rispettivo dorso, le carte stesse dovranno disporsi una sull'altra nel seguente ordine, a carte coperte: 1R, 2A, 3R, 1A, 2R, 3A. Quindi le carte stesse saranno messe in tasca.

Si approfitterà dei movimenti di andirivieni neces-

sari per prendere i mazzi mischiati, togliere a prestito il cappello e depositarvi dentro i due mazzi, per cogliere il momento opportuno per impalmare queste sei carte ed introdurle nel cappello, sopra o sotto le altre carte.

Il resto si capisce da sé. Se le carte si troveranno sotto il mazzo, si preleveranno prima le carte che si trovano in cima al mazzo e solo quando si giunga al numero indicato si preleverà la prima di quelle di sotto e così via, di modo che, finita la doppia estrazione, le carte poste davanti ai tre bicchieri si troveranno così disposte:

1R - 1A    2A - 2R    3R - 3A

Questo giuoco, anch'esso dovuto a Theo Anneman, ha il doppio vantaggio di prestarsi assai bene all'esecuzione davanti ad un pubblico numeroso e di occupare un tempo relativamente lungo, senza che mai, per il ripetersi di successivi prestigj, l'attenzione del pubblico venga meno.

**TERZO PRESTIGIO.** — *L'Artista prende due mazzi di carte, uno rosso ed uno azzurro; porge l'azzurro ad uno spettatore e conserva il rosso. Ognuno mescola il proprio mazzo, quindi ognuno fa scegliere all'altro una carta del proprio mazzo. Le due carte scelte risultano uguali.*

*Materiale.* Due mazzi ordinari, uno col dorso azzurro, l'altro col dorso rosso.

*Spiegazione.* L'Artista, prima di consegnare ad uno spettatore il mazzo azzurro, ha già tolto da questo mazzo una carta qualsiasi, poniamo il *sette di cuori* che nasconde tra le carte del mazzo rosso, verso la fine del mazzo. Ha anche ricercato nel proprio mazzo la carta corrispondente a quella tolta dal mazzo azzurro, nel caso nostro il *sette di cuori* rosso e disposta questa carta come prima del mazzo. Tutte queste cose sono, naturalmente, ignote al pubblico.

«Ora — l'Artista dirà — *voi mescolate il vostro mazzo ed io mescolo il mio* (si esegue, badando bene a non far scorgere la carta azzurra nascosta nel mazzo

rosso ed a mantener sempre sotto il proprio controllo la carta rossa corrispondente). Ora (si sventaglia il mazzo) *voi scegliete una delle mie carte e la mettete nel vostro mazzo* (si forza allo spettatore la carta rossa corrispondente a quella azzurra nascosta nel mazzo rosso, nel caso nostro il *sette di cuori* (rosso) *ed io scelgo una carta del vostro mazzo* (si prende dal mazzo azzurro una carta qualunque e la si introduce nel mazzo rosso che si ha in mano tra le prime carte; si squadrano le carte del mazzo stesso e si esegue il taglio in un punto qualunque verso la fine del mazzo, così che la carta azzurra che prima si trovava in fondo al mazzo venga ora a trovarsi in principio). Ora *voi riprendete la vostra carta* (si sventaglia il mazzo, limitatamente alla prima metà) *ed io riprendo la mia. Adesso voi rivoltate la vostra carta, io rivolto la mia* ». Meraviglia delle meraviglie: le due carte sono uguali!

La sorpresa di questa inaspettata coincidenza è tanto grande che il pubblico non manca mai di richiedere la ripetizione del prestigio. Ecco allora come si farà per accontentarlo e nello stesso tempo non venir meno all'osservanza del principio per cui non si deve mai ripetere uno stesso giuoco davanti allo stesso pubblico:

Nel mazzo rosso che l'artista ha in mano si trova ancora la carta azzurra scelta dal mazzo rimasto in mano allo spettatore. Col pretesto di sfogliare le carte, si cercano questa carta, che supponiamo sia la *regina di picche*, senza naturalmente farne scorgere il dorso al pubblico, nonché la carta rossa corrispondente, e si portano queste due carte in un punto qualunque del mazzo, una contigua all'altra, la carta rossa precedendo, a carte coperte, quella azzurra.

« Ora — si dirà — farò anche di più. Prendo io stesso dal mio mazzo una carta rossa (si prende coperta la *regina di picche* rossa e sotto di questa la *regina di picche* azzurra, mostrando le due carte, come se fossero una sola, dal solo dorso, tenendole con la mano destra, tra l'indice ed il medio da una parte ed il pollice dall'altra, in parte coperte dal dorso della mano stessa).

*Ora voi favorite di prendere dal vostro mazzo una carta qualunque e di porgermela coperta* ». L'Artista, che intanto ha depositato sul tavolo il mazzo di carte che teneva nella mano sinistra, prende con questa mano la carta azzurra che gli viene porta. Finge di mettere questa carta sotto quella rossa che tiene nella mano destra, ma effettivamente la introduce tra le due carte che ha in tale mano, ciò che bene si ottiene facendo, prima, col medio scivolare in alto la carta azzurra che si trova sotto la rossa, cosa che il dorso della mano che copre la metà superiore delle carte stesse impedisce di vedere. Si squadrano, nascostamente le tre carte; quindi si preleva con la mano sinistra la carta rossa (*regina di picche*), mentre con la mano destra si afferrano, come se fosse una carta sola, le due carte azzurre rimaste in tale mano, delle quali la superiore è quella offerta e l'inferiore la *regina di picche* azzurra. Si tengono per un istante le due carte rivolte verso il suolo, quindi si rivoltano le mani e, nuovamente, la carta rossa e quella azzurra appariranno uguali.

Per chi non sapesse con sicurezza eseguire la forzatura di una carta, la prima parte di questo divertimento può egualmente essere eseguita, soltanto che invece di « *Voi scegliete una carta dal mio mazzo ed io ne scelgo una dal vostro* » si dirà « *Voi mi offrite, senza guardarla, una carta dal vostro mazzo ed io ve ne offro, parimenti senza guardarla, una del mio* » e si eseguiranno le operazioni corrispondenti, offrendo naturalmente allo spettatore la carta rossa corrispondente a quella azzurra precedentemente nascosta nel proprio mazzo.

## XVI. — DIVINAZIONE DEL PENSIERO

Un grande numero di prestigi con le carte sono eseguiti con simulata divinazione del pensiero. Ci fu un'epoca in cui anche in Italia, i così detti « divinatori del pensiero » pullulavano; ora da noi sono, grazie a Dio, scomparsi, ma altrove, specie in America, si contano ancora a migliaia e chi voglia rendersi conto della vastità dei campi sfruttati da questi ciurmatori legga il documentatissimo libro di J. Proskauer, *Spook and Crooks*, e si renderà così conto della infinita balordaggine umana, che davvero non ha limiti.

Nel campo della Prestigiazione la « divinazione del pensiero » è sempre apertamente e dichiaratamente simulata e costituisce uno stratagemma, altrettanto innocente quanto qualsiasi altro impiegato nell'Arte magica per sorprendere, intrattenere e divertire.

Dei molti prestigi con le carte che simulano la divinazione del pensiero, mi limiterò a riportare qui appresso taluni dei più semplici e di maggior effetto, tralasciando inoltre quelli che esigono la collaborazione di un assistente o segretario, che in questi casi si suol chiamare « soggetto ».

**PRIMO PRESTIGIO** — *Il nome di una carta scelta da uno spettatore è scritto sopra un foglio di carta che viene quindi chiuso in una busta. L'Artista, col solo imporre delle mani sul capo dello spettatore, indovina il nome della carta scelta.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi, un piattino di metallo lucido, un lapis a punta dura, un foglio di carta preparato, una busta.

*Spiegazione.* Si prepari il foglietto di carta soffregandone uno dei lati con un bastoncino di cera o una candela o anche semplicemente del sapone bianco, cosid-

detto di Marsiglia. Quindi il foglio così preparato si deponga sul piattino, con la parte preparata a contatto del metallo. Accanto al foglio si posi il lapis e la busta.

Consegnato quindi il mazzo di carte ad uno spettatore perché vi scelga liberamente una carta e questa quindi riponga nel mazzo, gli si porge il piattino di metallo con preghiera di voler scrivere, mentre voi vi allontanerete, il nome della carta scelta, servendosi della matita e del foglio che si trovano sul piatto, mettendo quindi il foglio stesso, ripiegato, nella annessa busta, che sarà consegnata ad altro spettatore.

Ritirate quindi il piattino, nel deporlo sul tavolo vi sarà facile leggervi, nell'impronta lasciatavi dalla preparazione del verso del foglio, il nome della carta.

Simulerete quindi l'imposizione delle mani sul capo dello spettatore, o, a seconda dei casi e delle convenienze, lo pregherete di poggiare un dito sulla vostra tempia od afferrerete il suo polso o la sua mano, non senza raccomandargli vivamente di concentrare tutta la forza del suo pensiero sul nome della carta scelta. Dopo qualche istante e magari dopo qualche simulata difficoltà derivante dalla insufficiente concentrazione del soggetto, annunzierete il nome della carta scelta, pregando lo spettatore che tiene la busta di verificare la riuscita della vostra « divinazione ».

Invece del piattino può alle volte essere conveniente usare un semplice cartoncino solido, anche bianco, ed allora, per eseguire più facilmente la lettura della traccia lasciata dal sapone o dalla candela, terrete preparata dietro il tavolo col quale operate, nella servente se disponete di un simile utensile, un pizzico di polvere di carbone di legna, che rapidamente gettato sul cartoncino, nel punto recante le tracce lasciate dalla cera farà apparire lo scritto in nero.

Invece di un cartoncino può anche essere adoperato uno di quei sussidi cancellereschi conosciuti col barbaro appellativo di *block-notes* e che si compongono di un centinaio di foglietti trattenuti per un'estremità tra due copertine, di cui quella inferiore è, di solito, rigida. In

questo caso, dovrà essere acconciamente preparato il verso del primo foglio, tolto il quale per essere messo nella busta, il blocchetto viene ritirato e l'impressione, rimasta sul foglio successivo, letta con l'accennato concorso della polvere di carbone.

**SECONDO PRESTIGIO** — *Di tre mazzetti, ne viene scelto uno; l'ultima carta di questo è guardata da uno spettatore e quindi « letta » nella sua mente dall'Artista.*

*Spiegazione.* Tolgo l'idea di questo grazioso divertimento da un recente volume inglese e l'offro al lettore come un buon esempio degli effetti che si possono trarre pur con mezzi semplicissimi.

Adocchiate le prime tre carte di un mazzo, ciò che può sempre essere molto facilmente eseguito mentre con aria distratta si mescolano le carte alla fine di un giuoco, si offra il mazzo ad uno spettatore e lo si preghi anzitutto di mettere tre carte sul tavolo, una in fila all'altra. « *Quante carte vogliamo ora mettere sulla prima? Dite voi! Dieci? Benissimo. E quante sulla seconda? Sei? Molto bene. E sulla terza? Nove? Ottimamente* ». Queste domande è bene rivolgerle a spettatori diversi, mentre il compito di formare i tre mazzetti di carte secondo le varie indicazioni viene lasciato allo spettatore al quale si è consegnato il mazzo.

« *Ora — si dirà rivolgendosi a questo o ad altro spettatore — abbiate la bontà di scegliere uno di questi tre mazzetti mettendovi un dito sopra. Voi avete scelto quello di destra. Guardate però che se volete cambiare la vostra scelta siete ancora in tempo. Non volete cambiare? Molto bene. Ora prendete gli altri due mazzetti, e rimetteteli sul mazzo. Guardate ora l'ultima carta del mazzetto che avete scelto. Concentrate bene il vostro pensiero su questa carta e guardatemi bene negli occhi. Faccio intanto osservare che io non ho avuto neppure per un momento le carte in mano; che tre mazzetti sono stati fatti col numero di carte indicate dal pubblico, che uno di questi è stato liberamente scelto ed una carta è*

*stata guardata, carta che io non ho neppure per un istante potuto vedere né di faccia, né di dorso, coperta come essa è da altre carte. Il solo modo quindi per cui io possa determinare quale è la carta vista dal signore è di leggere nel suo pensiero. Dunque, guardatemi bene e pensate intensamente ».*

Si fanno le solite burlette e quindi si nomina la carta che per essere l'ultima del mazzetto scelto era, cosa che il pubblico ha ora perfettamente dimenticato, una delle prime tre carte del mazzo.

Il far coprire le tre carte con altre carte, il far determinare il numero di queste dal pubblico stesso, il far scegliere da altra persona uno dei tre mazzetti e via dicendo, tutte queste operazioni che possono apparire perfettamente inutili ai fini di determinare la carta guardata, visto che questa già si conosce, hanno invece il preciso compito di far dimenticare al pubblico che il giuoco si è iniziato mettendo tre carte sul tavolo, tre carte che l'Artista avrebbe anche potuto conoscere.

Eseguito l'esperimento, provate a farvelo raccontare da chi vi abbia assistito e sarete voi stessi meravigliati di udir sempre, ogni volta: « Prima, io stesso ho fatto tre mazzetti di tante carte quante il pubblico stesso indicava, poi uno di questi mazzetti è stato scelto, ecc. ecc. » e si capisce, se le cose si fossero veramente svolte così, come l'esperimento non mancherebbe di aver del meraviglioso. E allora come non dovrebbe il pubblico esser meravigliato visto che è proprio così che crede che le cose siano andate? *Chacun sa vérité!*

## XVII. — VARI GIUOCHI DI GRANDE EFFETTO

### SUCCESSIVE METAMORFOSI DI QUATTRO CARTE

PRESTIGIO. — *Quattro figure sono successivamente trasformate in quattro assi ed in quattro carte bianche.*

*Materiale.* Una figura, un asso, una carta bianca e tre carte truccate.

*Spiegazione.* « *A strange and excellent trick to hold fower Kings in the hand, and by word to trasforme them into fower aces, and after to make them all blank cards, one after another* »: così questo giuoco è annunziato, nel suo inglese arcaico, in *The Art of Jugling or Legerdemain*, attribuito a Samuel Rid, e pubblicato in Londra nel 1616. Non si può dunque negare che il giuoco stesso non abbia titoli di nobiltà che risalgono ad oltre tre secoli e sia, tra i prestigii che si eseguono con le carte, uno dei più antichi. Certo esso è il primo, apparso per le stampe, in cui intervenga l'uso di carte truccate. E se si tien conto che, tranne questo e pochissimi altri, i giuochi descritti nel libro attribuito a Samuel Rid altro non sono che la riproduzione *verbatim* di quelli esposti nel precedente *The Discoverie of Witchcraft*, di Reginald Scot, edito, a quanto pare, nel 1584, bisogna dedurne che la prima introduzione, nella prestigiazione, di carte truccate debba esser avvenuta nell'intervallo che separa la comparsa di questi due classici, cioè, approssimativamente, intorno al 1600 <sup>(1)</sup>.

Nonostante la sua lunga storia, questo prestigio non ha nulla perduto della sua piacevolezza e la sua esecuzione è ancora, per la generalità del pubblico, un puro mistero.

Vi sono, naturalmente, molte maniere di eseguirlo e

---

(1) Cfr. Sidney W. CLARKE, *The Annals of Conjuring* (v. *Bibliografia*).

di presentarlo, quali facilmente la fantasia dell'Artista può immaginare, variando sia il momento dell'esecuzione, sia la successione delle trasformazioni. Qui mi limiterò ad indicare il metodo da me adottato, per successivi miglioramenti, e che mi pare ben architettato per raggiungere il massimo degli effetti.

Si abbiano in tasca le sei carte necessarie e cioè precisamente, per seguire le indicazioni date dal disegno, un *asso*, un *fante*, una *carta bianca* e *tre carte truccate* rappresentanti gli altri tre assi e, nell'angolo superiore sinistro, la parte superiore sinistra degli altri tre fanti (v. fig. 138).

Terminato che si abbia un altro qualsiasi prestigio eseguito con carte aventi il medesimo dorso delle sei che si hanno in tasca, queste si prelevino, impalmandole, e nascostamente si aggringano al mazzo che si avrà tra le mani.

« Con queste medesime carte — si dirà — desidero ora eseguire un antichissimo e misterioso esperimento per cui apparirà quanto facile sia per un buon Prestigiatore aver sempre tra le mani, ad un qualsiasi giuoco, le carte che desidera. Preleverò da questo stesso mazzo, sei sole carte ». Si finge di scorrere il mazzo alla ricerca delle carte desiderate, si prendono le sei carte predisposte, badando bene che il pubblico non ne scorga che il dorso e si mette da parte il resto del mazzo.

« Dunque, ho qui tra le mani sei carte (si contano ad una ad una, pas-

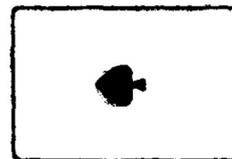
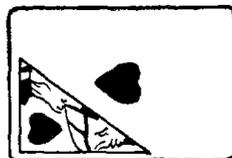
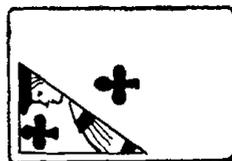
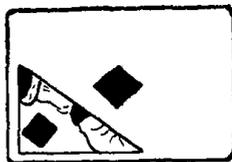


Fig. 147.

sandole da una mano all'altra in modo che il pubblico, pur non scorgendone che il dorso, sia ben persuaso che si tratti di sole sei carte). *Ne scarto due, che depongo coperte qui sul tavolo* (si esegue scartando l'asso e la carta bianca) *e ne tengo quattro, le quali formano, come il pubblico può scorgere, un bel poker di fanti* (si dispongono a ventaglio l'una sull'altra, le tre carte truccate e su questa il fante genuino, così che sembri si abbiano effettivamente in mano quattro fanti, che così sven-

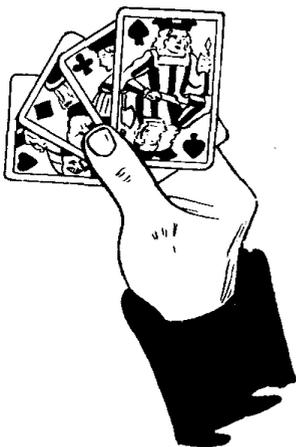


Fig. 148.

tagliati, si mostrano al pubblico (v. fig. 148).

«*Un poker di fanti è sempre un magnifico punto, ma si può anche, volendo, aver di meglio. Per far ciò, non ho che da scartare una sola delle carte che ho in mano* (si rivoltano le carte con il dorso verso gli spettatori, si chiude il vantaglio e tenendo le carte inclinate, così che il pubblico non possa scorgere la faccia dell'ultima carta, si scarta, buttandolo sul tavolo, il fante genuino)».

Sarà anzi bene che il pubblico possa scorgere, mentre la carta è scartata, che si tratta di un solo ed unico fante. Quindi si preleva, coperto, l'asso genuino che si trovava sul tavolo e si mette, come ultima del mazzetto che si ha tra le mani, al posto del fante scartato. Si risollemano le carte, dorso verso il pubblico, badando bene che questa volta l'angolo delle tre carte truccate che contiene la parziale figura di un fante, anziché all'angolo superiore sinistro del mazzetto, si trovi all'angolo inferiore destro. Si sventagliano le quattro carte, in maniera che ognuna copra la parte truccata dell'altra, avendo l'asso genuino come prima, a carte coperte (v. fig. 149).

«*Ed ecco, come, col solo scarto di una carta, il bellissimo poker di fanti si è trasformato in un magnifico*

poker *d'assi* (si mostrano al pubblico le quattro carte sventagliate). *Come dite? Stregoneria? No, no, semplice scherzo, illusione ottica! Infatti, vedete, scarto un'altra carta* (si scarta ostensibilmente l'asso e si raccoglie la carta bianca che era rimasta sul tavolo, si mette questa al posto dell'asso e si restringe alquanto il ventaglio così che ogni carta copra il segno dell'asso di quella che

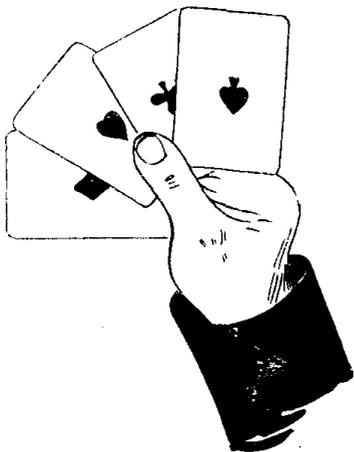


Fig. 149.

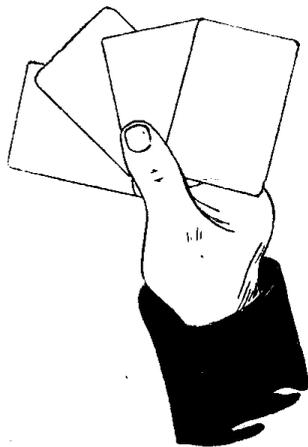


Fig. 150.

la segue, per cui sembrerà che si abbia in mano un ventaglio di carte bianche) *ed ecco che non ho effettivamente in mano che quattro carte... bianche* (e si mostrano, sventagliate, al pubblico) » (v. fig. 150).

Quest'ultima trasformazione è quella che più impressiona, ché se pur vi è tra il pubblico chi sappia dell'esistenza di carte diagonali che possono apparire di due diversi valori, l'idea non sorge mai in alcuno che anche questi due valori possano esser occultati per non far luogo che ad una semplice carta bianca.

Le richieste di ripetizione del prestigio non mancano mai, ed ecco una ingegnosa maniera per evitarla e nello stesso tempo eseguire una graziosa fioritura.

« *Voi vorreste che ripetessi l'esperimento, ma farò di meglio. Vi insegnerò come farlo. Ecco qua: prendete*

le vostre sei carte e tenetele così (si radunano le sei carte, badando sempre bene che il pubblico non ne scorga che il dorso, e si dispongono, a carte coperte, in modo che prima venga il fante genuino, sopra di queste le tre carte truccate, quindi la carta bianca e finalmente, come prima carta del mazzetto, l'asso.

Si prende il mazzetto con la mano sinistra, rivoltandolo verso il pubblico, che così scorgerà la figura del fante, nella posizione indicata per la fioritura *Cambio di colore*, III Metodo (v. pag. 183 e fig. 111).

« Si passa alcune volte la mano su questa carta, lievemente, ché altrimenti l'esperimento non riesce, ed ecco che la figura del fante è scomparsa ed al suo posto si è formato un asso (si esegue l'indicata fioritura, portando l'ultima carta del mazzetto, l'asso, sopra la prima). Poi si continua a carezzare questa carta, ed ecco che anche il punto dell'asso è andato via e non vi rimane più che una semplice carta bianca. Inteso? Semplice, vero? »

Dopo di che non vi resta che riprendere il mazzo che avevate posto da parte e, fingendo di rimettervi le sei carte prelevate, impalmar queste e, nella maniera più accorta, disfarvene.

## MISTERIOSA TRASFORMAZIONE DI TRE CARTE

Ecco un prestigio di bell'effetto, ma di non facile esecuzione. Mi è stato gentilmente comunicato da Luigi Giovenzana, noto professionista già ricordato e già Presidente del Sodalizio Italiano Arte Magica, il quale mi ha dichiarato averlo avuto da G. Gloria, altro conosciuto professionista italiano di Nizza, che a sua volta lo avrebbe ricevuto da un amico americano. Così, nell'ordine magico, senza gelosie e senza invidie, si passano dall'uno all'altro questi rari segreti, convinti tutti di contribuire in tal modo ad accrescere sempre più la popolarità di quest'Arte, né mai timorosi che possa accrescerne anche la popolarità di un collega.

PRESTIGIO. — *Una carta viene presa da uno spettatore che, senza guardarla, la depone, coperta, sul ta-*

volo. L'Artista prende altre tre carte, uguali, che asserisce essere dello stesso valore della carta prima presa. Depone anche queste, dopo averle fatte vedere, coperte, sul tavolo. La carta prima presa viene rivoltata e risulta non essere affatto uguale alle tre che l'Artista ha deposto. Rivoltate anche queste, esse appaiono diverse da quelle prima viste e dello stesso valore di quella prima presa dallo spettatore.

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Vediamo, anzitutto, come il giuoco si svolge. L'Artista si rivolge ad uno spettatore: « *Volete aver la cortesia di prendere una carta e, senza guardarla, deporla, coperta, sul tavolo?* » La cosa viene eseguita. Occorre insistere sul fatto che la carta non sia guardata; ché altrimenti il giuoco è inesequibile. « *Così nessuno conosce la carta che è stata scelta. Tuttavia, io credo, portando il mazzo dietro la schiena e semplicemente passando le carte ad una ad una, potervi subito dire, per virtù magica, quale sia la carta che è stata presa. Ma voglio fare ancora di più. Prenderò, ad una ad una, le tre altre carte di uguale valore esistenti nel mazzo* ». Si porta il mazzo dietro la schiena, se ne estrae una prima carta e la si mostra al pubblico. « *Oh, ecco un Re!* » Lo si mostra e lo si depone, coperto, sul tavolo, accanto alla carta che già vi si trova. « *Vuol dire che la carta presa deve essere un Re. Ed ora cerchiamo gli altri due* ». Sempre col mazzo dietro la schiena, si estraggono, uno dopo l'altro, i due Re, si mostrano e si mettono anch'essi sul tavolo accanto all'altro. « *Dunque, la carta scelta dovrà anch'essa essere un Re. Volete aver la cortesia voi stesso che l'avete presa, di rivoltarla?* » Lo spettatore rivolta la carta, ma, ohimé!, essa non è un Re, bensì un Asso. Risate generali e faccia compunta del povero Artista, colto in fallo. « *Evidentemente ho sbagliato, ma (subito rallegrandosi) niente paura; rimedieremo subito con un poco di magia! Anzi meglio ancora, trasmetterò a voi i miei magici poteri! Vogliate con quell'Asso che avete in mano, toccare una dopo l'altra le tre*

*carte che sono sul tavolo e che tutti hanno visto essere tre Re. (Lo spettatore esegue). Vogliate ora rivoltare queste carte! Meraviglia delle meraviglie! I tre Re sono diventati tre Assi! » Applausi generali.*

Ed ora ecco come si fa. Lo studioso lettore avrà già capito trattarsi qui semplicemente, prima, di *forzatura*, e, poi, di *flatura*. Cioè bisogna, prima, forzare allo spettatore la carta che si vuole; nel caso nostro, un Asso; e quindi, prima di deporli sul tavolo, filare sempre ogni Re, contro un Asso.

Prima di iniziare l'esperimento bisognerà quindi preparare il mazzo in questa maniera. Supponendo che vogliate anche voi servirvi degli Assi e dei Re, metterete sotto il mazzo, a carte coperte, un Asso, un Re, un Asso, un Re, un Asso e un Re, così che l'ultima carta del mazzo risulti un Re. Il quarto Asso lo metterete come prima carta del mazzo. Se vorrete usare di altra coppia di valori, disporrete nella stessa maniera le carte corrispondenti. Eseguite qualche falso miscuglio; poi, il salto dei mazzetti, per forzare l'Asso che si trovava in principio del mazzo; quindi, nuovamente, il salto per rimettere le carte nell'ordine primitivo.

Ora il più difficile è fatto. Portate il mazzo dietro la schiena, prendete le due ultime carte del mazzo e, rivoltate come fossero una, mettetele sopra il mazzo che riporterete davanti. Il mazzo presenterà così, visibile al pubblico, un Re, sotto il quale, pure rivoltato, vi sarà un Asso. Fate vedere il Re, senza toglierlo dal posto, e quando tutti lo avranno ben visto, prendete nuovamente queste due carte come se fossero una sola e rivoltatele sul mazzo; poi, immediatamente, prendete la prima carta, che sarà quindi l'Asso, e mettetela sul tavolo vicino alla carta che già ci si trova. Queste due operazioni, di rivoltare le due carte e di mettere la prima sul tavolo, se fatte senza intervallo e con naturalezza, lasceranno assolutamente l'impressione che la carta che ora è stata messa sul tavolo sia il Re che si era visto poco prima.

Per facilitare il rivoltamento delle due carte come se fossero una sola, è bene, prima di riportare il mazzo

davanti a sé, di introdurre impercettibilmente il mignolo della mano che regge il mazzo tra queste prime due carte rivoltate ed il resto del mazzo.

Si riporta il mazzo dietro la schiena altre due volte e si ripetono tutte le precedenti operazioni, prima col secondo Re ed il secondo Asso, poi col terzo Re ed il terzo Asso, così che il pubblico crederà effettivamente che, oltre alla carta scelta, si trovino sul tavolo tre Re.

Non resterà più che da rappresentare la commedia dello stupore alla scoperta del primo Asso e poi quella del miracolo, con la trasformazione in Assi dei creduti tre Re.

Chi sappia bene eseguire la *filatura*, come è stata descritta a pag. 162 e segg. (primo, o meglio ancora, terzo metodo), potrà anche riportare la coppia Re-Asso sul mazzo, senza rivoltarla; mostrare al pubblico, prelevandola dal mazzo, la prima carta e quindi, nell'atto di deporla sul tavolo, filarla contro la seconda, l'Asso. Ma molti non se la sentono di eseguire tre volte di seguito questa manipolazione, con la dovuta precisione. E allora facciano come si è detto più sopra.

## ALT!

*PRESTIGIO.* — *Tre carte sono liberamente scelte da tre spettatori. Il mazzo viene quindi mischiato e deposto entro un cappello collocato sopra una sedia. L'Artista preleva le carte ad una ad una e le trasporta successivamente in un altro cappello deposto sopra un'altra sedia. Al comando « alt » dato, uno dopo l'altro, dagli spettatori che hanno scelto le carte, l'Artista si trova ad avere in mano la carta scelta dallo spettatore interessato.*

*Materiale.* Un mazzo ordinario, un mazzo per forzare tre carte e due cappelli.

*Spiegazione.* La composizione di un prestigio per cui l'Artista si trovasse, al comando, ad avere nelle mani la carta scelta da uno spettatore, ha formato per molti anni la particolare preoccupazione dei più ambiziosi Pre-

stigiatori e le soluzioni escogitate sono state moltissime. Quasi tutte però necessitano il ricollocamento sul mazzo, non fosse che per un istante, della carta che l'Artista tiene in mano e però non corrispondono pienamente ai dati del problema.

Questo che passo a descrivere, per cui viene usato il mazzo per forzare, è il solo, a mia conoscenza, che permetta una soluzione integrale di questo divertente prestigio. Se si tiene conto, d'altra parte, che l'uso del mazzo per forzare tre carte è ancora, in generale, uno degli artifici meno noti al pubblico e che le difficoltà tecniche di esecuzione non sono molte, lo studioso lettore si convincerà trattarsi qui di un giuoco che merita davvero di essere attentamente appreso, anche perché è uno dei pochi che si possano vantaggiosamente presentare ad un pubblico numeroso, cosa che, nella Prestigiazione con le carte, accade raramente.

Dal mazzo ordinario col quale si opera si comincerà col togliere le tre carte simili a quelle del mazzo per forzare e queste si depositeranno sul mazzo stesso, nel preciso ordine in cui si trovano disposte nel mazzo per forzare. Su di esse si colloca un'altra carta qualsiasi.

Queste quattro carte si impalmano, mentre si dà il mazzo ad uno spettatore perché voglia mescolarlo a volontà.

Ripreso il mazzo, si depositano su di esso le quattro carte impalmate e si esegue lo scambio dei due mazzi.

Si forzano a tre diversi spettatori le tre carte e queste si riprendono nel mazzo, dando il mazzo stesso ad uno spettatore perché di nuovo le mescoli acconciamente. Chi mescola le carte non le guarda mai, quindi è una mossa meno ardita di quanto sembri e che si può fare con tutta tranquillità.

Ritornati presso il tavolo, si esegue nuovamente lo scambio dei mazzi e mentre si tiene in mano il mazzo ordinario e che si parla col pubblico, si impalmano de-stramente una decina di carte, prelevate dal fondo del mazzo stesso.

« Ora -- si dirà — colloco questo cappello su una

*sedia a sinistra* (si esegue e nel deporre il cappello vi si depositeranno destramente le carte impalmate) e *quest'altro su quest'altra sedia a destra* (si esegue; meglio se i due cappelli potranno essere stati tolti a prestito dal pubblico, cosa che però ai tempi d'oggi non sempre si può fare).

« *Quindi, deposto il mazzo di carte nel cappello di destra, preleverò da esso una carta dopo l'altra e le trasporterò nell'altro cappello. Il signore che ha scelto la prima carta, al momento che crede, dirà « alt » ed in quel preciso momento io mi troverò ad avere in mano la carta da lui scelta.*

« *Naturalmente, trattandosi di dover ripetere tre volte la stessa cosa, raccomando, per non andar tanto per le lunghe, di fermarmi ogni volta ad una carta che sia compresa, per esempio tra la prima e la decima ».*

Nel dir ciò, mentre si ha il mazzo nella mano sinistra, si preleva la prima carta dal mazzo stesso, la quale si ricorderà essere una carta qualsiasi, e si fa in modo che il pubblico possa scorgere il valore della carta stessa. Quindi si depone il mazzo nel cappello, approfittando di questo movimento, per filare la carta che si tiene in mano contro la successiva che è quella scelta dal primo spettatore.

« *Incominciamo. Porto questa carta nell'altro cappello ».*

A questo punto è più che probabile che lo spettatore che crede che la carta che avete in mano sia sempre quella da lui vista poco prima, vi interrompa col suo « alt ». Voltate allora la carta ed otterrete un primo applauso.

Se viceversa, questo non accadrà, giunto presso il cappello, fingete il deposito della carta che avete in mano e passatela invece all'impalmatura rovescia, quindi con la palma della mano ben distesa verso il pubblico, ritornate all'altro cappello, simulare il prelevamento di un'altra carta, mentre sarà sempre la stessa che avevate impalmato. E così continuate fino a che lo spettatore interessato non creda di arrestarvi col suo « alt ».

« Ecco, signore, la vostra carta (si mostra la carta che si ha in mano). Voi avete detto il vostro « alt » al momento opportuno; se lo aveste detto la volta precedente, guardate che carta avrei invece avuto in mano » (si estrae dal cappello di sinistra una qualsiasi delle carte depositate in principio e si mostra al pubblico).

Si ripete la cosa con gli altri due spettatori, prendendo ogni volta, dal cappello di destra la giusta carta, ed infine si rivoltano i due cappelli, si raccolgono le carte in un mazzo e si consegnano di nuovo al pubblico perché accerti trattarsi di carte tutte diverse.

Chi non sapesse eseguire a regola d'arte, e invero non son molti, l'impalmatura rovescia, potrà tuttavia eseguire questo prestigio:

1°) tralasciando di far mescolare il mazzo per forzare usato per la scelta delle carte;

2°) introducendo questo mazzo nel primo cappello;

3°) trasportando ogni volta dal primo al secondo cappello e depositando effettivamente in questo una delle carte simili a quella che si sa essere stata scelta dallo spettatore con cui si opera;

4°) evitando, infine, di riconsegnare, a prestigio concluso, le carte al pubblico, acciò non appaia il trucco delle carte simili.

## DALLA TASCA DELL'UNO A QUELLA DELL'ALTRO

Anche questo è un venerabile prestigio che vanta oltre un buon secolo di repertorio, così che i metodi escogitati per eseguirlo sono infiniti. A seconda delle personali preferenze e possibilità di ogni singolo artista, esso può essere eseguito sia con un mazzo ordinario con o senza l'uso di carte duplicate, sia con un mazzo truccato, sia infine, con l'impiego di speciali sussidi, come buste preparate, vassoi, ecc. Anche qui, come sempre, è bene ricordare che i metodi più semplici sono i migliori, e però non riporterò qui appresso che il metodo che ritengo il più semplice.

PRESTIGIO. — *L'Artista consegna a due diversi spettatori un certo numero di carte. Misteriosamente alcune carte passano dall'uno all'altro.*

L'artista, avendo in mano un mazzo di 32 carte, chiama presso di sé due spettatori e ne fa collocare uno alla sua destra ed uno alla sua sinistra.

« *Ho qui — dirà rivolto verso il pubblico — un mazzo di 32 carte e perché non vi siano dubbi sul loro numero effettivo, le conterò in vostra presenza (esegue, contando le carte ad una ad una, depositandole sul tavolo; quindi riprende il mazzo in mano).*

« *Di queste 32 carte, ne consegnerò ora la metà: cioè 16, ad una ad una, al signore che sta alla mia destra (si prega questo signore di porgere la mano e sulla palma distesa gli si contano ad una ad una 16 carte. Si impalmano intanto segretamente 3 carte delle carte restanti).*

« *Ora vogliate avere la cortesia di prendere queste 16 carte e di riporle nella vostra tasca (nel dir ciò, con la scusa apparente di squadrar bene le carte che lo spettatore ha in mano, vi si aggiungono segretamente le tre carte impalmate).*

« *Da 32 avendone tolte 16, ne rimangono evidentemente altre 16 che il signore alla mia sinistra vorrà aver la cortesia anch'egli di porre nella propria tasca (si porgono le carte che, mentre il pubblico crede siano effettivamente 16, non sono più che 13).*

« *Ora che abbiamo il mazzo nettamente diviso in due parti, di cui una è nella tasca di questo signore e l'altra in quella di quest'altro, mi propongo di eseguire un piccolo esperimento di dematerializzazione e successiva rimaterializzazione, facendo occultamente passare un certo numero di carte dalla tasca di questo signore a quella di quest'altro (si indica prima il signore di sinistra e poi quello di destra).*

« *Quante carte vogliamo far passare? Una, due, tre? Benissimo, faremo allora passare tre carte. (Naturalmente si finge che questa risposta di « tre » sia stata data da qualcuno, anche se ciò non sia avvenuto, con ciò che gallicamente si dice « parler à la cantonade »).*

« Allora attenzione (si impugna la bacchetta magica, si eseguono i consueti passi magici) *uno, due, tre!* »

Si pregano i due spettatori di togliere le rispettive carte dalle proprie tasche e contandole ad alta voce, far osservare come esse si trovino effettivamente ad essere 19 dall'uno e 13 dall'altro.

Questo si può dire essere il metodo con cui il prestigio è ridotto alla più semplice espressione.

Lo stesso metodo, può esser migliorato lasciando al pubblico la scelta dello spettatore nella tasca del quale debbono passare le carte dell'altro, e quella del numero delle carte da far passare. L'avveduto lettore comprende subito che si tratta qui della consueta scelta magica per cui tanto lo spettatore quanto il numero delle carte sono forzati. Per la scelta dello spettatore, il venerando equivoco tra destra e sinistra, che possono essere arbitrariamente interpretate sia come rispetto al pubblico che come rispetto all'operatore, dà ancora una forzatura semplice e sicura. Per il numero delle carte, si può aver ricorso ad uno dei tanti metodi indicati a suo luogo; quello del dado piombato è in questo caso uno dei più adatti.

## DUE CARTE SCAMBIATE NEI PORTAFOGLI.

*PRESTIGIO.* — *Due carte sono liberamente scelte e siglate, una da uno spettatore e un'altra dall'Artista, che le ripongono nei rispettivi portafogli. Riaperti i portafogli ognuno si trova ad avere la carta scelta e siglata dall'altro.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi, una carta a doppio dorso.

*Spiegazione.* Questo divertente prestigio, per quanto di recente invenzione, credo americana, ha già anch'esso dato luogo a numerose diverse soluzioni ed assai grande è il numero di « inventori » che se lo disputano.

Di tutte le varie soluzioni escogitate, quella che mi par preferibile è la seguente, in parte dedotta da altra simile dovuta al fervido ingegno di Theo Anneman, di Nuova York.

L'Artista comincia con lo scrivere le proprie iniziali sulla faccia di una carta qualsiasi. Questa carta viene collocata, faccia in alto, sul mazzo a carte coperte. Su di essa si colloca la carta a doppio dorso, sui lati della quale alcuni lievi segni tracciati col lapis rendono la carta stessa facilmente riconoscibile all'Artista. Il mazzo viene mescolato acconciamente, lasciando queste due carte in cima.

Si fa quindi scegliere, liberamente, una carta ad uno spettatore e questa si fa depositare, faccia in alto sul mazzo stesso, mentre si chiedono allo spettatore stesso le proprie iniziali che, ostensibilmente, si scrivono sulla faccia della carta. Mentre si procede a questa operazione, si contano segretamente, col pollice della mano che tiene il mazzo, le prime tre carte, dopo le quali si inserisce nascostamente il mignolo.

Finita la scritturazione delle iniziali si prelevano queste prime tre carte, come se fossero una, si voltano e si rimettono sul mazzo. Al pubblico apparirà come se si fosse soltanto voluto voltare la carta scelta, mentre ciò ha invece avuto per effetto di portare sul mazzo come prima carta quella su cui si trovano le iniziali dell'Artista.

Si prende immediatamente questa prima carta e tenendola in mano, coperta, si prega lo spettatore di estrarre il proprio portafoglio dentro al quale la si depone, naturalmente senza che se ne possa scorgere la faccia, su cui si vedrebbero le iniziali dell'Artista.

Il mazzo viene quindi tagliato e consegnato allo spettatore perché a sua volta faccia scegliere una carta all'Artista.

Questi, rintracciati i lievi segni di lapis che gli indicano la carta a doppio dorso, preleva la carta che viene subito appresso e che evidentemente è quella che reca le iniziali dello spettatore.

Preso questa carta, senza mostrarla, finge di scrivere sopra le proprie iniziali, e lascia credere di annunziarne il valore, pronunziando invece il nome della carta

sulla quale aveva apposto le proprie iniziali e che ora si trova nel portafoglio dello spettatore.

Mette quindi nel proprio portafoglio questa carta e quindi annunzia il compimento del prestigio.

Lo spettatore è pregato di dire il nome della carta scelta ed ecco che l'Artista, apre il proprio portafoglio e la mostra al pubblico con le iniziali stesse di chi l'aveva scelta; mentre lo spettatore, pregato a sua volta, di guardare entro il proprio portafoglio vi ritrova la carta con le iniziali dell'Artista.

Theo. Anneman, anziché far mettere la carta nel portafoglio, si contenta di introdurla in una delle tasche esterne dell'abito, lasciandone anzi una parte sempre in vista del pubblico, ma a me pare che il deposito nel portafoglio sia preferibile, dappoiché sia bene che i prestigii si compiano sempre... all'oscuro!

#### LA CARTA DEMATERIALIZZATA.

**PRESTIGIO.** — *Fatta estrarre da un mazzo di carte una carta, che viene quindi rimessa nel mazzo stesso, una carta bianca posta entro una cassetta si trasformerà nella carta scelta, la quale, a sua volta risulterà essere sparita dal mazzo in cui era stata collocata.*

*Materiale.* Due mazzi di carte ordinari, una borsa per scambi, due carte bianche con il medesimo dorso di quello dei due mazzi, una cassetta per carte.

*Spiegazione.* Anche questo è un giuoco di grande effetto, composto con l'applicazione di vecchi principii, ed un sistema di presentazione originale.

Occorre anzitutto saper forzare una carta col metodo classico. Determinata la carta che si vuol forzare, un duplicato di tale carta si introduce nella cassetta per carte, abbassando su di essa la parete mobile destinata a nascondersela (v. pag. 111).

Un mazzo di carte ordinario, dal quale è stata estratta la carta anzidetta ed al suo posto introdotta una delle carte bianche, viene deposto, dorso in alto, nel compartimento segreto di una borsa per scambi. Si è così pronti per il giuoco.

Preso allora l'altro mazzo di carte, dopo i soliti miscugli, alzate e via dicendo, lo si porge ad uno spettatore perché scelga una carta (e gli forzerete la carta il cui duplicato si trova nascosto nella cassetta), la mostri al pubblico, senza che voi possiate vederla, la riponga quindi nel mazzo ed il mazzo stesso, che ora gli consegnerete, mescoli copiosamente.

Si prende quindi la cassetta per carte (che si potrà anche consegnare al pubblico affinché si convinca non nascondere essa alcun artificio, sempre che l'eccellenza della fabbricazione della cassetta stessa consenta questa mossa audace) e si prega uno spettatore di deporvi una carta bianca. Chiuderete voi stesso la cassetta con un colpo di bacchetta che copra il rumore prodotto dallo spostamento automatico della parete mobile.

Ritornando quindi presso lo spettatore che tiene il mazzo di carte lo pregherete di deporre questo entro la borsa per scambi, dorso in alto.

Qui bisogna fare bene attenzione. La borsa contiene già, come ho detto, un mazzo di carte. Se essa è di buona fabbricazione, tenuta per il manico, il velluto di cui è rivestita la parte esterna, cadrà mollemente, così da apparire, anche sotto il peso del mazzo, come vuota. Occorre però, perché il pubblico si convinca che essa è perfettamente vuota, rivoltarne l'interno per farlo vedere. Per far ciò si porti la mano in fondo alla borsa, dall'esterno, ed afferrando senza che ciò appaia, a traverso la stoffa, il mazzo di carte depresso nel compartimento segreto, si spinga in avanti questa mano nell'atto stesso che si rivolta in basso l'apertura della borsa, ottenendo così di far sporgere in fuori tutta la fodera interna, senza che il mazzo, che la mano trattiene, pesi su di essa, ciò che ne rivelerebbe la presenza (v. fig. 40).

Rivoltata nuovamente la borsa e fattovi entro depositare il mazzo dallo spettatore, si fa segretamente scattare il congegno di scambio, e nel medesimo istante, portando la mano sotto la borsa, se ne rialza la stoffa fino a che il mazzo di carte (che sarà quello depresso in precedenza ma che lo spettatore crede, naturalmente, sia

quello da lui stesso or ora introdotto) risulti visibile. Questi movimenti debbono susseguirsi così rapidamente che lo spettatore abbia l'impressione di non aver mai per un solo istante, perso di vista il mazzo depresso nella borsa. In queste condizioni la borsa stessa viene depositata sopra un tavolo od una sedia, in prossimità dello spettatore che vi ha depresso il mazzo dicendo: « *Ecco, è meglio che lasci qui il mazzo, ben visibile, sotto la vostra sorveglianza, così che non vi possano essere dubbi di sorta di manovre occulte* ».

Si ricorderà allora brevemente quanto è stato finora fatto: uno spettatore ha scelto una carta, quindi l'ha rimessa egli stesso nel mazzo che ha da sé mescolato e poi depresso nella borsa magica, non perdendolo mai di vista, come tutti possono aver osservato. Un altro spettatore ha egli stesso introdotto una carta assolutamente bianca in una cassetta che preventivamente è stata esaminata, accertandosi come essa fosse assolutamente vuota.

Dopo di che l'Artista annunzierà che egli, in virtù dei suoi magici poteri procederà niente di meno, in vista di tutti, alla dematerializzazione dei segni impressi sulla carta scelta, che ora si trova dentro il mazzo ed alla loro immediata rimaterializzazione sulla superficie della carta bianca deposta nella cassetta.

Non resterà più che da eseguire alcuni passi magnetici (!) con relativi effetti di bacchetta ed invitare, prima, lo spettatore che custodisce il mazzo a prelevar questo e verificare come al posto della carta scelta si trovi ora una carta bianca, e quindi, quello che tiene la cassetta ad aprire la cassetta stessa ed assicurarsi come la carta bianca ivi deposta si trovi ora trasformata in una carta dello stesso valore di quella che era stata scelta. Cassetta e borsa sono subito tolte di mezzo, mentre si prolungano gli applausi del pubblico.

## LA CARTA STRAPPATA E RESTAURATA.

PRESTIGIO. — *Una carta scelta da uno spettatore, strappata in più pezzi, uno dei quali è conservato dallo spettatore, viene dall'Artista fatta ricomparire integra,*

soltanto mancante del pezzo rimasto nelle mani dello spettatore.

*Materiale.* Un mazzo di carte ordinario; eventualmente un mazzo per forzare; una cassetta per carte o una cornice con sabbia od altro simile apparecchio di scambio.

*Spiegazione.* È questo un altro dei giuochi classici attorno al quale si è sbizzarrita la fantasia degli Artisti, per cui si può dire che ogni operatore abbia un suo metodo personale di esecuzione.

Nelle sue linee generali, il giuoco consiste nel forzare una carta, di cui un duplicato, al quale sia stato strappato un angolo, viene in precedenza riposto nella parte segreta della cassetta o della cornice. Quindi, fatta strappare in più pezzetti la carta scelta, mentre si ha nascostamente in mano l'angoletto strappato alla carta duplicata, fingendo di far procedere alla scelta di uno di questi pezzetti, si fa destramente cadere la scelta sul pezzetto proveniente dal duplicato. Gli altri pezzetti vengono bruciati od altrimenti fatti sparire; dopo di che la carta viene fatta apparire ricostruita nella cassetta o nella cornice e rimessa allo spettatore perché verifichi la perfetta corrispondenza della parte mancante della carta con il pezzetto che egli tiene in mano.

Il giuoco può esser reso più attraente e sorprendente con l'introduzione di varie altre complicazioni come, ad esempio, quella di far siglare o firmare dallo spettatore la carta scelta, prima di strapparla.

Mi limiterò a descrivere un solo procedimento di esecuzione secondo un sistema che mi sembra atto ad ottenere da questo giuoco il massimo effetto, lasciando all'accorto lettore la cura di trovare quegli accorgimenti per cui il giuoco stesso possa essere semplificato, complicato, o, comunque, presentato diversamente.

Si cominci con l'aver sul tavolo, pronta per l'uso, una cornice con sabbia <sup>(1)</sup>, avente la sabbia dissimulata nel serbatoio inferiore, ed un fazzoletto spiegato.

(1) V. pag. 106.

Quindi si deponga sopra il mazzo con cui si opera un duplicato della carta che si intende forzare.

Forzata una carta ad uno spettatore, si prega questi di voler apporre sul dorso della carta stessa le proprie iniziali o la propria firma. Dopo di che tenendo questa carta in una mano ed il mazzo nell'altra, si fa ritorno presso il proprio tavolo e si approfitta del tragitto per filare la carta scelta contro la prima del mazzo. Si mostra questa carta al pubblico, senza farne vedere il dorso e quindi si annunzia che si passa a ridurre questa carta in tanti pezzetti, cosa che si compie cominciando a strappare la carta in due in senso longitudinale, poi questi due pezzi, messi l'uno sull'altro, si strappano trasversalmente, si rimettono ancora i pezzi l'uno sull'altro e si strappano a metà e così di seguito fino a che la carta sia ridotta in tanti pezzettini che si depongono sopra un piccolo vassoio o portacenere.

Ora viene il difficile. Con il mazzo depositato sul tavolo e davanti ad esso il vassoietto con i pezzetti della carta, l'Artista si avvanza di un passo verso il pubblico spiegando che ora procederà a far scegliere i varii pezzetti della carta strappata. Si rivolta quindi verso il tavolo per prendere tale vassoietto ed occorre che, approfittando della copertura del corpo, lestamente strappi un angoletto della prima carta del mazzo (quella siglata dallo spettatore) e lo impalmi. Il miglior modo di far ciò è di prelevare con le due mani, come per spostarlo, il fazzoletto che si trova sul tavolo, prendendo al medesimo tempo la carta in questione per strapparne l'angolo.

Con la mano che ha impalmato il pezzetto di carta si regge il vassoio e dirigendosi successivamente a varii spettatori si fanno scegliere i pezzetti della carta strappata; al momento opportuno, si introduce tra gli altri anche quello che si teneva impalmato e si forza la scelta in modo che questo rimanga ultimo e solo. Si andrà allora dallo spettatore che aveva scelto la carta ed a lui si consegnerà questo pezzetto.

Dopo di che si raccolgono gli altri e si introducono

in una cassetta per carte che si consegna ad altro spettatore.

Si ritorna presso il tavolo e si prende la cornice con sabbia per farla esaminare dal pubblico (prudentemente). Con la cornice in mano, si ritorna nuovamente presso il tavolo per prendere il fazzoletto e, sotto la copertura del corpo, si introduce nella cornice la carta scelta e si rivoltava la cornice, così che la sabbia cada e la cornice stessa torni ad apparire come fosse vuota.

Si consegna la cornice ad uno spettatore, la si ricopre col fazzoletto e prese le cocche pendenti, si rivoltano in alto, voltando allo stesso tempo la cornice che si trova dentro il sacco formato dal fazzoletto. Questo movimento ha per effetto di far ritornare la sabbia nel suo serbatoio e scoprire la carta posta nella cornice, che però, tuttora coperta dal fazzoletto, non appare.

Si riassumerà a questo punto quanto è stato fatto finora: una carta è stata liberamente scelta da uno spettatore che vi ha opposto le proprie iniziali; la carta stessa è stata strappata ed un pezzetto ne è stato scelto e consegnato allo spettatore che aveva scelto la carta; gli altri pezzetti sono stati rinchiusi in una scatola, mentre una cornice vuota è stata consegnata ad altro spettatore, coperta con un fazzoletto.

Si compiono i soliti passi ed effetti di bacchetta, quindi si prega, prima, colui che tiene la cassetta di aprirla e far constatare come i pezzetti della carta strappata siano scomparsi; quindi, quell'altro che tiene la cornice, di togliere il fazzoletto e far vedere come la carta si sia ricomposta, meno il pezzetto rimasto nelle mani dello spettatore che l'aveva scelta. Si toglie allora la carta dalla cornice e la si porge a questo spettatore perché, prima, verifichi come la carta sia quella da lui siglata e, quindi, si assicuri che il pezzetto che ha nelle mani è proprio quello che manca alla carta tolta dalla cornice.

## ALTRA CARTA STRAPPATA E MEZZO RESTAURATA.

PRESTIGIO. — *Una carta, scelta da uno spettatore, è strappata in quattro pezzi. Un altro spettatore sceglie uno di questi pezzi e gli altri tre vengono bruciati. L'Artista, quindi, da una busta sigillata in vista del pubblico fin dall'inizio del giuoco, estrae la carta scelta, ricostruita e mancante solo della parte scelta dallo spettatore.*

*Spiegazione.* Questo giuoco, nell'esecuzione, ricorda molto il *settimo prestigio* esposto a pag. 346. Il principio con il quale la carta ricostruita è fatta trovare nella busta è il medesimo. La carta scelta dallo spettatore è una carta forzata la quale dovrà essere una di quelle carte che, per avere la parte superiore diversa da quella inferiore vengono dette *asimmetriche*: per esempio, un *cinque* o un *sette* o un *nove di picche*, di *cuori* o di *fiori*. Supponiamo che si tratti di un *sette di picche*. Si prendano quindi quattro *sette di picche* e da ognuna si asporti un quarto della carta stessa: dalla prima, ad esempio, si asporterà la parte segnata 1 nella figura 151, dalla seconda quella segnata 2, e così via dalla terza e dalla quarta le parti segnate rispettivamente 3 e 4. Fatto ciò si metterà la carta dalla quale si sarà asportata la parte che nella figura è segnata 4 dentro una busta che verrà chiusa. Quindi questa busta e la carta dalla quale si sarà asportata la parte segnata 3 si pongono entrambe in una nuova busta che pure si chiuderà. Questa nuova busta e la carta dalla quale è stata tolta la parte segnata 2 si porranno anch'esse in un'altra busta che verrà chiusa. Infine, questa busta e la carta mancante della parte segnata 1 saranno poste in una nuova busta che, chiusa e munita di 5 sigilli di cerallacca, sarà quella che verrà esposta al pubblico.

Forzato un *sette di picche* ad uno spettatore, si pregherà questi di strappare questa carta in quattro pezzi per quanto possibile uguali. Per far ciò, si consiglierà di piegare più volte la carta in quattro, alternativamente dalla parte della faccia e da quella del dorso, e quindi separare le quattro parti seguendo le linee delle piegature.

Si raccoglieranno i quattro pezzi per mezzo di una borsa da scambi (v. pag. 116) e ciò, si dirà, per non toccare questi pezzi ed evitare il sospetto di eventuali sostituzioni. Si farà quindi funzionare la borsa da scambi, così da chiudere la parte nella quale i quattro pezzi della carta scelta sono stati gettati ed aprire l'altra parte, nella quale erano stati preventivamente poste le quattro parti rispettivamente tolte alle quattro carte ora racchiuse nella busta.

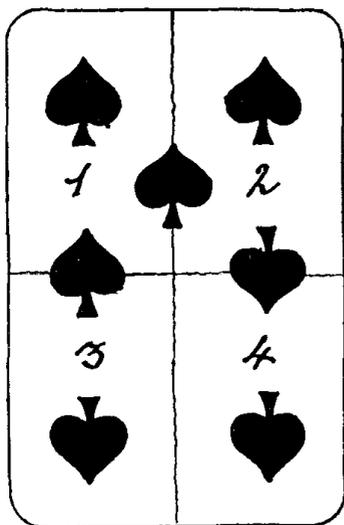


Fig. 151.

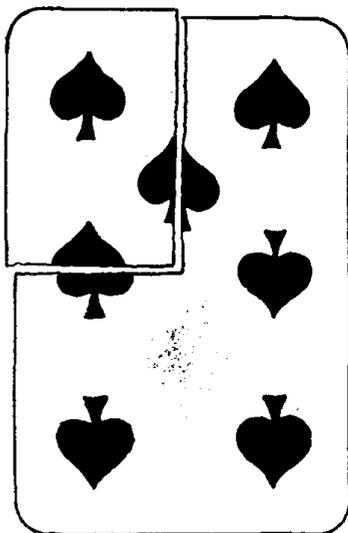


Fig. 152.

Si porgerà quindi la borsa ad un altro spettatore, lo si inviterà, prima a verificare che i quattro pezzi sono tutti e quattro nella borsa, quindi a voler estrarre, dalla borsa uno qualsiasi dei quattro pezzi.

Basterà all'Artista una semplice occhiata al pezzo scelto per rendersi conto a quale delle parti segnate rispettivamente con 1, 2, 3 e 4, esso corrisponda.

Se fosse la parte 1, aprirà la busta esposta e ne estrarrà senz'altro la carta ivi posta, mentre si sbarazzerà nel modo più acconcio della busta e del suo contenuto. Se fosse invece, ad esempio, la parte 3, estrarrà dalla prima busta soltanto la seconda e, da questa, soltanto la terza

dalla quale tirerà fuori la carta e si sbarazzerà delle buste. Analogamente si farà se si trattasse delle parti 2 e 4.

Estratta la carta voluta, si consegnerà allo spettatore perché verifichi come essa si adatti perfettamente al pezzo di carta che era rimasto in sue mani (v. fig. 152).

## LE SEI CARTE IRREMOVIBILI.

**PRESTIGIO.** — *L'Artista mostra di aver in mano 6 carte. Quindi ne butta tre sul tavolo e fa vedere come le carte rimastegli in mano siano tuttora 6. Ne scarta altre tre e le carte sono sempre 6. Ripete la cosa per altre due volte e poi butta sul tavolo le sue carte per far vedere che sono effettivamente sei.*

*Materiale.* Un mazzetto di quindici carte.

*Spiegazione.* Questo prestigio di graziosissimo effetto, l'ho appreso da un valoroso dilettante americano, Mr. John Brown Cook, ingegnere ed uno dei più aggraziati prestigiatori che abbia mai incontrato, il quale così lo eseguiva:

« Mi trovavo un giorno — diceva — davanti alla vetrina di un negoziante di apparati magici e, guardando dalla porta, vidi costui che contava le carte che aveva in mano (eseguiva) e faceva osservare come queste fossero sei. Quindi ne scartava tre (eseguiva) e ciò nonostante le carte rimanevano sei (eseguiva). Incuriosito, entrai nel negozio e dissi: « Sentite io vorrei quel giuoco che consiste nel contare sei carte (eseguiva), poi scartarne tre (eseguiva) e far vedere che sono sempre sei » (eseguiva). « Ah, ho capito, mi rispose quegli, voi volete questo giuoco per cui si contano sei carte (eseguiva), poi se ne scartano tre (eseguiva) e si fa vedere che ne rimangono sempre sei » (eseguiva). « Già, proprio questo è il giuoco che desidero ». Ma poi mi chiese un prezzo esorbitante e così non lo comprai » (1).

(1) Ho poi visto eseguire questo giuoco anche da Johannes Steinweg che lo ha pure descritto pressochè negli stessi termini nel periodico *Magie*.

Ed ora ecco il trucco: si prenda un mazzetto di quindici carte e lo si tenga con la mano destra tra l'indice ed il pollice, dorso della mano rivolto al pubblico, che non vede quindi che la metà inferiore delle carte, la metà superiore essendo coperta dal dorso della mano. Occorre anche che il mazzetto sia tenuto ben verticale, così che al pubblico non appaia il suo spessore. Si avvicina quindi la mano sinistra e si cominciano a togliere di sopra, ad una ad una, le carte del mazzetto per contarle. Prima però di prelevare la prima carta, si fa scivolare in alto l'ultima carta del mazzetto di un paio di centimetri, cosa che, sotto la copertura del dorso della mano che tiene le carte, è facilmente eseguibile senza che appaia. Si prelevano allora, di sopra, ad una ad una, contandole, le prime quattro carte, tenendole sempre nella mano sinistra. Al momento di contare cinque, invece di una carta sola si preleva tutto il mazzetto delle carte restanti, tranne l'ultima, quella scivolata in alto, che si mostra isolata con la mano destra, contando sei. Si passano quindi nuovamente tutte le carte nella mano destra, tenendole come è stato precedentemente indicato e, toltene tre, queste si buttano sul tavolo. Si ripetono quindi tutte le operazioni precedenti: scivolamento dell'ultima carta in alto, conta delle prime quattro carte, prelevamento delle restanti contando cinque e mostra della carta rimasta in mano contando sei. Poi si prelevano altre tre carte e così di seguito fino a che in mano non si abbiano più che sei carte le quali, allora si sventagliano e si offrono al pubblico perché verifichi come siano effettivamente sei.

Il già nominato dilettante tedesco signor Johann Steinweg, aggraziava questo giuoco con un finale di sua invenzione che ne accresceva la stuporosità. Dopo aver fatto vedere al pubblico, alla fine del giuoco, che le carte che aveva in mano erano effettivamente sei, le riprendeva con la mano destra, nella stessa posizione prima descritta; faceva, come al solito, scivolare in alto l'ultima carta, quindi, prelevava la prima carta contando *uno!*, poi le carte restanti, tranne quella scivolata in alto, contando *due!* e infine mostrava la carta scivolata in alto, contando

*tre!* Diceva allora: *Ecco che ora non mi restano più che tre carte, scartiamone una*, ripigliava tutte le sei carte con la mano sinistra, faceva scivolare in alto, l'ultima carta, prendeva tutte le altre con la mano destra, come fossero una sola carta e le buttava nel cappello (egli usava, per questo giuoco, gettare le carte in un cappello anziché su di un tavolo). *Ora ne restano solo due. Ma com'è? Non ce n'è più che una! Ed anche questa eccola sparita!* Faceva, cioè, vedere l'unica carta rimasta, quindi fingendo d'impalmarla con la mano sinistra, l'impalmava invece con la destra; portava il braccio sinistro alquanto in alto con il dorso verso il pubblico, alquanto incurvato, come se davvero la mano tenesse impalmata una carta; approfittava dell'attenzione concentrata su questa mano per sbarazzarsi della carta impalmata nell'altra mano e *hoplà!* faceva vedere al pubblico, da una parte e dall'altra le due mani vuote.

Chi sappia bene eseguire l'impalmatura rovescia, potrebbe ancora, invece di sbarazzarsi della carta impalmata, impalmarla alla rovescia, quindi, dopo aver fatte vedere le mani vuote, farla apparire in quel miglior modo che le circostanze siano per suggerire.

E questa è la modificazione mia al giuoco di Cook, modificato da Steinweg! Ma il giuoco l'avrà poi proprio inventato Cook? e la modificazione di Steinweg sarà poi proprio sua? e quella mia, non sarà per caso già praticata da qualche altro? Quanti misteri in questa scienza ermetica!

## LE DUE CARTE CHE SE NE VANNO.

*PRESTIGIO. — Due spettatori sono pregati di pensare, il primo, un numero tra uno e dieci ed, il secondo, un numero tra dieci e venti. Entrambi vengono quindi richiesti di guardare la carta del mazzo corrispondente al numero rispettivamente pensato. Tali carte vengono dall'Artista fatte sparire dal mazzo e quindi in vario modo ritrovate.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Si consegna il mazzo di carte, debitamente mischiato, ad uno spettatore e lo si preghi di pensare un numero tra uno e dieci e di guardare quindi quale sia la carta corrispondente, a carte coperte, al numero pensato. Si ripete la cosa con un secondo spettatore, richiesto di pensare un numero tra dieci e venti. Tutte queste operazioni sono eseguite, mentre l'Artista volta il dorso al pubblico.

Ripreso il mazzo, si aggiunge su di esso, nascostamente, una carta; ciò che si può ottenere, sia con una carta precedentemente impalmata, sia facendo passare sopra il mazzo, col salto, l'ultima carta.

« *Io non so, evidentemente* — si dirà allora — *quali numeri voi abbiate pensato. Tuttavia cercherò, per virtù magica, di far sparire entrambe queste carte dal mazzo che ho in mano.* (Si eseguono i gesti appropriati e si continua rivolgendosi al primo). *Che numero avevate pensato voi? Otto? Benissimo. Ecco qua* ». Si tolgono ad una ad una le prime sette carte, depositandole, coperte, una sull'altra sul tavolo. Quindi si mostra l'ottava, facendo vedere che non è quella che il primo spettatore aveva scelto, e la si deposita anch'essa sul mazzetto che si trova sul tavolo. L'Artista si rivolge quindi al secondo spettatore: « *E voi che numero avevate pensato? Quattordici? Molto bene* ». Si toglie la prima carta del mazzo che si ha in mano (che è quella che il primo spettatore aveva visto) iniziando con questa carta un nuovo mazzetto contando, visto che già otto carte, nell'esempio in questione, sono state tolte, *nove*. Si depositano ad una ad una su di essa le carte successive fino alla tredicesima. Si fa vedere la quattordicesima, perché si accerti che essa non è quella che il secondo spettatore aveva visto, mentre si depositano sul tavolo, accanto ai due mazzetti che già vi si trovano, le carte rimaste in mano. La carta vista dal primo spettatore si trova ora ad essere l'ultima del secondo mazzetto, mentre quella vista dal secondo spettatore è la prima del terzo mazzetto. Si ricompone allora il mazzo, mettendo il primo mazzetto sul secondo e su di esso il terzo. Le due carte vengono così a trovarsi

come prima ed ultima del mazzo ricomposto. Sapendo ciò è allora assai facile all'Artista far ricomparire le due carte nel modo più brillante di cui sia capace o che più gli aggradi. Un buon sistema per concludere questo prestigio potrebbe essere il seguente: Si esegue dapprima un parziale miscuglio; lasciando al loro posto la prima e l'ultima carta del mazzo. Quindi si chiederà al primo spettatore il nome della carta da lui vista e alzando il mazzo dal tavolo si farà vedere che essa è venuta a trovarsi come ultima del mazzo. Si esegue quindi la fioritura indicata a pag. 180. (*La carta cambiata*) e si farà vedere come ora, quale ultima carta del mazzo si sia venuta a trovare la carta vista dal secondo spettatore.

È necessario che il primo numero sia compreso tra 1 e 10, con esclusione del 10, altrimenti, se il secondo spettatore scegliesse l'11, si avrebbe l'inconveniente di far vedere a costui la carta scelta dal primo.

Un altro sistema potrebbe essere quello di portare, col salto l'ultima carta in cima al mazzo. Quindi, chiedere al pubblico, quale delle due carte desidera che l'Artista faccia apparire come prima del mazzo. Avutane risposta, far apparire come prima l'una o l'altra, usando dei consueti sistemi, della falsa conta o della filatura, ecc.

Un terzo sistema, infine, sempre di ottimo effetto, consiste nel forzare le due carte agli stessi due spettatori.

## LE DUE CARTE GIROVAGHE.

PRESTIGIO. — *Uno spettatore pensa un numero e guarda nel mazzo la carta corrispondente al numero pensato. Un altro spettatore sceglie dal mazzo una carta qualsiasi. L'Artista tira fuori dalla tasca la carta vista dal primo spettatore ed al numero da questi pensato fa trovare la carta scelta dal secondo.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Si prega uno spettatore di pensare un numero, quindi, porgendogli il mazzo, debitamente mischiato, lo si prega di voler guardare la carta corrispondente, a carte coperte, al numero pensato. Ripreso il

mazzo lo si porge sventagliato ad un altro spettatore acciocché questi vi scelga una carta (scelta genuina).

Avuta dal secondo spettatore, coperta, la carta scelta, si annunzia che questa carta verrà provvisoriamente depositata, senza guardarla, nella tasca interna dell'abito. Si eseguono i relativi movimenti, solo che, invece di lasciare la carta nella tasca, la si impalma e, nascostamente, la si aggiunge in capo al mazzo che si ha intanto nell'altra mano. « Ora — si dirà — *ho in tasca la carta che il signore ha scelto. Mandiamo a farle compagnia anche quella che l'altro signore ha veduto* ». Si simula l'estrazione magica di una carta dal mazzo ed il lancio invisibile di questa carta, a traverso l'abito, nella tasca. « *Ecco che ora — si proseguirà — ho in tasca due carte. Quella veduta dal signore* (indicando il primo spettatore) *e quella scelta dal signore* » (indicando il secondo). Le cose, invece, stanno così: la carta scelta dal secondo spettatore è la prima del mazzo e quella vista dal primo spettatore al posto  $n$ , si trova ora al posto  $n+1$ . « *Stando così le cose — si continua — la carta che il signore ha visto* (si indica il primo spettatore) *se si trova nella mia tasca non può più trovarsi al posto primitivo. Qual era infatti il numero da voi pensato? Dodici? Benissimo. Ecco qua* ». Si depositano sul tavolo, una sopra l'altra, le prime 11 carte. Si mostra la dodicesima, ponendola, scoperta sul tavolo, carta che non è evidentemente quella che era stata vista (la quale ora, per effetto della carta aggiunta) è venuta a trovarsi la tredicesima. Si approfitta del momento in cui gli sguardi sono rivolti su questa dodicesima carta per impalmare la tredicesima e, portando la mano nella tasca interna del vestito, si simula l'estrazione della carta stessa. « *Come vedete, signore, la carta da voi vista l'avevo effettivamente, per virtù magica, tolta dal mazzo e mandata nella mia tasca. Ora, non ho più in tasca che la carta che il signore aveva scelta. Vediamo un po' se mi riesce senza toccarla di farla magicamente passare dalla tasca al posto corrispondente al numero che il signore* (indicando il primo spettatore) *aveva pensato* ». Mentre si dice ciò

si deposita coperta la carta testé estratta dalla tasca sul mazzetto di 11 carte coperte che si trova sul tavolo. Si aggiunge questo mazzetto sul mazzo, quindi si prende la carta che prima era stata deposta scoperta sul tavolo e la si mette, coperta, in mezzo al mazzo. Si esegue, volendo, un parziale miscuglio, badando bene di non mescolare le prime dodici carte. Quindi si simula, con gesto magico, l'estrazione invisibile della carta dalla tasca e la sua introduzione nel mazzo. Si contano sul tavolo le prime 11 carte e si fa vedere come la dodicesima sia effettivamente quella che era stata scelta. Questa carta, infatti, che prima si trovava in capo al mazzo, per effetto del prelevamento, ad una ad una, delle prime 11 carte e l'aggiunta su di questo mazzetto della carta vista dal primo spettatore è venuta a trovarsi come ultima del mazzetto di dodici carte aggiunto in capo al mazzo.

Ben eseguito, con gesti appropriati, è giuoco di grandissimo effetto, del quale debbo la conoscenza alla cortesia di Ottokar Fischer, il compianto principe dei prestigiatori della Marca Orientale, come dai Germanici si chiama oggi l'Austria.

## LA CARTA NELLA BUSTA.

**PRESTIGIO.** — *Una carta scelta e firmata da uno spettatore, viene ritrovata entro una busta chiusa che l'Artista estrae dalla tasca interna dell'abito.*

**Materiale.** Un mazzo di carte qualsiasi; alcune buste preferibilmente strette e lunghe.

**Spiegazione.** Si prepari una delle buste nel seguente modo: si esegua all'orlo sinistro della faccia della busta un taglio che lasci un'apertura da pochi millimetri dall'orlo superiore a pochi millimetri dall'orlo inferiore, badando bene che la lunghezza dell'apertura sia di circa un centimetro superiore alla larghezza delle carte impiegate. Quindi si chiuda la busta incollandone il lato libero. Sarà bene eseguire ciò alcun tempo prima della presentazione del prestigio, così che la busta non appaia chiusa di fresco. Si mette quindi questa come seconda con

altre buste simili, pure chiuse e senza preparazione, nella tasca interna dell'abito, con il dorso rivolto all'interno, e l'apertura praticata in alto.

Fatta quindi scegliere e firmare una carta, si fa rimettere questa nel mazzo, si porta, col salto, al primo posto, a carte coperte, si impalma, si porta la mano alla tasca e individuata la seconda busta vi si introduce, a traverso l'apertura preparata, la carta. Si estraggono allora fuori tutte le buste che si mostrano al pubblico solo dal dorso, facendo osservare come tutte siano ben chiuse. Mediante la scelta magica si fa scegliere la busta preparata. Se ne mostra ancora una volta il dorso facendone verificare la perfetta chiusura non recente; quindi, tenendola con la mano destra, dorso rivolto al pubblico, se ne strappa il lembo sinistro all'altezza dello strappo già esistente dalla parte opposta. Si arresta lo strappo in prossimità del lembo inferiore e la busta così lateralmente aperta, con il lembo strappato ancora attaccato, si presenta allo spettatore per permettergli di vedere come dentro si trovi la carta da lui scelta e firmata.

## TROPPO MAGNETISMO!

*PRESTIGIO.* — *L'Artista fa scegliere a tre diversi spettatori tre carte che sono quindi rimesse nel mazzo. Il mazzo viene mescolato, quindi l'Artista prende una carta e, coperta, la mette in tasca. Tenendo il mazzo nella mano destra, questo copre con un fazzoletto, quindi con la mano sinistra toglie successivamente dal mazzo coperto due carte, che risultano essere due di quelle scelte. Dalla tasca estrae la carta che ivi aveva messo e questa è la terza carta scelta. Alza il fazzoletto dalla mano destra ed il mazzo risulta misteriosamente sparito.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* L'Artista fa scegliere successivamente tre carte, portandole, via via, per mezzo del salto o della scivolatura laterale in fondo al mazzo. Per meglio accrescere l'illusione, tra una scelta e l'altra esegue un falso miscuglio. Avendo, in fine, il mazzo nella mano destra,

con le ultime tre carte, quelle scelte, in fondo al mazzo, a carte coperte, porta la mano all'altezza del viso, lato corto delle carte, tenute orizzontalmente, rivolto al pubblico. Con la mano sinistra, preleva una delle carte scelte dal fondo del mazzo, dalla parte opposta al pubblico, così che questo non scorga il punto esatto dal quale la carta è prelevata, e mostrandola coperta, mentre abbassa con naturalezza la mano destra che regge il mazzo, informa il pubblico che metterà ora questa carta nella propria tasca. Nel dire ciò esegue un quarto di giro a destra così da presentare al pubblico la parte sinistra del corpo e visibilmente introduce la carta che ha nella mano sinistra nella tasca sinistra dei pantaloni. L'attenzione del pubblico è ora concentrata su questa carta; l'Artista ne approfitta per lasciar cadere, sotto la copertura del proprio corpo, il mazzo che ha nella mano destra, tranne le due ultime carte, nella tasca destra della giacca, cosa che gli sarà facilitata se avrà avuto l'avvertenza di tenere queste due carte separate dalle altre con l'introduzione del mignolo.

Introdotta la carta prelevata nella tasca sinistra dei pantaloni, si porterà la mano sinistra alla tasca esterna del petto della giacca estraendone il fazzoletto e, per mantenere rivolta da questa parte l'attenzione del pubblico, occorrerà annunziare la cosa: « *Ora che ho messo questa carta nella mia tasca, prendo il fazzoletto e con questo copro il mazzo di carte* ». Mentre la mano sinistra spiega il fazzoletto, si alza rapidamente la mano destra, che non contiene più che due carte e la si porta sotto al fazzoletto, così che il pubblico non abbia modo di notare l'esiguità dello spessore del mazzetto rimasto. Si terrà allora la mano destra orizzontale, cercando che la forma del mazzo bene appaia attraverso il fazzoletto. Si porta quindi la mano sinistra sotto il fazzoletto e se ne estrae una prima carta, facendo vedere trattarsi di una di quelle scelte. Si estrae quindi la seconda carta, avendo cura, prima di tenere ben distesi l'indice ed il mignolo della mano destra, così che, tolta l'ultima carta rimasta, sembri sempre che la mano destra regga un

mazzo di carte. Si estrae allora dalla tasca sinistra la carta che ivi era stata depositata e si fa vedere trattarsi della terza carta scelta. Si solleva quindi lentamente il fazzoletto dalla mano destra e si fa vedere come il mazzo intero sia sparito.

Questo è il prestigio, come lo ho visto eseguire dal compianto Ottokar Fischer, già Presidente del *Magische Klub* di Vienna. Altri, basandosi sui medesimi principii, lo presenta diversamente. Dopo aver coperto col fazzoletto il supposto mazzo di carte, si annunzia che si faranno sparire le carte scelte dal mazzo. Quindi si estrae la prima carta dicendo: « *Ecco una carta qualunque* », al che lo spettatore che l'ha scelta non mancherà di far osservare come invece sia proprio la carta da lui scelta. « *Si vede che è successo qualche cosa di imprevisto* », si dirà. Si estrae quindi la seconda carta. Anche questa viene riconosciuta come una delle carte scelte. « *Ah, ora capisco che cos'è successo! Non ho ben dosato la mia forza magnetica ed invece delle carte scelte ho fatto sparire tutto il mazzo* ». Si solleva il fazzoletto e si fa verificare la sparizione del mazzo.

## LA CARTA AL VOLO.

*PRESTIGIO.* — *Fatta scegliere una carta, dopo aver questa riposta nel mazzo ed il mazzo stesso esser stato ben mischiato, il mazzo vien gettato in aria e la carta scelta presa a volo.*

*Materiale.* Un mazzo di carte qualsiasi.

*Spiegazione.* Fatta scegliere una carta, a mezzo del salto la si porta al primo posto, quindi si esegue un falso miscuglio lasciando al primo posto la carta scelta, che viene subito impalmata.

Con la stessa mano che tiene la carta impalmata si offre il mazzo ad uno spettatore pregandolo di volerlo gettare in aria, avendo ben cura di far ciò in modo che le carte ricadono sparpagliandosi. Mentre le carte cadono si tuffa la mano in mezzo ad esse e, nel far questo movimento, si afferra tra il pollice e l'indice la carta im-

palmata che si mostra al pubblico come se si fosse magicamente estratta dal novero delle carte che cadono.

Questo giuoco, assai semplice, è di molto effetto e si presta singolarmente per esser presentato come finale di una seduta di prestigiazione.

Chi sapesse ben eseguire l'impalmatura rovescia, potrebbe ottenere un miglior effetto, dopo di aver impalmato la carta nella maniera ordinaria, portando questa dietro il dorso della mano, con l'impalmatura rovescia, mentre porge con l'altra mano il mazzo ad uno spettatore perché lo lanci in aria. Ciò consente, mentre le carte vengono lanciate, di mostrare al pubblico le due palme delle mani, così da assicurarlo che la carta scelta si trova veramente tra quelle che vanno in aria.

Questo giuoco si può eseguire anche con talune varianti che lo rendono ancora più attraente.

Così, ad esempio, se invece di lasciar liberamente scegliere una carta, si forzerà una determinata carta, tenendo impalmato un duplicato di questa carta, si potrà allora, appena lo spettatore avrà scelta la sua carta (forzata) consegnargli subito il mazzo perché egli stesso ve la ponga e mescoli il mazzo prima di lanciarlo. Con che il pubblico non potrà aver dubbi di sorta sull'effettiva presenza nel mazzo gettato in aria della carta prescelta.

Un'altra variante, assai graziosa, consiste nel forzare una carta, tenendo impalmato tra due carte qualsiasi un duplicato della carta stessa che si sia preventivamente tagliato in due con un netto colpo di forbici in diagonale. Fatta riporre la carta nel mazzo, mentre si esegue un falso miscuglio, si collocano entro il mazzo le tre carte impalmate. Quindi l'Artista, munito di un lungo paio di forbici, di quelle che si usano negli uffici, annunzierà che mentre le carte saranno in aria, con un ben deciso colpo di forbici, taglierà in due la carta prescelta. Ed i due pezzi della carta tagliata, che si troveranno per terra dopo il lancio in aria delle carte, forniranno la prova del compiuto miracolo.

In entrambe queste varianti, bisognerà aver cura di raccogliere prestamente le carte cadute in terra, ad evitare

che qualche occhio indiscreto possa scoprire il duplicato della carta esibita.

Uno spiacevole contrattempo in questo giuoco è quando il mazzo lanciato in aria si mantiene compatto e, le carte non sparpagliandosi, l'effetto verrebbe a mancare. Quando ciò accada, si rimedia portando prestamente la mano contro il mazzo, dando a questo un energico colpo dal basso in alto, ciò che non mancherà di produrre la desiderata pioggia di carte tra le quali magicamente estrarre la carta voluta.

### LA CARTA CHE ESCE SOLA DALL'ASTUCCIO.

*PRESTIGIO.* — *Fatta scegliere una carta e quindi fatta riporre nel mazzo; questo viene messo dentro il proprio astuccio di cartone. Mentre l'Artista tiene in mano, capovolto, tale astuccio, lo spettatore dice forte il nome della carta scelta, questa esce dall'astuccio e si mostra al pubblico.*

*Materiale.* Un mazzo di carte ordinario.

*Spiegazione.* Si faccia scegliere una carta, quindi la si faccia porre coperta sopra il mazzo ed eseguire il taglio. La carta, per il pubblico, sarà così perduta in mezzo al mazzo. Ma voi, avrete avuto l'accortezza, prima di porgere il mazzo perché la carta scelta vi sia posta sopra, di dare un'occhiata all'ultima carta. Così saprete che, a taglio eseguito, la carta scelta si troverà subito dopo la carta che conoscete. Rivoltate allora il mazzo e rivolgendovi allo spettatore che ha scelto la carta, ditegli: *La vostra carta ora è qui in mezzo alle altre, non crediate che io l'abbia portata via. Anzi voglio che voi stesso verificate la verità di quanto affermo. Non mi dite nulla. Solo verificate se la vostra carta è sempre nel mazzo.* Nel dire così, mentre con la mano destra si mostra il mazzo, a carte coperte, si prendono ad una ad una con la mano sinistra, le successive carte, mettendole una dietro l'altra, fino a che si arrivi alla carta che si era adocchiata ed, a partire da questa carta, continuando con lo stesso ritmo a prender le carte da una mano all'altra, anziché

metterle dietro, si mettono ora davanti alle carte già raccolte. Dopo aver messo così altre tre o quattro carte, si chiederà: *L'avete già vista la vostra carta?* ed alla risposta affermativa che se ne otterrà, si metterà il restante delle carte davanti a quelle che già si hanno nella mano sinistra. Si sarà così ottenuto che la carta scelta viene ora a trovarsi nel mazzo ricomposto, a carte coperte, come prima carta. L'unica accortezza che occorre avere è di non fare notare al pubblico che prima si mettono sempre le carte una dietro l'altra e ad un determinato momento si comincia a metterle tutte una davanti all'altra. Per far ciò, basterà metterne saltuariamente una davanti e una di dietro, dicendo magari che così si fa per meglio mescolare il mazzo. L'importante, tuttavia, è di non mettere più carte dopo quella che precede la carta adocchiata la quale, evidentemente, è quella scelta.

Si prende quindi un astuccio di cartone di quelli entro cui si sogliono vendere le carte di buona qualità, vi si mette dentro il mazzo, si abbattono le linguette di carta laterali e si infila tra il mazzo e la parete dell'astuccio la linguetta di chiusura, badando bene, però di lasciare dalla parte della parete l'ultima carta; voglio dire che questa linguetta, che il pubblico crede sia semplicemente stata messa dentro per chiudere l'astuccio, deve invece essere posta tra l'ultima carta del mazzo e il resto del mazzo stesso.

Capovolto quindi l'astuccio, in modo che presenti l'apertura in basso, fatto dire dallo spettatore che aveva scelto la carta il nome di questa, che è quella che ora si trova tra la parete dell'astuccio e la linguetta di chiusura, con qualche opportuna scossetta all'astuccio se ne determinerà la fuoruscita dall'astuccio. Appena la carta sarà spuntata fuori, si affercherà con le dita dell'altra mano e si presenterà al pubblico (v. fig. 153).

Occorre fare molta attenzione alle dimensioni dell'astuccio che deve essere sufficientemente lasco perché la carta, al momento voluto, esca fuori con facilità. Per trattenerla fino a quel momento, basterà con le dita della mano che regge l'astuccio esercitare un po' di pressione

sulla parte dell'astuccio stesso, ma è necessario che, una volta che questa pressione cessi, la carta cominci ad uscire.

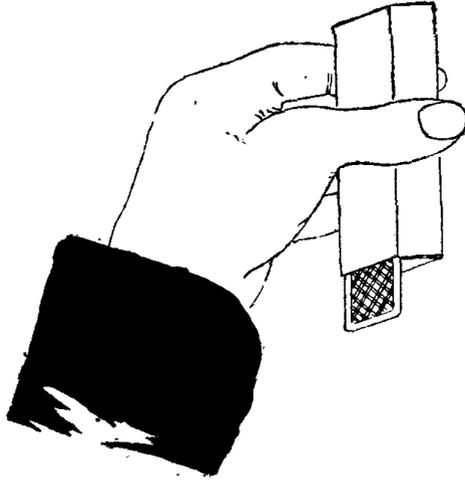


Fig. 153.

## IL PERICOLO PUBBLICO « NUMERO UNO ».

Da questo giuoco, ne è subito derivato un altro, basato sullo stesso principio, ma di maggior spettacolosità.

In questo giuoco ci si serve di un mazzo di carte, ognuna delle quali ha un foro nel mezzo di circa mezzo centimetro di diametro (v. fig. 154); di un astuccio di quelli entro i quali le carte di buona qualità sono vendute e anch'esso forato nelle due parti (v. fig. 155) e di un nastro lungo una quarantina di centimetri, munito di due puntali alle estremità; un nastro di quelli che si usano per certe scarpe da signora fa benissimo al caso nostro.

Si prende il mazzo e si fa scegliere una carta. *Questa carta — diceva l'amico dal quale ho appreso questa variante — rappresenta un famoso delinquente, chiamato « il pericolo pubblico numero uno ». Voi l'avete arrestato ed avete fatto benissimo. Ora lo consegnate a me, che rappresento la Pubblica Autorità e passo subito a met-*

*terlo con tutti gli altri famosi delinquenti (si fa mettere la carta in mezzo al mazzo, si esegue il salto e si porta in capo al mazzo) e tutti insieme metteremo in prigione in attesa di giudizio (si introduce il mazzo entro l'astuc-*

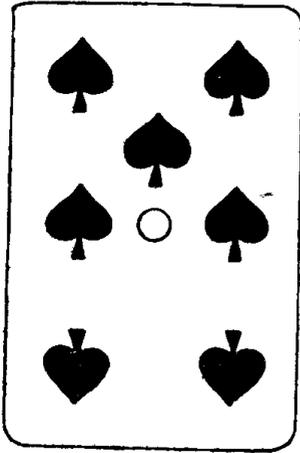


Fig. 154.

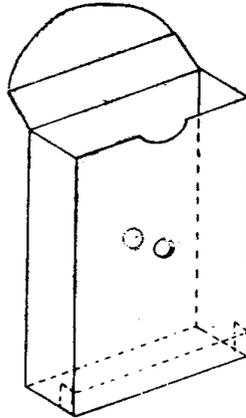


Fig. 155.



Fig. 156.

cio, avendo cura che la prima carta, quella scelta, venga ad introdursi nella taschina segreta che si trova dalla parte interna della parete di fronte dell'astuccio, v. fig. 155). *Anzi, per essere ben sicuri che nessuno scappi, li legheremo per bene* (si introduce il nastrino attraverso i buchi dell'astuccio e si prendono i due capi in mano, v. fig. 156). *Nelle prigioni si sa, ogni giorno tutti i prigionieri sono condotti a passeggio; così faremo passeggiare anche i nostri.* Si estrae il mazzo dall'astuccio e con il mazzo viene fuori anche il nastrino infilato, che però, con l'uscire si sfilia dall'astuccio e quindi anche dalla carta che per essere stata introdotta nella taschina interna, rimane così dentro l'astuccio. Si prendono quindi i due capi del nastrino (dal quale pende infilato il mazzo). *Finita la passeggiata, i prigionieri rientrano in prigione.* Si mette il mazzo entro l'astuccio, avendo cura di infilare in mezzo al mazzo la carta che era rimasta nella taschina (v. figura 157). Questa carta giunta con la sua estremità verso la

metà del mazzo trascinerà con sé il nastro, così che la carta verrà alla fine ad apparire in mezzo al mazzo, come è indicato dalla figura 158.

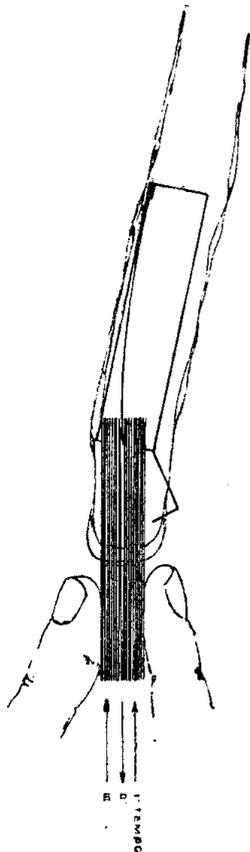


Fig. 157.



Fig. 158.

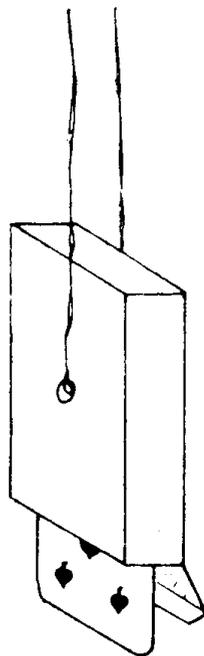


Fig. 159.

*Ci siamo dimenticati* — si dice allora — *di far passare anche il nastro nei buchi dell'astuccio* (si tira allora di nuovo fuori dall'astuccio tutto il mazzo ben premuto tra le dita così che la carta sciolta non abbia a saltar fuori. Si introducono dentro l'astuccio i due capi, in modo che essi entrino e fuoriescano dai due buchi delle parti dell'astuccio stesso, avendo però prima avuto cura di capovolgere il mazzo, così che esso si presenti ora, nell'astuccio, come è indicato dalla figura 158.

Si chiude l'astuccio. Si consegnano i due capi del nastro in mano ad uno spettatore.

« *Passato qualche giorno si portano di nuovo i prigionieri a fare una passeggiata. Ma ecco che appena aperte le porte della prigione (si apre l'astuccio) il nostro « pericolo pubblico numero uno », liberatosi dalle catene, fuggire come un razzo e porsi in salvo* » (aperto l'astuccio, il peso del mazzo agisce sul nastro piegato intorno alla carta libera, la quale così è spinta fuori del mazzo (v. fig. 159) e cade per terra, dove viene raccolta e mostrata al pubblico).

Naturalmente, una volta bene appreso il principio sul quale si basa questo divertimento, ognuno può inventare la storiella che crede e portare a conclusione il giuoco nelle più svariate maniere.

### LA CARTA RIVOLTATA TROVA LA CARTA SCELTA.

PRESTIGIO. — *Da un mazzo di carte ordinario si faccia prendere da uno spettatore un mazzetto di carte, pregandolo di volerne guardare una, farla vedere ai suoi vicini e quindi collocarla, come prima carta, sopra il mazzetto. Mentre lo spettatore ha ancora in mano il suo mazzetto vi si mettono sopra le carte restanti. Quindi si prega lo spettatore stesso di voler portare l'intero mazzo dietro la schiena, prendere la prima carta e metterla come ultima; prendere quindi la successiva, rivoltarla, e metterla dentro il mazzo in un punto qualunque. La carta rivoltata risulterà trovarsi immediatamente sopra la carta scelta.*

*Materiale.* Un mazzo di carte ordinario.

*Spiegazione.* L'effetto è grande, ma l'esecuzione semplicissima. Basterà che l'Artista, mentre lo spettatore sceglie la sua carta, nascostamente rivolti la *seconda* e l'*ultima* carta del mazzetto rimasto in sue mani. La seconda carta, rivoltata dallo spettatore, andrà a confondersi con tutte le altre e quella rivoltata che si troverà sopra la carta scelta è, evidentemente, quella che era l'ultima del mazzetto rimasto nelle mani dell'Artista.

Potrebbe darsi, ma sono casi rarissimi (per quanto un mio amico m'abbia assicurato essergli successo *tre volte di seguito*), che la seconda carta, quella che si deve rivoltare, e mettere dentro al mazzo, venga proprio a capitare tra la carta già rivoltata e quella scelta. Si cerca di ovviare quest'inconveniente facendo prendere allo spettatore un mazzetto di carte molto più piccolo di quello che resta nelle mani dell'Artista, dicendo quindi, allo stesso spettatore di mettere la carta che egli rivolta, per quanto è possibile, verso la metà del mazzo. Se poi, nonostante queste precauzioni, l'inconveniente si verifica lo stesso, ognuno vi rimedi come può.

### MA CHE COMBINAZIONE!

PRESTIGIO. — *Uno spettatore e l'Artista mescolano, ognuno, un mazzo di carte; poi si scambiano i mazzi e guardano, ognuno, una carta del mazzo che hanno in mano; si scambiano nuovamente i mazzi e cercano, ognuno, la carta precedentemente vista nell'altro mazzo: le due carte, quella dell'Artista e quella dello spettatore, risultano uguali.*

*Materiale.* Due mazzi qualsiasi, dello stesso numero di carte.

*Spiegazione.* Questo giuoco somiglia molto, come effetto, a quello spiegato nel capitolo Rosse e Azzurre a pag. 457 (*Terzo prestigio*), ma è di più facile esecuzione e, forse, di maggior effetto. Unica precauzione che si richiede è quella, comune del resto a tutti i giuochi, di non ripetere mai il prestigio nello stesso trattenimento: una volta, passa e meraviglia e nessuno riesce a penetrarne il segreto; due volte, c'è caso che questo venga subito scoperto; quindi, attenzione!

Dite ad uno degli spettatori, nel consegnargli uno dei due mazzi: *Fate tutto quello che faccio io!* e cominciate a mescolare per bene e molte volte il vostro mazzo. Lo spettatore fa altrettanto con il suo. Depositare il mazzo sul tavolo e dite: *Ora voi prenderete il mio mazzo ed io prenderò il vostro, lasciandolo però sul tavolo, quindi*

*continue e fare ciò che faccio io. Alzate (si esegue), depositate a destra il mazzetto superiore (si esegue), guardate la carta superiore del mazzetto inferiore (si esegue), depositate questa carta sul mazzetto superiore (si esegue), coprite il mazzetto superiore con quello inferiore (si esegue). Ora ripigliamo ognuno il nostro mazzo primitivo (si esegue) ed in esso cerchiamo la carta che abbiamo testé vista (si esegue). Depositiamo questa carta, coperta, sul tavolo, ed al mio tre la rivolteremo. Uno, due, tre! Meraviglia delle meraviglie! Le due carte sono uguali!*

Per ottenere questo strabiliante risultato basterà, dopo il miscuglio del vostro mazzo, prima di deporre questo sul tavolo, aver guardata l'ultima carta; quindi, quando riprenderete, dopo il taglio, il vostro mazzo, invece di cercare la carta che avrete vista, cercate invece quella che, a carte scoperte, si trovi immediatamente prima di quella che, dopo il miscuglio, era l'ultima del vostro mazzo. È, infatti, questa carta quella che lo spettatore avrà visto e che, per conseguenza, ricercherà ora nel suo mazzo.

### MEDESIMA COMBINAZIONE CON UN SOLO MAZZO DI CARTE.

Si abbia un mazzo qualsiasi e lo si divida in due mazzetti, pressoché uguali. Si adocchi l'ultima carta di uno di tali mazzetti e questo si metta, coperto, sul tavolo, davanti ad uno spettatore, mentre davanti a sé, sul tavolo, l'Artista deporrà l'altro.

*Ora — si dirà allo spettatore — con il mazzetto che avete lì davanti fate tutto quello che faccio io.* Si taglia il mazzetto, si guarda la prima carta del mazzetto inferiore, si scrive il nome di questa carta sopra un foglietto di carta che viene piegato e messo da parte; poi si mette questa carta sopra il mazzetto superiore e sopra si pone il mazzetto inferiore.

Tanto l'Artista, quanto lo spettatore compiono ognuno col proprio mazzetto tutte queste operazioni, con la sola differenza che mentre lo spettatore scriverà, come

gli è stato detto, il nome della carta che ha effettivamente vista, l'Artista scriverà invece quello della carta che si trovava ad essere l'ultima del mazzetto da lui dato allo spettatore.

Si presenti ora, sventagliato, il proprio mazzetto allo spettatore e lo si preghi di scegliere una carta qualsiasi e, senza guardarla, di porla in mezzo al proprio mazzetto.

Fatto ciò si fanno leggere i due foglietti nei quali sono stati scritti i nomi delle due carte e quindi si prega lo spettatore di guardare le proprie carte e così constatare:

1°) che la carta testé scelta dallo spettatore era proprio quella che l'Artista aveva visto prima;

2°) che questa carta lo spettatore, senza saperlo, è andato proprio a collocarla, nel proprio mazzo, accanto a quella che egli aveva prima visto.

Anche questo grazioso divertimento lo debbo alla cortesia del signor Helmut Schreiber, l'illustre Presidente del *Magischer Zirkel* di Germania.

## UNA MEMORIA PRODIGIOSA.

PRESTIGIO. — *Disposte su di un tavolo 28 carte divise in quattro file di 7 carte ognuna, dorso in alto, l'Artista indovina il valore di qualunque carta gli sia indicata.*

*Materiale.* Un mazzo di 32 carte preordinate.

*Spiegazione.* Per preordinare il mazzo, si cominci con il disporre sul tavolo faccia in alto, le 32 carte del mazzo, in questa maniera:

<i>Picche:</i>	asso	8	9	10	fante	dama	re	7
<i>Cuori:</i>	asso	9	10	fante	dama	re	7	8
<i>Fiori:</i>	asso	10	fante	dama	re	7	8	9
<i>Quadri:</i>	asso	fante	dama	re	7	8	9	10

Quindi si ricomponga il mazzo prendendo prima il 10 di quadri, su questo si metta il 9 di fiori, e successivamente l'8 di cuori, il 7 di picche; quindi il 9 di quadri, l'8 di fiori, il 7 di cuori e il re di picche; poi l'8 di quadri e così via, una colonna dopo l'altra fino ad esaurimento di tutte le carte. Si rivolti ora il mazzo, dorso in alto e si sarà pronti per eseguire il giuoco.

Si fingono alcuni miscugli, che lascino, però, le carte al loro posto. Poi si mettano prima, coperte, sul tavolo, una sotto l'altra, le prime quattro carte (i quattro assi). Poi, all'altezza di ognuna di queste quattro carte si dispongano scoperte le altre 28 carte in quattro righe di 7 carte ognuna, cominciando dal 1° asso e poi successivamente passando al 2° e quindi al 3° ed al 4°.

Le carte si troveranno così disposte sul tavolo, dorso in basso:

asso p	1 <sup>a</sup> 8p	2 <sup>a</sup> 9c	3 <sup>a</sup> 10f	4 <sup>a</sup> Fq	5 <sup>a</sup> 9p	6 <sup>a</sup> 10c	7 <sup>a</sup> Ff
asso c	8 <sup>a</sup> Dq	9 <sup>a</sup> 10p	10 <sup>a</sup> Fc	11 <sup>a</sup> Df	12 <sup>a</sup> Rq	13 <sup>a</sup> Fp	14 <sup>a</sup> Dc
asso f	15 <sup>a</sup> Rf	16 <sup>a</sup> 7q	17 <sup>a</sup> Dp	18 <sup>a</sup> Rc	19 <sup>a</sup> 7f	20 <sup>a</sup> 8q	21 <sup>a</sup> Rp
asso q	22 <sup>a</sup> 7c	23 <sup>a</sup> 8f	24 <sup>a</sup> 9q	25 <sup>a</sup> 7p	26 <sup>a</sup> 8c	27 <sup>a</sup> 9f	28 <sup>a</sup> 10q

L'Artista fissa per un momento queste carte e quindi le rivolta tutte, dorso in alto, e dirà di farsi ora forte di poter immediatamente indicare il posto dove si trova qualunque carta gli sia indicata. Sarà anche bene, mentre si rivoltano le carte di richiamare l'attenzione sul fatto che esse si trovano proprio bene mescolate e non disposte secondo un ordine prestabilito.

Per indicare la carta che vi viene nominata bisogna anzitutto distinguere se si tratta di un asso o di una delle altre 28 carte.

Se vi viene richiesto un asso, basterà ricordare che tutti gli assi si trovano come prima carta di ogni riga e che essi sono disposti nell'ordine *picche, cuori, fiori, quadri*.

Se, invece, vi viene indicata un'altra carta occorrerà fare le operazioni seguenti:

*moltiplicare per 4* il valore della carta indicatavi, calcolando le carte basse per il loro valore facciale, i fanti come 4, le dame come 5 ed i re come 6;

*sottrarre dal prodotto* così ottenuto: 3 per le carte di picche, 6 per quelle di cuori, 9 per quelle di fiori e 12 per quelle di quadri;

*sottrarre*, infine, 28 dal numero così ottenuto, sempre che questo sia superiore a questa cifra.

Il risultato finale indicherà al posto occupato dalla

carta nel rettangolo delle 28 carte, escluse cioè la prima carta di ogni riga (i quattro assi).

*Esempi:* la carta richiesta sia il *Fante di fiori*:  $4$  (fante)  $\times 4 = 16$ ;  $16 - 9 = 7$ , si prenderà la 7<sup>a</sup> carta della prima riga (esclusa la prima carta), si rivolterà e si farà vedere come essa sia effettivamente il *Fante di fiori*. Sia invece stata richiesta il *9 di quadri*:  $9 \times 4 = 36$ ;  $36 - 12 = 24$ . Si prende allora la terza carta (esclusa la prima) dell'ultima riga (24<sup>a</sup>, escluse le prime carte di ogni riga) e si fa vedere essere questa il *9 di quadri*.

Se, invece, fosse stato richiesto, ad esempio, il 10 di picche:  $10 \times 4 = 40 - 3 = 37 - 28 = 9$ ; ed infatti la 9<sup>a</sup> carta (esclusi gli assi) è il 10 di picche.

Giuochi simili si possono pure eseguire con le varie disposizioni indicate nel capitolo *Mazzi aritmetici* a pag. 68 e seguenti.

## OPERAZIONE CON NUMERI MAGICI.

Si mettano, nascostamente, in cima ad un mazzo i *quattro sette* ed in fondo allo stesso mazzo *tre carte* i cui punti sommati insieme facciano 21.

Si eseguano alcuni falsi miscugli che lascino al loro posto le carte predette. Indicatissimo, in questo caso, il miscuglio americano. Quindi si prendano ad una ad una le prime quattro carte (i quattro sette) e, coperte, si distendano sul tavolo. *Adesso — si dirà — tanto per cambiare, prenderemo le ultime tre carte ed anche queste le metteremo qui in fila sotto le prime quattro. Abbiamo in totale sette carte: numero magico. Con quale riga vogliamo fare il giuoco: con quella di sopra o con quella di sotto?* Questa domanda non ha altro valore che di sviare l'attenzione. Qualunque sia la risposta, si continua: *Allora toccate una carta della prima riga. Questa la metteremo da parte e le altre tre le metteremo sotto le tre dell'altra riga* (si esegue mettendo sotto ognuna delle carte, della seconda riga una delle carte, coperte, della prima riga). Fatto ciò si rivoltano, figura in alto, le tre carte della seconda riga e si dirà: *Tutti sanno come anche*

*il numero 13 sia un numero magico ed ora vi farò vedere come in grazia al 7 ed al 13 si possano ottenere stupefacenti risultati. Sopra ognuna di queste carte metteremo ora, cominciando dal numero rappresentante il valore della carta, tante carte fino a giungere il numero 13. Supponiamo di avere, quali tre carte della seconda riga, un 8, un 9 e un 4: si metteranno sulla prima carta 5 carte ( $8 + 5 = 13$ ), sulla seconda, 4 ( $9 + 4 = 13$ ) e sulla terza 9 ( $4 + 9 = 13$ ).*

*Si raccolgono ora, uno alla volta i tre pacchetti di carte così formati, lasciando sul tavolo, dorso in alto, i tre sette che si erano posti sotto la prima carta di ognuno. Quindi si dirà: Vediamo un poco quante sono in totale le carte di questi tre mazzetti (si contano le carte di ogni pacchetto ed ognuno si rimette, dorso in alto, sotto la rispettiva carta (7) rimasta sul tavolo). Si troverà che le carte contate sono, in totale, 21 (numero fisso), e si prosegue: Le carte sono 21, i pacchetti 3, dividiamo 21 per 3 e abbiamo 7. E infatti: Rivoltiamo la carta scelta nella prima riga (si esegue) ed è un 7; ma non basta, rivoltiamo la prima carta di ogni pacchetto ed anche queste carte, non ostante tutte le manipolazioni eseguite, per influenza magica del numero 13, sono tutti sette.*

## L'ALLARME AEREO.

**PRESTIGIO.** — *L'Artista divide un mazzo di 32 carte in due mazzetti di 16 carte ognuno. Fa scegliere uno di questi mazzetti ad uno spettatore e lo prega di metterselo in tasca. Quindi dall'altro mazzetto fa scegliere, ad un altro od a più altri spettatori, 3 carte, che dopo guardate sono rimesse nel mazzetto. L'Artista fa quindi vedere, ad una ad una le prime 13 carte di questo mazzetto e si constata che nessuna di esse è tra le carte scelte. Queste, logicamente, dovrebbero quindi essere le rimanenti tre; ma queste appaiono tre carte bianche, mentre le carte scelte, lo spettatore che aveva messo in tasca l'altro mazzetto, le ritrova tra le carte del mazzetto stesso.*

*Materiale. Un mazzetto di 16 carte tutte diverse, un*

altro mazzetto di 16 carte anch'esse tutte diverse, ma identiche a quelle del primo mazzetto; un terzo mazzetto di 16 carte diverse, delle quali 13 siano carte di cui nessuna si ritrovi nei primi due mazzetti e le altre tre siano carte bianche.

*Spiegazione.* Questo giuoco mi fu mostrato da Johannes Steinweg, uno dei primi violini dell'Opera di Berlino, e dilettante valorosissimo dell'Arte nostra, nel corso di una cortese visita che ebbe la bontà di farmi per la mia qualità di rappresentante del *Magischer Zirkel* germanico, nell'aprile del 1941, in occasione della venuta in Roma, per una breve serie di rappresentazioni al Teatro Reale dell'Opera di tutto il complesso artistico dell'Opera berlinese.

Ecco, a un dipresso, come Steinweg presentava questo divertente esperimento: *Ho qui — diceva — un mazzo di trentadue carte, rappresentante ognuna un operaio di un modesto opificio. In occasione degli allarmi aerei, 16 operai debbono ricoverarsi nel rifugio della fabbrica e 16 sono destinati ai vari servizi di difesa antiaerea. Ecco qui gli operai divisi in due turni.* Dal mazzo di carte che aveva tra le mani, composto di due mazzetti uguali di 16 carte ognuno, sovrapposti l'uno sull'altro, contava sul tavolo, coperte, prima 16 carte (tutte quelle di uno dei due mazzetti), poi accanto al mazzetto così formato, le altre 16 (tutte quelle dell'altro mazzetto). *Ora — rivolgendosi ad uno spettatore — scegliete voi quale dei due turni deve andare nel rifugio: prendete quindi uno qualsiasi di questi mazzetti e mettetelo in tasca. Ora — prendendo il mazzetto rimasto — questi sono i 16 operai destinati ai servizi di difesa antiaerea, ma solo 13 vanno al loro posto, gli altri tre rimangono nei locali dove si trovano e non si curano neppure di chiudere le finestre, come l'autorità ha prescritto. Volete scegliere voi quali sono questi tre? ed offriva il mazzetto ad uno spettatore perché vi scegliesse 3 carte, le facesse vedere ai propri vicini e le riponesse quindi in mezzo alle altre, mescolando bene il mazzetto. Ed ecco che arriva una pattuglia dell'U.N.P.A., vede le finestre aperte*

con il lato della chiusura rivolta verso il pubblico (figura 160) e le due carte con la faccia pure rivolta verso il pubblico, si inizia la introduzione di tali carte dentro la busta; badando bene però che esse sembrino essere spinte fino in fondo alla busta stessa, ma, in realtà, fuoriscano dal taglio praticato nella parte posteriore della busta.

Per il pubblico la carta, scelta e firmata, è stata introdotta nella busta. Effettivamente, invece, vi saranno due carte di cui solo un terzo è dentro la busta e due terzi sono fuori.

Le buste impiegate per questo giuoco debbono essere senza colla per chiuderle, così che, facendo constatare questa mancanza, si potrà dire: *Non importa, la chiude-*

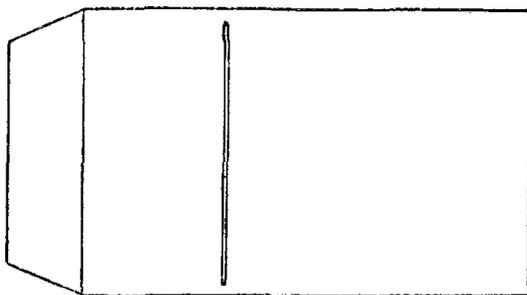


Fig. 161.

*remo con un fermaglio.* Si prende allora un fermaglio, opportunamente predisposto, si abbatte il lembo di chiusura della busta, rivolto verso il pubblico e sulla chiusura si applicherà il fermaglio, non prima però di aver delicatamente portato verso il lembo di chiusura la parte inferiore della carta firmata, così da prendere anche questa con detto fermaglio. La busta con le carte, si presenterà ora, dalla parte opposta al pubblico, come è indicato dalla figura 162.

Mentre la mano sinistra tiene la busta bene in vista del pubblico, con un grosso paio di forbici predisposto sul tavolo, si taglia ora in due, con la mano destra, la busta e la carta distesa dietro di essa, badando bene che

né la busta, né la carta cadano, ma si conservino trattieneuti dalla mano sinistra i due pezzi di busta tagliati, di cui uno avrà dentro di se metà della carta tagliata e dietro di se tutta intera la carta piegata trattenuta dal fermaglio; l'altro avrà dietro di se metà della carta tagliata.

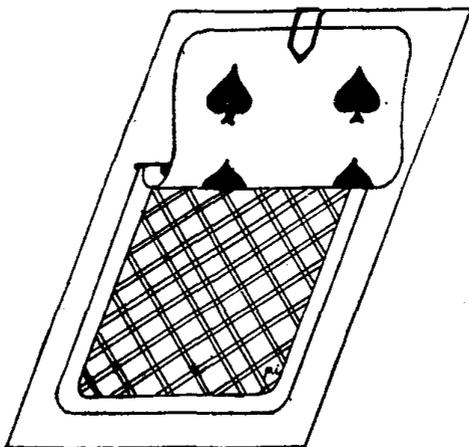


Fig. 162.

Deposte sul tavolo le forbici, si prenderanno, uno per mano, i due pezzi di busta. Si tirerà fuori lasciando il fermaglio al suo posto, da una parte la metà della carta che vi era dentro e dall'altra parte si fingerà di tirar fuori la metà della carta che stava dietro. Si mostreranno al pubblico queste due metà, dalla parte della faccia; quindi si fingerà di rimettere le due metà della carta tagliata dentro le rispettive metà della busta tagliata, ma effettivamente, si metteranno soltanto dietro ed opportunamente si impalmeranno. Ora si accosteranno le due metà della carta tagliata come per ricostruire la busta e si terranno queste due metà per breve tratto sovrapposte l'una all'altra, tenendole con le dita d'una mano. Con l'altra mano si toglierà il fermaglio, si aprirà la busta e da questa si estrarrà, intera, la carta scelta e firmata... ricostruita!

## CONGEDO

.....*We are such stuff  
As dreams are made of,*.....

SHAKESPEARE, *The Tempest* (IV, 1)

Ogni bel giuoco dura poco, e il mio forse, è durato più che abbastanza.

Giunto così il momento di scrivere la parola « fine », non è senza un lieve senso di melanconia che mi distacco da queste pagine. Per oltre un anno, esse mi hanno concesso, pur in mezzo a dure ed implacabili vicende, di vivere ogni giorno qualche ora tra i sogni della fantasia e le apparenze dell'irreale.

Al lettore che mi abbia seguito fino a questo punto, bisogna ben dire che la mia compagnia non sia apparsa molesta, anzi piacevole, ché ad ogni momento avrebbe potuto abbandonarla, e non lo ha fatto.

Vi è ancora, dunque, chi crede che un'onesta ricreazione possa alternarsi anche con le cure più severe e gli uffici più ardui; chi ritenga giovevole l'abbandonare di quando in quando il « fiero cipiglio », che non è sempre una prova sicura di profondità di pensiero, per una sana allegria; chi, insomma, pensi con me che sia pur sempre da seguirsi la parola del Salmista (o scribi! o farisei!): *Servite Dominum in laetitia!*

« Canta, che ti passa! », incoraggiava il fante anonimo ed animoso. E i fanti cantavano. Povere rime e versi mal certi, ché nulla sapevano di prosodia e di metrica: ma quanta umanità, quanto fervore di passione e, soprattutto, quanta serenità in quei canti di trincea!

Scomparse le trincee della guerra, rimangono quelle della vita, battaglia anch'essa, diuturna. E nelle soste

solo il canto, sempre il canto, rimargina ferite, infonde nuova linfa.

Anche questo libro, è stato per me, un canto. Canto di sosta, tra opere più gravi; canto di sollievo, tra molestie ed affanni, che, come il sorriso a *Yorik*, ha aggiunto un filo d'oro alla trama della vita.

Ricordi, chi l'abbia letto, il *Jongleur de Nôtre-Dame*: l'umile fraticello che, giocoliere di suo stato prima di entrare in Religione, incapace di lodare la Vergine, come i suoi più colti confratelli, con sottili opere dello spirito, illeggiadrite dalle mani di artisti devoti, offriva alla Madonna il fiore dei suoi giuochi e delle sue acrobazie.

E la Madonna scendeva dagli altari per tergerne il sudore.

Ed il Priore del convento lo additava ai monaci scandolezzati: « Beati i semplici, che essi vedranno Dio! ».



## BIBLIOGRAFIA

*Multum legendum est, non multa.*

(PLINIO, *Ep.*, 7, 9).

*Nullus est liber tam malus, ut non  
aliqua parte prosit.*

(PLINIO, *Ep.*, 3, 5).

*Sine scriptis, omnia in tenebris in-  
volvuntur.*

(CICERONE).



Sono contrassegnate da un asterisco (\*) le opere possedute dall'Autore. Le altre sono riportate, quando dalle citate bibliografie di CLARKE e BLIND, di RUEGG e di BURLINGAME, quando da cataloghi librari, ciò che spiega la mancanza, talvolta, di alcune indicazioni bibliografiche. La scelta è stata limitata a quelle opere che sono apparse presentare una reale utilità, tanto per chi voglia dedicarsi allo studio della Prestigiazione, quanto per chi desideri conoscerne la Storia.

Le nozioni relative ai Periodici si riferiscono all'anno 1940, della nostra entrata in guerra.

## I. — Bibliografie.

JESSEL - *A Bibliography of Works in English on Playing Cards and Gaming*. London, 1905, 312 pag.

RUEGG, Théodore (Harry Bertall) - \* *Bibliographie de la Prestidigitation française ancienne et moderne*. Dijon, 1931, 94 pag.

Contiene l'elencazione di oltre 500 opere in lingua francese concernenti la Prestigiazione, la Manipolazione, le Illusioni, la Matematica curiosa, la Fisica divertente, i Giuochi di Società, l'Ombromania, i Trucchi dei bari, ecc., con indicazioni bibliografiche quasi sempre complete.

CLARKE, Sydney W. e BLIND A. - \* *Bibliography of Conjuring*. Londra, 1920, 84 pag.

Contiene l'indicazione di circa 2000 opere in ogni lingua, con forte prevalenza di opere in inglese, ed un interessante elenco di giornali e riviste dedicate all'Arte Magica. Disgraziatamente, le indicazioni bibliografiche sono prevalentemente incomplete.

BURLINGAME, H. J. - *Biblioteca Magica*. A classified list of important Works on Natural and Occult Magic, Conjuring and Amusements. Chicago, 1898, 34 pag., in 16°.

Contiene un interessante elenco di 184 opere in lingua inglese, 107 in lingua tedesca e 83 in lingua francese, molte delle quali, assai rare, del XVII e XVIII sec.

MARGERY, A. - \* *Magicana*, an Illustrated Catalogue of Books, English and Foreign, Old and Modern, on Conjuring and Kindred Amusements. Londra, 1924, in-4°, 24 pag.

È il catalogo della libreria magica di A. Margery (Bromley, Kent), prezioso elenco di libri antichi e moderni sulla Prestigiazione ed arti affini, divisi per materia, che può costituire un notevole sussidio bibliografico (613 numeri). Contiene anche una buona lista di giornali e riviste magiche.

## II. — I Classici della Prestigiazione e della sua storia.

Sono qui elencate, oltre quelle opere che presentano un indiscutibile interesse storico, anche quelle che, pur appartenendo a tempi recenti, debbono considerarsi come la base indispensabile per ogni studio serio della Prestigiazione e della sua Storia. Ad esse sono da aggiungersi quelle che per ragioni di completezza si è preferito lasciare nella Bibliografia italiana.

ASTEY, Philip - *Natural Magic, or Physical Amusements revealed.* London, 1785, 45 pag.

CLARKE, Sidney W. - \* *The Annals of Conjuring.* London, Johnson, 1929, illustrato.

Estratto, in numero limitatissimo di copie, dalla rivista *The Magic Wand*, anni 1924-1929. La casa editrice ha anche messo in vendita, con legatura speciale, i due volumi della rivista che contengono la serie completa di questi « Annali », opera di eccezionale valore così per la Storia della Prestigiazione ed Arti affini, come per la Biografia di molti tra i più celebri cultori di tali Arti.

COMTE - *Manuel complet des sorciers ou la Magie blanche dévoilée par les découvertes de la chimie, de la physique et de la mécanique.* Précédé d'une notice hystorique sur les sciences occultes par M. Julia de Fontenelle. Paris, Roret, 1829, in 32°, 416 pag., 3 tav., 145 illustraz. (Molte altre edizioni, 1831, 1841, 1853, 1858, 1859).

— *Le magicien de société ou le diable couleur de rose, d'après les séances données par M. Compte.* Paris, Mathiot, 1829, in-12°, 222 pag., 1 tavola, 13 illustraz.

DEAN - *The Whole Art of Legerdemain, or Hocus Pocus in Perfection.* London, 1763, 132 pag., illustrato.

DECREMPS, Henry - \* *La Magie Blanche dévoilée, ou l'explication des tours surprenants qui font depuis peu l'admiration de la capitale et de la province. Avec des réflexions sur la baguette divinatoire, les automates joueurs d'échecs, etc.* Paris, 1784, in-8°, VII-118 pag.

È il primo volume della celebre opera con la quale il Decremps, matematico, giurista e diplomatico, intese svelare i trucchi del famoso conte Pinetti. Il libro ebbe molta voga, fu tradotto i varie lingue e se ne fecero moltissime edizioni.

— \* *Supplément de la Magie blanche dévoilée, contenant l'explication de plusieurs tours nouveaux, joués depuis peu à Londres avec des éclaircissemens sur les artifices des joueurs de profession. Les cadrans sympathiques, le mouvement perpétuel, les chevaux savans, les poupées parlantes, les automates dansants, les ventriques, les sabots élastiques, etc.* Paris, Desver, 1785, in-8°, VIII-238 pag., 29 illustrazioni.

Anche questo secondo volume dell'opera del Decremps ha avuto numerose altre edizioni e si trova spesso seguito da un'appendice: *Eclaircissemens sur quelques articles dont on n'a pas donné l'explication dans le supplément à la magie blanche dévoilée*, Paris, 1785, in-8°, 33 pag.

- \* *Testament de Jérôme Sharp, prof. de physique amusante*, où l'on trouve, parmi plusieurs tours de subtilité qu'on peut exécuter sans aucune dépense, des préceptes et des exemples sur l'art de faire des chansons impromptu. Pour servir de complément à la Magie blanche dévoilée. Paris, Denver, 1785, in-8°, xx-329 pag., 68 illustrazioni.
- \* *Codicile de Jérôme Sharp, prof. de physique amusante*, où l'on trouve, parmi plusieurs tours dont il n'est point parlé dans son testament, diverses récréations relatives aux sciences et aux beaux-arts. Pour servir de troisième suite à la Magie blanche dévoilée. Paris, Lescapart, 1788, in-8°, 244 pag., 64 illustrazioni.
- \* *Les petites aventures de Jérôme Sharp*. Ouvrage contenant autant de tours ingénieux que de leçons utiles, avec quelques petits portraits à la manière noire; par l'Auteur de la Magie blanche dévoilée. Bruxelles, Desver, 1789, in-8°, 386 pagine, 18 illustraz.

EVANS, Henry Ridgely - \* *History of Conjuring and Magic*. Kenton (Ohio), International Brotherhood of Magicians. 1928, 235 pag., illustrato.

Piacevole storia aneddotica della Prestigiazione e dei suoi seguaci dai tempi più remoti ai tempi più recenti. Notevole soprattutto per le informazioni sui prestigiatori americani. Quelle sulla Prestigiazione in Europa sono in gran parte tolte dall'opera del Clarke. Abbastanza diffuse le notizie sui nostri Cagliostro, Pinetti e Bosco. Un'altra opera dello stesso Autore, *The Old and the New Magic*, contiene presso che la stessa materia.

GUYOT, Gilles-Edme - \* *Nouvelles récréations physiques et mathématiques*, contenant ce qui a été imaginé de plus curieux dans ce genre et qui se découvre journellement; auxquelles on a joint leurs causes, leurs effets, la manière de les construire, et l'amusement qu'on en peut tirer pour étonner et surprendre agréablement. Paris, 4 vol., Gueffier, 1749, molte tavole e figure.

Numerose altre edizioni (1772, 1775, 1786, 1790, 1800, 1806) alcune delle quali in 3 volumi, altre con le tavole colorate. L'edizione del 1786, da me posseduta, è aumentata da MONTUCLA e la materia è così suddivisa: Vol. I - *Récréations sur l'aimant, sur l'Electricité et la Perspective*; Vol. II - *De la Géométrie; des Propriétés de la Lumière; Récréations sur la Catoptrique, sur la Dioptrique, sur le Feu, l'Air et l'Eau, sur l'Air inflammable, sur l'Amusement de l'Eau*; Vol. III - *Des Nombres en général; Récréations sur les Nombres; sur l'Adresse des Mains; Récréations qui se font avec des cartes en employant l'adresse des mains; Principes généraux de Mécanique; de l'Ecriture occulte*.

HAUBER, Eph. D. - *Bibliotheca et scripta magica*. Gruendliche Nachrichten und Urtheile von solchen Buechern und Handlungen, welche die Macht des Teufels in leiblichen Dingen betreffen. 3 volumi in-8°, 1739.

HALLE, Johann Samuel - *Magie, oder die Zauberkraefte der Natur*, so auf den Nutzen und die Belustigung angewandt worden. 4 volumi, ai quali fanno seguito:

*Fortgesetzt Magie*, 12 volumi.

Questa serie di 16 volumi, contenenti un totale di 9.199 pagine, in-8°, con numerose tavole incise in rame, costituisce l'opera più vasta finora apparsa sull'Arte

Magica. Oltre a numerose e rare informazioni riguardanti la Chimica, la Meccanica ed altre Scienze, secondo le conoscenze dell'epoca, un'estesa raccolta dei Programmi dei più illustri Prestigiatori del tempo, tra i quali il celebre Pinetti, fanno di quest'opera una delle fonti più notevoli per la Storia della Prestigiazione. I primi quattro volumi apparvero a Berlino rispettivamente negli anni 1783, 1784, 1785 e 1786 ed a questi, dal 1788 al 1801, seguirono annualmente gli altri dodici.

HOCUS POCUS JUNIOR. - *The Anatomie of Legerdemain*. London, II ediz., 1634.

Questo tra i più antichi libri dedicato all'Arte Magica e del quale non si conosce con certezza l'Autore, fu per un paio di secoli continuamente ristampato e contraffatto, così che sono innumerevoli le edizioni che se ne hanno, con questo o con altro poco diverso titolo. Non si conosce tuttavia la data della prima edizione.

HOFFMANN, Professor (A. J. Lewis) - \* *Modern Magic*. A Practical Treatise on the Art of Conjuring. London, Routledge, 1876, in-8°, pag. 511, 318 ill.

— \* *More Magic*. London, Routledge, 1890, 457 pag., 140 illustraz.

— \* *Later Magic*. London, Routledge, 1904, pag. 554, 220 illustraz.

Questi tre lavori che hanno avuto innumerevoli edizioni e parziali traduzioni in altre lingue, costituiscono senz'alcun dubbio quanto, a tutt'oggi ed in lingua inglese, si sia scritto di meglio in fatto di Prestigiazione generale. Nessun'altra opera offre allo studioso una base così ampia di informazioni e di consigli in tutti i rami dell'Arte Magica. Quando il Lewis, severo uomo di legge a capo di un ben avviato studio d'avvocato nella City, fece uscire il suo primo volume, sotto lo pseudonimo di Professor Hoffmann, vi fu un coro di proteste da parte di un gran numero di professionisti che mai avevano assistito a più completa ed esatta divulgazione dei loro gelosi segreti e temevano che da essa dovesse derivarne grave danno all'Arte loro. Oggi, tutti sono d'accordo nel riconoscere invece nell'opera del Lewis la causa prima dell'enorme sviluppo preso dall'Arte Magica in tutti i Paesi di lingua inglese.

JULIA DE FONTENELLE - \* *Nouveau Manuel complet des Sorciers*, ou la Magie Blanche dévoilée par les dévouertes de la Chimie, de la Physique et de la Mécanique... précédé d'une Notice Historique sur les Sciences Occultes. Paris, Roret, 1837, pag. 392, tavole fuori testo.

LEISCNER, Carl Ferd. - *Die Zauberkunst aller Zeiten und Nationen namentlich des Aegyptischen Alterthums und des 19. Jahrhunderts nach Philadelphia, Bosco, Petorelli, Comte und andern*. 8 volumi, 86 illustrazioni. (Ulm, 1833; altra edizione Weimar, 1840).

NEVE, Richard - *Hocus Pocus or the Cabinet of Legerdemain Curiosities broke open*. London, 1725.

L'attribuzione ad R. Neve, autore di un *The Merry Companion* (London, 1716, 145 pag.) non è certa.

OZANAM, Jacques - *Récréations mathématiques et physiques*, avec un traité des horloges élémentaires. 2 volumi, Paris, Jombert, 1692, in-8°.

Questo primitivo lavoro dell'Ozanam, ristampato successivamente nel 1693, 1694 e 1696, venne quindi dallo stesso Autore completamente rifatto e copiosamente aumentato con l'opera che segue:

- \* *Récréations mathématiques et physiques* qui contiennent plusieurs problèmes d'arithmétique, de géométrie, de musique, d'optique, de gnomonique, de cosmographie, de mécanique, de pyrotechnie et de physique. Paris, Jombert, 1720, 4 volumi in-8°, con molte tavole incise in rame.

A questa prima edizione seguirono quelle del 1723, 1725, 1735, 1740, 1741, 1749 e 1750, riviste ed aumentate da Grandin, professore di filosofia al Collegio di Navarra. A questa fecero seguito, a datare dal 1778, numerose altre edizioni completamente rifatte, con molte soppressioni, aggiunte e sostituzioni, opera del Montucla, quello stesso che ampliò e in parte rifece l'opera del Guyot. Nell'edizione del 1741, che è quella da me posseduta, la materia è così suddivisa: Vol. I - *Problèmes d'Arithmétique, de Géométrie et d'Optique*; Vol. II - *Problèmes de Gnomonique, de Cosmographie, de Mécanique*; Vol. III - *Problèmes de Pyrotechnie, de Physique; Traité des Horloges élémentaires* (horloges d'eau, avec la terre ou la sable, avec l'air, avec le feu); Vol. IV - *Des Phosphores Naturels; des Phosphores artificiels; des lampes perpétuelles; Tours de Gibicière*. — L'ultima parte del vol. IV (*Tours de Gibicière*), che è l'unica che riguardi l'Arte nostra, per circa un secolo è stato oggetto di infinite traduzioni in tutte le lingue, specie nel capitolo relativo al giuoco dei Bussolotti, qui, per la prima volta, ampiamente descritto.

- PONSIN, J. N. - \* *Nouvelle magie blanche dévoilée, physique occulte, et cours complet de prestidigitation*, contenant tous les tours nouveaux qui ont été exécutés jusqu'à ces jours sur les théâtres ou ailleurs, et qui n'ont pas encore été publiés, et un grand nombre de tours d'un effet surprenant, d'une exécution facile et tout à fait inconnu du public et des professeurs. Reims, A. Huet - Paris, Delahays, 1853-1854, 2 volumi in-8°, 312, 308 pag. La collezione dei Manuali Roret ha ristampato quest'opera, nel 1858, col titolo: *La sorcellerie ancienne et moderne expliquée, ou cours complet de prestidigitation avec supplément*, in-12°, 500 pag.

- POPPE, Johann Heinrich Moritz v. - *Neuer Wunderschauplatz der Kuenste* und interessantesten Erscheinungen in Gebiete Magie, Alchymie, Chemie, Physik, Geheimmnisse und Kraefte der Natur, Magnetismus, Sympathie und verwandte wissenschaften. Nach des Aufschlussen der bekanntesten Forscher von Theophrastus Paracelsus und bis auf die neueste Zeit. Stuttgart, 1839, 6 volumi in-8° piccolo, incisioni in rame.

- RID, Samuel - *The Art of Juggling or Legerdemain*. London, 1616.

Benchè questo libro, nel suo complesso, non riproduca, parola per parola, che la maggior parte dei giuochi indicati nel precedente *Discoverie of Witchcraft*, di Scot, è tuttavia importante per essere il primo in cui si accenni all'uso di carte truccate.

- ROBERT-HOUDIN, Jean-Eugène - \* *Confidences d'un prestidigitateur par Robert-Houdin. Une vie d'Artiste*. Vocation, luttes, travaux, succès, théâtre de prestidigitation. Algérie. Séance devant les Arabes. Un cours de miracles. Expériences expliquées par gravures. Blois, 1858, 2 volumi in-8°, 408, 416 pag., 10 illustrazioni fuori testo.

Ristampato a Parigi, Librairie Nouvelle, 1860 e 1861, sotto il titolo:

- \* *Confidences et révélations. Comment on devient sorcier*. Paris. Delahays, 1868, in-8°, 440 pag., fot. dell'A., 16 illustraz. f. t. Nuovamente ristampato a Parigi col titolo: *Confidences d'un prestidigitateur. Une vie d'artiste*. 2 volumi, Paris, Calman-Levy, in-12°, 342 + 329 pag. — La lettura di

queste Memorie del più grande prestigiatore francese, ed uno dei più grandi di tutti i tempi, sono di un interesse unico che mai non si attenua anche per chi non sia specialmente volto a questo genere di studi. Che poi tutto quanto, soprattutto in fatto di invenzioni, l'A. si attribuisce, corrisponda alla più genuina verità, è un'altra faccenda. Cfr., in proposito HOUDINI, Harry, - \**The Unmasking of Robert-Houdin*. London, Routledge, s. d., in-16°, 333 pag., illustrato. Questo lavoro con cui il celebre Houdini (Erich Weiss), detto « Il Re delle Fughe » per la sua straordinaria abilità a liberarsi con istantanea rapidità da ogni sorta di legature, ceppi, manette, chiusura in bauli, casseforti e via dicendo, intese distruggere ad una ad una tutte le affermazioni del grande Robert-Houdin, circa le asserite sue invenzioni, anche se l'asprezza del tono polemico possa consigliare una certa prudenza nell'accettarne le affermazioni, costituisce pur sempre, per la straordinaria abbondanza di dati e di documenti che vi sono raccolti, una miniera inesauribile di notizie per la Storia della Prestigiatura. Molto diffuse le informazioni sui nostri Pinetti e Bosco. Della tomba di quest'ultimo, l'Houdini fece ricerca a Dresda e, trovatala, scrisse averla acquistata per farne dono alla *Society of American Magicians*. Sta di fatto che essa è tuttora al suo posto, in un vecchio cimitero della Friederichstrasse, pietosamente custodita dai colleghi tedeschi del *Magischer Zirkel*. Il libro dell'Houdini suscitò proteste vivacissime in Francia, delle quali si fece eco, con un'appassionata difesa di Robert-Houdin, il dott. Gaultier nella diffusa prefazione a *La Prestidigitation sans Appareils*.

- \* *Les secrets de la prestidigitation et de la magie. Comment on devient sorcier*. Paris, Calmann-Lévy, 1868, in-12°, x-412 pag., 47 illustrazioni.

Altra edizione 1877, e quindi titolo invertito: *Comment on devient sorcier, les secrets de la Prestidigitation et de la Magie*. Paris, Calmann-Lévy, 1878, 391 pag., 67 illustrazioni. Altre edizioni 1880, 1882. — Di tutte le opere di Robert-Houdin questa è certa; per lo studio pratico della Prestigiatura, la più importante. È stata tradotta in varie lingue ed è da essa che sono estratte quasi tutte le manipolazioni anonime che, purtroppo, formano ancor oggi i nove decimi della letteratura magica italiana.

- \* *Magie et physique amusante* (opera postuma). Paris, 1877, in-12°, 297 pag., 25 illustrazioni. Altre ediz. 1882 (Paris, Calmann-Lévy), 1892-1898.

SACHS, Edwin - \* *Sleight of Hand. A practical Manual of Legerdemain for Amateurs and others*. London, Upcott Gill, 1882, 408 pag., ill.

Ottimo manuale sulla Prestigiatura in generale, non così completo come i tre volumi dell'Hoffmann, ma non meno di questi utile ed interessante, soprattutto per i molti consigli d'ordine pratico.

SCHWARZKOPFS, Wolfgang - *Natuerliches Zauberbuch, oder neuer oefneter Spielplatz rarer Kuenste*. Nuernberg, 1781, 752 pag., in-8°, illustrato.

SCOT, Reginald - *The Discoverie of Witchcraft*. London, 1584.

Si ritiene esser questo il primo libro in lingua inglese che si occupi particolarmente di Arte Magica. Contiene le prime spiegazioni a stampa dei trucchi dei giocolieri. Una ristampa ne è stata fatta a Londra nel 1886, ed una seconda nel 1930 a cura di S. H. Sharpe (316 pag.).

WIEGLER, J. C. e ROSENTHAL - *Die Natwliche Magie aus allerhand belustigend und neutzlichen Kunststucken bestehand*. Berlino, 1789-1795, 9 vol., inc. in rame.

WITGEEST, Simon - *Het Natuurlijk tover-boeck of Speel-toneel der Konsten*. Amsterdam, 1682.

Citato da Houdini, *The Unmasking* etc. Molte altre edizioni (1695, 1698, 1760, 1773, 1815) e varie traduzioni in tedesco. L'edizione del 1760 è di 461 pagine.

WHITE, John - *Art's Treasury and Hocus Pocus or a Rich Cabinet of Legerdemain Curiosities*. London, 1715.

Citato sotto questo titolo da Houdini, *The unmasking etc.*, mentre secondo Clarke e Blind si tratterebbe di due opere diverse: *Art's Treasury* (1651) e *Hocus Pocus or a Rich Cabinet etc.* (1715).

### III. — Prestigiazione in generale.

(An.) - *Les mille et un amusements de Société*. Recueil de tours d'adresse ou d'escamotage, de subtilités ingénieuses, de récréations mathématiques, etc. Paris, Delarue, s. d., in-16°, pag. 566, 130 illustrazioni.

— *Prestidigitation moderne*. Recueil de tours de physique amusante, tours d'escamotage, tours de cartes, magie blanche, expériences de spiritisme simulé, etc. Paris, Delarue, s. d., in-18°, pag. 179, illustrazioni.

ANTONIO, Carlo - *Trésor des jeux*, ou explication de la manière de faire toutes sortes de tours de gibicière, de gobelets, jeux de cartes et autres, récréatifs et amusants. Genève, 1759, in-8°1, XXII-142 pag.

BERTRAM, Charles - \* *Isn't Wonderful? Magic and Mistry*. London, 1899, 301 pag., ill.

Il Bertram, artista di non comune valore della fine del secolo scorso, ebbe fama di aver iniziato ai segreti dell'arte magica Edoardo VII d'Inghilterra, allora Principe di Galles.

BLISMON (Anna Gramme) - *Les Mille et un amusements de Société*. Recueil de tours d'adresse, de cartes et d'escamotage, de subtilités ingénieuses, de récréations mathématiques, d'expériences tirées de la physique, de la chimie, etc. Paris, Delarue, 1856, in-12°, 397 pag., 150 illustrazioni.

BLISMON - *Manuel du magicien de société*. Paris, Delarue, 1849, in-12°, 329 pag., ill.

BLACKSTONE, Harry - \* *Secret of Magic*. New York, Sully, 1932, pag. 265.

BURLINGAME - *Tricks in Magic*. Chicago, 1905, 95 pag., ill.

BOSCAR, prof. (Rémi Ceillier) - \* *Dix séances d'illusionisme*, sans aucune adresse ni étude spéciale. Paris, Lanore, 1927, in-8°, 297 pag., 79 illustrazioni.

Ottima introduzione allo studio della Prestigiazione in generale con molte interessanti notizie e consigli.

CEILLIER Rémi (Professeur Boscar) - \* *Manuel pratique d'illusionisme et de Prestidigitation*, Paris, Payot, 2 vol., 1935 e 1936, pag. 310, 383, fig. 103, 166, in-8°.

L'Autore, Dottore in Scienze, già Preparatore alla Sorbona, è, sotto il nome d'arte di *Professeur Boscar*, uno dei più noti dilettanti francesi. Il primo volume

di questo ottimo manuale (il solo che sia dedicato ai giuochi con le carte, l'altro trattando di giuochi con monete, palle, uova, fazzoletti, orologi, sigarette e ditali) è uscito per le stampe contemporaneamente alla prima edizione di questa *Magia delle carte* e però non mi è stato possibile di avvalermene nella compilazione del presente lavoro. Tengo tuttavia a dichiarare che, di tutti i libri moderni dedicati all'arte nostra, è uno dei pochissimi che trattino la materia sistematicamente, con metodo e con competenza. Tutta la parte relativa alla manipolazione ed alla tecnica propriamente detta, vi è così bene e con tanta cura sviluppata che, per esempio, il Dott. Dhôtel nel suo *La Prestidigitation sans bagages* del quale sarà detto a suo luogo, ha addirittura soppressa tutta la parte relativa alla manipolazione, rinviando al libro del Ceiller. A mia volta dirò che, per chi intenda approfondirsi nei misteri e nella tecnica della prestigiazione generale, nessuno miglior libro potrei oggi consigliare di questi due recenti lavori del dott. Ceiller e del Dott. Dhôtel.

CONRAD HORSTER, F. W. (Conradi) - \* *Das Universum der Magie*. Berlin, Conrad, 4 volumi, 94, 96, 94, 256 pag., con 259, 208, 294, 295 illustraz.

La materia di questi interessanti volumetti di Prestigiazione pratica, abbondantemente illustrati è così suddivisa: I - *Giuochi con Palle ed uova*; II - *Giuochi con Anelli e Fazzoletti*; III - *Giuochi con carte, Orologi, Sigari, Sigarette, Illusioni*; IV - *Giuochi con Monete e Ditali. Giuochi da Sala e da Teatro. Ombre cinesi ed Illusioni*.

CREMER - *Hanky Panky. A Book of Conjuring Tricks*. London, 1875, 328 pag., illustr.

— *Magic no Mistery*. Conjuring tricks with cards, balls and dice; Magic writing; Performing animals, etc. London, 1976, 333 pag., illustrato.

— *The Magician's Own Book*. London, 1874, 325 pag.

— *The Secret Out, or One Thousand Tricks in Drawing Room and White Magic*. London, 1873, 307 pag. ill.

DEVANT, David - *Magic made easy*. London, 1921, 122 pag., ill.

— *Tricks for everyone*. Clever conjuring with common object. London, 1913, 136 pag., ill.

DHOTEL, Jules - *La Prestidigitation sans bagages ou 500 tours dans une Valise*, Paris, Mayette, 1936 (ma 1935 e 1936), in-8°, pag. 290; al quale fa seguito *La Prestidigitation sans bagages ou Mille tours dans une valise*, Tome II, Paris, 1936 (ma 1937 e 1938), in-8°, pag. 552.

Lavoro di vasta mole e che, come spesso accade, benchè già concepito dal suo illustre Autore con molta ampiezza, è riuscito assai più vasto di quanto l'A. stesso a tutta prima non pensasse, ciò che spiega anche la diversità nei titoli del 1° e del 2° volume. Stando al primitivo programma il lavoro dovrebbe comprendere, in totale, 34 capitoli e trattare della Prestigiazione in tutti i suoi campi, tranne quello delle cosiddette Grandi Illusioni e degli esperimenti propriamente da palcoscenico. Il primo volume contiene i capitoli da 1 a 6 e tratta della prestigiazione con fiammiferi, animali, anelli, candele, palle, turaccioli e palline; e contiene un totale di 176 giuochi; il secondo volume, interamente dedicato alla prestigiazione con le carte, contiene i capitoli da 7 a 10, con 334 giuochi. Finora non mi risulta siano stati pubblicati altri volumi, ma, in confronto col primitivo programma, resterebbero sempre da pubblicare i capitoli dall'11 al 34, relativi alla prestigiazione con sigari, sigarette, corde, nastri, ditali, dadi, domino, fiori, fazzoletti, bandiere, orologi, uova, carta, buste, giornali, monete, bicchieri, bottiglie, liquidi, oltre a grande quantità di diverse ricreazioni matematiche, suggestioni, mistifi-

cazioni, pretesa lettura del pensiero, falso ipnotismo e magnetismo, mnemotecnica, ecc., ecc. È certo che se tutto ciò, come non si può che sperare, verrà stampato, avremo con quest'opera una vera enciclopedia della prestigiazione moderna e, forse, per la sua completezza e la rara competenza del suo Autore, il libro più importante che mai sia stato scritto in tale materia.

Anche qui si tratta di un Dottore in medicina, Vice Presidente dell'Associazione sindacale degli Artisti Prestigiatori di Francia e, sotto il nome d'Arte di *Hedolt*, tra i dilettanti più reputati. È da notare, come ho già accennato parlando del libro del Dott. Ceillier, che questo libro del Dott. Dhotel, trascura affatto tutta la parte relativa alla manipolazione, rinviando per quanto vi si riferisce alle due opere del predetto dott. Ceillier e del Dott. Gaultier (vedi ivi). Cosicché questa opera particolarmente si raccomanda a quanti siano già addentro alla tecnica dei vari rami della prestigiazione e più che altro desiderino arricchire il proprio repertorio. È insomma libro per gente del mestiere, piuttosto che per principianti.

DICKSONN (conte A. de Saint-Genois) - \* *Mes trucs dévoilés*. Paris, Albin Michel, 1928, in-12°, 250 pag., 106 illustraz.

DUCEURJOLY, M. - *Trois heures d'amusement ou le nouveau Comus*, contenant des tours de cartes, des problèmes d'arithmétique, de géométrie et de physique, les plus faciles, les plus agréables et les plus intéressants. Paris, Debray, 1906, in-12°, 259 pag., ill.

DUCRET E. e BONNEFONT G. - *Le nouveau magicien prestidigitateur*. Tours de cartes, tours d'escamotage, tours de physique et de chimie amusantes. Paris, Lefèvre, s. d., in-12°, 389 pag., 195 ill.

EVANS, Henry Ridgely - \* *Magic and its Professors*. New York, Routledge, 1902, 221 pag., ill.

FISCHER, Ottokar - \* *Das Wunderbuch der Zauberkunst*. Stuttgart, Perthes, 1930, 244 pag., con 285 illustrazioni fotografiche.

Il Fischer, che fu già tra i più insigni professionisti austriaci, Presidente del *Magische Klub* di Vienna, ha inteso offrire con questo lavoro, e vi è pienamente riuscito, uno sguardo d'insieme alla storia ed ai progressi dell'Arte magica in tutti i suoi diversi rami. La profonda erudizione, abilmente sostenuta da uno stile semplice e scorrevole e l'abbondanza delle informazioni, sussidiata da ottime illustrazioni fotografiche, rendono la lettura di questo libro interessante e piacevole ad ogni classe di lettori. In America, soprattutto, esso ha avuto un grande successo e ne è stata fatta una buona traduzione dal titolo di \**Illustrated Magic* (New York, Macmillan, 1931, 206 pag.), con qualche capitolo inedito e qualche taglio per meglio adattarla alle esigenze di quel pubblico. Una traduzione italiana di questo bel lavoro era stata contemplata dall'Autore e dell'Editore di queste pagine, senonchè le condizioni poste dall'editore germanico per il consenso li hanno costretti a rinunziarvi.

GIBSON (Walter B.) - \* *Magician's Manual*. Tricks and routines, with instructions for expert performance by the amateur. New York, Magicians' League of America, 1933, pag. 144, ill.

Interessantissimo lavoro di piacevole lettura compilato da uno dei Direttori della « Lega Americana dei Prestigiatori » con lo scopo, pienamente raggiunto, di mettere i principianti in grado di poter subito eseguire, senza molto studio, piacevoli divertimenti. Una geniale novità di questo libro è l'inserzione tra le sue pagine di tutti i vari materiali (carte, cartoncini, nastri, dischi, ecc.) necessari per l'esecuzione dei giuochi spiegati. Anche le illustrazioni, dovute alla penna di W. Hanna, noto artista prestigiatore di Philadelphia, sono di una particolare e chiara evidenza.

GRANDPRÈ, Jules de - *Le Magicien Moderne*. Récréations amusantes et instructives de physique et de chimie suivies d'un recueil d'expériences de prestidigitation, de tours de cartes, d'escamo-

tage, d'amusements de société, etc. Paris, Fayard, 1879, in-8°, 583 pag., 224 ill.

Questo lavoro costituisce uno dei più stupefacenti esempi del plagio integrale, essendo in massima parte la copia esatta dell'opera di Santini, *Le Magicien Moderne, A B C del la Physique et de la Chimie*.

GOLDSTON, Will - \* *Exclusive Magical Problems*. London, Goldston Ltd., s. d., pag. 506, ill.

— \* *More Exclusive Magical Problems*. London, Goldston Ltd., s. d., pag. 490, illustrato.

— \* *Further Exclusive Magical Secrets*. London, Goldston Ltd., pag. 361, ill.

— *Sensational Tales of Mystery Men*. London, Goldston, 1930, in-8°, pag. 390.

Si tratta di quattro opere di gran mole, contenenti la spiegazione di centinaia di giuochi e soprattutto di quelle grandi illusioni che avevano a quell'epoca, e in parte tutt'ora hanno, tanta voga. I primi due volumi che venivano venduti muniti di speciale chiusura a chiave e con l'impegno scritto di non rivelarne il contenuto ai non iniziati suscitavano, alla loro prima apparizione, vaste polemiche nei circoli magici. Venduti a gran prezzo, essi sono ora presso che introvabili.

— \* *Great Magician's Tricks*. London, Goldston Ltd., 1931, pag. 397, illustrato.

— \* *Secrets of Famous Illusionist*. London, Goldston Ltd., s. d., pag. 285 ill.

Onche questi due volumi, redatti sullo stesso piano dei quattro precedenti, contengono la spiegazione di molti giuochi, trucchi e grandi illusioni, nonchè notizie su molti artisti, taluni dei quali vi hanno anche collaborato.

— \* *Tricks that Mystify*. 4 volumetti riuniti in un solo volume, London, 1934, Goldston, 62, 87, 96, 116 pag., ill.

Annunciato prima del *Magician's Swan Song*, che avrebbe dovuto, come indica il titolo stesso, essere l'ultimo lavoro di questo eccezionale prolifico Autore; uscì non di meno alcuni mesi dopo e si compone di quattro distinti lavori riuniti sotto questo titolo comune. 1° - *More Modern Card Tricks*, che contiene 35 diversi prestiggi con le carte; 2° - *Tricks that Mystify: Sleight and Tricks*, contenente 40 prestiggi nuovi ed interessanti; 3° - *Magical Hints, Valuable Information*, con molti pratici consigli molto utili ai Prestiggiatori, tanto dilettanti che professionisti; 4° - *Who's Who in Magic*, che riunisce ritratti, autografi e succinte biografie di molti tra i più stimati artisti Prestiggiatori di ogni tempo e di ogni paese, professionisti (92), semi-professionisti (50) e dilettanti (69). È interessante notare come tra questi ultimi figure S. A. R. Edoardo, allora Principe di Galles, poi Re d'Inghilterra ed ora Duca di Windsor, possessore, tra l'altro, di una rara raccolta di libri magici. — Mancano tuttavia notizie su molti Artisti di non dubbia fama (tra cui il nostro insuperato Bartolomeo Bosco) ed è da augurarsi che una prossima edizione di questo utilissimo lavoro colmi le molte lacune che oggi vi si notano, cui lo studioso lettore può tuttavia riparare ricorrendo alle diffuse notizie biografiche contenute negli *Annals of Conjuring* di CLARKE, quanto nella *History of Conjuring and Magic* di EVANS.

— \* *A Magician's Swan Song*. London, Long, 1934, 288 pag., ill.

Pagine autobiografiche, frammiste a notizie e ricordi di molti altri Artisti, conosciuti dall'A., aneddoti, spiegazione di giuochi e preziosi consigli a chi si voglia addentrare nei segreti dell'Arte Magica. — Dei molti altri lavori di minor mole dovuti a questo eccezionalmente prolifico Autore che, in gioventù, fu anche un distinto professionista della Prestiggiatura sotto il nome d'arte di *Carlo Devo*, tra i primi a produrre in Inghilterra ed altrove trattenimenti di Arte Nera, elenchiamo qui appresso i principali.

- \* *Tricks you should know*. London, Goldston, s. d., 72 pag., ill.
- \* *Latest Conjuring*. London, s. d., 131 pag., ill.
- *Secrets of Magic*. Liverpool, s. d., 121 pag., ill.
- *The Young Conjuror: a Book for Amateur*. 2 vol., London, s. d., 97, 95 pag., ill.
- \* *Tricks and Illusions, for Amateur and Professional Conjurers*. London, s. d., 135 pag., ill.
- HATTON, Henry e PLATE, Adrian - \* *Magicians, Tricks*. How they are done. New York, The Century Co., 1910, 344 pag., ill.
- L'ESCAP, St. J. de - *Les secrets de la Prestidigitation*. Paris, Hachette, 1907, in-8°, 230 pag., 53 ill.
- MAGUS (P. Baret) - *Magie Blanche en famille*. Paris, Gautier, 1894, in-8°, 355 pag., 96 ill.
- *La magicien amateur*. Tours de physique amusante faciles pour tous. Paris, Gautier, 1897, in-8°, 329 pag., 74 ill.
- MASKELYNE (Nevil) e DEVANT (David) - \* *Our Magic*. The Art in Magic, the Theory of Magic, the Practice of Magic. London, Routledge, s. d., pag. 487, ill.
- Celebre lavoro di due tra i più illustri Prestigiatori moderni. Molto sviluppata la parte, dovuta al Maskelyne, relativa al lato psicologico e teorico dell'Arte Magica.
- NEIL, L. Lang - *The Modern Conjuror* and Drawin g-room entertainer. London, Pearson, 1903, ill.
- È il primo libro di Prestigiazione in cui i varii movimenti necessari per l'esecuzione dei giuochi esposti siano resi evidenti per mezzo di fotografie (circa 500), eseguite col concorso di noti artisti del tempo. Un'interessante bibliografia è alla fine del volume.
- RICHARD - *Le magicien des salons ou le diable couleur de rose*. Recueil nouveau de tours d'escamotage, de physique amusante, de chimie récréative, de tours de cartes, magie blanche, etc. suivi d'un supplément par M. Délion. Paris, Delarue, s. d., in-12°, 378 pag., 200 illustrazioni.
- SANTINI, E. N. - *Le Magicien Moderne. A B C de la physique et de la chimie*. Choix des expériences. Amusements, passetemps de physique et de chimie les plus intéressants et les plus faciles à exécuter. Paris, Fayard, 1879, in-4°, 433 pag., 210 illustraz.
- WILLMANN, Carl - \* *Die Moderne Salon Magie*. 460 pag., ill. (Leipzig, 1891).
- Ne esiste una traduzione italiana (Roma, Perino ed.).

## IV. — Prestigiazione con le Carte.

ANNEMANN, Theo. - \* *202 Methods of Forcing*. New York, Holden, 1933, 36 pag.

Il più completo lavoro a tutt'oggi esistente sui vari artifici atti a forzare la scelta, apparentemente libera, di tutti quegli oggetti che sono di uso normale nella Prestigiazione: fazzoletti o nastri di vario colore, pagine, libri, ecc. ecc., ma più particolarmente, carte.

(An.) - *L'ancienne et nouvelle collection de tours de cartes, les plus récréatifs et les plus surprenants*. Paris, Le Bailly, s. d., in-12°, 100 pag., 50 fig.

ARTHUS - *Recueil de tours de cartes faciles pour s'amuser en société*. Paris, Fayard, s. d., in-12°, 25 pag.

BARBAUD, Roger - \* *Traité complet de tours de cartes à l'usage des gens du monde*: I. - *Tours de cartes sans appareils*; II. - *Tours de cartes avec appareils*. Paris, Roret, 1910-1912, in-16°, pag. 301 320, illustrato (Altra edizione 1932).

BLACKSTONE, Harry - \* *Modern Card Tricks*. New York, 1932, Sully, pag. 204, ill.

Ottimo manuale dovuto alla collaborazione del Blackstone, uno dei più rinomati artisti americani di oggi, Presidente dell'«International Magic Circle» e di Walter B. Gibson, noto autore di libri magici.

BOITEAU D'AMBLY, P. - *Les cartes à jouer et la cartomancie*. Paris, Hachette, 1854, in-12°, 390 pag., 40 inc. in legno.

La prima parte di questo lavoro (*Histoire des cartes*), fornisce interessanti notizie sulla storia delle carte.

BULLET - *Recherches historiques sur les cartes à jouer*. Lyon, 1757, in-12°.

CEILLIER, Rémi - (v. III - *Prestigiazione generale*).

CONRADI, F. W. (Conradi Horster) - \* *Der vollendete Kartenkünstler*. Berlin, Horster, 1920, in-8°, 160 pag., 347 ill.

Molto interessante, soprattutto per talune originali mosse di manipolazione e per certi giuochi, invero assai complicati, che si eseguono con carte truccate.

D'ALLEMAGNE, Henry-René - *Les cartes à jouer du XIV au XX siècle*. Paris, Hachette, 1906, 2 vol., 504, 640 pag., 12 tavole in colore, 3.200 illustraz., di cui 856 in colore.

DESJARDINS, E. - *Tours de cartes anciens et nouveaux*. Paris, s. d., in-12°, 159 pag.

DHOTEL, Jules - (V. III - *Prestigiazione generale*).

DUCRET, Etienne - *Traité complet des tours de cartes anciens et modernes*. Paris, Guérin, s. d., in-12°, 139 pag., 52 fig.

ERDNASE, S. W. - \* *The Expert at the Card Table* (titolo della copertina) - *Artifice, Ruse and Subterfuge at the Card Table*. A Treatise on the Science and Art of Manipulating Cards (titolo del frontispizio). Chicago, Drake, 1902, 178 pag., ill.

Questo classico lavoro, che ben si potrebbe definire un « Manuale teorico e pratico per i bari di professione », contiene la più diffusa e completa esposizione delle varie manipolazioni in uso tra i giuocatori di vantaggio per « aiutare la fortuna ». A differenza dell'opera di Maskelyne, *Sharps and Flats*, che si occupa essenzialmente dei mezzi meccanici (contrassegni ed apparecchi), questo dell'Erdnase, si limita ai soli risultati ottenuti con la destrezza delle mani. La sua lettura perciò è di grande utilità, oltre che a quanti desiderino essere preavvertiti delle possibili manovre fraudolenti di eventuali compagni di giuoco, anche ai Prestigiatori, che vi troveranno l'indicazione di molte mosse ed astuzie di grande giovamento per le loro, più innocenti, esercitazioni.

FARELLI, Victor - \* *Card Magic*. A Practical Treatise on little-known Card Sleights, including numerous New Card Problems. Heston, Bagshave, 1933, 2 volumetti, pag. 105, ill., fot.

L'Autore, che oltre ad essere un artista scozzese di buona rinomanza, è anche uno dei più brillanti scrittori moderni di Arte Magica, ha riunito in questo lavoro, corredato di ottime riproduzioni fotografiche, un gran numero di mosse ardite, sottili accorgimenti, validi consigli, frutto di lunga pratica, che non possono esser letti senza un vivo e riconoscente interesse da quanti intendano attendere allo studio approfondito della Prestigiazione con le carte.

Nel 1939 ne è stata pubblicata una traduzione francese, a cura del Dott. GAULTIER, con il titolo di \**La Magie des Cartes* (Maison Franco-anglaise d'Édition, Ruysbroeck, Belgio).

FISCHER, Ottokar - *Hofzinsers Kartenkünste*. Wien, Jahoda u. Siegel, 1910, 216 pag.

È una raccolta postuma dei più importanti prestigi con le carte inventati dal dott. G. N. Hofzinsler, edita dal Fischer. Ne esiste una traduzione inglese a cura di S. H. Sharpe, \**Hofzinsers Card Conjuring*, London, Johnson, 1932, 183 pag.

GAULTIER, Camille - \* *La Prestidigitation sans Appareils*. Paris, Nourry, 1914, in-8°, pag. 558, 209 illustrazioni da fotografie.

Quest'opera, dovuta alla penna di un Dilettante che è senza dubbio tra i più colti ed i più abili artisti moderni della Prestigiazione, è tutta dedicata alla Manipolazione delle carte, delle monete, delle palle da bigliardo e dei ditali per cucire. In nessun tempo ed in nessuna lingua è mai stata scritta opera così completa ed esauriente su tale soggetto. Ben si capisce quindi come, tirata in un numero limitatissimo di esemplari, essa sia già oggi divenuta rarissima e praticamente introvabile. L'ultimo catalogo librario nel quale l'abbiamo vista citata, alcuni anni or sono, la quotava 600 franchi! Il Gaultier, dottore in legge, è il Vice Presidente dell'Association Syndicale des Prestidigitateur Français ».

HEATHER - \* *Card and Card Tricks*. A brief History of Playing Cards, and directions for performing a number of amusing Tricks. London, s. d., pag. 264, illustrato.

HOFFMANN (A. Lewis) - \* *Tricks with Cards*. A complete Manual of Card Conjuring. London, Routledge, 1889, 259 pag., ill.

È la riunione in un solo volume di quanto il celebre Autore aveva pubblicato sulla Prestigiazione con le carte nei suoi classici volumi *Modern Magic*, *More Magic* e *Later Magic*.

HOFZINSER, Joh. Nepomuceno - vedi *Fischer, Ottokar*.

JAQUES - *Les jeux de cartes en société*. Paris, Libr. des Annales, s. d., in-12°, 220 pag.

KUNARD - *The Book of Card Conjuring*. London, 1888, 181 pag., ill.

MASKELYNE, J. Nevil - \* *Sharps and Flats*. A complete revelation of The Secrets of Cheating at games of chance and skill. London, Longmans, 1894, in-16°, 335 pag., ill.

È una esposizione sistematica di tutti i sistemi ed i sussidi usati dai bari di professione. Molto interessanti le notizie sui vari modi di contrassegnare le carte e sui « cataloghi » distribuiti da alcune case americane, dette « sporting houses », specializzate nella fornitura di generi per bari!

- MERLIN, R. - *Origine des cartes à jouer*. Recherches nouvelles sur les Naibis, les tarots et sur les autres espèces de cartes. Paris, 1869, in-4°, con un album di 73 tavole contenente oltre 600 riproduzioni di carte antiche.
- MICKIEWICZ, Alexis - *100 tours de cartes faciles*. Paris, Guyot, 1908, 185 pag., 38 illustraz.
- *Tours de cartes et de société*. Paris, Laumonier, 1908, in-12°, 254 pag., 55 illustraz.
- ODIN - \* *Les cartes bisautées*. Tours inédits. Paris, Billy, 1928, in-12°, 40 pag.
- ROBERT-HOUDIN, E. - *Les tricheries des grecs dévoilées*. L'art de gagner à tous les jeux. Paris, Librairie Nouvelle, 1861, in-8°, 347 pag., 25 illustraz. Altra edizione 1863 (Paris, J. Hetzel), 1879, 1890, quindi titolo invertito: \* *L'art de gagner à tous les jeux*. Tricheries des grecs dévoilées. Paris, Calmann-Lévy, 1892, in-12°, 357 pag., 25 ill.
- ROTERBERG, A. - *New Era Card Tricks*. Chicago e New York, 1897, in-8°, 284 pag., ill.
- \* *Card Tricks: How to do them and Sleight of Hand*, designed for parlor and stage entertainments, for the instruction of Professional and Amateurs. Chicago, Drake, 1902, in-16° picc., 168 pag., ill.
- SOCIÉTÉ DES BIBLIOPHILES FRANÇAIS - *Jeux de cartes, tarots et cartes numériques du quatorzième au dix-huitième siècle*, représentées en cent planches d'après les originaux avec un précis historique et explicatif. Paris, Crapelet, 1844, in-folio.
- STANYON (Ellis) - *Conjuring with Cards*. London, Stanyon, s. d., 96 pagine.
- THURSTON, Howard - \* *Card Tricks*. London, 1901, pag. 87. Molte ristampe in America.
- WALKER, Roy, Walker - \* *Card Misteries*. London, Johnson, 1933, 99 pag., ill.
- WIDDOP - *Card Tricks without Sleight-of-Hand*. London, s. d., 120 pag.
- V. — Opuscoli e manoscritti di circolazione limitata.**

Registriamo in questa parte una breve scelta di lavori, particolari alla Prestigiazione con le carte, diffusi in numero limitatissimo di esemplari, in generale sotto forma di manoscritti roneizzati, destinati a circolare soltanto tra gli iniziati, ad esclusione del gran pubblico.

*Essi sono di regola annunziati nei giornali magici e contengono spesso l'esposizione di interessanti novità. Il loro prezzo, in America, dove più sono in voga, varia generalmente tra uno e due dollari, raramente giungono a cinque; in Germania tra quattro e otto marchi.*

ANNEMAN, Theo - \* *Strange Secrets* (Waverley, N. Y., 1932, pag. 12).

— \* *The Book without a Name*. New York, Holden, 1933, 62 pag., illustrato.

BAKER, Al. - \* *Al Baker's Book*. New York, 1933, 24 pag.

CONRAD, F. W. (Conradi Horster) - \* *Magisches Mixtum Compositum*. Berlin, s. d., Conrad, 6 volumetti, 34, 54, 42, 54, 50, 52 pag., ill.

— \* *Magische Neuheiten*. Berlin, Conrad, 2 volumetti, 159, 144 pag., 323, 167 ill., molte illustrazioni colorate.

— \* *Magische Juwelen*. Berlin, Conrad, s. d., 107 pag., 248 ill.

EASTMAN, Chas. C. - \* *Expert Manipulative Magic*. (1931 ?).

GRANT, U. F. - \* *Tricks with a short card*. Pittsfield, Mass., 1932, 20 pagine.

HAMBLEN, Rolland A. - \* *Four Possible Impossibilities*. 1932, pag. 12.

HUGARD, Jean - \* *Card Manipulations*. New York, Max Holden, 1933-34.

Sono tre opuscoli, di cui i primi due dattilografati ed il terzo (di 102 pagine) stampato. Contiene molte mosse nuove e giuochi attraenti.

HULL, Burling - \* *Nine Great Card Tricks*. Startling Supernatural Feats on Radically Different Principles. Long Island City, 1933, 8 pagine.

HULL, R. W. - \* *Eye-openers*. An Unsurpassed Collection of Cards tricks for Amateurs as Well as Professional Performers. Crooksville, Ohio, 1932, pag. 20.

IMPEY, Eric F. - *Try this one*. London.

— *Conjurer's Choice*. London, 1930, 48 pag.

IRELAND, L. L. - \* *Ireland writes a Book*. Chicago, Ireland, 1931, 36 pag., ill.

LA FONTANINE, Frank - \* *The Sealed book*. 50 *New card Secrets*. s. l. nè d.), pag. 36.

MAXWELL - \* *Clever Card Tricks* that anyone can do. New York, Max Holden, 1934, 12 pagine.

SMITH, H. Adrian - \* *Master Misteries of 1933*. Rhodes Island, 1933, 18 pag.

STANYON, prof. Ellis - \* *New Card Tricks*. London, 1900-1910, 4 volumetti, pag. 24, 16, 24, 32.

STEBBINS's, Si - \* *Card Tricks and the way to perform them*. New York, 1898 (?), 32 pag., ill.

È un rarissimo libretto che contiene la prima esposizione di un mazzo preordinato secondo il sistema conosciuto appunto, in America ed in Inghilterra, sotto il nome di « *Si Stebbin's System* ».

## VI. — Bibliografia italiana della Prestigiazione

*Il seguente esiguo numero di libri, libretti, opuscoli e giornali rappresenta il complesso del contributo italiano alla letteratura dell'Arte Magica a conoscenza dell'Autore, che sarebbe assai grato a chiunque sapesse di altri lavori italiani in questa materia, ed avesse la cortesia di volerglieli segnalare.*

(Anonimo) - *Bellissimo e virtuoso libretto di Giuochi di Mano, di carte, di monete, di anelli ed altri.* Napoli, circa 1820, 8 pag.

— *Rivelazioni segrete del giuoco delle carte.*

— \* *Il nuovo Bosco*, ossia il Diavolo color di rosa. Tesoro di nuovi e straordinari giuochi di prestigio coll'aggiunta delle meraviglie magiche di B. Bosco. Venezia, 1870, in-32<sup>o</sup>, 255 pag.

È evidentemente una traduzione dal francese, piena di errori non solo di stampa, ma anche di lingua e di grammatica. Contiene tuttavia notizie interessanti, che non ho trovato altrove, sulla vita di Bartolomeo Bosco. Di questo libretto esistono numerose ristampe, sia complete che parziali, presso stamperie ed editori diversi.

— *Il nuovo giuocatore di Magia, ovvero Manuale di giuochi di prestigio e di destrezza.* Milano, Cioffi, 1885, pag. 128.

Traduzione anonima di brani diversi delle note opere di Decremps.

— \* *Magia, Prestigio e Giuochi di Famiglia.* Firenze, Salani, 1893, 256 pag., 237 ill. Molte ristampe.

Il compilatore, C. Causa, per quanto dichiara di aver voluto presentare un lavoro «veramente nuovo», si limita alla traduzione di buona parte del classico libro di Robert-Houdin, *Comment on devient sorcier* e di altri lavori francesi.

— \* *Il Libro dei Giuochi.* Prestidigitazione, Magia, Giuochi di Abilità, di Calcolo, d'Azzardo e di Conversazione. Firenze, Salani, 1932, 495 pag., con 200 illustrazioni.

La parte relativa alla Prestigiazione è (pag. 1-226) la ristampa *verbatim* dell'altro libro del medesimo Editore, già ricordato, *Magia, Prestigio e Giuochi di Famiglia*.

— \* *Magia, Prestigio e Fisica dilettevole.* Milano, Croci, 1878, in-16<sup>o</sup>, 325 pag.

L'anonimo compilatore, che firma G. B., dichiara bensì anche lui di aver voluto dare alla luce un libro «veramente nuovo», ma poi il suo lavoro si riduce: dalla pag. 9 alla pag. 217, alla traduzione integrale di estratti dalla consueta opera di Robert-Houdin, *Comment on devient sorcier*; dalla pag. 218 a pag. 278 alle traduzioni di altri brani della *Magie et Physique amusante* dello stesso Robert-Houdin; infine dalla pag. 279 alla fine del volume, alla traduzione di cosuccie pescate in altri libri francesi.

— *Giuochi onesti per la gioventù ovvero il Saputello in Conversazione.* Seconda edizione con rami, Livorno, 1838, F.lli Vignozzi e Nipote.

Le prime 282 pagine contengono una lunga serie di cosiddetti *Giuochi di Società*. Quindi, da pag. 283 a pag. 434, in un capitolo intitolato *Il Mago senza Magia*, sono elencati i soliti giuochi di prestigio elementari. Molte altre ristampe, anche col titolo invertito, come questa:

— *Il Saputello in conversazione e il Mago senza Magia.* Giuochi onesti per la gioventù. Quinta edizione arricchita dei Giuochi Destrò-Fisici del Cav. Bosco, Livorno, Vignozzi, 1853.

— *Veglie Magiche*.

— *Tutti i Segreti della Magia bianca svelati*. Giuochi di Prestigiazione. Napoli, Rocco, s. d., in-16°, pag. 250.

— *Il saputello in conversazione ovvero Giuochi di sala*. Firenze, Salani, 1889, in-16°, pagg. 350.

ALBERTI, Giuseppe Antonio - \* *I Giuochi Numerici*. Fatti Arcani palesati. Venezia, Orlandelli, 1795 (IV edizione), pag. 154 con varie tavole fuori testo.

Compilazione che, a giudicar dal numero delle edizioni, dovette avere ai suoi tempi una certa voga. La 1ª edizione è di Venezia, 1745, altre Venezia 1780; Napoli, 1814. Oltre a curiosità numeriche, contiene una traduzione dell'ultima parte del IV volume della nota opera dell'Ozanam relativa « ai giuochi dei bussolotti, delle carte, di mano, e di tasca, che sogliono fare i Circolatori ». Le tavole sono le medesime dell'Ozanam.

ANTER, ENRICO - *Giuochi di Prestigiazione e di illusionismo*, Firenze, Nerbini, 1940, in-16°, pagg. 100.

BARBA PERO (P. Amour?) - \* *Ricreazioni famigliari*. Torino, Giornale « Il Pubblico », 1889, 120 pag.

È una piccola raccolta di giuochi elementari presentati da Barba Pero, che era il redattore che nel giornale *Il Pubblico* curò per molti anni la rubrica dei Giuochi di prestigio.

— *Seduta Magica di Barba Pero*. Dono ai Signori Associati (del Giornale « Il Pubblico »). Torino, s. d., pag. 23.

BALDERI E. - *Almanacco Strenna del Prestigiatore Moderno*. Roma, Perino, 1895.

BELTRAMI, A. - *Giuochi di Prestigio*, III Ediz., Milano, Maiocchi, 1932, in-16°, pagg. 87.

BONÉMAIN, Albino - *Il Moderno Prestigiatore*, raccolta di giuochi di bussolotti, di carte, colle uova, preparati, di destrezza e scientifici; con molte novità e con figure per facilitare la spiegazione dei giuochi. Milano, Cioffi, (s. d.), in-16°, pagg. 128.

Bosco, Bartolomeo - \* *Gabinetto magico del Cavaliere Bartolomeo Bosco*, ossia il complesso dell'Arte di Prestigio. Traduzione del Prof. Antonio Rosental dietro la VI edizione tedesca. Milano, Silvestri, 1854, pag. 334, tav. f. t.

Di questa operetta, attribuita al grande Bosco, si sono avute moltissime edizioni a Milano, Torino, Firenze, Napoli, ecc., ma questa citata è la sola che io mi conosca in cui si accenni a traduzione dal tedesco. Nella Prefazione si accenna al Prof. Kerndörffler come autore di questo lavoro.

— (A) \* *Satana*. Raccolta Europea. Passatempo dell'intermezzo nelle sedute di Magia Egiziana del Cavaliere Bartolomeo Bosco di Torino, libera versione dal francese del Prof. F. A. Rosental. Milano, Silvestri, 1854.

Trovo l'edizione originale francese citata all'articolo *Bosco* nella « Grande Encyclopédie Française », senz'altra indicazione che « Satanas, (Marseilles) ».

— *Curiose Avventure*. Napoli, 1837, 39 pag.

— \* *Il Cavaliere Bosco, giuocatore di magia*. Firenze, 1876, 112 pag.  
BROCKMANN, V. - \* *Come si diventa prestigiatore*. Milano, Bietti,  
pag. III.

D'AMORA, F. - *Il libro dei Giuochi*. Milano, Ist. Edit. Ital., s. d., in-16°,  
pagg. 188.

DECREMPS - (A) \* *I Segreti disvelati della Magia Bianca*, ossia Spie-  
gazione dei Giuochi Sorprendenti che formano da qualche tempo  
l'ammirazione delle Capitali e delle più illustri Città. Padova,  
Conzatti, 1788, 118 pag.

— (A) \* *Cinque Sessioni* nelle quali si accennano Macchine Mara-  
vigliose e Giuochi assai più sorprendenti di quelli che formano  
da qualche tempo l'ammirazione delle Capitali e delle più illustri  
Città; oltre un Trattato della Bacchetta Magica. Padova, Gon-  
zatti, 1788, 120 pag.

La maggior parte dei giuochi dell'originale è in questa traduzione seguita da  
Note che rivelano come il traduttore fosse egli stesso persona dell'Arte.

— (A.) \* *La Magia Bianca svelata*, o Spiegazione dei Giuochi di  
Mano Sorprendenti che nei nostri tempi si ha tirata l'ammira-  
zione della Europa. Messina, Stamp. del Grande Ospedale, 1793,  
76 pagine.

In alcune note a piè di pagine sono raccolte osservazioni desunte dalle rappre-  
sentazioni date in Messina dal celebre Pinetti, nel Teatro della Monizione, i giorni  
5, 6, 7 e 9 maggio 1793.

— (A.) \* *I Segreti della Magia Bianca*, o sia Spiegazione dei sor-  
prendenti giuochi di mano del cav. Pinetti fatta da M. Decremps,  
Professore di Fisica. Milano, Silvestri, 1854.

Edizione che si annunzia come « eseguita sulle due degli anni 1830-1851 ». Di  
questo e degli altri libri di Decremps precedentemente elencati esistono molte  
altre traduzioni italiane. Fra le altre, ne possiedo una in due volumi in-32°, stam-  
pata in Roma, 1827, nella Tipografia di Domenico Ercole.

DE FRANK, Ph. (A) \* *Le carte Magiche*. Manuale pei dilettanti di  
giuochi di destrezza e di calcolo. Milano, Hoepli, 2ª ediz., 1921,  
157 pag., 22 illustraz.

DELLA PORTA, Giovanni Battista - \* *Magiae Naturalis*. Libri viginti,  
Lugduni, 1561, in-18° picc., pag. 622.

Primo libro di un italiano che tratti di Arte Magica e che ebbe l'onore di molte  
ristampe e traduzioni (Londra, 1658; Rouen, 1668; Nürnberg, 1713, ecc.).  
L'Autore, fisico, filosofo e letterato napoletano (1535-1615), nei XX Libri di cui  
si compone quest'opera ha più inteso esporre tutta una serie di fatti ed esperienze  
che il volgo può ritenere straordinari, e che sono dovuti a leggi naturali di fisica,  
chimica, biologia, ecc., che non esporre i trucchi o le mistificazioni dei seguaci  
dell'Arte Magica. In definitiva si riducono a non molta cosa, per dirla con le pa-  
role stesse dell'Autore, i « *dolos quibus impostores naturaliter operantes eos a Magia  
provenire mentiununtur* ». Tuttavia, per l'importanza dell'Autore e la larga diffu-  
sione dell'opera, questa meritava di essere qui citata, anche perchè non è ricor-  
data nella diffusa bibliografia, di redazione inglese, che fa seguito alla voce *Illu-  
sionismo* (intendi, Prestigiazione) nella *Enciclopedia Italiana* fondata da Giovanni  
Treccani.

DRAMMIS DEI DRAMMIS, P. - *I segreti d'un Prestigiatore svelati*, due  
vol. tasc. di 110 pagg. ognuno. Milano, Mangoni, s. d.

FRANCESE, Alberto - *Ravi e mirabili giuochi di carte*. Bologna, 1622.

FRIZZO, Enrico (dott. Enrico Longone) - \* *Frizzi Mefistofelici*. Milano, Tipografia Sociale, 1881, in-16°, 78 pag.

Contiene un piccolo numero di giuochi di carte per lo più basati su artifici di mnemotecnica o di calcolo.

— \* *Memoria trascendentale*. Milano, Tipografia Sociale, 1880, in-16°, pag. 232.

Come lo indica il titolo, è un breve compendio di mnemotecnica. A pag. 69 accenna brevemente al modo di mandare a memoria un mazzo di carte.

GALASSO, Horatio - *Giuochi di carte e di memoria*. Venezia, 1593.

GARZONI, Tomaso - \* *Il Serraglio degli Stupori del Mondo*, di Tomaso Garzoni da Bagnocavallo, diviso in Dieci Appartamenti, secondo i vari et ammirabili oggetti, cioè di Mostri, Prodigj, Prestigi, Sorti, Oracoli, Sibille, Sogni, Curiosità, Astrologica. Miracoli in genere e Maraviglia in specie.... opera non meno dotta che curiosa, così per Theologi, Predicatori, Scritturisti e Legisti, come Filosofi, Accademici, Astrologi, Historici, Poeti et altri. Arricchita di varie annotazioni del M. R. P. D. Bartolomeo Garzoni suo fratello, Prelato di S. Ubaldo d'Ugubbio e Teologo Privilegiato della Congregazione Lateranense. Con tre copiosissime tavole. Venezia, Dei, 1613, pagg. 737.

Dalle pagg. 224 a 240, contiene interessanti notizie sui Prestigiatori del tempo e sull'arte loro, oltre alla «regola certa per discernere l'effetto prestigioso naturale dal diabolico!».

— \* *La Piazza Universale di tutte le Professioni del Mondo*. Nuovamente ristampata e posta in luce da Tomaso Garzoni da Bagnocavallo. Aggiuntovi in questa nuova Impressione alcune bellissime Annotazioni a discorso per discorso. Serravalle di Venezia, Appresso Nicolò Moretti, 1605 (ma nel colophon, 1601), pag. 958.

Dalla pag. 417 a 431 è un capitolo intitolato «De' Maghi Incantatori, o Venefici o Malefici, o Negromanti largamente presi, e PRESTIGIATORI, e Superstitiosi, e Strie». Tanto di questa, come dell'opera precedente si conoscono parecchie ristampe. Una in mio possesso risulta stampata a Venezia, appresso Michiel Miloco, 1665.

GRANDPRÈ, Giulio - \* *Il Negromante Moderno*. Trattato di Fisica sperimentale. Riconoscimenti istruttive e dilettevoli di fisica, chimica, matematica, prestidigitazione, magia bianca e spiritica. Milano, Sonzogno, s. d., 546 pag.

È la traduzione del *Magicien Moderne*, citato a suo luogo, e si distingue dalle altre traduzioni per una maggiore italianità di terminologia.

GRAUS, F. - *Trattato teorico-pratico di Magia moderna*. Napoli, Chiu-razzi, s. d., in-16°, pag. 127.

MAUCCI, Carlos - *L'ultima parola della Magia e dell'Occultismo*. Genova, Maucci, s. d., in-16°, pagg. 473.

MEDICI, G. B. - *Il Gabinetto degli Incanti*, ossia la Negromanzia svelata dal Prestigiatore.

MILANO, FRANCISCO di - *Nuovi giuochi di mano*. Milano, circa 1550

NAPOLITANA, HORATIO - *Secreti Nobilissimi*. Milano, 1585.

NARI, Colombo - *Giuochi di prestigio o di calcolo colle carte*. Milano, Bietti.

PINETTI, Jean-Joseph de Willedal - \* *Amusemens physiques et différentes expériences divertissantes*, composées et exécutées tant à Paris que dans les diverses Cours d'Europe. Paris, Gattey, 1791, in-8°, VIII-84 pag.

Questa da me posseduta è la III edizione. La prima sarebbe del 1784, la seconda del 1785. Esistono anche tre edizioni inglesi dal titolo *Physical Amusements and Diverting Experiments*, rispettivamente pubblicate negli anni 1784, 1785 e 1797. È una povera cosa con la quale il Pinetti volle, più che non svelare i propri giuochi, distogliere il pubblico dall'acquistare i noti libri del Decremps.

(ROMANO, G. B.) - \* *Magia Tascabile* dell'illusionista Romanoff (l'Autore dell'*Emulo di Bosco*), Piacevolissimi giuochi di prestigio da eseguirsi senza apparecchi e senza alcuna abilità. Palermo, Studio Magico Romanoff, (s. d.), in-16°, pagg. 48.

ROMANOFF (G. B. Romano) - (A.) \* *Confidenze di un Prestigiatore*. Palermo, Domino, 1933, 191 pag., ill.

Nè esiste una ristampa (1936, stesso Editore) avente per titolo *L'Emulo di Bosco* confidenze d'un prestigiatore.

Libro originale e scritto con garbo, raccomandabile a chi voglia iniziarsi ai misteri della prestigiations generale. L'Autore, noto professionista di buona fama, ha anche dato inizio in Palermo (Via Vincenzo Errante 21) ad uno *Studio Magico* per la fabbricazione e la vendita di giuochi di prestigio.

ROSSETTI, Carlo - *Magia delle Carte*. Milano, Hoepli, III Ed., 1943, pag. XVI-550.

— *Il Trucco c'è... ma non si vede*. Milano, Hoepli, 1941 (*esaurito*). (La II ed. è in corso di stampa).

RUSCA, Pietro - \* *Il Maestro de' Giuochi Piacevoli*, per uso delle civili conversazioni. Milano, Cetti, 1743, 148 pag., con varie tavole fuori testo.

SCOLARI, Ovidio - \* *Magia facile per tutti*. Milano, Scolari, 1930, 50 pag., ill.

— \* *Nel Regno dei Misteri*. Milano, Scolari, 1930, 100 pag., ill.

SUTEKEN, Rotoff - *Secreti della Magia bianca* (mancano la più parte delle indicazioni bibliografiche. È, probabilmente, una delle tante traduzioni del Decremps), pagg. 216, escluso l'indice, in-16°.

WILLMAN, Antonio - Parte Prima (sola pubblicata): \* *Manuale del Prestigiatore*. Moderna Magia da Sala. Prima traduzione italiana di Antonio Molini. Roma, Perino, 1896.

È la traduzione dal tedesco di *Die Moderne Salon Magie*.

## VII. — Periodici.

*I Periodici seguiti dall'indicazione: «in corso», sono quelli soli che, a quanto risulta all'A. di queste Note, continuavano a pubblicarsi allo scoppio dell'attuale conflitto. — Per la bibliografia completa dei Periodici Magici, v. The Linking Ring, 1932.*

Periodici italiani:

*Il Pubblico*, periodico mensile, Torino, 1885-1893 (?), in-8°. Questo giornale pare sia stato il primo ad occuparsi in Italia di giuochi di prestigio, ai quali dedicava una rubrica speciale a firma di *Barba Pero*, al secolo Pietro Amour, figlio dello stesso direttore del giornale, il quale a sua volta era fratello del comm. Alessandro Amour, morto Prefetto del Regno a Bologna nel gennaio 1893. Annessa alla redazione del giornale, che pubblicò anche alcuni libretti di giuochi elementari, era anche un deposito di giuochi ed apparecchi magici.

*L'Illusionista*, Genova, 1890-91, in-8°; 1892-93, in-32°. Questo giornale, diretto da R. Ardito, è stato sì il primo giornale italiano tutto dedito alla prestigiazione, ma era, più ancora che non i suoi varii confratelli, ben povera cosa, e sia nelle 64 pagine che formano la Prima serie, sia nelle 96 paginette della 2ª serie, non vi è veramente nulla, all'infuori di qualche giuochetto elementare, per lo più riprodotto da altri periodici, specialmente da *Il Pubblico*, precitato, molte sgrammaticature, qualche pettegolezzo e svariate sciocchezze.

*Il Prestigiatore Moderno*. Roma, Perino, 1893 e 1894, settimanale, in-4°. Era uno dei tanti giornali popolari che pubblicava in Roma il noto editore Perino e, interamente dedicato alla Prestigiazione, uscì per due anni quale supplemento all'altro notissimo giornale dello stesso editore *Il Rugantino*. Era diretto da Enrico Balderi. Pubblicò anche un *Almanacco-Strenna del Prestigiatore Moderno* ed una traduzione in italiano della *Moderne Salon-Magie* del Willman.

*La Sfinge*. Milano, 1906 (un solo numero uscito).

*Il Mago Italiano*. Milano, 1907 (anche di questo, sembra non sia uscito che un solo numero).

*Il Vade-Mecum del Prestigiatore*, Milano, Scolari, 1929-1933, in-16°. Giornale diretto dal compianto Ovidio Scolari ed uscito durante gli anni 1929, 1930 e 1931 come fascicolo trimestrale a stampa, e quindi negli anni 1931, 1932 e 1933 come fascicolo bimestrale roneografato. Lo Scolari, venuto a mancare poco appresso, dirigeva anche una buona azienda per la fabbricazione e la vendita di giuochi e di apparecchi magici, con lui scomparsa.

*Foglio di informazioni sull'Arte Magica*, Milano (in corso). Uscito, poco dopo la scomparsa del *Vade-Mecum del Prestigiatore* e del suo fondatore Ovidio Scolari, questo foglio cominciò nel 1937 a

cura del gruppo *Seguaci Italiani Arte Magica*. Continuò così (dattilografato) per il 1938; quindi, essendosi nell'aprile 1938 costituita l'associazione denominata SIAM = *Sodalizio Italiano Arte Magica*, il Foglio continuò a cura dello stesso Sodalizio e dal 1939 viene pubblicato in fascioletti bimestrali a stampa (Milano, via Monte Bianco 34) fino allo scoppio dell'attuale conflitto. In ogni numero si contengono notizie di interesse professionale e la spiegazione di qualche giuoco.

*Magia*, foglio d'informazioni magiche pubblicato saltuariamente per qualche mese (1936?) dallo Studio Magico Romanoff (Palermo, Via Vincenzo Errante 21).

Periodici Americani:

*The Diebox* (in corso). Mensile. Diretto da Lloyd E. JONES, 868, 27th str., Oakland. Calif.

*American Magician*

*Eagle Magician*.

*Mahatma*.

*The Dragon* (in corso). Organo della « Society of Junior Magical Entertainers, diretto da Vernon E. LUX, Mount Morris, Ill.

*The Linking Ring* (in corso). Organo della « International Brotherhood of Magicians », la più grande associazione di Prestigiatori professionisti e dilettanti, con oltre 5000 membri. Fondata nel 1920, esce mensilmente in fascicoli, in-8°, di oltre 80 pag., 115 Vine Street, Kenton, Ohio.

*The Magic Journal* (in corso). Mensile, St. Louis, Miss.

*The Modern Magician* (in corso). Mensile.

*The Seven Circles* (in corso). Organo dell'« International Magic Circle ». Fondato nel 1930, è attualmente diretto da Jos. G. LIGHTNER e John N. HILLIARD; Odessa, Miss.

*The Spinx* (in corso). An Independent Magazine for Magicians. Fondato nel 1902, esce mensilmente in bei fascicoli, in-4°, di una di pagine. Pubblica in appendice gli atti e le cronache della « Society of American Magicians ». Diretta per molti anni dal suo fondatore Dr. A. M. WILSON, alla morte di questi è passata sotto la direzione di John MULHOLLAND. 130 West 42nd Street, New York City, N. Y.

*Genii* (in corso).

*The Tops* (in corso). Diretto da Percy Abbot, Colon, Mich.

*The Jinx*. Diretto da Theo. Anneman, Waverly, N. Y.

Periodici Inglesi:

*Annual of Magic*. Pubblicazione annuale che avrebbe dovuto succedere al *Magician's Annual*, ma della quale non è uscito che un numero solo (1915). Edita da Will GOLDSTON.

*Goldston's Magical Quarterly* (in corso). London, Will Goldston Ltd. Pubblicazione trimestrale che ha iniziato le sue pubblicazioni nell'estate del 1934. Ha preso il posto della precedente *Magazine of Magic* dello stesso GOLDSTON. Aladdin House, 14 Green Street, Leicester Square, London, W. C. 2.

*Magazine of Magic*. Fondato nel 1923 da Will GOLDSTON, si è pubblicato fino al 1932, quale organo del *Magicians' Club* di Londra.

*Magic* (Conjurers' Monthly). Fondato e diretto da Ellis STANYON, 76 Solent Road, West Hampstead, London, N. W. 6. Se ne sono pubblicati 15 volumi.

*The Boy Magician*.

*The Conjuror*.

*The Conjuror's Monthly Magazine*.

*The Conjuror's Chronicle* (in corso). Fondato nel 1920; esce mensilmente, diretto da Wilford HUTCHINSON, 45, Montague Road, Ashton-under-Lyne.

*The Magical World*.

*The Magic World*.

*The Magician's annual*. Pubblicazione annuale edita da Will GOLDSTON (Gamage) dal 1907 al 1912; in totale 5 volumi, in-4° gr., copiosamente illustrati, con molte notizie biografiche dei più noti Prestigiatori dell'epoca.

*The Magical Bulletin*.

*The Magical Record*.

*The Magician Monthly* (in corso). Fondata nel 1905, è edita dal Reparto Magico dei noti magazzini G. W. Gamage, Ltd. È attualmente diretta da R. WINE. A. W. Gamage Ltd., Holborn, London, E. C.

*The Magic Wand and Magical Review* (in corso). Si pubblica a Londra dal 1905, essendo succeduta a *The Wizard*. Esce trimestralmente, nel classico stile delle Riviste inglesi, in volumetti di una cinquantina di pagine; diretta fin dalla fondazione da George JOHNSON. Annessa alla Direzione è una ben fornita Libreria Antiquaria di Prestigiazione ed Arti affini, 24, Buckingham Street, Strand, London, W. C.

*Conjuror's Chronicle* (in corso).

*The Journal* (in corso), Londra. Organo dell' « Institute of Magicians ».

*The Wizard*. Uscito mensilmente dal 1905 al 1910.

*The Wizard's Annual*. Edito da Spitari, pubblicazione annuale uscita nei soli anni 1913, 1914 e 1915.

Periodici Francesi:

*L'Illusioniste*. Fondato e diretto da CAROLY, si è pubblicato a Parigi in fascicoli in-4° gr. di poche pagine, dal 1902 al 1914. La col-

lezione completa è rarissima e qualche anno fa era quotata in antiquaria ad oltre 1000 franchi.

*Le Journal de la Prestidigitation* (in corso). Organe de l'Association syndicale des artistes prestidigitateurs. Se ne è iniziata la pubblicazione nel 1905, quindi questa è stata sospesa al n. 39, nel luglio 1914, per essere ripresa, dopo quattordici anni, col numero 40, nel 1931. Direttore Dr. J. DHOTEL, 44 rue Saint-Antoine, Paris.

*Passez Muscade* (Bulletin trimestriel des Prestidigitateurs). Fondato e diretto da DRIoux e ASTHY, usciva a Lione. Ne sono stati pubblicati 12 numero, dal 1916 al 1918, oggi praticamente in-trovabili.

*Passez Muscade* (Journal des Prestidigitateurs, Amateurs et Professionnels). Continuazione del precedente sotto la sola direzione di Augusto DRIoux, noto artista lionese. Numeri dall'1 al 56 (1919-1930), quindi, dopo una breve sospensione, la numerazione ha ripreso dall'1 (1931) ed è continuata fino alla malattia (1935) che doveva presto togliere ai vivi questo probo ed intelligente artista.

*Le Prestidigitateur* (in corso). Organo dell'« Association Syndicale Internationale des Artistes Prestidigitateurs ». Diretta da AGOSTA-MENYER. Si pubblica mensilmente in fascioletti di una decina di pagine; 15, Rue du Pont Louis Philippe. Paris (IV).

*Le Magicien* (in corso), diretto dai noti artisti Mayette e Venot (« Les Maybers »).

#### Periodici Germanici:

*Magie* (in corso). Organo del « Magischer Zirkel », associazione magica germanica. Esce mensilmente dal 1918. Direttore Helmut SCHREIBER.

*Die Zauberwelt.*

*Der Zauberspiegel.*

#### Periodici di altri Paesi:

*The Indian Magician* (in corso), mensile, diretto da MASTERKEY, 847, Shadashiv, Peth, Poona City, India.

*Boletim Magico* (in corso), Lisbona.

*Magic Mirror* (in corso). Capetown (Sud Africa).

*Magikiren* (in corso). Oslo (Norvegia), organo del norvegese « Magiske Cirkel ».

*O Illusionista* (in corso). Rio de Janeiro (Brasile).

*Magi* (in corso). Copenaghen, organo del danese « Magisk Cirkel ».

*Hokus Pokus* (in corso), Ginevra (Svizzera), Croix d'Or, 3.

*The Imp* (in corso), Melbourne (Australia).

*The Conjuror* (in corso). Sidney (Australia).

*The Magic Fan* (in corso), Singapore.

# INDICE DEI NOMI PROPRI

DI PERSONE, SOCIETÀ, LIBRI E PERIODICI  
CITATI NEL TESTO

(esclusi quelli ricordati soltanto nella Bibliografia)



- A la Cour de Madagascar*, 45.  
*Al Baker's book*, 311.  
 Alberti (G. A.), 237.  
 Algarotti (conte), 289.  
*Argus Wonder Cards*, 301.  
*Art de Gagner à tous les jeux (L')*,  
 290.  
*Art de gagner aux cartes (L')*, 290.  
*Artifice, ruse, and subterfuge at the  
 Card Table*, 290.  
*Art of Juggling or Legerdemain*, 20,  
 26, 464.  
*Art of Magic*, 127.  
*Ars Magna*, 124.  
*Annales of Conjuring*, 464.  
 Anneman (Theo.), 190, 304, 440,  
 476.  
*Anti-Lucretium*, 32.  
*Annuaire des Prestidigitateurs*, 7.  
 Auzinger (Max), 38.  
*Aventures de Cazeneuve*, 43.  
  
 Bacone (da Verulamio), 126.  
 Bachet, 237.  
 Baker (Al), 311.  
 Bardaud (Roger), 66, 362.  
 Barnum & Bailey, 75.  
 Bartl (János), 6.  
 Bellacchini, 4.  
 Ben Aly Bey, 38.  
 Bertram, 417.  
*Bibliographie de la Prestidigitation  
 Française*, 8.  
*Bibliography of Conjuring*, 8.  
 Billy, 7.  
 Binet (dott.), 199.  
 Blackstone (Harry), 419.  
 Bosco (Bartolomeo), 4, 5, 13, 40,  
 29, 30, 278, 433.  
 Bosco (Eugenio), 106.  
 Bosco (San Giovanni), 29.  
  
 Cadet (Max), 348.  
*Calcolo Negromantico*,  
 Capella (G.), 70.  
 Cardano (Gerolamo), 124, 125, 126.  
*Card Magic*, 127, 269.  
 Caroly, 7.  
 Cavallé, 290.  
 Cazeneuve (Marius), 45, 428.  
 Ceillier (Rémi), 127, 243.  
*Chambre Syndicale de la Prestidi-  
 gitation*, 7.  
 Charlier, 5, 137, 139.  
 Chefalo, 39.  
 Chitarrella, 289.  
 Chung Lin Soo, 12.  
 Clarks (Sidney W.), 464.  
 Clarke & Blind, 8.  
 Clement de Léon, 39.  
 Coleman, 320.  
 Collins (Stanley), 413.  
 Conradi Horster, 6.  
*Comment on devient Sorcier*, 200.  
 Compte (Louis), 385.  
 Cook (J. B.), 401, 485, 488.  
 Cordelier (F.), 289, 290.  
  
 Danby (Jules), 353.  
 Decremps (Henry), 14, 31, 126.  
*De Mirabilibus*, 124.  
*De Praenatione*, 125.  
*Dernières histoires de Fakirs*, 21.  
*De Subtilitate*, 124.  
 Dhotel (Jules), 271.  
*Diavolo color di rosa (II)*, 257.  
 Dicksonn, 21.  
*Discovery of Witchcraft (The)*, 125,  
 464.  
*Dopolavoro Decennale (Milano)*, 9.  
 Downs (Nelson), 39, 126, 127, 161,  
 175, 415, 417, 420.  
 Eastman (Charles C.), 127.

- Enciclopedia Italiana* fondata da Giovanni Treccani, 5, 129, 154.  
 Erdnase (S. W.), 127, 290.  
*Escamotage chez Rabelais* (L'), 243.  
 Esegippo, 237.  
*Expert at the Card Table* (The), 127, 290.  
*Expert Manipulative Magic*, 127.  
  
*Fakirs, Fumistes & Cie.*, 21.  
 Farelli (Victor), 127, 269.  
 Fasola, 7.  
*Filouteries du Jeux* (Les), 290.  
 Fischer (Ottokar), 67, 68, 101, 189, 492, 494.  
*Foglio Confidenziale di Cultura dell'Arte Magica*, 9.  
 Fontanelle (Julia de), 126.  
*Four Possible Impossibilities*, 249.  
 Fregoli (Leopoldo), 19.  
 Frikel (Wiljalba), 28.  
*Frizzi Mefistofelici*, 82.  
 Frizzo (Enrico Longone), 82, 91.  
  
*Gargantua*, 243.  
 Garzoni (Tomaso), 46, 124, 125, 305.  
 Gaultier (Camille), 23, 127, 286, 321.  
 Gelli (Jacopo), 289.  
*General Trattato di Numeri e Misure*, 235.  
 Gloria (G.), 468.  
*Giuochi Numerici. Fatti Arcani*, 237.  
 Giovenzana (Luigi), 488.  
 Goldston (Will), 256, 385, 419.  
*Goldston's Magical Quarterly*, 80.  
*Grande Encyclopédie Française*, 5.  
 Grant (U. F.), 444, 448.  
 Grock, 320.  
 Guyot (Gille-Edme), 126, 405, 406.  
 Guitry (Sacha), 228.  
  
 Hamblen (Rolland A.), 249.  
 Hammond (Ernest), 78, 80.  
 Heath (Royal Vale), 244.  
 Heuzé (Paul), 21.  
 Hicks (prof.), 290.  
 Hoffmann (prof. - A. J. Lewis), 126.  
  
 Hofzinsler (Giovanni Nepomuce-  
 no), 101, 202, 277.  
 Holden (Max), 97, 6.  
 Homme Masqué (L'), 321, 12.  
 Hugard (Jean), 392.  
 Hull (Burling), 448.  
 Hull (Ralph), 301.  
 Houdini (Harry), 126, 28.  
  
*Illusioniste* (L'), 8.  
*Indian Magician* (The), 8.  
*International Brotherhood of Magicians*, 5.  
*International Magic Club*, 6.  
 Ireland (L. L.), 302.  
*Ireland writes a Book*, 302.  
  
 Johnson (George), 6, 196, 292.  
 Jonson (Wilfrid), 412.  
*Journal de la Préstidigitation* (Le), 7, 243.  
  
 Khufu (Re), 433.  
 Klement (K. V.), 39.  
  
 Lewis (A. J.), 20. Vedi anche Hoffmann (prof.).  
 Lloyd, 39.  
 Longone (Enrico), 82, 87, 91 (V. anche Frizzo).  
  
*Magia*, 9.  
*Magical Masterpiece*, 78.  
*Magic Circle*, 12.  
*Magician Club*, 17, 6.  
*Magic Circle*, 6.  
*Magic Wand* (The), 6, 68, 195, 292, 353, 407, 417.  
*Magie et Diplomatie*, 45.  
*Magie*, 7, 225, 368, 486.  
*Magie Blanche Devoilée*, 14, 126.  
*Magie des Cartes* (La), 127.  
*Magikiren*, 8.  
*Magische Club*, 189, 494.  
*Magische Museum*, 7.  
*Magischer Zirkel*, 7, 282, 319.  
*Mago Italiano* (Il),  
 Manfredi, 6.  
*Manuel Pratique d'Illusionisme*, 127.

- Marvelli, 101.  
 Maskelyne (John Nevil), 89, 137, 283, 290.  
*Mathemagic*, 244.  
*Médiums, Fakirs et Préstidigitateurs*, 21.  
*Memorie di un baro*, 290.  
 Mirandola (Giovanni Pico della), 125.  
*Modern Magic*, 20.  
 Montazon, 45.  
*More Magic*, 248.  
*More Manipulative Magic*, 127.  
  
*New Era Card Tricks*, 127.  
 Nikola (Louis), 87.  
*Nouvelle Magie Blanche Devoilée*, 278.  
*Nouvelles Récréations Physique et Mathématiques*, 105.  
  
 Ovidio, 41.  
 Ozanam (Jaques), 126, 237.  
*Order of the Magi*, 6.  
  
 Palermo (Miss), 39.  
*Passez Muscade*, 348.  
 Perino (Edoardo), 70.  
 Pesacane (Giulio), 320.  
 Petrolini (Ettore), 19, 228.  
*Piccola Enciclopedia di giuochi e passatempi*, 289.  
 Pinetti (de Willedal), 4, 13, 14, 29, 31.  
 Pognac (Abbé de), 32.  
 Ponsin (J. N.), 126, 278.  
*Presa di Gerusalemme* (La), 237.  
*Préstidigitateur* (Le), 7.  
*Préstidigitation sans Appareils* (La), 23, 127, 286, 321.  
*Préstidigitation sans Bagages* (La), 27.  
*Prestigiatore Italiano* (II), 8.  
*Prestigiatore Moderno* (II), 70, 199, 433, 450.  
*Prestigiazione alla Sorbona* (La),  
 Price (Harry), 5, 129, 154.  
*Problèmes plaisants et délectables qui se font par les nombres*, 237.  
 Proskauer (Julian), 21, 460.  
  
*Psicologia della Prestigiazione*, 16.  
 Rabelais (François), 243.  
 Rae (Oswald), 384.  
 Ranavalo (Regina), 428.  
*Récréations Mathématiques et Physiques*, 126.  
 Rells (E. W.), 16.  
*Revue Scientifique*, 16.  
 Rid (Samuel), 20, 404.  
 Rivabene (Emilio), 433, 450.  
 Rivère (Jules de), 3.  
 Robert (Jean-Eugène), v. Robert-Houdin.  
 Robert-Houdin, 3, 12, 28, 29, 89, 126, 130, 194, 200, 228, 290, 371, 428.  
 Robinson (William E.), 12.  
 Rohnstein (dott.), 98, 277.  
 Romano (Giovanni Battista), vedi Romanoff.  
 Romanoff, 8, 9, 27.  
 Roteberg (A.), 127.  
 Ruegg, 8.  
  
 Sago y Zavala (José Antenor, marchese de Origuella), 321. Vedi anche *Homme Masqué* (L').  
 Saint Génois de Gran Breucq (A. de), 21. Vedi Dickson.  
*Saputello in Società* (II), 257.  
 Scarne (John), 286.  
 Schek (Edwin), 127.  
 Schreiber (Helmut), 282, 319.  
 Scolari (Ovidio), 9, 27.  
 Scot (Reginald), 125, 464.  
 Scoto, 125.  
*Seguaci Italiani Arte Magica*, 9.  
*Serraglio degli Stupori del Mondo* (II), 46, 305.  
*Seven Circles* (The), 412.  
*Sfinge* (La), 8.  
*Sfinx* (The), 6, 97.  
*Sharps and Flats*, 89, 283, 290.  
*Silva Silvarum*, 126.  
 S.I.A.M., 9.  
 Slates (Rupert Holles), 407.  
*Sleight of hands*, 127.  
*Society of American Magicians*, 6.  
*Sodalizio Italiano Arte Magica*, 9, 468.

- Spook Crooks!*, 22, 460.  
*Stebbins* (Si), 75, 80.  
*Steinweg* (Johannes), 368, 486,  
 487, 488.  
*Strange Secrets*, 304.  
*Syndicat International des Artistes  
 Prestidigitateurs*, 7.  
  
*Tartaglia* (Nicolò), 124, 235, 237.  
*Thayer* (F. G.), 6.  
*Testament de Jérôme Sharp* (Le),  
 14, 126.  
*Tours de Cartes sans Appareils*,  
 66, 362.  
*Tricheries des Grecs dévoilées* (Les),  
 89.  
  
*Trono* (Luca), 115.  
*Thurston* (Howard), 38, 126.  
  
*Unmasking of Robert-Houdin* (The)  
 29.  
  
*Vademecum del Prestigiatore* (Il),  
 8.  
*Verité sur le Spiritisme* (La), 21.  
*Vespasianò* (Imperatore), 237.  
  
*Zauber Klingl*, 7.  
*Zauber Spiegel* (Der), 7.  
*Zirka*, 12, 40.

---

## POST-SCRIPTUM

Per rispondere alle frequenti domande che mi pervengono da lettori desiderosi di procurarsi taluno degli *attrezzi magici* menzionati in queste pagine, riporto qui appresso l'elenco dei fabbricanti o venditori di questi *attrezzi* che sono a mia conoscenza, in Germania ed in Italia:

*Zauber Klingl*, Fürichgasse 4, Wien I.  
*János Bartl*, Jungfernstief 24, Hamburg.  
*Manfredo*, Martin Lutherstr. 11, Dresden N. 6.  
*Zauberhönig*, Friederichstr. 54, Berlin SW 68.  
*Zauber Zentrale*, Friederichstr. 17, Berlin SW 68.

*Gennaro Stabili*, via Acireale 19, Roma.  
*Studio Romanoff*, via Vincenzo Errante 21, Palermo.  
*Alberto Giamboni*, via Ricasoli 30 R, Firenze.  
*Luigi Piovano*, via Privata Pria Forà, Milano 6.



FINITO DI STAMPARE  
IL XVIII GIUGNO MCMXLIII - XXI  
CON I TIPI DELLE  
INDUSTRIE GRAFICHE ITALIANE STUCCHI  
VIA MARCONA, 50 - MILANO