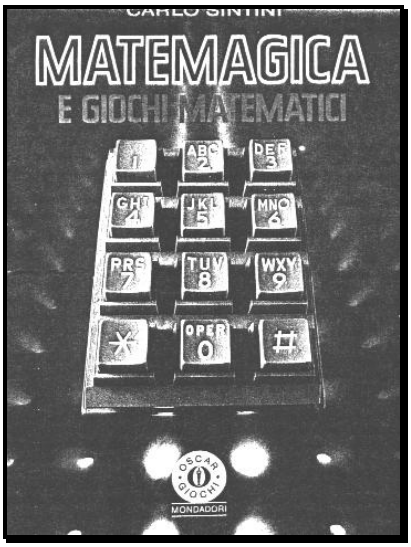
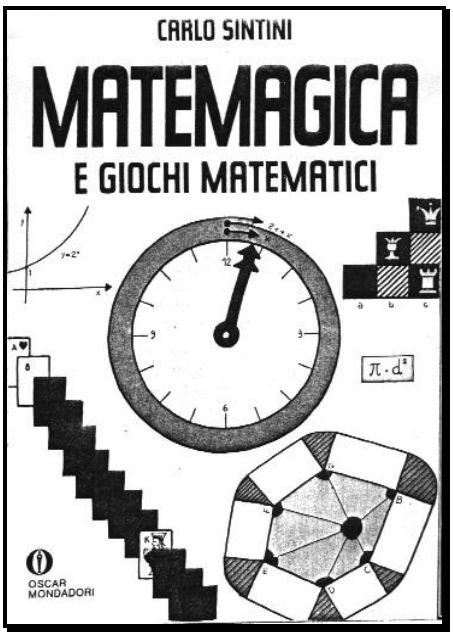
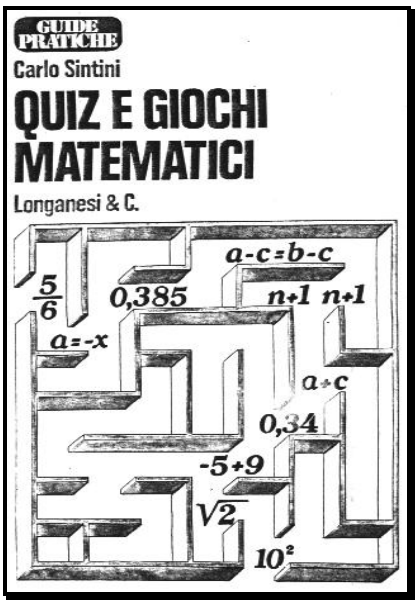
CARLO SINTINI

MATEMAGICA CON LE CARTE







Brani estratti dai volumi editi da Mondadori e Longanesi

FEBBRAIO 97

QUATTRO SCALE REALI SERVITE

EFFETTO

Mescolate all'americana un mazzo di carte francesi appena estratto dal suo astuccio, cioe' dividendolo approssimativamente in due mazzetti uguali, affiancandoli, flettendoli con i pollici, e facendo poi scorrere con regolarita' le carte in modo che queste si inseriscano alternativamente fra loro a costituire un unico mazzo.

Fate poi constatare ai presenti, aprendo a ventaglio le carte, come queste siano perfettamente mescolate e disposte a caso.

Iniziate quindi un bel discorsetto raccontando ai vostri amici che un celebre baro incontrato in un casino', vi ha insegnato un metodo infallibile per manipolare le carte in modo da far capitare combinazioni vincenti a qualunque giocatore voi desideriate.

Estraete dal mazzo tutte le carte piu' significative per il gioco del poker, cioe' tutti i 10, J, Q, K e A.

Fate alzare il nuovo mazzetto cosi' costituito, da tutti i presenti, a volonta'. Quindi distribuite le carte coperte a quattro immaginari giocatori.

Infine, lentamente, per creare un'atmosfera di attesa scoprite o fate scoprire le carte di ciascun giocatore.

Con enorme meraviglia risultera' che ogni giocatore e' in possesso di una scala reale servita.

SPIEGAZIONE

Non occorre alcuna abilita' manuale per eseguire questo gioco e il trucco ..., semplicemente non esiste !

E' necessario soltanto preparare anticipatamente le carte del mazzo separando tutti i 10, J, Q, K, A e disponendole scoperte, davanti a voi, in quattro

mucchietti, uno per ogni seme: essi corrispondono alle quattro scale reali che compariranno alla fine del gioco.

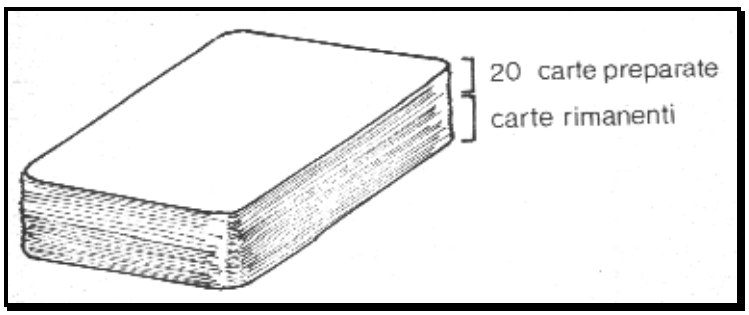
Ora prendete in mano una carta da ciascun mucchietto rispettando sempre lo stesso ordine di prelevamento. abbiate l'accortezza di prendere a caso una carta da ciascun mazzetto, in modo che risulti sufficientemente camuffato il criterio di ordinamento per semi da voi eseguito.

Alla fine di questa operazione potreste per esempio aver ottenuto un mazzetto di 20 carte disposte come quelle della tabella seguente (la tabella va letta per colonne):

10 quadri	K quadri	Q quadri	J quadri	A quadri
A fiori	J fiori	10 fiori	Q fiori	K fiori
Q cuori	A cuori	K cuori	10 cuori	J cuori
10 picche	J picche	A picche	K picche	Q picche

Disponete ora questo mazzetto di 20 carte sopra le rimanenti, in modo che il mazzo complessivo, con il dorso in alto, risulti come nella figura a fianco, e riponetelo nell'astuccio.

Potete rendere il gioco ancora piu' "spontaneo" immergendo a caso i due Jolly nel mazzo. Dopo questa preparazione siete in grado di presentarvi ai vostri amici e iniziare il gioco. Estraete il mazzo dall'astuccio e mescolatelo una sola volta all'americana o nel modo tradizionale, mentre cominciate il vostro raccontino introduttivo.



Dopo questa operazione il gruppo di 20 carte preparate si e' mescolato uniformemente con il resto del mazzo, ma la sequenza di segni da voi fissata e' rimasta inalterata, e pur aprendo le carte a ventaglio per farle vedere ai presenti, essi non potranno notare alcun particolare che possa suscitare sospetto.

Estraendo ora dal mazzo le 20 carte significative (attenti a tirarle fuori sistematicamente, senza dimenticarne nessuna e senza alterare l'ordinamento prestabilito !), voi avrete semplicemente ricostituito il mazzetto di 20 carte preparato inizialmente. Facendolo alzare ai presenti tante volte quante vogliono, **l'alternanza dei semi rimane sempre invariata** e quindi non appena distribuirete le carte ai quattro giocatori immaginari, non farete altro che riformare automaticamente le quattro scale reali con cui avevate iniziato la preparazione.

Rimarrete sorpresi di quanta meraviglia possa suscitare questo gioco basato su un trucco quasi inesistente.

Non potete pero' eseguirlo due volte consecutive perche' sarebbe necessario ripreparare il mazzo.

I QUATTRO ASSI VIAGGIANTI

E LA "FINTA" ALZATA

EFFETTO

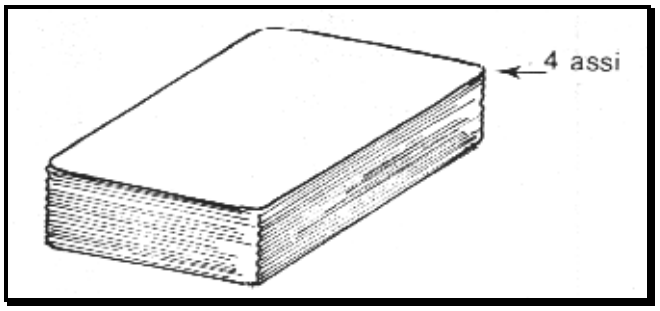
Estraete un mazzo di carte dall'astuccio, mescolatelo piu' volte e poggiatelo sul tavolo con il dorso in alto. Pregate poi uno dei presenti di alzare il mazzo formando quattro mazzetti.

Dietro vostra indicazione egli eseguira' alcuni spostamenti di carte (sempre coperte sia per voi che per lui) su ogni mazzetto.

Alla fine delle operazioni, dopo aver pronunciato alcune parole magiche, comandate ai quattro assi di raggiungere la sommita' dei mazzetti .

Facendo scoprire la prima carta di ciascuno di essi, si constatera' che i quattro assi hanno seguito fedelmente l'ordine impartito.

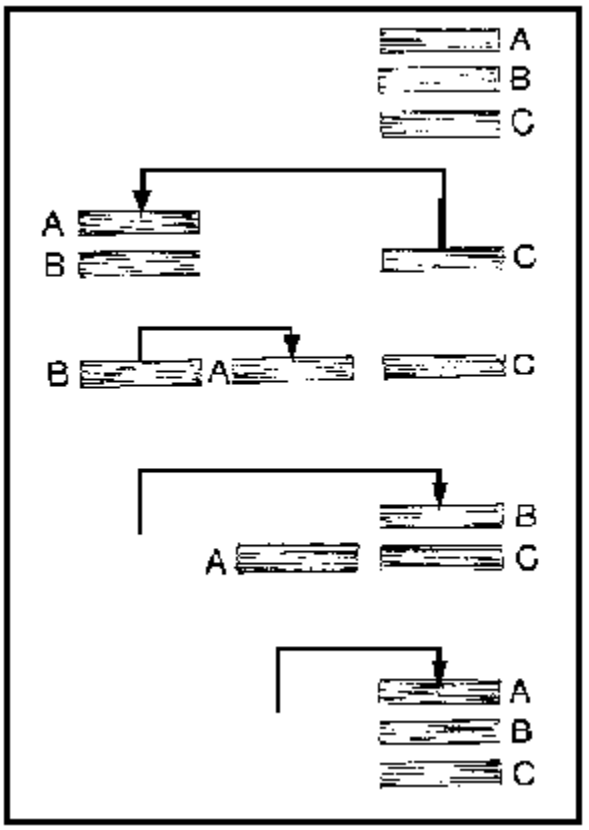
SPIEGAZIONE



Prima di iniziare il gioco dovete porre, di nascosto, quattro assi in cima al mazzo con il dorso in su.

Presentando il gioco ai vostri amici, estraete il mazzo dal suo astuccio e con disinvoltura mescolate le carte normalmente con il metodo che preferite; dopo alcuni tentativi fatti in privato vi accorgerete che e' estremamente facile operare uno o piu' mescolamenti facendo in modo che i quattro assi in cima al mazzo mantengano invariata la loro posizione, senza che i presenti notino l'artificio.

Puo' pero' accadere che qualcuno piu' scrupoloso di altri, rimanga poco convinto della vostra mescolata, n questo caso anche prima che egli possa obiettare qualcosa, eseguite piu' volte la "finta alzata", molto facile e di convincente effetto.



Con alzate successive dividete il mazzo in tre mucchietti e ricomponeteli poi secondo lo schema indicato nella figura a fianco.

Con un minimo di esercizio saprete effettuare con disinvoltura questi movimenti sia nel modo indicato che in quello specularmente corrispondente.

A questo punto tutti gli spettatori saranno completamente convinti dell'avvenuto mescolamento, mentre i quattro assi occuperanno ancora la posizione iniziale in cima al mazzo.

Ora pregate uno dei presenti di prendere il mazzo, posarlo sul tavolo, e alzarlo tre volte in modo da formare quattro mazzetti. Dovete fare attenzione a ricordarvi quale sia il mucchietto corrispondente alla parte superiore del mazzo,

cioe' quello contenente i quattro assi.

Poi su vostra indicazione, la stessa persona prendera' in mano un mazzetto alla volta, trasferira' tre carte da sopra a sotto, e passera' una carta dal mazzetto in mano sopra ciascuno dei tre rimasti sul tavolo.

L'unica cosa alla quale dovete fare attenzione e' che il mucchietto contenente i quattro assi venga preso per ultimo.

La riuscita del gioco e' automatica e alla fine delle operazioni gli assi avranno occupato disciplinatamente la sommita' di ciascun mazzetto.

I TRE MAZZETTI

Conoscerete tutti, credo, il gioco dei tre mazzetti: si distribuiscono 27 carte (o un altro numero qualsiasi, purche' sia un multiplo dispari di 3), scoperte, in tre mucchietti .

Una persona deve scegliere una carta qualunque e deve solo indicarvi in quale mazzetto e' contenuta.

Inserendo il mazzetto indicato fra gli altri due e ripetendo questa operazione per tre volte consecutive, la carta scelta andra' automaticamente a occupare il punto centrale del mazzo, cioe' **il quattordicesimo posto**.

Quasi nessuno pero' conosce l'interessante e notevole variazione che sto per proporvi.

EFFETTO

Quando in un gruppo di amici qualcuno comincia a mostrare qualche gioco di prestigio con le carte, una idea tira l'altra, come quando si raccontano barzellette, e non manchera' certamente la persona che proporra' il gioco dei tre mazzetti nella

versione accennata.

Fategli terminare il gioco e poi annunciate che siete in grado di fare molto di piu': **qualunque numero vi si dica all'inizio** (da 1 a 27, tante quante sono le carte in gioco), sempre con tre "smazzate" **imporrete alla carta a voi sconosciuta di occupare nel mazzo il posto corrispondente al numero scelt**o.

Il gioco puo' essere ripetuto piu' volte consecutivamente senza alcuna preparazione e con numeri sempre diversi.

SPIEGAZIONE

Si tratta di un piccolo gioiello di matemagica pura. Osservate la seguente tabella:

numero scelto	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
prima smazzata	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
seconda smazzata	1	1	1	2	2	2	3	3	3	1	1	1	2	2	2	3	3	3	1	1	1	2	2	2	3	3	3
terza smazzata	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Essa rappresenta la "chiave" che dovete memorizzare o, in alternativa, essere in grado di ricavare a mente.

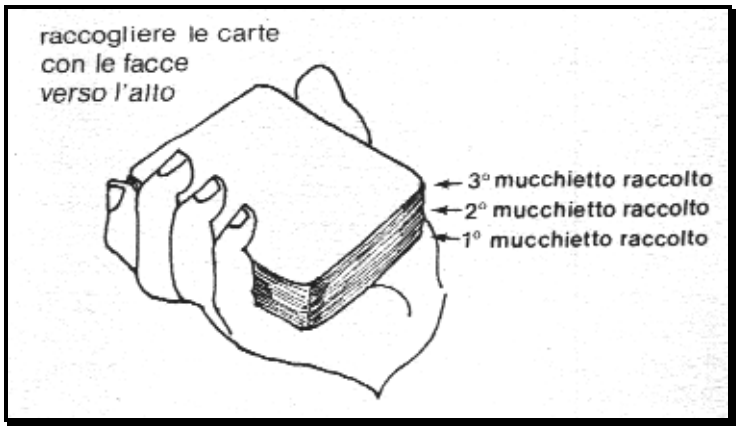
Questa operazione non e' difficile dopo aver notato che nella prima colonna relativa alla prima smazzata sono riportate alternativamente le cifre 1, 2, 3.

Nella seconda colonna le stesse cifre procedono aumentando di una unita' ogni terna e, nell'ultima colonna aumentano di una unita' ogni nove. Vediamo ora come deve essere usata la tabella.

Fate scegliere liberamente un numero a uno dei presenti, e supponiamo che questo sia il 6.

LA TABELLA FORNISCE PER TALE NUMERO LA COMBINAZIONE "CHIAVE" 3 2 1.

Tenendo in mano le carte con il dorso in alto, cominciate a scoprirle depositandole sul tavolo in tre mucchietti: una a sinistra, una al centro e una a destra; una a sinistra una al centro e una a destra; e cosi' via fino alla ventisettesima.



Mentre eseguite questa operazione dite alla stessa persona di scegliere una carta qualsiasi e, senza rivelarla, di indicarvi (soltanto alla fine) in quale dei tre mucchietti essa si trovi.

Poiche' la prima cifra della chiave e' 3, nel raccogliere i mucchietti si dovra' prendere "**per ultimo**" quello contenente la carta scelta, come mostra la figura.

Rivoltare poi il mazzo nuovamente con il dorso in su ed eseguire la seconda smazzata .

Alla fine il vostro interlocutore dovra' indicarvi di nuovo in quale mucchietto si trovi la carta scelta, e poiche' la seconda cifra della chiave e' 2, esso andra' raccolto per secondo. Infine, nella terza smazzata poiche' la cifra chiave e' 1, il mucchietto indicato andra' raccolto per primo.

Dopo queste operazioni la carta scelta si trovera' immancabilmente nel posto dichiarato, cioe' nel nostro caso la sesta a partire dall'alto e con il mazzo a dorso in su.

Il procedimento e' molto piu' difficile da spiegare che da eseguire. L'unica difficolta' consiste semmai nell'ideare un metodo per ricavare mentalmente le cifre chiave.

Personalmente adotto questo criterio:

- **Prima cifra chiave**: Divido il numero scelto per 3: se non c'e' resto la cifra chiave e' 3; altrimenti il resto (1 o 2) rappresenta la cifra chiave.
- **Seconda cifra chiave**: Conto per tre usando tre dita di una mano (pollice=1; indice=2 e medio=3), fino ad arrivare al multiplo di tre piu' vicino per difetto al numero scelto: se non c'e' resto l'ultimo dito alzato e' la cifra chiave; altrimenti essa corrisponde al dito successivo.
- **Terza cifra chiave**: Si ricava immediatamente senza difficolta'.

Si potrebbe anche usare una via diversa e denominare i mucchietti usando le cifre 0, 1, 2 al posto delle cifre 1, 2, 3; scrivere il numero scelto nel sistema di numerazione ternario e poi invertirne le cifre; ma lo ritengo un metodo meno conveniente e non sono riuscito a trovarne di piu' semplici.

LA CARTA PARLANTE

EFFETTO

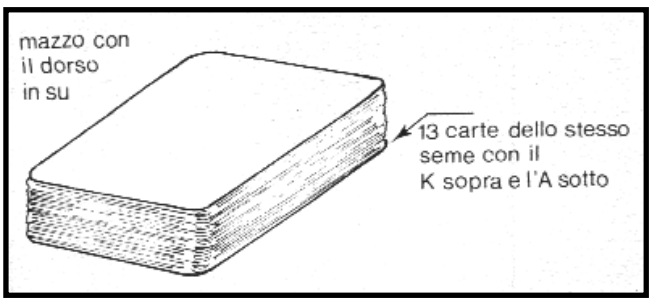
Mescolate il mazzo piu' volte. Poi aprite le carte a ventaglio e fate estrarre una carta a piacere senza che voi la vediate. Spiegate poi ai presenti che le carte emettono delle tenuissime radiazioni che voi siete in grado di recepire.

Fate ricollocare la carta sul mazzo, che sara' ancora alzato, diverse volte dai presenti.

Prendendo in mano il mazzo chiuso lo avvicinerete all'orecchio, e annuncerete che la carta vi ha comunicato la sua esatta posizione nel mazzo. Dopo un rapido controllo la dichiarazione si rivelera' ovviamente, esatta.

SPIEGAZIONE

Il gioco non e' di pura matemagica, ma nella sua semplicita' permette di far bella figura con un minimo di abilita'.



Preparate un mazzo francese ponendo **13 carte dello stesso seme ordinate progressivamente, in fondo al mazzo**. Quando mescolate fate attenzione ad escludere la parte terminale del mazzo con le carte predisposte.

Oppure ricorrete al falso mescolamento indicato nel gioco dei quattro assi viaggianti. Poi aprite le carte a ventaglio, sempre coperte, e fate estrarre una carta a piacere.

Per evitare che il pubblico possa scegliere una delle carte preparate, fate in modo di aprire a ventaglio solo la parte superiore del mazzo, stringendo nel palmo della mano la parte inferiore. Non occorre alcuna particolare abilita' per realizzare con disinvoltura tutte queste operazioni.

Dopo che gli spettatori avranno osservato la carta, fatela depositare in cima al mazzo, e quindi fate tagliare a volonta'.

Quando passate il mazzo da una persona all'altra per farlo alzare, cercate di adocchiare l'ultima carta in fondo al mazzo e quando riuscite a scorgere una delle 13 carte preparate, convincete i presenti che il mazzo e' sufficientemente mescolato e fatevelo restituire chiuso.

E' abbastanza facile che si verifichi questa condizione favorevole perche' le carte preparate riguardano un quarto dello spessore del mazzo.

Supponiamo ora che le carte preparate siano quelle di cuori e che voi abbiate adocchiato in fondo al mazzo la Q di cuori.

La carta scelta dal pubblico sara' la dodicesima del mazzo, cominciando a contare da sopra.

Si capisce facilmente che il posto occupato dalla carta deve corrispondere al valore numerico della carta di cuori che voi avete adocchiato.

IL MAZZO "SI STEBBIN"

In questo gioco, e in altri tre seguenti, si fara' uso del cosiddetto mazzo "Si Stebbin", dal nome dell'illusionista che lo ideo'.

E' un mazzo preparato che permette di eseguire un gran numero di giochi di prestigio. Costituisce una vera primizia inedita per il grande pubblico non introdotto nell'ambiente dei maghi. Ordinate le carte di un mazzo francese secondo la sequenza sotto indicata:

A cuori	4 quadri	7 fiori	10 picche
K cuori	3 quadri	6 fiori	9 picche
Q cuori	2 quadri	5 fiori	8 picche
J cuori	A quadri	4 fiori	7 picche
10 cuori	K quadri	3 fiori	6 picche
9 cuori	Q quadri	2 fiori	5 picche
8 cuori	J quadri	A fiori	4 picche
7 cuori	10 quadri	K fiori	3 picche
6 cuori	9 quadri	Q fiori	2 picche
5 cuori	8 quadri	J fiori	A picche
4 cuori	7 quadri	10 fiori	K picche
3 cuori	6 quadri	9 fiori	Q picche
2 cuori	5 quadri	8 fiori	J picche

Come si puo' facilmente notare, a una lettura orizzontale, i semi si succedono ciclicamente secondo la regola mnemonica "Come Quando Fuori Piove", mentre, riguardo al valore numerico, ogni carta e' superiore di tre unita' rispetto alla precedente (come e' consuetudine in molti giochi di carte, dopo il K che vale 13 si ricomincia con l'A che vale 1).

Si osservi anche un particolare importantissimo: nell'ordinamento cosi' costituito **l'ultima carta del mazzo e' legata con la prima secondo gli stessi criteri delle altre**, quindi la sequenza si richiude su se stessa e il mazzo puo'

essere tagliato piu' volte a volonta', senza che ne risultino alterate le caratteristiche.

1. Impugnando il mazzo con le carte a faccia in giu' e scoprendole a una a una a partire da sopra, ciascuna e' piu grande di tre unita' rispetto alla precedente, e i semi scorrono con la regola "Come Quando Fuori Piove". Se avvenisse invece che le carte diminuiscono di valore, il mazzo "Si Stebbin" e' rovesciato e occorre invertire tutte le carte del mazzo.

2. Guardando l'ultima carta del mazzo, applicando lo stesso criterio, si conosce anche la prima. Se pure mostrate al pubblico le carte aperte a ventaglio, nessuno sospettera' che il mazzo e' stato preparato.

PASSIAMO ALLA DESCRIZIONE DEL GIOCO.

EFFETTO

Estraete il mazzo dall'astuccio, fatelo alzare a volonta', e annunciate di possedere delle doti ESP di cui darete una convincente dimostrazione .

Fate tagliare ancora una volta il mazzo: la parte superiore viene trattenuta dai presenti, mentre quella inferiore viene depositata sul tavolo.

A questo punto dopo una brevissima concentrazione sarete in grado di indovinare tutte le carte che costituiscono il mazzetto trattenuto dagli spettatori.

SPIEGAZIONE

Nel deporre sul tavolo la meta inferiore del mazzo adocchiate l'ultima carta senza farvene accorgere.

Grazie all'ordinamento "Si Stebbin" conoscerete automaticamente la prima carta del mazzetto trattenuto dagli spettatori, e sarete anche in grado di indovinare tutte le successive.

Adottare un semplice accorgimento: fate mescolare il mazzetto trattenuto e distribuire le carte ai presenti. Inoltre pregateli di scartare sul tavolo ogni carta

annunciata, con la scusa di farla vedere a tutti, in modo da poter stabilire quando il mazzetto e' finito.

LA CARTA GEMELLA (CON MAZZO "SI STEBBIN")

EFFETTO

Fate alzare un mazzo e scegliere una carta a caso senza che voi la vediate.

Fatelo ancora tagliare, pregate i presenti di pensare intensamente alla carta sottratta, quindi aprite le carte a ventaglio e, dopo una breve riflessione (per ricevere e analizzare le onde mentali), estraete dal mazzo una carta avente stesso valore numerico e stesso colore di quella in mano ai presenti.

SPIEGAZIONE

Quando aprite le carte a ventaglio e' possibile individuare facilmente il punto in cui la sequenza dei semi ha una interruzione e, di conseguenza, la carta mancante.

Supponendo che questa sia il 7 di fiori, non rimarra' che pescare dal mazzo la carta gemella, cioe' il 7 di picche.

I POKER MISTERIOSI (CON MAZZO "SI STEBBIN")

EFFETTO

Fate tagliare diverse volte un mazzo, quindi distribuite le carte in quattro mazzetti coperti. Fate ancora alzare a volonta' ciascun mazzetto, quindi pregate

uno dei presenti di seguire le vostre istruzioni: dopo alcuni spostamenti di carte (sempre coperte), la prima carta di ogni mazzetto e' un re.

Dopo altri tagli e altri spostamenti di carte usciranno sistematicamente dai mucchietti quattro Q, quattro J, eccetera.

SPIEGAZIONE

Usare un mazzo "Si Stebbin" rovesciato, cioe' con le carte invertite nell'ordine.

Impugnando il mazzo con le carte a faccia in giu' (dopo averlo fatto tagliare diverse volte), prendendo le carte da sopra, distribuirle in quattro mucchietti affiancati, una per ciascun mucchietto. **Otterrete, ma gli spettatori non lo sanno, in ogni mazzetto 13 carte dello stesso seme sistemate in ordine progressivo**.

Facendo ora alzare a volonta' i mazzetti l'ordine (che e' ciclico) non verra' turbato.

A questo punto ordinate al vostro "assistente" di guardare la prima carta in alto di ogni mucchietto (senza farla vedere a voi), di trasferire da sopra a sotto tante carte quant'e' il valore di quella vista (e che deve essere compresa nel conteggio) e di estrarre la successiva mettendola da parte senza vederla.

Le quattro carte cosi' estratte verranno poi scoperte tutte insieme e saranno immancabilmente quattro K. Fate ancora alzare piu' volte i mazzetti e ripetete il procedimento: questa volta le carte estratte saranno quattro Q.

Potete seguitare il procedimento a volonta' sino all'esaurimento dei mucchietti. E' consigliabile pero' limitarsi all'estrazione di due soli poker, in modo da non rivelare la particolare disposizione delle carte in ciascun mucchietto.

Conviene eseguire una prima volta il procedimento come indicato, in modo da ottenere i quattro K.

La seconda volta fare estrarre l'ultima carta contata, e non la successiva: in questo modo si otterra' un poker d'Assi. Mescolare poi con disinvoltura i quattro mazzetti in un unico mazzo.

Questo gioco e' uno dei migliori eseguibili con il mazzo "Si Stebbin".

LA LETTURA PARANORMALE (CON MAZZO "SI STEBBIN")

EFFETTO

Si fa tagliare un mazzo diverse volte poi, prendendolo in mano e chiudendo gli occhi per aiutare la concentrazione, dichiarerete di vedere alcune carte e il posto che esse occupano nel mazzo. Le predizioni si riveleranno esatte.

SPIEGAZIONE

Usate un mazzo "Si Stebbin"; dopo le alzate, nel prendere il mazzo in mano adocchiatene l'ultima

carta senza farvene accorgere.

Sarete quindi in grado di annunciare la nona carta che e' di una unita' piu' grande e del seme successivo rispetto a quella adocchiata.

Per esempio: se l'ultima carta del mazzo e' la Q di picche, la nona (a partire da sopra) sara' il K di cuori. Inoltre la ventiseiesima carta ha lo stesso valore numerico ma il seme slittato di due posti rispetto a quella adocchiata.

Cosi', sempre nell'esempio fatto, la ventiseiesima carta sara' la Q di quadri.

Osservando la tabella contenente la disposizione delle carte nel mazzo "Si Stebbin", potete divertirvi a ricavare qualche altra regola mnemonica per ulteriori predizioni.

GIOCHI DI PRESTIGIO ALLA KRAUS

Nel 1957 Alexander F. Kraus scopri' un interessante ed originale principio matematico che permette di eseguire un gran numero di giochi di prestigio con le carte, senza che l'operatore debba ricorrere a trucchi di manipolazione. Lo stesso principio fu poi ritrovato in seguito (e in forma diversa) da Kruskal e trattato da Martin Gardner nella sua rubrica su "Le scienze" del giugno 1978. [1]

Prendete un mazzo di 52 carte, mescolatelo ed estraete una carta a caso ponendola scoperta sul tavolo. Sopra di essa ponete quindi tante carte coperte quanto e' il valore numerico della prima carta estratta (A=1, J=Q=K=10 come nel gioco del baccarà'). [2]

Scoprite l'ultima carta contata, osservatene il valore numerico, e contate di nuovo tante carte coperte (depositandole sulle altre gia' sul tavolo), quanto e' il valore numerico osservato.

Come in precedenza scoprite l'ultima carta contata, osservatene il valore e proseguite con lo stesso criterio fino all'esaurimento del mazzo.

Chiameremo questo procedimento conteggio progressivo.

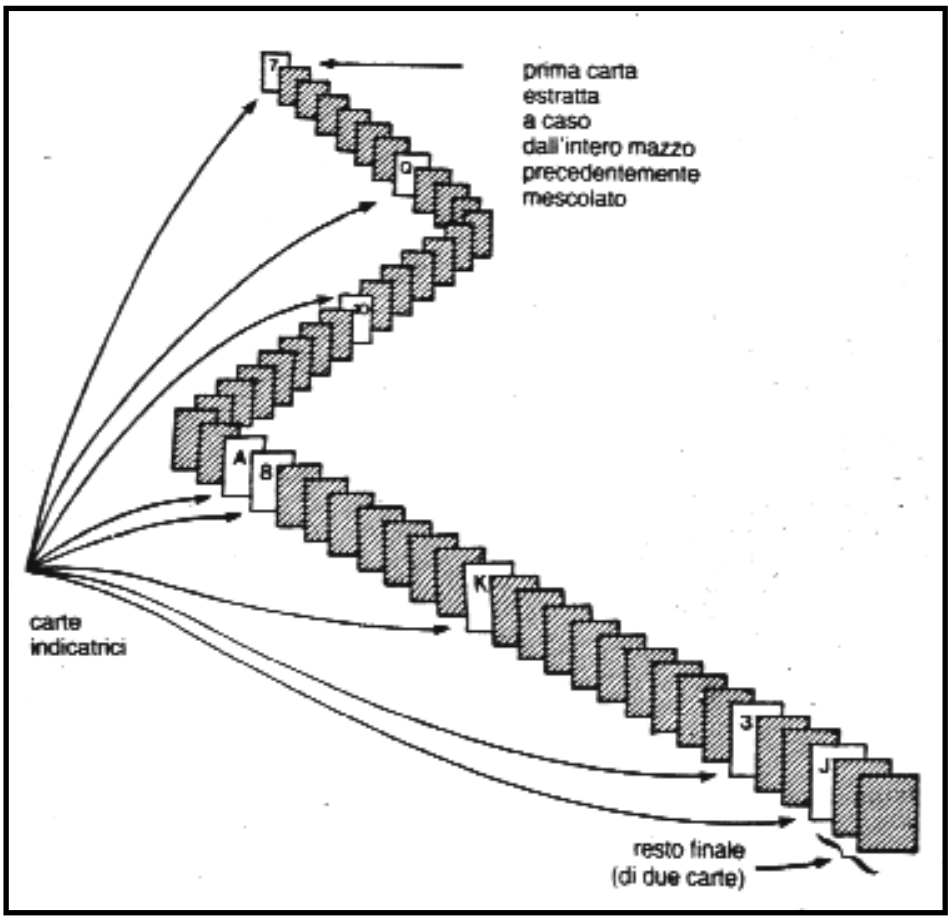
Il piu' delle volte non sara' possibile terminare l'ultimo conteggio perche' le carte rimaste in mano sono numericamente insufficienti. Chiameremo **carte indicatrici** quelle che saremo andati via via scoprendo e **resto finale** quelle che rimarranno in mano alla fine perche' insufficienti.

Per esempio un conteggio progressivo puo' dare il seguente risultato.

---

[1]Per altre notizie si vedano le riviste specialistiche per illusionisti: "Pallhearers review" del giugno '75 ed i numeri di "Linking ring" di dicembre '76 e dicembre '77 (Maslo Material).

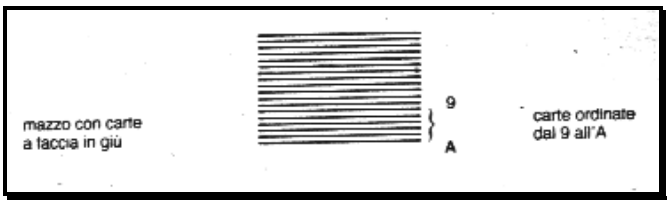
[2]Niente cambierebbe se assegnassimo alle figure un valore numerico differente, per esempio J=11, Q=12, K=13. Il principio rimarrebbe valido ma occorrerebbe ritoccare opportunamente i giochi seguenti.



Ebbene, il sorprendente principio di Kraus afferma che: se il resto finale e' di una unita inferiore all'ultima carta indicatrice allora la somma dei valori di tutte le carte indicatrici e' sempre uguale al numero di carte del mazzo.

Se il mazzo di carte e' di tipo francese la somma sara' uguale a 52, ma se il mazzo e' di tipo italiano la somma sara' 40.

Vediamo ora come si puo' preparare il mazzo in modo che accada sempre che la somma delle carte indicatrici sia uguale alla somma delle carte del mazzo. E' sufficiente sistemare alla fine del mazzo nove carte in ordine numerico decrescente dal 9 all'A.



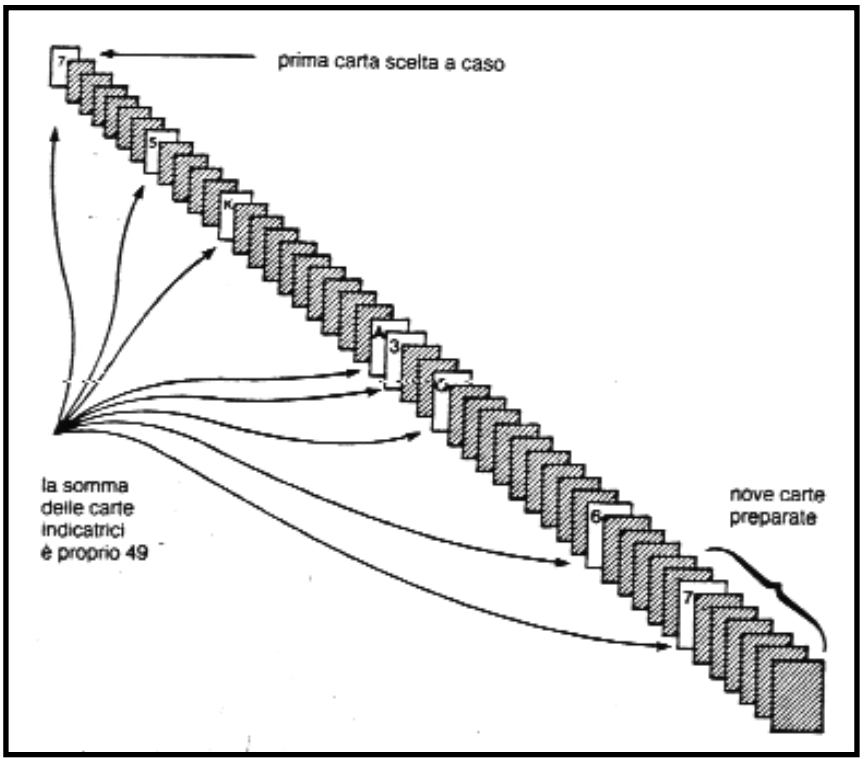
Si capisce facilmente che effettuando il conteggio progressivo, l'ultima carta indicatrice deve capitare nel mazzetto preparato e qualunque essa sia, il resto finale deve per forra corrispondere da una unita' in meno rispetto all'ultima carta indicatrice.

E percio' in base al principio di Kraus la somma delle carte indicatrici corrispondera' inevitabilmente al numero di carte del mazzo.

Chiameremo **mazzo alla Kraus** qualunque mazzo predisposto con tale criterio. Esso puo' anche essere facilmente mescolato con un metodo qualsiasi (anche all'americana), purche' si faccia attenzione a non alterare l'ordine delle ultime

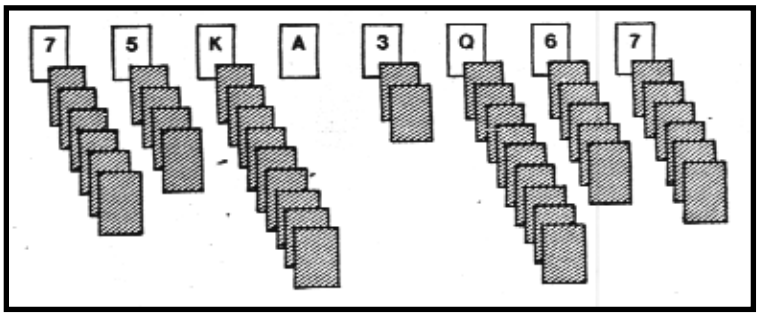
nove carte che si trovano in fondo al mazzo.

Vi esorto a provare realmente a prendere un mazzo, ad ordinarne le ultime nove carte e ad eseguire il conteggio alla Kraus.



Riprovate poi dopo aver tolto alcune carte dal mazzo, e vi meraviglierete nel constatare che ogni volta la somma delle carte indicatrici restituisce esattamente il numero di carte che costituiscono il mazzo.

La ragione per cui cio' accade e' ancora piu' stupefacentemente semplice.
Immaginiamo che un conteggio con un mazzo incompleto di 49 carte abbia fornito il seguente risultato il perche' appare evidente se dividiamo il mazzo in tanti gruppetti costituiti da ciascuna carta indicatrice e da tutte le carte coperte immediatamente seguenti



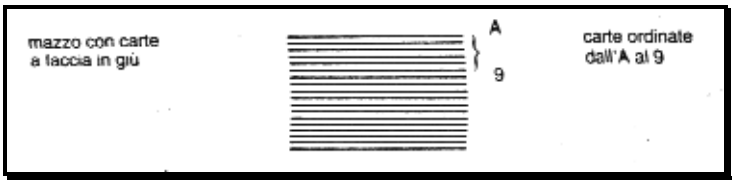
Non abbiamo fatto altro che suddividere il mazzo in diversi mazzetti in ognuno dei quali la carta indicatrice rappresenta il numero di carte che restituisce il mazzetto.

E' dunque naturale che sommando le carte indicatrici si deve ottenere in ogni caso il numero di carte del mazzo. Il gruppo di nove carte preparate fornisce la garanzia che anche l'ultima carta indicatrice rappresenti il numero di carte dell'ultimo mazzetto.

Occupiamoci ora di un paio di giochi di prestigio basati sull'impiego del principio di Kraus.

LE CARTE AMMAESTRATE (MAZZO ALLA KRAUS)

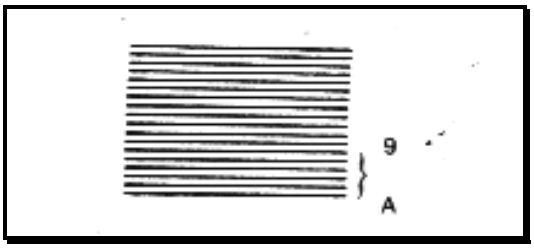
Preparate il mazzo cosi'



poi riponetelo nell'astuccio e mettetelo in tasca. E' molto importante per ogni giuoco di prestigio cominciare estraendo il mazzo dal proprio astuccio, specie se poi lo mescolate (senza alterare l'ordine delle prime 9 carte preparate).

A questo punto fate alzare il mazzo da uno spettatore, trattenete in mano la parte alzata contenente le carte preparate, e togliete di mezzo l'altra parte. Ora spiegate al pubblico che il mazzo era mescolato e che e' stato alzato un mazzetto a caso.

Si potrebbe cercare di indovinare il numero di carte del mazzetto, ma anche essendo bravi, quasi sicuramente sbaglieremmo per eccesso o per difetto.



Il mezzo piu' sicuro per conoscere il numero di carte e' quello di contarle. Ed e' cio che farete deponendo una carta alla volta sul tavolo e invertendo cosi' l'ordine delle carte (mantenendole sempre coperte).

IL MAZZETTO E' ORA PREPARATO ALLA KRAUS

Riprendete in mano il mazzetto e affermate che questa e' matematica vile, ordinaria, e che c'e' un modo piu' interessante di alta matemagica per costringere le carte a contarsi da sole.

Come esistono domatori di leoni, cavalli, cani, pulci, cosi' voi siete in grado di ammaestrare le carte piegandole al vostro volere. Affinche' non ci siano dubbi e siano tutti convinti che non state adoperando "sporchi" trucchi, proponete ai presenti di aggiungere al mazzetto che avete in mano un qualsiasi numero di carte a voi sconosciuto che farete prelevare dal mazzetto messo da parte all'inizio, e che farete depositare in cima a quello che avete in mano.

Anche con questa aggiunta il vostro mazzo e' sempre preparato alla Kraus. Ora concentratevi un istante e spiegate ai presenti che avete formulato una frase magica senza la quale il gioco non sarebbe riuscito. Poi fate scegliere da uno spettatore una carta a piacere dal mazzetto (facendo attenzione che non sia una delle ultime nove preparate). Supponiamo che sia un 3.

Evidenziate il fatto che tale carta e' stata scelta a caso ed offritevi eventualmente di cambiare tale carta con un'altra.

Non resta ora che spiegare ai presenti come conterete le carte assegnando ad esse dei valori numerici come al gioco del baccarà'. [3]

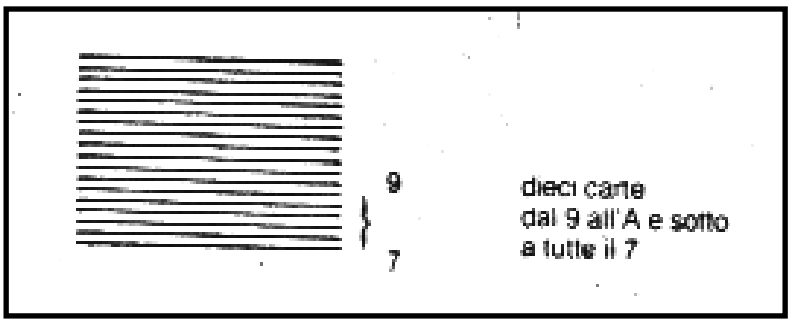
Effettuato il conteggio farete constatare che la somma delle carte scoperte corrisponde esattamente al numero di carte del mazzetto.

Per finire potete dimostrare che il gioco non riesce se voi non formulate la frase magica: basta rimescolare accuratamente il mazzo distruggendo l'ordine delle carte predisposte.

Passiamo al secondo gioco.

[3] Se si vuole evitare di contare 10 le figure, basta preparare 12 carte dall'A al Q invece di nove.

UNA PREDIZIONE IN BUSTA CHIUSA (MAZZO ALLA KRAUS)



Prima di esporre il gioco vero e proprio, analizziamo una variante del principio di Kraus: da un mazzo alla Kraus togliamo una carta qualsiasi (non fra le ultime nove), per esempio un 7, e mettiamolo da parte.

Contando con il metodo progressivo, le carte indicatrici forniranno 51 come somma totale. Immaginiamo ora di ripetere il procedimento dopo aver posto il 7 sotto l'asso nel mazzo alla Kraus

Effettuando il conteggio progressivo si avranno le stesse carte indicatrici di prima e, in piu' l'ultima carta (il 7) che verra' scoperta anch'essa. La somma totale delle carte indicatrici sara' quindi

51+7=58

Percio' ponendo sotto il mazzo alla Kraus una carta opportuna, si puo' far variare la somma complessiva delle carte indicatrici dal valore minimo 52 (se sotto l'A poniamo un altro A) al valore massimo 61 (se sotto l'A poniamo un dieci o una figura).

Ed ora il gioco: preparate il mazzo alla Kraus ponendo per esempio un otto sotto l'Asso e riponete il mazzo nell'astuccio. Poi scrivete su un foglio la frase:

"LA SOMMA DELLE CARTE SCOPERTE SARA' 59"

(infatti 51 +8=59).

Infilate il foglio in una busta e sigillatela.

Solo dopo aver ultimato questi preparativi potrete presentarvi ai vostri amici. Consegnate la busta sigillata ad una persona e richiamate l'attenzione di tutti i presenti su tale gesto.

Poi prendete il mazzo di carte dalla vostra tasca, estraetelo dall'astuccio e mescolate senza alterare il gruppo preparato.

Fate alzare, fate mescolare dagli spettatori la parte alzata (che non contiene il gruppo preparato), ed invitate uno dei presenti a scegliere una carta qualsiasi da quel mazzetto.

Rimettete il mazzetto su quello che vi era rimasto in mano e mostrate a tutti la carta prescelta sottolineando che e' stata liberamente e arbitrariamente scelta da uno spettatore.

Mostratevi disposto a cambiarla con un'altra se per caso qualcuno non fosse convinto della scelta e sospettasse un accordo fra voi ed uno dei presenti.

A questo punto non resta che eseguire il conteggio progressivo, sommare i valori delle carte scoperte, e far aprire la busta per constatare l'esattezza della vostra predizione.

UNA PERLA DI MATEMAGICA

DIVERTIAMOCI ORA CON UN GIOCO DI MATEMAGICA SEMPLICEMENTE F-A-V-O-L-O-S-O.

Sono lieto di poter presentare questo delizioso giochino con le carte che non richiede alcuna preparazione del mazzo, caratterizzato dalla completa assenza di ogni trucco, e che rappresenta una primizia assoluta per le pubblicazioni non riservate.

Il gioco ha il notevole pregio di poter essere interamente eseguito da uno spettatore che segua le vostre istruzioni senza che voi tocchiate materialmente alcuna carta del mazzo.

Invitate una persona insospettabile a prendere un mazzo di carte, a mescolarlo a suo piacimento e a farlo alzare piu' volte dai presenti.

Quando tutti saranno convinti della genuinita' di tali operazioni preparatorie, dite al vostro aiutante di formare tre mazzetti allineati pressappoco della stessa altezza e con le carte a faccia in giu'.

Fate scegliere uno di questi mazzetti da uno dei presenti e sottolineate la liberta' con cui si opera tale scelta.

Dichiaratevi anche disposto a far cambiare il mazzetto prescelto.

Una volta stabilito quale mazzetto e' quello scelto, fatelo rimescolare e alzare a volonta'. Poi dite al vostro aiutante di guardare la prima carta coperta del mazzetto, di farla vedere anche agli altri spettatori (senza pero' farla vedere a voi), e di rimetterla poi coperta nello stesso posto in cui si trovava, e cioe' in cima al mazzetto.

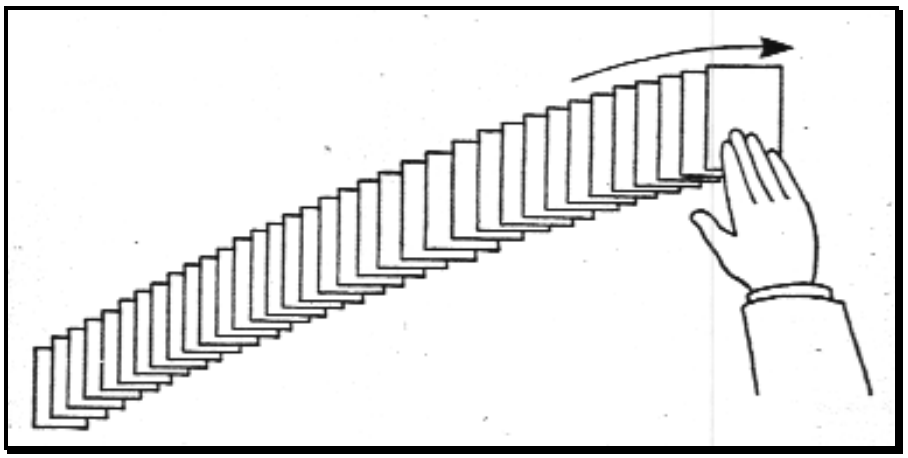
A questo punto il vostro aiutante deve depositare il mazzetto sul tavolo, allineato con gli altri due, ma con le carte a faccia in su.

Poi dovra' ricollocare i tre mazzetti uno sull'altro (nell'ordine che preferisce) in modo da ricostituire un unico mazzo.

Fatelo alzare anche piu' volte e poi, fingendo di aver colto nello sguardo di qualcuno un'aria di diffidenza, offritevi di far mescolare il mazzo all'americana. Fate eseguire questa operazione da una persona che sappia maneggiare le carte con una certa disinvoltura in modo da non rischiare che il gioco venga interrotto da una sventagliata di carte in tutte le direzioni a causa di una operazione maldestra. E del resto questo modo di mescolare le carte, se ben eseguito, risulta efficace e convincente e saranno tutti d'accordo nell'ammettere che ora le carte sono sicuramente disposte alla rinfusa.

Sottolineate che e' ora praticamente impossibile ritrovare la carta scelta a caso dagli spettatori e ben mescolata nel mazzo.

Per maggior sicurezza fate ancora alzare il mazzo, poi fatevelo consegnare e distendete le carte a ventaglio sul tavolo



Chiaramente, poiche' due mazzetti avevano le facce in giu' ed uno le facce in su, le carte saranno "ammattite", cioe' alcune presenteranno la faccia ed altre il dorso.

Ora create un po' di atmosfera pregando tutti i presenti di pensare intensamente alla carta scelta in modo che il fluido mentale vi guidi verso di essa. Legate un anello ad un filo (l'ideale sarebbe una fede matrimoniale) ed usandolo come un pendolino passatelo lentamente sopra le carte.

Dopo aver portato avanti la scena per un po', sarete perfettamente in grado di individuare la carta scelta dagli spettatori. Come ?

Dovrete considerare il serpentone di carte come se fosse richiuso su se stesso ad anello, e individuare la sequenza piu' lunga di carte scoperte consecutive.

La carta che cercate e' semplicemente la prima carta coperta dopo questa sequenza a sinistra (se siete destro) o a destra (se siete mancino).

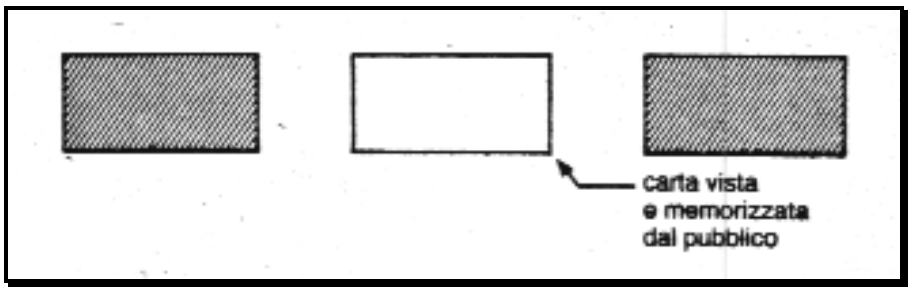
Tutto qui ! E cio' malgrado la mescolatura all'americana.

Due sole precauzioni sono necessarie:

1. il mazzo deve essere mescolato atl'americana una sola volta;

2. dopo tale mescolamento aprite le carte a ventaglio per mostrare al pubblico che le carte sono alla rinfusa ed ammattite, sia dalla parte rivolta verso di loro che dalla parte vostra, ed approfittate di questa occasione per capovolgere con naturalezza tutto il mazzo. Questa manovra ha il solo scopo di fare in modo che la carta che dovrete individuare risulti alla fine a faccia in giu': la ricerca con il pendolino sara' cosi' piu' efficace.

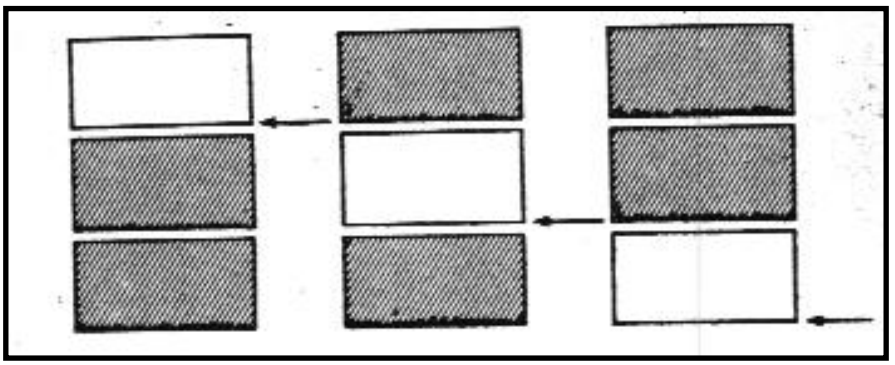
Ed ora cerchiamo di capire perche' il gioco riesce.



Siano questi i tre mazzetti allineati visti di profilo e supponiamo che il vostro aiutante abbia scelto e rovesciato a faccia in su il mazzetto centrale.

I due mazzetti tratteggiati rappresentano quindi le carte a faccia in giu', mentre il mazzetto bianco e' costituito da carte a faccia in su. La carta vista e memorizzata dal pubblico e' quella indicata dalla freccia.

Ponendo i tre mazzetti uno sull'altro in modo da ricostituire un unico mazzo, si possono presentare tre situazioni diverse:

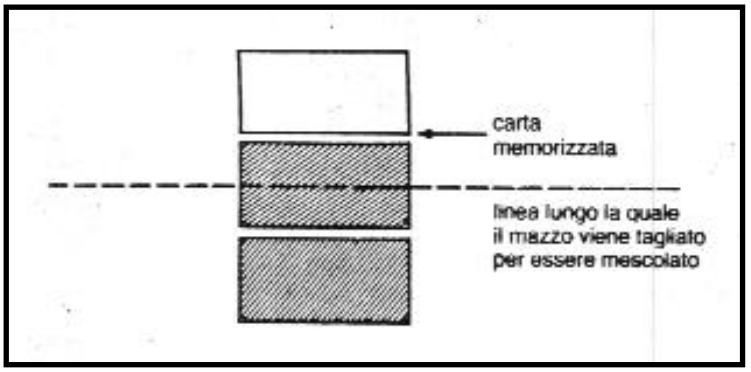


che pero' sono tutte equivalenti fra loro, se stabiliamo di considerare le carte del mazzo chiuse su loro stesse ad anello.

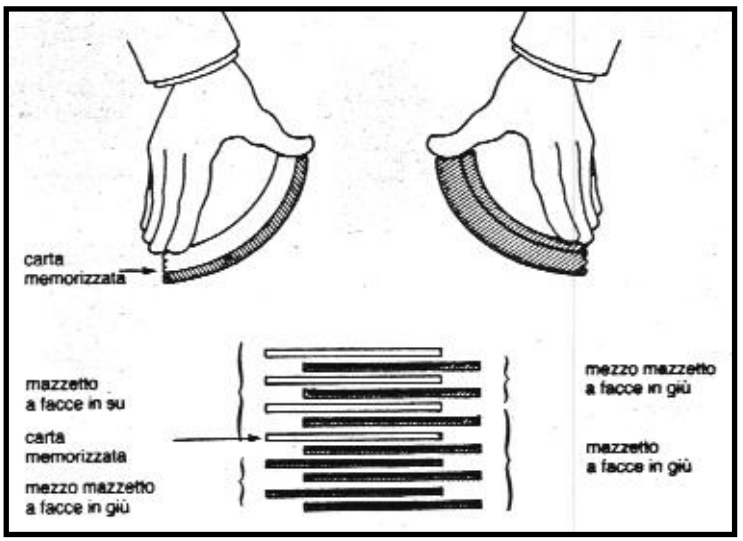
La freccia indica sempre la carta memorizzata dal pubblico.

Poiche' le carte vengono considerate chiuse ad anello, potete anche far alzare il mazzo piu' volte.

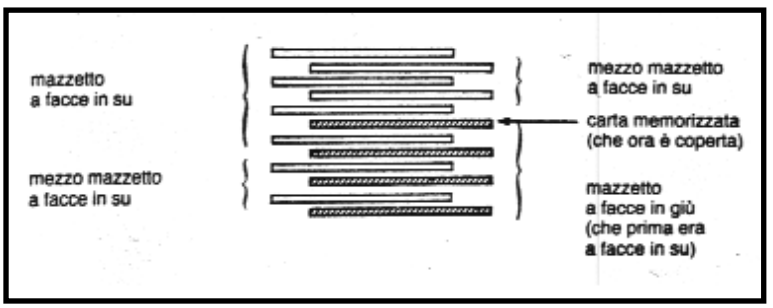
Ora vediamo cosa avviene con la mescolata all'americana. Per semplicita' supponiamo il mazzo nella situazione seguente



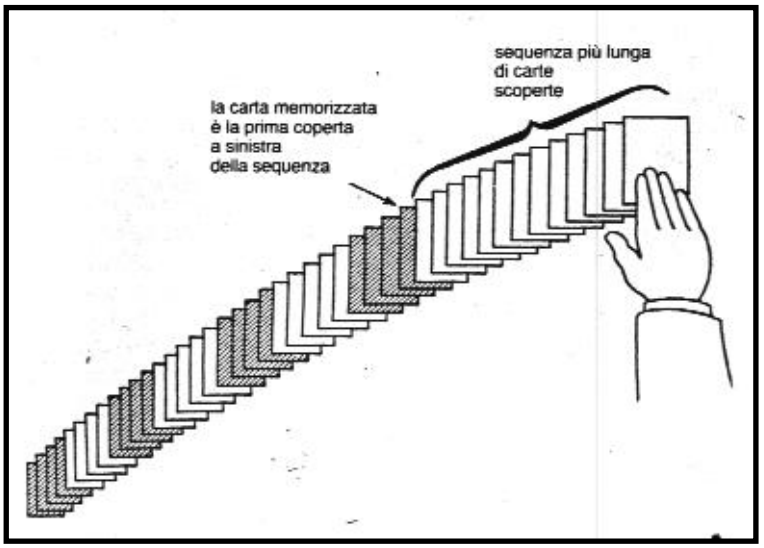
MESCOLANDO AVREMO



Dopo aver mostrato agli spettatori le carte ammattite da entrambi i lati, il mazzo risultera' capovolto e cioe'



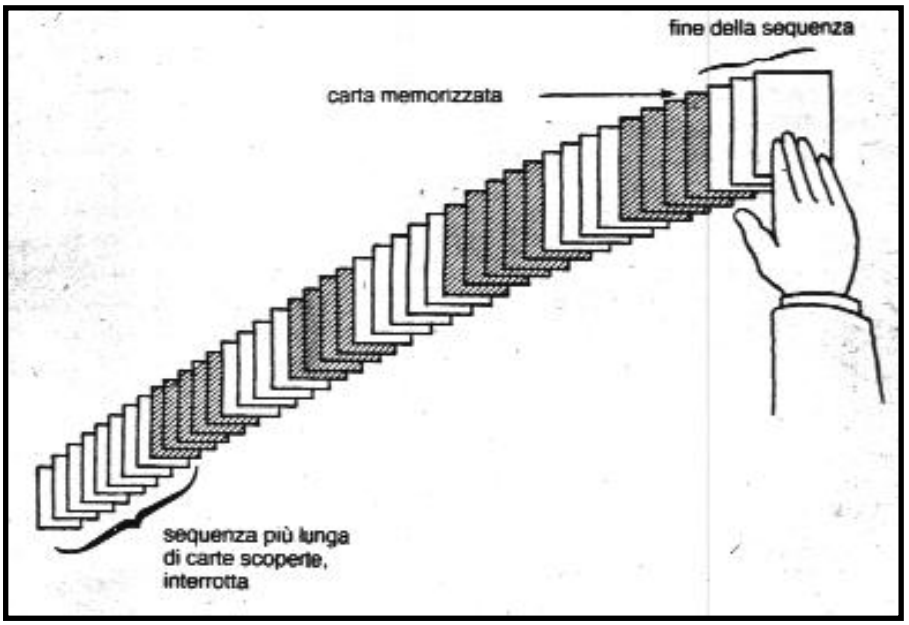
ed ora dividendo le carte a ventaglio sul tavolo si ha:



I mancini apriranno le carte a ,ventaglio dalla parte opposta e percio' la carta memorizzata dagli spettatori sara' in questo caso la prima coperta a destra della sequenza piu lunga di carte scoperte.

Se il mazzetto con le carte a faccia in su viene collocato in una delle altre due posizioni possibili (al centro o sotto), non cambia assolutamente nulla nel ragionamento precedente.

L'unica differenza consistera' nel fatto che la sequenza lunga di carte scoperte si trovera' in una posizione diversa del ventaglio di carte.



Ricordatevi in ogni caso che il mazzo si deve considerare chiuso su se stesso ad anello, e percio' puo' capitare (specie se il mazzo e' stato alzato) che la sequenza lunga di carte scoperte sia interrotta

Questo gioco e' basato su un trucco quasi inesistente, ma spesso avviene che proprio i giochi di questo tipo. specie se ben condotti e valorizzati, abbiano la riuscita migliore.

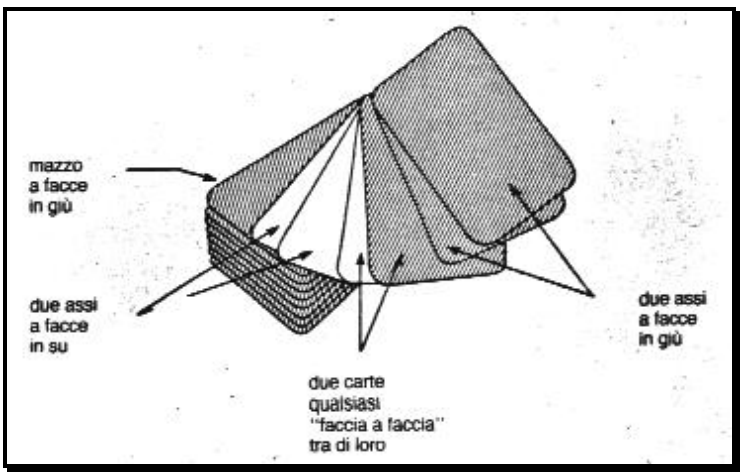
Prima di presentarlo ai vostri amici eseguitelo alcune volte da soli e, in questo come in qualsiasi altro gioco di prestigio,

tenete sempre presenti le due regole d'oro della prestidigitazione:

1) non ripetete mai lo stesso gioco:

2) non spiegate in anticipo cio' che state per fare.

I QUATTRO ASSI



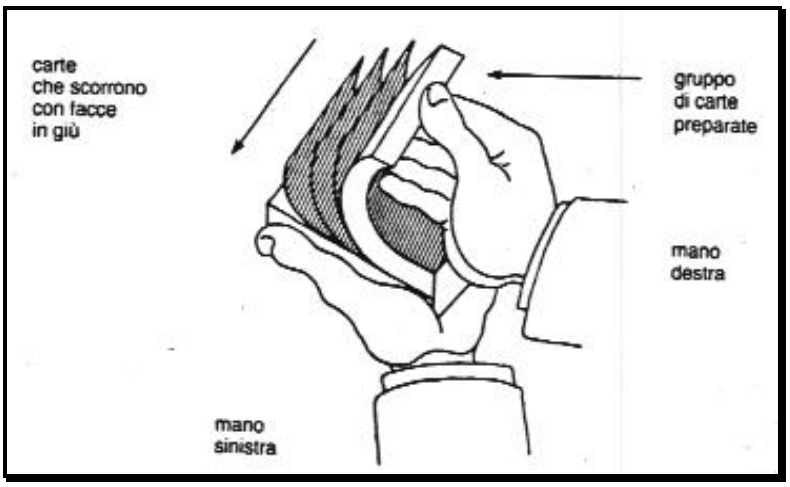
Sistemate un mazzo come indicato a fianco, e riponetelo nell'astuccio.

Quando, con i vostri amici, vorrete eseguire il gioco, tirate fuori l'astuccio dalla tasca o da un cassetto, estraete le carte e mescolatele facendo attenzione a non alterare il gruppo di sei carte preparate.

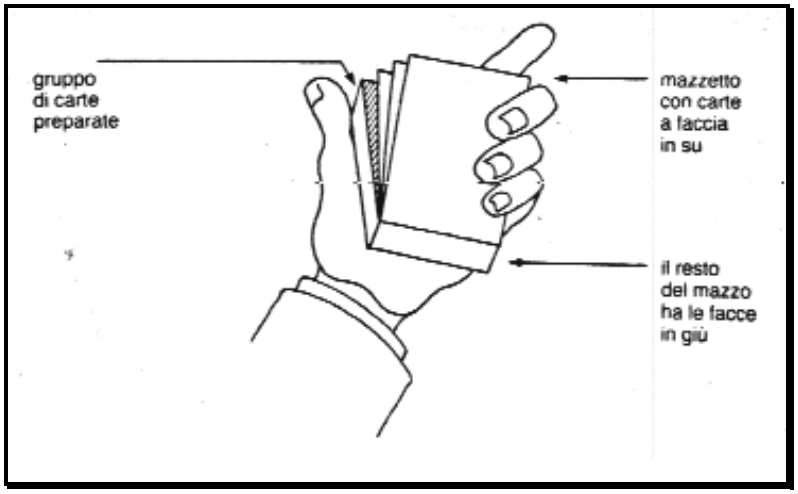
E' molto facile eseguire con naturalezza questa operazione anche senza possedere particolari doti di destrezza.

Aggiustate il mazzo in modo da renderlo compatto, e fate scorrere non troppo velocemente le carte come nella seconda figura

Mentre realizzate questo movimento chiedete ad uno dei presenti di fermarvi dicendo "Alt" quando lo desidera.



All'alt rovesciate il mazzetto rimasto nella mano destra, ponetelo sul resto del mazzo che avete nella mano sinistra e sistemate il mazzo rendendolo compatto.



Poi con la destra prelevate le carte superiori a faccia in su, depositatele sul tavolo e sopra metteteci la prima carta coperta del mazzo che vi e' rimasto nella sinistra, senza farla vedere.

Ripetete altre tre volte il procedimento di scorrimento delle carte e rovesciamento del mazzetto superiore, fino a formare quattro mazzetti la cui prima carta e' coperta.

A questo punto fate notare ai vostri amici che le quattro carte coperte sono state selezionate a caso da loro stessi quando vi hanno dato l'alt. Ma vi bastera' pronunciare una parola magica per trasformare le quattro carte coperte in quattro assi.

Ed e' cio' che puntualmente avverra' grazie alla preparazione iniziale del mazzo.

Un consiglio: usate un mazzo di carte il cui dorso abbia una cornice bianca. Questo perche' quando rovesciate il mazzetto superiore e togliete le carte a faccia in su, dovete necessariamente aprire il mazzo leggermente a ventaglio. E cosi' facendo rischiate di scoprire il gruppo di carte preparate in mezzo alle quali ci sono alcune carte a faccia in su. Se il dorso delle carte ha una cornice bianca

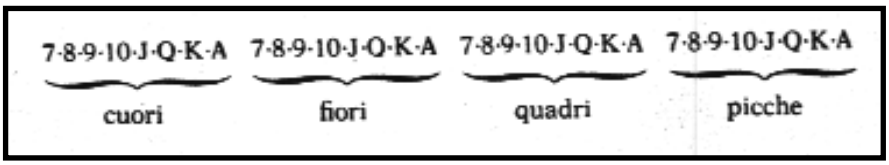
lungo il bordo, aprendo le carte a ventaglio (ma non troppo), esse appariranno identiche comunque siano messe le loro facce.

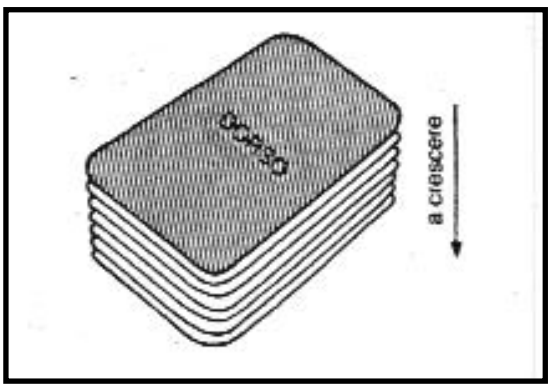
Il gioco e' particolarmente adatto per essere proposto a dei ragazzi ed e' di facilissima esecuzione.

BARARE A POKER

Che ne direste di stupire gli amici durante la solita partitina a poker, servendo loro un full ciascuno mentre voi avrete quello piu alto o, meglio ancora, chiedendo tre carte con la sicurezza di fare colore ?

Prima di spiegare il gioco mi raccomando (nel vostro interesse) di eseguire il gioco solo fra amici: declino ogni responsabilita' sulla vostra incolumita fisica nel caso foste tentati di barare sul serio.



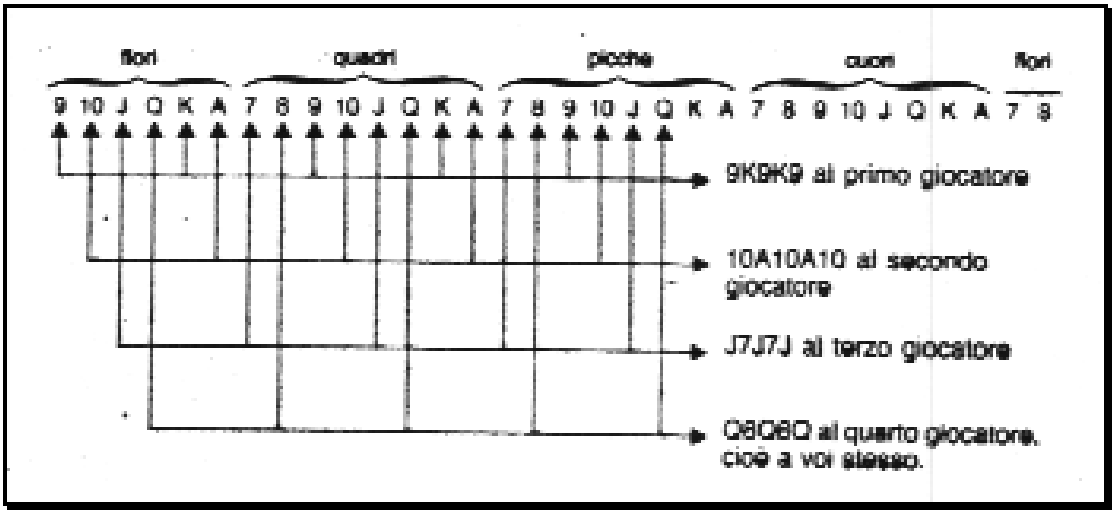


Preparate un mazzo da poker di 32 carte per quattro giocatori, con le carte divise per semi e in ordine crescente, con la carta piu' bassa verso il dorso, cioe' a crescere, con il 7 di cuori in alto e l'asso di picche in basso.

Il mazzo cosi' preparato puo' essere alzato a volontà' senza che venga alterato l'ordine ciclico che sta alla base del gioco.

Se ora distribuite le carte come in una normale mano di poker (con quattro giocatori), vi accorgerete che ciascun giocatore ricevera' un magnifico full

servito. Infatti supponendo che con l'alzata la prima carta coperta del mazzo sia il 9 di fiori, si avrebbe la distribuzione:



Il vostro gioco e' il migliore e vi permetterà di aggiudicarvi un piatto presumibilmente sostanzioso.

Se il vostro full e' costituito da un tris di dieci o da un tris di valore piu alto, anche senza conoscere le carte degli altri giocatori, avrete la garanzia di avere il punto migliore.

In caso contrario (cioe' se il tris e' di 9, 8 o 7) il punto migliore non e' il vostro ma lo diventera' se chiederete tre o quattro carte andando a colore.

Dovrete trattenere tutte le carte aventi lo stesso seme dell'ultima distribuita, e cambiare le altre.

Se avrete qualcuno alle vostre spalle, gli si rizzeranno i capelli in testa vedendo che rinunciate al full, e che vi entra un colore !

Questa mano puo' essere giocata in una normale partita se riuscite a procurarvi un mazzo di 32 carte con lo stesso dorso di quello con cui si sta giocando, a prepararlo e a metterlo in tasca. Non sara' eccessivamente difficile, quando toccherà a voi distribuire le carte, sviare l'attenzione con un pretesto qualsiasi mentre state mescolando (per esempio chiedendo un liquorino per tutti), e con

disinvoltura sostituire il mazzo con quello preparato. La consueta alzata prima della distribuzione fughera' ogni sospetto.

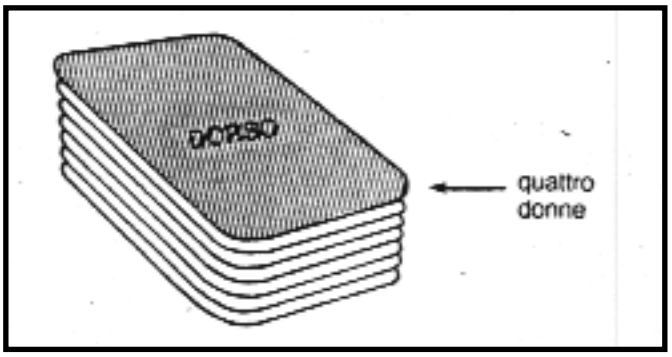
Dopo aver eseguito il gioco (e dopo aver dichiarato sorridendo di aver barato), senza precipitazione ma con assoluta naturalezza, mescolate il mazzo rimasto sul tavolo per evitare che qualche curioso possa scoprire che le carte erano ordinate in un modo particolare.

Vi si richiedera' certamente di ripetere il trucco, ma rifiutatevi categoricamente di farlo: ricordate la prima regola del prestigiatore !

Potete pero' eseguire un secondo gioco altrettanto strabiliante che affermerete di aver appreso da un libro sui metodi dei bari, non in commercio in quanto la diffusione e' riservata a poche persone introdotte nell'ambiente.

Queste divagazioni non sono arbitrarie, ma hanno lo scopo di distrarre i presenti e mentre proseguite con discorsi di questo tipo sistemate, fingendo di giocherellare innocentemente con le carte, un buon gioco sulla sommita' del mazzo (per esempio quattro carte uguali o cinque carte dello stesso seme).

Una buona scusa per sviare l'attenzione mentre eseguite questa operazione e' quella di richiedere il resto del mazzo, cioe' le carte dal 2 al 6.

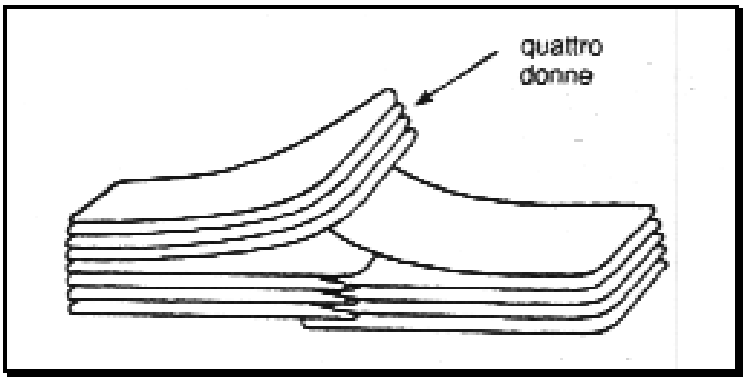


SUPPONIAMO CHE SIATE RIUSCITI A COLLOCARE SULLA SOMMITA' DEL MAZZO QUATTRO DONNE

Quando l'operazione e' compiuta e avete in mano l'intero mazzo di 52 carte sistemato come nella prima figura, esordite dicendo che negli Stati Uniti il poker viene giocato con 52 carte ed un tavolo e' costituito di norma da 5 giocatori.

Dividete il mazzo in due parti e mescolate all'americana avendo cura di fare in

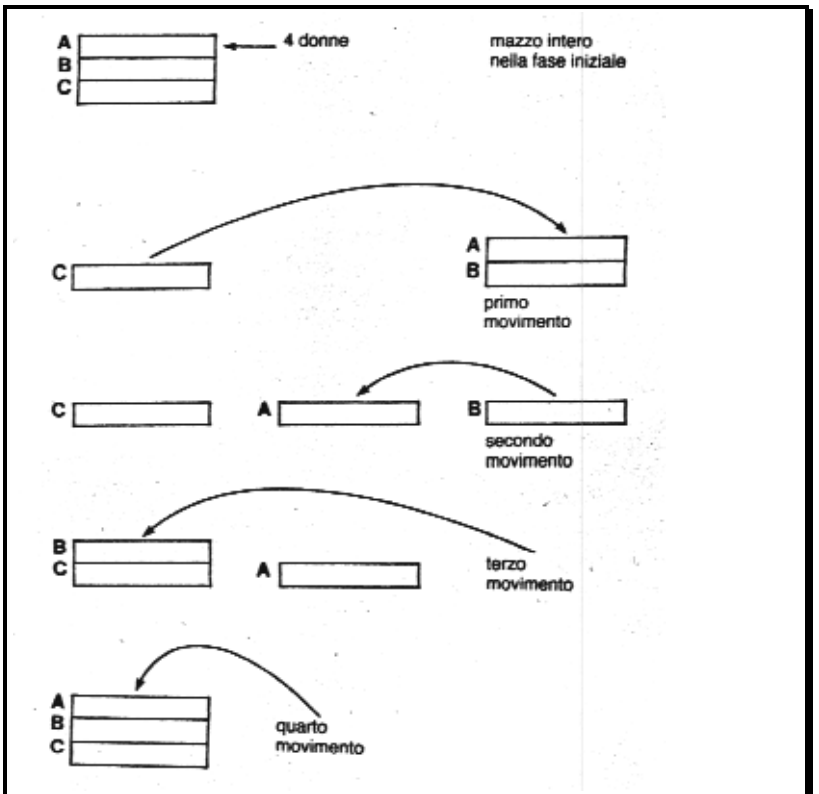
modo che le quattro donne non vengano mescolate con altre carte. Bastera' far scorrere i due mazzetti in modo che quello di destra finisca prima dell'altro.



L'operazione e' molto semplice perche' le quattro carte preparate occupano uno spessore piccolissimo, e puo essere ripetuta due o tre volte risultando alla fine molto convincente se viene eseguita con naturalezza.

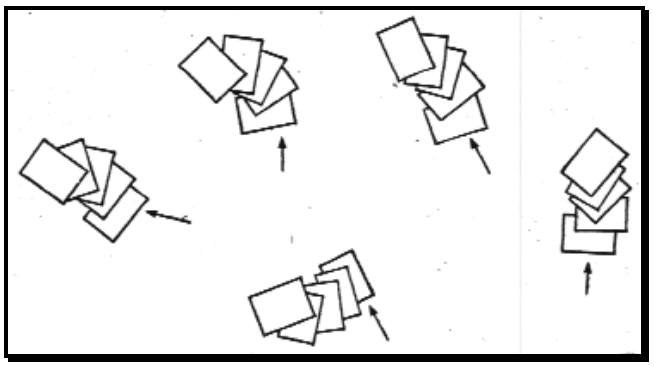
Poi effettuate la **finta alzata**, (illustrata nella figura qui a fianco).

Dopo qualche prova saprete eseguire questa finta alzata speditamente dando ai presenti l'illusione perfetta di aver realmente tagliato il mazzo, mentre in effetti esso e' rimasto nella la stessa disposizione iniziale.



LA FINTA ALZATA

Passiamo ora al gioco vero e proprio: distribuite regolarmente le carte coperte a cinque immaginari giocatori:



Le carte indicate con una freccia corrispondono alle prime cinque carte che si trovavano sulla sommita' del mazzo (nel nostro caso saranno 4 donne ed una carta qualsiasi).

Scoprite un mazzetto alla volta facendo notare che quando si gioca con tutto il mazzo e' molto piu' difficile avere un buon punteggio: un tris rappresenta gia' un'ottima mano.

Prima di scoprire un nuovo mazzetto ricoprite il precedente in modo che le quattro donne passino completamente inosservate.

Poi raccogliete i mazzetti uno alla volta mettendoli uno sull'altro e invitate i presenti a scegliere l'ordine con cui prenderli.

A questo punto avrete in mano un'unico mazzo di 25 carte in cui la quinta, la decima, la quindicesima, la ventesima e la venticinquesima corrispondano a quelle prima indicate con le freccette.

Eseguite una seconda volta la finta alzata e mentre eseguite questa operazione avvertite i vostri amici di osservare attentamente le vostre mani: i bari talvolta distribuiscono te carte prendendole da sotto il mazzo invece che da sopra, ed essi dovranno prestare la massima attenzione per controllare che cio' non avvenga.

Ridistribuite normalmente le carte ai cinque immaginari giocatori e scoprite poi lentamente, per creare un po' di suspense, i mazzetti uno ad uno lasciando il vostro per ultimo.

Prima di scoprirlo fate notare che le vostre mani sono state piu' svelte dei loro occhi, dopo di che "spizzicate" l'ultimo mazzetto davanti a Ioro esibendo un magnifico poker di donne.

Infatti nella seconda distribuzione le cinque carte indicate dalle freccette si troveranno tutte nell'ultimo mazzetto.

Questo gioco, pur cosi' semplice, se condotto con un minimo di disinvoltura, e' di

effetto garantito.

Un ulteriore perfezionamento, che richiede pero' una dose di abilita' leggermente maggiore, consiste nell'usare un mazzo assolutamente vergine, mescolato ed alzato a volonta'.

Eseguite la prima smazzata con combinazioni insignificanti a carte scoperte. Mentre vi dilungate a spiegare le regole del gioco all'americana e la difficolta' con cui si realizzano i punti, adocchiate una carta in ciascun mazzetto in modo da costituire una buona mano: potrebbe trattarsi di cinque carte dello stesso seme, oppure di una scala, oppure di un full, a seconda del caso.

Nel raccogliere i mazzetti (operazione che dovrete compiere mantenendo sempre impegnata l'attenzione dei presenti con la vostra parlantina), farete in modo che la carta adocchiata risulti per ultima. L'operazione puo' essere condotta nel modo indicato in figura, dove le carte sono scoperte e' quella adocchiata e indicata con una freccia.

Con questo accorgimento, che dopo qualche prova sarete in grado di eseguire rapidamente e senza dare nell'occhio, vi troverete in mano un mazzo in cui le cinque carte adocchiate si trovano, come nel caso precedente, al quinto, decimo, quindicesimo, ventesimo e venticinquesimo posto.

Ora eseguite la finta alzata e ridistribuite le carte coperte: il punto prescelto andra' puntualmente a finire nel vostro mazzetto.

UN QUADRATO MAGICO CON LE CARTE

Prendete da un mazzo quattro carte di valore diverso, per esempio un 2 un 6 un 7 e un 9, c tutte le altre carte con gli stessi valori numerici ma seme differente.

Avete' cosi un mazzetto di 16 carte: ebbene, sapreste disporle in un quadrato magico in modo che la somma per ogni riga, colonna o diagonale sia costante, e che per ogni riga, colonna e diagonale compaiano ogni volta tutti e quattro i semi ?

SOLUZIONE DEL QUADRATO MAGICO

UNA DELLE POSSIBILI SOLUZIONI E'

2_c	6_q	9_f	7_p
7_f	9_p	6_c	2_q
6_p	2_f	7_q	9_c
9_q	7_c	2_p	6_f

che, come tutte le altre, fornisce per ogni riga, colonna o diagonale la somma costante 24.

Tutte le soluzioni possono essere ottenute con il criterio seguente: dividiamo il quadrato in quattro quadranti (Il primo quadrante è quello in alto a sinistra, il secondo quello in alto a destra, il terzo in basso a sinistra e l'ultimo in basso a destra), e sistemiamo quattro carte qualsiasi di valore e seme differenti nel quadrante iniziale

2_c	6_q	*	*
7_f	9_p	*	*
*	*	*	*
*	*	*	*

Nel secondo quadrante vanno collocate altre 4 carte in modo che risultino scambiati numeri e semi fra prima e seconda riga e scambiate ancora i numeri fra prima e seconda colonna:

scambiate riga a numeri e semi, e poi colonna ai soli numeri.

2_c	6_q	9_f	7_p
7_f	9_p	6_c	2_q
*	*	*	*
*	*	*	*

Nel terzo quadrante fate il contrario: rispetto al secondo quadrante scambiate colonna a numeri e semi, e poi riga ai soli numeri

2_c	6_q	9_f	7_p
7_f	9_p	6_c	2_q
6_p	2_f	*	*
9_q	7_c	*	*

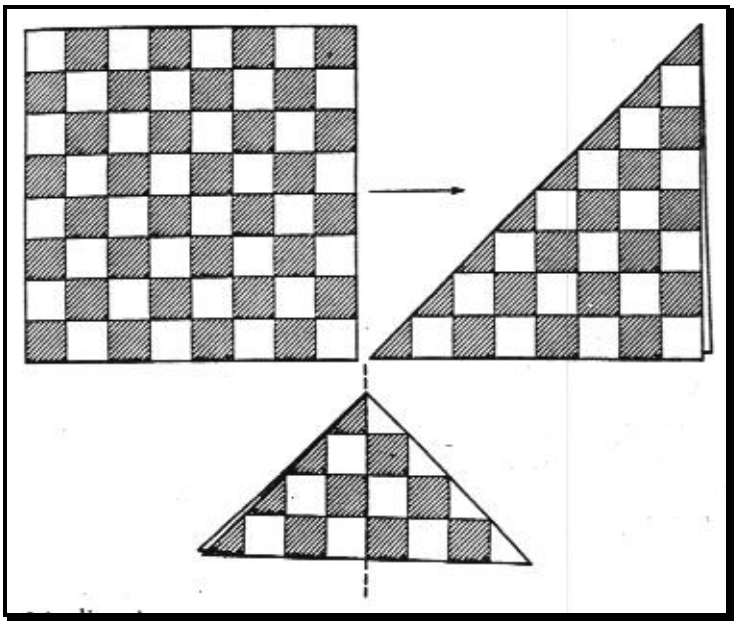
ed infine nel quarto quadrante comportatevi come nel secondo rispetto al terzo quadrante: scambiate riga a numeri e semi, e poi colonna ai soli numeri.

2_c	6_q	9_f	7_p
7_f	9_p	6_c	2_q
6_p	2_f	7_q	9_c
9_q	7_c	2_p	6_f

SCOMPOSIZIONE DI UNA SCACCHIERA CON DUE SOLI TAGLI

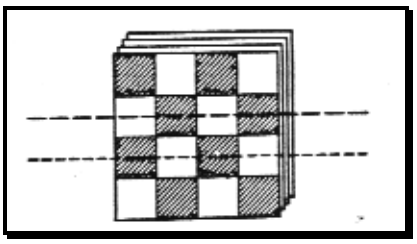
Disegnate una regolamentare scacchiera di 64 caselle su un foglio di carta.

Sareste capaci di piegarla in modo tale che con due soli colpi di forbici risultino nettamente separate una dall'altra le 32 caselle bianche e le 32 caselle nere ?



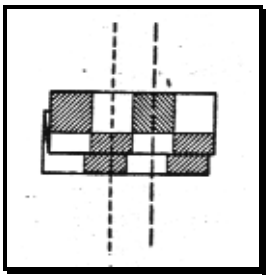
Poiche' sono necessarie diverse piegature e' opportuno disegnare la scacchiera su un foglio di carta velina. Cominciate col piegarla in quattro lungo le diagonali e tagliate lungo la linea tratteggiata.

Riaprite il foglio ed otterrete quattro quadrati con 16 caselle ciascuno, che metterete uno sull'altro:



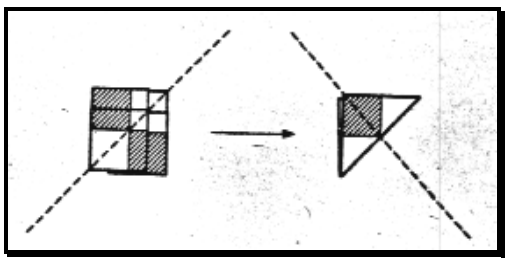
Ora piegate lungo le linee tratteggiate una volta in un verso e una volta

nell'altro

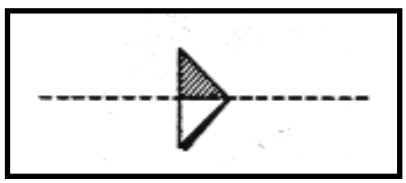


tutto il pacchetto contemporaneamente, e appiattite bene le piegature con l'unghia.

Piegate ancora lungo le due linee tratteggiate verticali, una volta in un verso e una volta nell'altro



Appiattite ancora ben bene e piegate successivamente lungo le due diagonali tratteggiate. Avrete ottenuto a questo punto un triangolino



che con un secondo ed ultimo colpo di forbici lungo la linea tratteggiata orizzontale, taglierete in due.

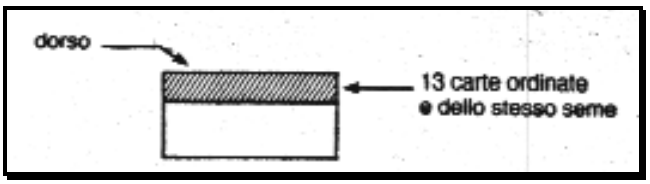
Le 64 caselle della scacchiera risulteranno tutte divise una dall'altra.

Poiche' sono necessarie molte piegature, torno a raccomandarvi di usare un foglio di carta velina, possibilmente piuttosto grande.

LA CARTA RITROVATA

Questo gioco da solo vale il prezzo del libro: seguitemi attentamente e poi giudicherete se ho esagerato o no.

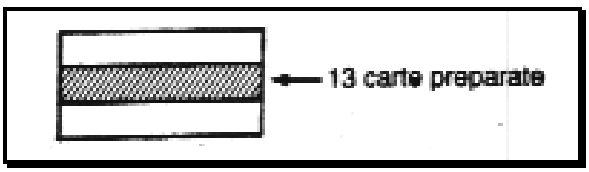
Vi garantisco che riuscirete a stupire anche molti prestigiatori dilettanti e qualche professionista, in quanto riuscirete a controllare un particolare ordinamento del mazzo anche dopo due mescolate all'americana (che, per curiosita', vengono chiamate in gergo "riffle shuffle") e un numero arbitrario di alzate.



Preparate un mazzo di 52 carte sistemando 13 carte dello stesso seme (in ordine crescente o decrescente) sulla sommita' del mazzo.

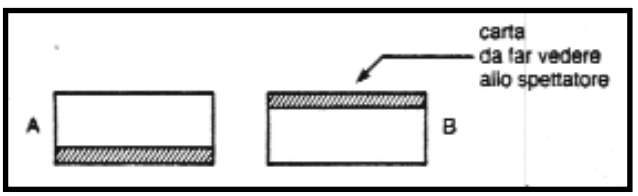
Dopo aver estratto il mazzo gia' preparato) dall'astuccio, eseguite una finta alzata con il metodo dei tre mucchietti gia' descritto nel gioco "Barare a poker".

Ricomposto il mazzo esso sara' tornato nelle stesse identiche condizioni iniziali. Ora eseguite una vera alzata sollevando circa i due terzi del mazzo e ricomponendolo.



Il gruppo preparato di carte si trovera' ora piu' o meno esattamente a meta' del mazzo Invitate uno spettatore ad alzare il mazzo facendo due mucchietti possibilmente uguali.

Chiamiamo A il mezzo mazzo superiore e B quello inferiore.

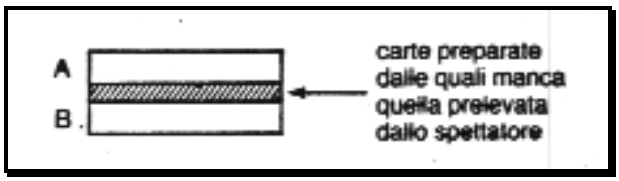


Alcune carte delle 13 preparate si troveranno in fondo al mucchietto A, mentre le altre si troveranno in cima al mucchietto B.

Sembrerebbe piuttosto difficile eseguire queste operazioni in modo che quest'ultima alzata suddivida in due parti il gruppo di carte preparate, ma lo spessore di 13 carte e' sufficientemente elevato da garantire che cio' avvenga anche se si commettono delle imprecisioni.

Provate piu' volte tutto il ciclo di operazioni e vi convincerete della facilita' e sicurezza con cui esse possono essere eseguite.

Ora invitate lo spettatore a prelevare la prima carta in cima al mucchietto B (che e' quindi certamente una delle 13 preparate), ad osservarla e a mostrarla ai presenti senza che voi la vediate.



Nel frattempo ricomponete il mazzo nella posizione originaria riportando A sopra B.

Fate ora rimettere la carta nel mazzo in una posizione qualsiasi, e fatelo squadrare bene in modo che non sporgano carte.

Richiamate l'attenzione dei presenti sul fatto che il mazzo e' stato alzato da uno di loro, e che la carta scelta e' stata reinserita a caso nel mazzo stesso. Ma il mazzo avrebbe potuto essere stato preparato in modo da consentirvi una rapida individuazione della carta scelta, per cui, per fugare ogni dubbio, invitate uno dei presenti a mescolare all'americana e ad alzare.

Fingete poi di notare una scarsa convinzione negli sguardi degli spettatori, e invitate di nuovo un'altra persona a mescolare all'americana e ad alzare. Fate ancora alzare a volonta' il mazzo.

Ebbene, ora siete in grado di ritrovare immediatamente la carta scelta, malgrado la doppia mescolata all'americana e le varie alzate !

Supponiamo che le 13 carte preparate fossero dei quadri , e che la carta scelta fosse il 2 di quadri. Osservando le carte aperte a ventaglio, fate caso a tutte le carte di quadri, ignorando le altre. Esse saranno disposte tutte in ordine crescente o decrescente, tranne una [4] fuori posto che e' appunto quella cercata.

E' straordinario che dopo ben due mescolate all'americana e diverse alzate l'ordine delle 13 carte preparate non venga affatto alterato.

---

[4]Che si chiude ciclicamente su se stesso, a partire da una qualsiasi, per esempio 7 8 9 ... 4 5 6.

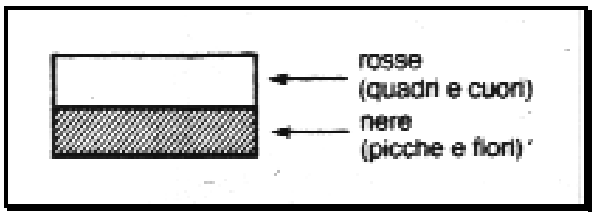
Quando le 13 carte vengono suddivise in due parti, ciascuna di tali parti e' talmente lontana nel mazzo dall'altra, da non mescolarsi con essa anche ripetendo due volte il procedimento.

Le alzate non hanno alcuna influenza in quanto in nessun caso possono diminuire la distanza fra le due parti, ma tutt'al piu' possono far scorrere tale distanza lungo lo spessore del mazzo.

ROSSE E NERE

Se il gioco precedente e' eccezionale, questo non e' certamente da meno. Vi consiglio pero' di eseguirlo ad un gruppo di amici attenti e intelligenti, in grado quindi di apprezzarlo fino in fondo

Per esempio al termine di una partita di bridge potrete dimostrare quanto sia facile manovrare le carte in modo da servire mani sbilanciate a vostro piacimento.



IN PRECEDENZA AVRETE PREPARATO UN MAZZO DIVIDENDO LE CARTE ROSSE DALLE NERE

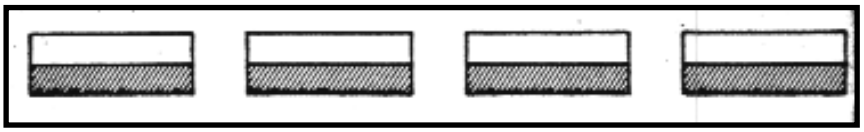
Tiratelo fuori dall'astuccio ed eseguite la solita finta alzata in tre mucchietti. Poi iniziate a distribuire le carte coperte a quattro giocatori immaginari dicendo che non e' necessario eseguire una distribuzione regolare ma, per vanificare una vostra possibile preparazione del mazzo, le carte possono essere servite ruotando una volta in un verso ed un'altra in verso opposto, oppure a due a due o a tre a tre a discrezione di chi sta servendo.

Fermatevi prima di aver raggiunto la meta' del mazzo, e raccogliete le carte (sempre coperte) rimettendole sopra il mazzo che avete in mano. Ovviamente il mazzo si trovera' nelle stesse identiche condizioni iniziali.

Eseguite nuovamente una finta alzata e invitate uno dei presenti a distribuire tutto il mazzo, con il criterio che avete mostrato, ai quattro giocatori fantasma.

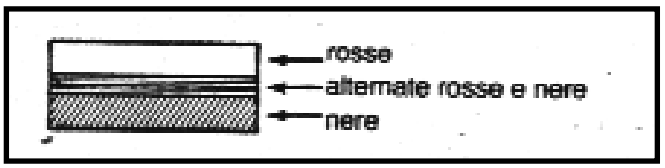
L'unica condizione e' di fare attenzione che ciascuno riceva tredici carte come in una normale mano di bridge.

Chiaramente, ma gli spettatori non lo sanno, ciascuno dei quattro mucchietti avra' le carte rosse divise dalle nere.



Invitate i presenti a scegliere due mucchietti e a mescolarli all'americana. Lo stesso farete con i due rimanenti.

In ciascuno dei due casi dopo aver mescolato avrete un mazzetto diviso in tre zone: quella superiore costituita da carte tutte rosse, quella inferiore da carte tutte nere (o viceversa) e una zona centrate con carte alternate rosse e nere.

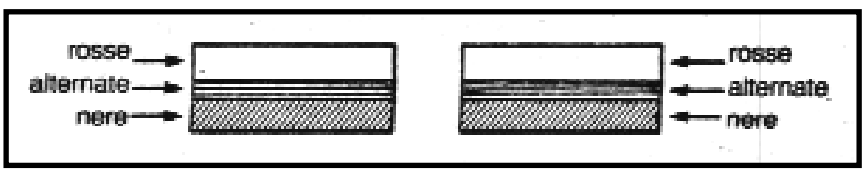


Fate mescolare fra loro all'americana i due mazzetti cosi ottenuti in modo da ottenere un unico mazzo che ancora sara' costituito da tre zone con le stesse caratteristiche (rosse, alternate, nere).

Ma i presenti non lo sanno e saranno perfettamente convinti che dopo la distribuzione e le varie mescolate le carte siano disposte veramente a caso.

La fase seguente non ha alcuna influenza sul gioco, e serve solo a confondere ulteriormente gli spettatori: date il mazzo ad uno dei presenti e ditegli (molto seriamente) di concentrarsi e di posare una alla volta, e coperte, le carte sul tavolo in modo da formare due mucchietti; su quello di destra mettera' le carte che egli avra' la sensazione essere di un colore, e su quello di sinistra le carte che egli riterra' di colore contrario.

Sara' libero di seguire il criterio che preferisce, ma fate bene attenzione a che tutti resistano alla tentazione di controllare se sta indovinando il colore delle carte.



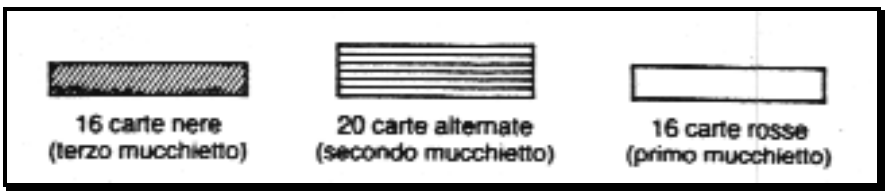
Al termine risulteranno due mucchietti ciascuno diviso in tre zone.

Ora spiegherete di aver guidato telepaticamente la distribuzione nei due mazzetti, ma poiche' possedete anche doti di preveggenza, avete fatto in modo che la distribuzione non venga alterata da una ulteriore mescolata all'americana.

Fate mescolare all'americana i due mazzetti in modo da ottenerne uno solo che, ancora, sara' diviso in tre zone.

Infine pregate uno dei presenti di prendere il mazzo e di depositare (coperte) una carta alla volta su un unico mazzetto.

Fingendo concentrazione contate mentalmente le carte e fermatelo alla sedicesima. Fategli fare poi un secondo mucchietto di venti carte accanto al primo, ed infine un terzo mucchietto con le rimanenti, allineato con i primi due.



A QUESTO PUNTO AVRETE LA SITUAZIONE SEGUENTE

Ricordate a tutti che ci sono state ben quattro mescolate all'americana e due distribuzioni casuali di carte e che percio' nessuno puo' sospettare una preparazione del mazzo. Se qualcosa e' avvenuto cio' e' solo in forza delle vostre doti paranormali.

Fate scoprire il mucchietto centrale e contate le carte rosse e le carte nere: esse saranno dieci e dieci, dimostrando la vostra capacita' di distribuire carte in modo bilanciato.

Ma la sorpresa sara' ancora maggiore quando scoprirete i due mucchietti laterali e tutti si renderanno conto che uno e' costituito solo da carte rosse e l'altro solo da carte nere.

ANCORA SUL SI STEBBIN

Per concludere esaminiamo un metodo piu' rapido per preparare un mazzo alla "Si Stebbin", e un ultimo gioco basato sull'uso di tale mazzo.

Inoltre miglioreremo la distribuzione apparentemente casuale delle carte alternando i colori dei semi.

Infatti nel Si Stebbin visto in precedenza i semi erano alternati con il criterio "Come Quando Fuori Piove" (cioe' nero - rosso - rosso - nero).

E' preferibile invece adottare il criterio "guarda fuori come piove" (dove guarda sta per quadri) e i colori sono alternati.

Per curiosita', in lingua inglese si usa ricordare la sequenza dei semi con l'acronimo CHASED, in cui le consonanti hanno il seguente significato:

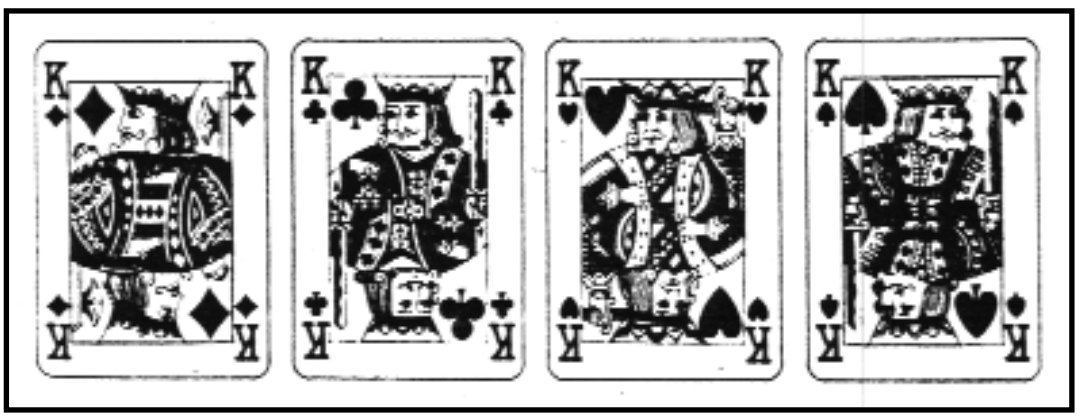
C = clubs = fiori

H = hearts = cuori

S = spades = picche

D = diamonds = quadri

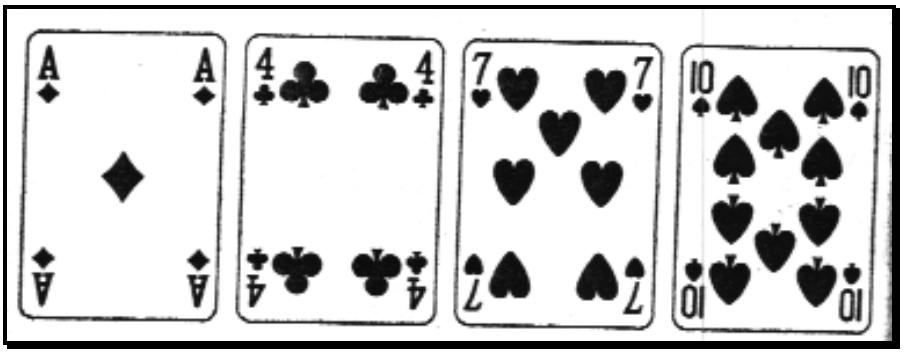
Passiamo ora alla sistemazione del mazzo. Dividete le 52 carte in quattro mucchietti a seconda del loro seme; disponeteli davanti a voi, prima i quadri poi i fiori, i cuori e le picche (guarda fuori come piove), e ordinatele a faccia in su in scala crescente in modo che la carta piu' bassa (l'A) sia a contatto con il tavolino e



la carta piu' alta (il K) stia in cima.

Ora, nel primo mazzetto a sinistra passate una carta da sotto a sopra. Nel secondo quattro carte (tutte insieme) da sotto a sopra.

Nei due rimanenti passatene rispettivamente sette e dieci (sempre tutte insieme) da sotto a sopra.



AVRETE ORA LA DISPOSIZIONE SEGUENTE

Non rimane ora che prendere una carta alla volta. partendo dall A, da ciascun mazzetto procedendo da sinistra a destra e ricominciando da capo, fino a che non avrete in mano tutto il mazzo (con le carte a faccia in su). il mazzo e' ora preparato alla Si Stebbin e gode, ripetiamolo, delle seguenti proprieta'.

1. Puo' essere alzato infinite volte senza che perda le sue caratteristiche.

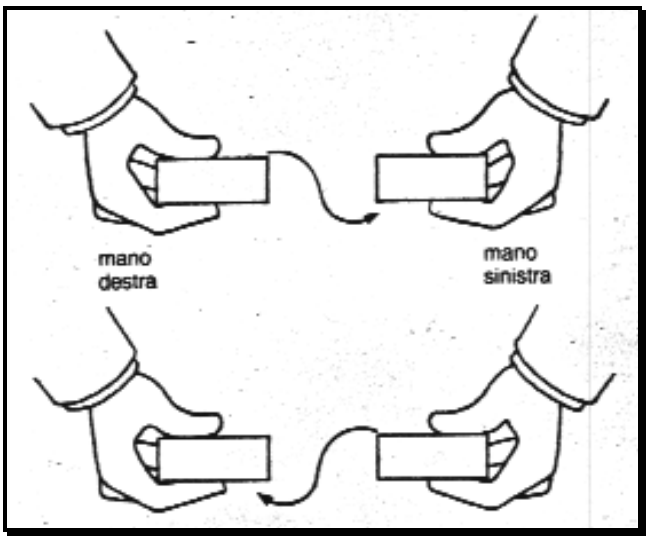
2. Ogni carta corrisponde alla precedente aumentata di 3 unita', e con il seme "slittato" di un posto rispetto all'ordinamento "guarda fuori come piove". Per esempio dopo il 4 di fiori c'e' il 7 di cuori; dopo il J di quadri c'e' l'asso di fiori (infatti l'ordine numerico delle carte si richiude ciclicamente e dopo il K si ricomincia con l'A). Dopo il 5 di picche c'e' l'8 di quadri (anche l'ordine dei semi si richiude ciclicamente). E cosi' via.

3. Adocchiando l'ultima carta del mazzo saprete immediatamente qual'e' la prima. Infatti poiche' tutto il mazzo si richiude ciclicamente, la prima carta puo' essere considerata la successiva dell'ultima. Cosi', se l'ultima carta e' l'8 di fiori, allora la prima e' il J di cuori.

Ci sono poi molte altre proprieta' interessanti che pero' tralasciamo.

Prima di passare alla descrizione del gioco da eseguire col mazzo Si Stebbin, desidero insegnarvi un particolare mescolamento assolutamente fantastico ed originale che non troverete su nessun libro in commercio e che lascia inalterato l'ordinamento del mazzo Si Stebbin.

Mettete il mazzo coperto sul tavolo, con la destra afferratene meta' e con la sinistra prendete la meta' inferiore. Ora passate una o piu' carte dalla cima del mazzetto destro in fondo al mazzetto sinistro, poi ancora una o piu' carte dalla cima del mazzetto sinistro in fondo a quello destro.



Ripetete piu' volte consecutivamente questi movimenti: imparerete in breve ad eseguirli con scioltezza e naturalezza.

Chi vi osserva avra' la perfetta convinzione che stiate realmente mescolando il mazzo mentre invece l'ordinamento Si Stebbin sta semplicemente scorrendo lungo lo spessore del mazzo.

In definitiva e' come se aveste soltanto alzato piu' volte il mazzo [5].

Passiamo infine alla descrizione del gioco: preparate un mazzo Si Stebbin, mescolatelo come descritto, poi datelo ad uno spettatore dicendogli che mentre voi volterete le spalle, egli fara alzare piu' volte il mazzo ai presenti.

Quando tutti saranno convinti dell'impossibilita' vostra di conoscere quale sia la prima carta in cima al mazzo, dite ai presenti di guardarla (voi sarete sempre voltato), e di inserirla capovolta in un punto qualsiasi del mazzo.

Poi pregate lo spettatore che vi sta aiutando di voltare il mazzo a faccia in su e di aprirlo a ventaglio sul tavolo.

---

[5]Per avere il permesso di rivelare il segreto di questo finto miscuglio (molto semplice in se stesso ma di grande effetto se eseguito rapidamente e con naturalezza), il prestigiatore che mi ha rivelato il trucco ha dovuto richiedere il benestare del club magico al quale appartiene. I trucchi piu' semplici sono quelli piu' gelosamente custoditi.

In questo modo tutte (o quasi) le carte saranno visibili tranne quella scelta dagli spettatori che sara' coperta.

Voi immediatamente sarete in grado di indovinarla: infatti guardando l'ultima carta scoperta bastera' aggiungere tre al suo valore numerico, e passare al seme successivo della sequenza.

Se vi risulta difficile ricordare la sequenza dei semi, ricordatevi semplicemente che la carta da indovinare ha colore contrario all'ultima del mazzo.

Cosi', se l'ultima carta del mazzo e' un 9 di fiori, quella da indovinare e' una donna rossa.

Una volta indovinata la carta rimettetela con noncuranza sopra l'ultima scoperta e riavrete il mazzo nuovamente ordinato alla Si Stebbin.

Anche se ciò va contro la prima regola, potrete rieseguire il gioco due o tre volte senza che i presenti possano capire il trucco.