

LEZIONE N° 12



Questa è una lezione molto importante poiché con essa vi fornirò tre dei più grandi classici con le carte conosciuti in Magia.

Assicuratevi di ripassare la Lezione 9 prima di cominciare a studiare questa lezione. In quella lezione vi presentavo alcuni meravigliosi principi su cui la Magia con le carte si basa. Spero che nel frattempo li abbiate padroneggiati poiché avrete bisogno di conoscerli in modo approfondito per poter eseguire questi effetti.

Inoltre, vi fornirò i seguenti nuovi principi con le carte:

1. Il trasferimento della carta
2. La falsa conta
3. Impalmaggio con misdirection
4. Occultamento nella tasca
5. Sparizione della carta indipendente
6. Sparizione della carta dal dorso al palmo della mano
7. Sparizione della carta con perno

I dispositivi meccanici sono:

1. La tasca nella manica
2. Il nascondiglio sulla spalla

LE CARTE CHE PASSANO NELLA NOTTE

Questa è la mia versione del famoso “Gioco delle trenta carte” (“Thirty Card Trick” o “le carte da tasca a tasca”) che ha avuto grande successo fra i prestigiatori. Ogni mago di una certa fama ha un proprio modo di

lavorare questo effetto e varie destrezze che utilizza per realizzarlo. Io ho utilizzato numerose modalità per presentare questo esperimento, ma quello che sto per insegnarvi è il mio metodo preferito.

Questo effetto è uno di quegli esperimenti magici che sembrano essere eseguiti in modo soprannaturale. Permette di esercitare al meglio la propria capacità di intrattenere il pubblico e di trasmettergli l'idea che state facendo grande Magia.

Effetto:

Dodici carte vengono contate nella mano sinistra dell'esecutore da uno spettatore e dodici carte vengono contate anche nella sua mano destra. Lo spettatore quindi avvolge il pacchetto di carte della mano destra in un fazzoletto che regge per tutta la durata dell'esecuzione dell'effetto. Il pacchetto di carte della mano sinistra viene dato a un altro spettatore affinché lo regga. A qualcuno del pubblico viene chiesto di scegliere un numero compreso tra uno e cinque. Immaginiamo che il numero scelto e detto ad alta voce sia tre. L'esecutore ora sa che deve far passare tre carte dallo spettatore che regge le dodici carte allo spettatore che regge il pacchetto avvolto nel fazzoletto. Una carta passa. Un'altra carta passa. L'esecutore conta il pacchetto di carte e scopre che sono solo dieci. L'esecutore ora fa finta di prendere una terza carta dal pacchetto e di trattenerne lo "spirito" nella sua mano. Lo spettatore quindi conta le carte e scopre che sono solo nove. Il mago ora fa finta di rimettere lo "spirito" della carta a posto e quindi si scopre che il pacchetto contiene nuovamente dieci carte. La carta invisibile viene tolta di nuovo e il pacchetto contiene nove carte. L'esecutore lancia la carta invisibile nel pacchetto contenuto nel fazzoletto. Ora tre carte sono passate. Lo spettatore prende il pacchetto dal fazzoletto e conta le carte. Egli scopre che sta reggendo quindici carte invece che dodici.

Accessori:

1. Un mazzo di carte.
2. Un fazzoletto preso in prestito.

Segreto e presentazione:

Esecuzione:

Prendete un mazzo di carte dalla tasca o chiedetelo in prestito ed estraete le carte dalla scatola.

Fate salire sul palco due spettatori. Voi vi metterete tra i due. Rivolgetevi a quello sulla sinistra e dite,

“Vuole gentilmente aiutarmi con questo esperimento? Voglio che lei mescoli bene questo mazzo di carte e conti dodici carte sulla mia mano sinistra”.

Nota:

Come regola, i prestigiatori contano quindici carte in ciascuna mano o sul tavolo. Le due tasche contengono trenta carte. Da qui il gioco prende il nome di “Gioco delle trenta carte”. Tuttavia, io preferisco usare dodici carte in ciascun pacchetto per svariate ragioni. Lo capirete quando padroneggerete l’effetto.

Date allo spettatore le carte da mescolare.

*“Conti **dodici** carte nella mia mano sinistra una alla volta e le conti ad alta voce in modo che tutti possano sentirla”.*

L’esecutore porge la mano sinistra, con il palmo verso l’alto, e lo spettatore conta dodici carte una alla volta sul suo palmo. Figura 49. Le carte dovrebbero essere contate con il dorso verso l’alto. Se lo spettatore non conta a voce sufficientemente alta, voi conterete assieme a lui. Dovrete trasmettere al pubblico il fatto che dodici carte sono nella vostra mano.



fig. 49

*“**Dodici** carte”.*

Reggete in vista il pacchetto di dodici carte e apritelo leggermente a ventaglio. Figura 50.



fig. 50

“Lei è stato bravo, signore, proprio un bravo matematico”.

Squadrate di nuovo le carte. Mentre fate questo, inserite la prima falange del mignolo della mano sinistra sotto le prime tre carte del pacchetto. La vostra mano sinistra e il mignolo sono nella stessa posizione in cui si trovavano effettuando il pass semplificato spiegato nella Lezione 9 (**Tarbell 1**). Figura 51.



fig. 51

Lasciate cadere la mano sinistra con il pacchetto di lato. Reggete le carte in modo che il pubblico non scorga la posizione del mignolo che separa le prime tre carte.

Al pubblico sembrerà che tutto quello che avete fatto è aprire le carte a ventaglio per essere sicuro che lo spettatore le abbia contate correttamente.

*“Ora, conti **dodici** carte sul palmo della mia mano destra. Le conti una alla volta a voce alta così che non ci possano essere errori sul numero”.*

Lo spettatore conta dodici carte sulla mano destra dell'esecutore così come aveva fatto sulla mano sinistra.

Ora squadrate le carte e giratele sottosopra in modo che si trovino a faccia in su. Reggetele tra la punta delle dita e il pollice. Figura 52.



fig. 52

Tenete le mani ben distanti — il pacchetto nella mano destra con le carte a faccia in su; il pacchetto nella mano sinistra con il mignolo a separare le prime tre carte. Figura 53.



fig. 53

“Dodici carte anche nella mia mano destra. Grazie”.

Giratevi leggermente a sinistra verso lo spettatore che si trova lì. Mentre fate questo assumete la posizione mostrata in Figura 54.

Girate il dorso della mano destra verso il pubblico e portate il pacchetto di carte in ciascuna mano su una linea orizzontale l'uno rispetto all'altro.

Dite alla persona a sinistra:

“Per caso ha un fazzoletto che possa utilizzare?”



fig. 54

Il trasferimento della carta:

La seguente mossa vi insegna il principio del trasferimento delle carte da un pacchetto a un altro. Studiatela attentamente ed esercitatevi fino ad arrivare a eseguirla perfettamente.

Le vostre mani sono in questa posizione. Figura 55. A indica le prime tre carte sul pacchetto della mano sinistra.



fig. 55

Mentre chiedete un fazzoletto, passate rapidamente il pacchetto nella mano destra sopra il pacchetto nella mano sinistra. Figura 56.

Posizionate il pollice destro contro la sezione A (le prime tre carte) del pacchetto nella mano sinistra. Il mignolo separa queste tre carte dal resto del pacchetto in modo che non sarà difficile afferrarle con il pollice della mano destra. La prima falange dell'indice e del medio della mano destra calano velocemente sull'estremità frontale delle tre carte e premono su di essa. Figura 57.



fig. 56

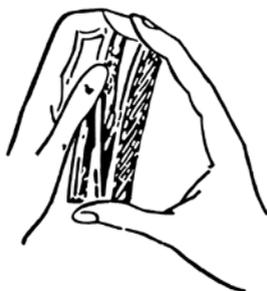


fig. 57

Trascinate via queste tre carte al fondo del pacchetto nella mano destra. Sollevatele contro il resto del pacchetto. Figura 58.

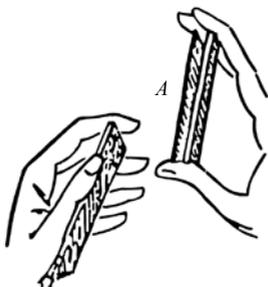


fig. 58

Questa mossa nel suo insieme deve essere fatta molto velocemente. Dovrà sembrare come se voi semplicemente facciate passare la mano destra oltre la sinistra come semplice gesto nel chiedere il fazzoletto. Non dovete esitare neanche un istante nel portare via le tre carte dal pacchetto

di sinistra. Il finale lascia la mano destra in alto di fronte allo spettatore per un attimo. Figura 59.



fig. 59

Ora avete **nove carte** nel **pacchetto di sinistra** e **quindici carte** nel **pacchetto di destra**.

*“Grazie, quello andrà benissimo. Le farò avvolgere nel fazzoletto le **dodici** carte che ho qui. Le avvolga bene in modo che nessuna carta possa entrare o uscire senza che noi ne siamo a conoscenza”.*

Lo spettatore avvolge il pacchetto di quindici carte nel fazzoletto. Figura 60.



fig. 60

Ovviamente, il pubblico e lo spettatore pensano che il pacchetto contenga dodici carte.

*“Lo regga nella mano destra, all’incirca all’altezza della spalla, in modo che il pubblico possa vederle. Ora, per essere sicuri che il signore abbia messo **dodici** carte nella mia mano sinistra, le conterò di nuovo”.*

La vostra prossima mossa è di provare che le **nove** carte che state reggendo siano **dodici**.

La falsa conta:

Reggete le nove carte con la faccia rivolta verso di voi nella mano sinistra, con il pollice in cima alle carte. Figura 61.



fig. 61

Spingete la prima carta verso destra con il pollice, afferratela con la mano destra e toglietela dal pacchetto. Mentre fate questo contate ad alta voce. Figura 62.

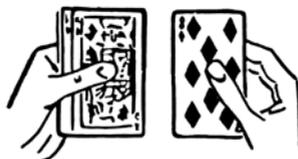


fig. 62

“Uno”.

Ora spingete la seconda carta verso destra un po' con il pollice. Portate la carta nella mano destra dietro il pacchetto nella mano sinistra e piazzate il pollice destro in cima alla seconda carta. Figura 63.



fig. 63

Apparentemente prendete questa carta, ma in realtà eseguite la **falsa conta**. Muovete il pollice destro verso destra per fare il suono della carta che viene estratta dal mazzo. La seconda carta si allunga sul margine del pacchetto di circa 2,5 cm. Curvando la carta all'altezza del bordo con il pollice destro e poi rilasciandola otterrete il tipico schiocco di quando si rimuove la carta da un pacchetto. Mentre il vostro pollice destro fa schioccare la carta, il vostro pollice sinistro tira indietro la seconda carta nel pacchetto. La vostra mano destra si muove verso destra di diversi centimetri con l'unica carta proprio come farebbe se avesse realmente estratto un'altra carta dal mazzo. Figura 64.

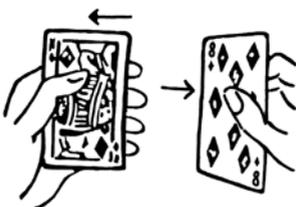


fig. 64

“Due”.

Il pubblico ha udito il trascinarsi della carta e lo schiocco, e naturalmente pensa che abbiate estratto **due** carte dal pacchetto e che adesso le abbiate nella mano destra. Voi contate -“due”- per coadiuvare l'illusione.

Mettetevi di fronte allo specchio ed esercitatevi con questo metodo della falsa conta. La cosa migliore da fare è contare realmente le carte e passarle dalla mano sinistra alla destra. Quindi imitare i movimenti naturali e trattenere una carta di tanto in tanto.

La falsa conta è un principio molto importante in Magia. A volte si dimostra una vera ancora di salvataggio in caso d'emergenza.

Dovrete essere in grado di eseguire la mossa così bene che anche l'occhio più attento non possa distinguere se state contando correttamente o se state facendo una falsa conta.

Contate la terza carta veramente sulla mano destra in cima alla carta che si trova lì, facendo lo schiocco mentre portate via la carta dal pacchetto.

“Tre”.

Fate la falsa conta per la carta successiva, facendo lo schiocco.

“Quattro”.

Contate la carta successiva correttamente, estraendola dal pacchetto e portandola in cima alle altre due nella mano destra.

“Cinque”.

Fate la falsa conta con la carta successiva.

“Sei”.

Ora avete in realtà tre carte nella mano destra e sei nel pacchetto di sinistra. Il pubblico, tuttavia, crede che abbiate contato sei carte nella vostra mano destra e che nel pacchetto ne siano rimaste altre sei.

Le sei carte rimaste possono ora essere contate correttamente.

“Sette - otto - nove - dieci - undici - dodici”.

Tempi e ritmo sono elementi importanti nella falsa conta. Contate le carte piuttosto velocemente. Assicuratevi di tenere gli stessi tempi e lo stesso ritmo sia per la falsa conta che per il conteggio corretto.

Se avete difficoltà a tirare indietro la carta sul pacchetto di sinistra con il pollice sinistro, non preoccupatevi. I tempi e il ritmo del contare sono più importanti di questo. L'abilità di fare questo arriverà con la pratica.

Fate pratica con la falsa conta finché non l'avrete assimilata bene e poi fate una prova con qualcuno senza dirgli cosa state per fare.

Allo spettatore sulla destra, dite,

“E dovrei chiederle di reggere queste carte. Le prenda con la mano destra e le regga in alto all'altezza del risvolto destro della giacca”.

Date il pacchetto allo spettatore e quindi posizionate la sua mano destra con le carte all'altezza del risvolto della sua giacca, vicino all'asola. Figura 65.



fig. 65

Il motivo per cui fate questo è quello di porre le carte fuori dalla linea della visuale dello spettatore. Questo gli impedisce anche di contare le carte. A volte può capitare di trovare un assistente che vi contrasti. Mettere le carte in questa posizione preverrà qualunque difficoltà di questo genere.

“Stavo per dirle di metterle vicino al cuore, ma è a sinistra mentre io voglio fare il gioco di mano lesta ma senza essere maldestro!”

Scegliete una persona dall'aria intelligente fra il pubblico e chiedetegli di dire un numero da uno a cinque.

“Vuole gentilmente dirmi un numero qualsiasi compreso tra uno e cinque?”

Nella maggioranza dei casi la persona dirà tre. È un dato psicologico che questo sia il numero scelto la maggior parte delle volte in cui si chiede un numero compreso tra uno e cinque.

Ora proseguiremo con l'esperimento proprio come se lo spettatore avesse detto tre. Più avanti vi dirò la procedura da seguire nel caso in cui il numero scelto al posto del tre sia uno, due, quattro o cinque.

*“La spettatrice (o lo spettatore) dice ‘tre.’ Questa è stata una sua libera scelta, non è vero? Avrebbe potuto scegliere uno, due, quattro o cinque. Ma lei dice ‘Tre’. E allora tre sarà. Ora, notate come stanno le cose, perché sto per mostrarvi un esperimento di magia che ha del miracoloso e che ricorderete finché vivrete. Il signore qui ha contato dodici carte nella mia mano sinistra e dodici carte nella mia mano destra. Le carte sono state ricontate per dimostrare che il numero era corretto. In nessun momento le mie mani si sono unite mentre reggevano le carte. Il signore ha preso lui stesso le dodici carte dalla mia mano e le ha messe al sicuro avvolgendole in un fazzoletto. Le restanti dodici carte sono state ricontate e messe sul risvolto della giacca di quest'altro signore. Io ho chiesto un numero – qualsiasi numero – e la signora ha detto, ‘Tre.’ Ciò che intendo fare è far passare **tre** carte – il numero scelto – dal pacchetto sul risvolto della giacca del signore al pacchetto avvolto nel fazzoletto che quest'altro signore sulla sinistra sta reggendo. Non una, due, quattro o cinque carte – ma tre. Farò passare queste carte in modo invisibile. La sera quando tutto è buio è il momento migliore per far passare le carte in modo invisibile. Quando le **carte passano nella notte**, voi non potete vederle. Anche se siamo alla luce, tuttavia, dobbiamo far finta di essere al*

buio, e se avete una buona immaginazione potrete pensare che lo spazio tra i due signori sia scuro come la pece. Proprio adeguato alla presenza degli spiriti. Ora, prenderò una carta da questo signore qui”.

Fate finta di prendere una carta dal signore a destra. Reggete in alto la mano destra come se aveste una carta al suo interno.

“Ho una carta in mano, ma poiché siamo al buio voi non potete vederla. La lancerò al mio amico qui”.

Fate il gesto di lanciarla verso lo spettatore sulla sinistra.

“Lei non può vederla, ma la sente?”

Lo spettatore di solito ride e dice, *“No.”*

“Forse non si sente proprio bene”.

Se invece dice, *“Sì,”* voi dite, *“Ah, il signore si sente piuttosto bene questa sera”.*

Fate finta di prendere un'altra carta dal pacchetto a destra. Tenete in alto la mano destra come se reggeste una carta.

“Ora ho un'altra carta, ma il buio, ovviamente, vi impedisce ancora una volta di vederla. Di nuovo la lancio al signore”.

Fate il gesto di lanciarla allo spettatore a sinistra.

“Certamente questa qui l'avrà sentita”.

Forse questa volta lo spettatore annuirà appena.

“Vedete — si sta già sentendo meglio. Immaginiamo di vedere realmente se le carte stanno passando verso il signore. Soffierò via il buio”.

Soffiate nell'aria come per spegnere una candela.

“Bene, bene ora c'è di nuovo la luce”.

Al signore sulla destra.

“Vuole gentilmente darmi le carte?”

Prendete le carte e reggetele nella mano sinistra.

“Vi mostrerò che ho realmente preso due carte da questo pacchetto. Dodici meno due fa dieci, non è vero?”

Fate la **falsa conta** con le nove carte del pacchetto. Fate la falsa conta sulla seconda carta per contare le nove carte come fossero dieci.

Contate ogni carta ad alta voce e in modo distinto per convincere il pubblico che in mano reggete dieci carte.

“Le due se ne sono andate. Ma voi avete detto che volevate che se ne andassero tre. Bene, tutto ciò che devo fare e far tornare di nuovo il buio. Ecco qui. Eclissi totale. Ora prenderò un'altra carta dal pacco”.

Fate finta di prendere un'altra carta con la mano destra e tenete la mano in alto come se reggeste una carta al suo interno.

Rivolgendovi allo spettatore alla vostra destra.

“Vuole gentilmente contare le carte per verificare lei stesso se sto reggendo una carta o meno?”

Date allo spettatore le nove carte.

“Le conti sulla mia mano sinistra una alla volta”.

Lo spettatore conta le carte.

“Una, due, tre, quattro, cinque, sei, sette, otto, nove. Perciò vede che sto veramente reggendo la decima carta. Ora la rimetto nel pacchetto e conto di nuovo le carte”.

Fate la **falsa conta** alle carte come se fossero dieci.

“Una e nove fa dieci. Ora tirate di nuovo fuori la carta”.

Fate finta di tirare di nuovo fuori la carta e reggetela nella mano destra.

“Conti di nuovo le carte e ce ne saranno nove”.

Le carte vengono contate di nuovo.

Questa ripetizione non può che convincere il pubblico che ci sono nove carte (anche se in realtà ne avete solo nove) e che in qualche modo misterioso riuscite a tirare fuori e rimettere dentro una carta nel pacchetto.

Questo punto di ripetere o enfatizzare un certo fatto o supposto fatto è una grande cosa in Magia.

“Perciò tutto ciò che devo fare è semplicemente lanciare la carta nel buio fino al fazzoletto. Se il signore conterà le carte scoprirà che invece di reggerne dodici ora ne sta tenendo quindici. Le tre carte in più sono quelle che sono passate da quest'altro pacchetto. Ora soffiama via il buio”.

Soffiate di nuovo.

“Ed ecco di nuovo la luce. Conti le carte lentamente nella mia mano sinistra”.

Reggete il pacchetto di nove carte nella mano destra.

Lo spettatore conta le quindici carte nella vostra mano sinistra e voi contate assieme a lui, sottolineando in particolare **tedici, quattordici, quindici**.

Portate il pacchetto di nove carte dalla mano destra in cima a quelle nella mano sinistra ma tenetele separate dal mignolo della mano sinistra.

Ringraziate gli spettatori per avervi aiutato. Non appena quello alla vostra sinistra inizia a girarsi e a incamminarsi, **mettete la mano destra sulle carte e impalmate le nove carte**. Quindi afferrate il risvolto destro della sua giacca con la mano sinistra e aprite la sua giacca.

“Mi scusi, signore, prima che se ne vada...”

Mettete la mano sotto la sua giacca in un punto sotto e leggermente dietro la sua spalla destra. Aprite le carte a ventaglio dal palmo destro e tiratele fuori in modo che il pubblico possa vederle.

“Prima che lei se ne vada mi riprenderò queste poche carte che lei ha sotto la sua giacca”.

Quest'ultima mossa è un bella nota **comica**. Troverete che sarà un bel finale dopo che sarete in grado di impalmare esattamente le carte.

Il dorso della mano destra è rivolto verso il pubblico che non sospetta che abbiate delle carte in mano. Voi mettete rapidamente la mano sotto la giacca dello spettatore e quando alla fine improvvisamente aprirete le carte a ventaglio tirandole fuori, causerete un moto di sorpresa e divertimento in tutto il pubblico.

Cosa fare se i numeri scelti sono uno, due, quattro o cinque invece che tre.

Il test per un vero mago è la sua abilità di far fronte alle emergenze — l'abilità di portare avanti il suo effetto anche quando qualcosa di inaspettato capita durante la sua performance.

In base a un dato psicologico quando a una persona viene chiesto di dire un numero compreso tra uno e cinque, questa dirà tre la maggior parte delle volte. Nell'esecuzione di questo effetto voi trasferite tre carte da un pacchetto all'altro, in questo modo facendo diventare quindici le carte in un pacchetto e nove quelle nell'altro. State facendo affidamento sul funzionamento di questa legge psicologica che fa sì che lo spettatore scelga il numero tre.

Dovete, tuttavia, essere pronti alle emergenze – per i casi in cui lo spettatore dirà numeri diversi dal tre.

Se lo spettatore sceglierà il numero uno, voi direte,

“Voglio un numero compreso tra uno e cinque”.

Se viene scelto il numero cinque, va sempre bene quanto detto sopra.

Lo spettatore quindi pensa che vogliate il numero due, tre o quattro e sceglierà un altro numero.

Se viene scelto il numero due, dovrete cambiare il vostro discorso adattandolo a questo numero invece che al tre. Avevate messo in evidenza ed enfaticizzato il fatto quando era stato scelto il numero tre, ma non fatelo con il numero due.

Per il momento non fate capire al vostro pubblico che il numero due non è il numero che volevate. Loro devono pensare che qualunque numero vada bene.

Eseguite il vostro esperimento fino al punto in cui due carte sono passate. Dimostatelo con una **falsa conta** contando le nove carte come fossero dieci. Quindi proseguite in questo modo:

“Ho fatto in modo che le due carte scelte passassero. Ora vi dispiace lasciarmi spiegare in che modo le carte passano? Benissimo, questo è il modo in cui succede”.

Da questo punto in poi potrete completare l’esperimento con la terza carta, immaginando di spiegare l’effetto facendo passare la terza carta. Usate il discorso sul far sì che la carta passi al buio. Fate finta di prendere la carta dal pacchetto, rimettetela a posto, e tiratela fuori di nuovo, proprio come fate quando viene scelto il numero tre dallo spettatore. Se viene scelto il numero quattro, iniziate il vostro esperimento in questo modo:

*“Come volete vedere le carte che passano, in modo **visibile** o in modo **invisibile**?”*

La maggior parte delle persone vorrà vederle in modo visibile. Vogliono vedere come viene fatto e forse si aspettano che le carte volino per aria.

*“In modo **visibile**? E allora in modo visibile le vedrete passare. (Rivolgendovi allo spettatore a destra) Vuole gentilmente darmi una carta?”*

Lo spettatore vi dà una carta.

*“È sicuro che ci sia solo una carta? Bene. Ora io la trasporterò in modo **visibile** al gentiluomo alla mia sinistra e gliela farò mettere assieme alle altre carte che si trovano nel fazzoletto. Prenda la carta, signore?”*

Lo spettatore la mette nel fazzoletto assieme alle altre carte.

*“Una carta è passata. Quante diceva di volerne far passare, signore? Quattro? Benissimo, faremo passare un’altra carta in modo **visibile**”.*

A questo punto il pubblico inizia a ridacchiare perché pensa che voi stiate scherzando.

*“Cosa dite? Non c’è nessun trucco a farlo in modo visibile? Beh, forse non c’è, ma voi avete detto che volevate che le carte passassero in modo visibile, ed è così che stanno passando. Potete vederle tutti, non è vero? Cosa c’è? Vorreste vederle spostarsi in modo **invisibile**? E allora le faremo passare in modo invisibile”.*

Una carta è stata fatta passare nel pacchetto che si trova nel fazzoletto perciò adesso ce ne sono otto nel pacchetto mantenuto dallo spettatore a destra. Ora potete completare l’esperimento, facendo finta di far passare altre tre carte. Dovrete cambiare il vostro discorso, ovviamente, per adeguarlo alle necessità di questa situazione.

Nota:

Un’altra versione che io utilizzo di questo esperimento è la seguente: invece dell’idea del buio utilizzo l’idea dello spirito della carta. Io dico che faccio sì che lo spirito della carta si sposti da un pacchetto all’altro. Dico al pubblico che faccio questo smaterializzando la carta e poi facendola materializzare di nuovo.

Quando reggo la carta invisibile utilizzo questo discorso:

“Forse qualcuno di voi non riesce a vedere la carta. Il motivo di questo è che sto reggendo lo spirito della carta che ho smaterializzato. La carta sotto forma di spirito vibra al ritmo di quattro milioni di volte al secondo e questo è il motivo per cui non riuscite a vederla”.

Vedete quante opportunità avete di utilizzare la vostra immaginazione in Magia. Lasciatela libera di esprimersi e sarete deliziati dai risultati che otterrete nel discorso e nell’inserire gli effetti nel mezzo.

LE CARTE CHE SALGONO NELLA MANICA

Questo è un altro classico gioco con le carte. Esistono molti metodi e routine utilizzati per eseguire questo effetto. Ciascun esecutore utilizza la variante dell’esperimento che meglio si adatta alla propria personalità. Dopo che avrete fatto vostro il gioco così come ve lo insegno io, potrete