

Due Giochi in Regalo per Te

Prefazione

Diciamocelo... tutti abbiamo provato a fare un trucco di magia almeno una volta nella vita, e tutti l'abbiamo fatto in modo imbarazzante. Le carte che scivolano, la frase "no aspetta, questa non conta", e soprattutto quel parente che ha già capito tutto e lo annuncia al tavolo con la gioia di chi ti rovina la vita.

Nel mio caso, però, i parenti erano due.

Il primo era Dario. Quattordici anni, braccia conserte, mi fissava e sentenziava: "La carta ce l'hai nella manica." Non ce l'avevo. E allora iniziava a elencare tutti i nascondigli possibili finché, per pura fortuna, ne azzecchava uno. A quel punto partiva il suo trionfale: "VISTO? HAI VISTO?"

Come se avesse appena smascherato una gigantesca truffa. Un piccolo finanziere con la maglietta di Spider-Man.

E poi c'era zio Ugo.

Uno zio Ugo ce l'abbiamo tutti: quello che a ogni cena ha già la risposta a tutto, ancora prima che tu finisca la domanda. Per lui i miei trucchi erano una sfida personale, una gara di intelligenza tra me e lui.

"Eh, ma questo lo so come si fa."

"Eh... c'è il trucco."

Illuminante zio...

Da quel momento in poi passava tutta la cena a fissarmi le mani come un falco. E, bisogna ammetterlo, per anni ha avuto anche parecchie soddisfazioni, i miei trucchi mi riuscivano malissimo e ogni carta che cadeva era, per lui, una vera festa nazionale.

Poi, però, ho scoperto la cosa più bella del mondo, i trucchi migliori sono automatici, li fa la persona che hai davanti. Gli dai il mazzo, lui lo mescola e poi succede la magia nelle sue mani.

Amici miei, è cominciata la stagione della vendetta.

Primo bersaglio... Dario. Il bambino che smascherava tutti, per la prima volta, senza niente da smascherare. Silenzio. Bellissimo caro Dario.

E zio Ugo? Il capolavoro.

Lui che chiede di rivedere "solo l'ultima parte" come al VAR. Alla fine, per salvare l'orgoglio: "Vabbè, ma tu queste cose le studi." Certo, zio... Certo. Il sorriso più beato della mia vita. Trent'anni di "lo so come si fa" spazzati via in due minuti.

I due giochi qui presentati sono tra i miei preferiti proprio per questo. Niente destrezza, niente anni di allenamento, niente carte da nascondere nella manica. Solo un piccolo segreto e una storia da raccontare bene. Li impari in dieci minuti e sei pronto a farli.

E se te li regalo, c'è un motivo... perché tutti abbiamo un Dario da zittire e uno zio Ugo a cui far rodere il culo. Capirai da solo perché questa roba dà dipendenza. Poi non riuscirai più a smettere ma quello, ormai, sarà un problema tuo.

Per ognuno trovi, in ordine: cosa vede la persona (l'effetto), perché funziona (il principio), come si fa passo per passo (il metodo), e cosa dire mentre lo fai (la presentazione).

Gioco 1. Caro Dario... Oh Caro Dario

Livello: Principiante

Effetto: Buono +

Criticità: Lo spettatore deve seguire le tue istruzioni

L'EFFETTO

Lo spettatore mescola il mazzo e lo taglia.

Seguendo alcune semplici istruzioni, sceglierà una carta e la inserirà al centro del mazzo.

Infine, mostrerai la tua carta preferita... che, in modo del tutto impossibile, riuscirà a trovare esattamente la carta scelta dallo spettatore.

IL PRINCIPIO

Nessun trucco di mano. C'è solo un meccanismo matematico nascosto. Qualunque cosa faccia lo spettatore, la sua carta finisce sempre nella stessa identica posizione del mazzo. 19esima. Il resto è teatro. Tu non sai qual è la sua carta e non ti serve saperlo. La matematica lavora al posto tuo.

IL METODO

1. Dai il mazzo. Lo spettatore mescola e taglia liberamente.
2. Chiedigli di tagliare circa metà mazzo e di tenerlo. A te serve che lo spettatore abbia in mano tra le 20 e le 29 carte.
3. Fagli contare in segreto le sue carte. Verrà un numero di due cifre (per esempio 24). Fagli sommare le due cifre ($2+4 = 6$). Questo è il suo "numero segreto". Tu non lo conoscerai mai.
4. Tenendo il suo gruppetto rivolto verso di sé, lo spettatore conta quel numero di carte e memorizza la carta che trova (nell'esempio, in sesta posizione). Rimette il gruppetto come lo ha trovato (a faccia in giù) sopra il resto del mazzo sul tavolo.

Da questo momento, senza che nessuno lo sappia, la sua carta è la diciannovesima dall'alto. Tu non lo dici.

5. Prendi il mazzo. Giri sul tavolo le carte a faccia in su, una per una, in una pila. Gira le prime 5 e non considerarle.
6. Quando arrivi alla sesta, al posto di contare 6;7;8 conti all'indietro da 13. (sesta = "13", settima = "12", ottava = "11"...).
7. Se sei fortunato quando la carta che giri vale il numero che stai pensando, ti fermi. Esempio, stai contando 8 e vedi un 8 di quadri. Quella è la tua "carta magica".

8. Dai il resto del mazzo allo spettatore e gli chiedi di contare tante carte quante ne indica la tua carta magica (se è un 8, otto carte). L'ultima che conta è la sua.
9. Fagli nominare la carta pensata, e girarla. È fatta.

NB: puoi anche fermarti una posizione prima o dopo (triplichi le probabilità). Nel caso rarissimo che tu arrivi a "1" senza corrispondenze, fermati lì e di' che quella carta magica indica che la successiva è la sua.

LA PRESENTAZIONE

Nel mondo delle carte esiste una teoria molto particolare. Una teoria che, a dire il vero, molti cercano di nascondere.

Perché il problema è questo... le carte sono molto più intelligenti di quanto vogliano farci credere.

Poveri illuse. Noi pensiamo di comandarle. Le mescoliamo, le tagliamo, le mettiamo sottosopra e siamo convinti di avere il controllo.

In realtà devi sapere che alcune carte hanno un ego smisurato.

Sono quelle che pensano di essere le protagoniste del mazzo. Quelle che, quando succede qualcosa di impossibile, vogliono sempre prendersi il merito.

E io ne ho trovata una. Una carta con un problema abbastanza grave. É convinta di essere migliore di tutte le altre.

Dice: "Dammi una carta persa in mezzo a 52 carte e te la ritrovo io."

All'inizio pensavo fosse solo una carta arrogante poi ho iniziato a darle delle possibilità. E purtroppo... aveva ragione.

Facciamo una prova.

Tu mescola il mazzo, scegli una carta e nascondila tra tutte le altre. Io chiamerò lei e vediamo se oggi sarà ancora abbastanza presuntuosa da mantenere la promessa.

Gioco 2. Doppia Previsione

Livello: Principiante

Effetto: Buono -

Criticità: Devi guardare due carte senza farti notare

Usa un mazzo, lo spettatore lo mescola. Scrivi due predizioni su due biglietti. Due persone (o la stessa, due volte) decidono liberamente dove infilare i biglietti nel mazzo. Le carte accanto ai biglietti sono esattamente quelle che avevi scritto. Tu non tocchi mai il mazzo e i biglietti restano alla persona come ricordo.

IL PRINCIPIO

Un'unica, piccola abilità: sbirciare la carta in cima e quella in fondo al mazzo. Tutto il resto è automatico. Quando la persona distribuisce le carte in una pila, l'ordine si rovescia ed è proprio questo rovesciamento che porta le tue due carte esattamente dove servono, accanto ai biglietti.

IL METODO

10. Lo spettatore mescola e taglia il mazzo. Lo riprendi.
11. La sbirciata. Apri il mazzo tra le mani (o stendilo sul tavolo) dicendo "sono tutte diverse, le hai mescolate tu" e intanto memorizzi la carta in cima e quella in fondo. È l'unico momento tecnico del gioco. Si tratta solo di guardare, con naturalezza. Provalo qualche volta allo specchio.
12. Scrivi il nome della carta in fondo su un biglietto, quello della carta in cima sull'altro. In segreto. Tienili distinti.
13. Prima persona. Le fai distribuire carte a faccia in giù in una pila, una alla volta, fermandosi dove vuole (meglio non oltre metà). Appoggi sopra la pila di carte il biglietto della carta su cui è scritta la carta in fondo. Le chiedi di coprire tutto con le carte che le restano in mano. (Ora quella carta è finita esattamente sopra il tuo biglietto)
14. Seconda persona. Prende il mazzo così com'è e ripete. Distribuisce le carte una sopra l'altra e si ferma dove vuole (prima di arrivare al primo biglietto). Appoggi il secondo biglietto, copri di nuovo con il resto. (Anche questa carta è finita sopra il suo biglietto.)
15. La rivelazione. Stendi il mazzo sul tavolo da sinistra a destra. Trovi i due biglietti. La carta accanto a ciascun biglietto (a destra) è quella che avevi predetto. Fai leggere le predizioni, giri le carte. Previsione fatale.

Tocco Houdini: i due biglietti restano alla persona. Se ci scrivi il tuo nome o il tuo numero di telefono diventano un ricordo o un possibile ingaggio.

LA PRESENTAZIONE

Ci sono persone che dicono di saper prevedere il futuro. Di solito sono quelle che ti dicono: 'Entro fine anno arriveranno grandi cambiamenti.

Grazie... molto specifico... Io invece ho sempre pensato che una vera previsione debba avere un piccolo problema: deve essere impossibile da indovinare. Non qualcosa di vago. Non qualcosa che potrebbe adattarsi a tutto.

Una previsione precisa. Una cosa che, nel momento in cui la scrivi, sembra quasi una follia. Perché il futuro è facile da prevedere quando puoi cambiare la previsione dopo aver visto cosa è successo.

La parte difficile è farlo prima. Quindi farò una cosa molto semplice. Scriverò due previsioni adesso. Non tra un minuto. Non dopo aver visto cosa succede. Adesso.

Le decisioni saranno completamente nelle vostre mani e io non toccherò più nulla. I biglietti rimarranno esattamente dove vorrete voi. Alla fine non dovremo chiederci se ho avuto fortuna. Dovremo chiederci una cosa molto più interessante, è ancora una previsione... quando il futuro sembra averla già letta?

Segui @houdimi