

Carlo Sintini

MATEMAGICA ? NO PROBLEM !

*La magia automatica:
il mazzo Si Stebbins, il principio di Gilbreath,
il principio di Kraus e ... molti altri effetti
che non troverete su nessun altro libro*

Con la consulenza del mago Lucien (Lucio Lalli)

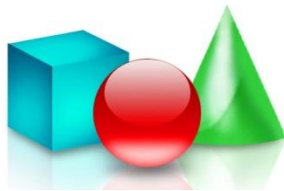


Carlo Sintini

Matemagica ? No problem !

LA MAGIA AUTOMATICA:

*Il mazzo Si Stebbins, il principio di Gilbreath,
il principio di Kraus e ... molti altri effetti che
non troverete su nessun altro libro*



Carlo Sintini
Matemagica ? No problem !

© Carlo Sintini / Matematicamente.it – settembre 2011
www.matematicamente.it – libri@matematicamente.it

Stampa
Universal Book – via Botticelli, 22 – 87036 Rende (CS)

ISBN 9788896354155

INDICE

PREMESSA	8
IL MAZZO SI STEBBINS	10
FALSI MESCOLAMENTI.....	12
PRIMO GIOCO	14
SECONDO GIOCO	14
TERZO GIOCO	15
DIMOSTRAZIONE MEDIANICA	16
LA CARTA GEMELLA.....	17
I POKER MISTERIOSI.....	17
SERVIRE SCALE REALI.....	19
UNA LETTURA PARANORMALE	21
POKER A VOLONTA'	23
IL PRINCIPIO DI GILBREATH	25
PROBABILITÀ ANNULLATE	29
COLORI INCROCIATI.....	30
ECCO UNA BELLA MAGIA.....	32
INDOVINARE LE CARTE E TUTTI I COLORI	34
IL PRINCIPIO DI KRAUS.....	37
AUTOCONTEGGIO DELLE CARTE	41
UNA PREDIZIONE IN BUSTA CHIUSA	43
MAZZI ORDINATI NON CICLICAMENTE	45
MAZZO DA POKER DI 32 CARTE	46
MAZZO DI CARTE FRANCESI DI 52 CARTE	48

MAZZO DI CARTE ITALIANE	50
GIOCHI CON LE CARTE ITALIANE.....	52
UN GIOCO ECCEZIONALE.....	52
OTTO CARTE IN CERCHIO	56
UNA PREVISIONE MAGICA	59
LE INDOVINO TUTTE	61
GIOCHI CON LE CARTE FRANCESI.....	64
CHIAMARE GLI ASSI.....	64
SERVIRE QUATTRO COLORI A POKER.....	66
I QUATTRO ASSI VIAGGIANTI.....	69
UNA PERLA DI MATEMAGICA.....	71
ANCORA QUATTRO ASSI.....	77
SERVIRE QUATTRO FULL.....	80
LA CARTA RITROVATA.....	86
ROSSE E NERE	89
I TRE MAZZETTI.....	92
LA CARTA PARLANTE.....	96
GIOCHI SENZA CARTE.....	98
UNA PREDIZIONE ALLA ROULETTE	98
MAGIA CON GLI ELASTICI	101
PARI O DISPARI	104
IL DITO LIBERATO.....	105
UN QUADRATO MAGICO CON LE CARTE.....	107
SCOMPOSIZIONE DI UNA SCACCHIERA CON DUE SOLI TAGLI.....	110
LE DONNINE DI SAM LOYD.....	111
I 15 LEPRECANI	113
ANCORA UNA SPARIZIONE.....	114
SEMPRE SPARIZIONI, MA NON SOLO	115
PER STUPIRE I PIÙ PICCOLI.....	117

SCIOGLIERE I NODI.....	119
I POLSI LIBERATI.....	121
PREDIZIONE NUMERICA.....	123
ANCORA GIOCHI CON LE CARTE	125
AVERE SEMPRE LA MANO VINCENTE	125
IL BIG BEN.....	127
QUESTA SÌ, QUESTA NO.....	130
UNA DOPPIA PREVISIONE	131
INDOVINARE LA CARTA.....	134
SCALA REALE SERVITA.....	135
ANCORA UN POKER D'ASSI.....	138
QUANTE CARTE ?	139
TRE PREVISIONI INFALLIBILI.....	142
I QUATTRO ASSI DI O' CONNOR	143
FAI COME ME 1.....	145
FAI COME ME 2.....	146
STOP E SCAMBIO	147
UN APPUNTAMENTO MISTERIOSO	148
CARTE RIVOLTATE.....	151

PREMESSA

In questo volume sono trattati una gran quantità di giochi di prestigio basati quasi tutti su criteri di matematica, piuttosto che sull'abilità di colui che li esegue. Potremmo chiamarli giochi di magia automatica.

Molti mi sono stati rivelati da un mio amico, prestigiatore professionista, Lucien (al secolo Lucio Lalli¹), al quale ho dovuto carpirli con molta pazienza ed opera di convincimento. Ho fatto leva sul pretesto che tali giochi non fanno parte del repertorio degli illusionisti,



Il mago Lucien in una sua esibizione

anche se comunque la loro categoria è piuttosto contraria ad ogni tipo di divulgazione.

Non sono certo rivelazioni eclatanti, in quanto ovviamente mi sono dovuto contentare della spiegazione di segreti marginali riguardanti più che altro i cosiddetti “giochi da salotto”, che però costituiscono comunque un boccone piuttosto appetitoso per i molti amatori di questo hobby.

Gli altri li ho ripresi e rielaborati da due mie vecchie pubblicazioni edite da Longanesi e Mondadori². Posso

¹ Lucio Lalli è tra i fondatori del ring 204 di Roma (i maghi di tutto il mondo sono iscritti a circoli denominati rings, cerchi), ed è iscritto al Club Magico Italiano (CMI) di Roma.

² “Quiz e giochi matematici” – Ed. Longanesi e “matemagica e giochi

garantire l'assoluta originalità dei giochi, come del resto il lettore potrà constatare direttamente, e il loro grande e sicuro effetto³.

Vi invito a leggerli attentamente e a provarli con i vostri amici: vedrete quanta attonita meraviglia possono suscitare dei giochi basati in fondo su trucchi⁴ estremamente semplici.

Ricordate comunque le due regole auree di un illusionista:

- 1) Non dichiarate mai che tipo di gioco state per eseguire.
- 2) Non ripetete mai lo stesso gioco.

matematici” – Ed. Mondadori (Oscar).

³ Dove mi è stato possibile ho citato il nome dell'autore. Non ho potuto redigere una bibliografia perché i giochi sono stati spesso prelevati da una gran quantità di semplici appunti miei e di Lucien (e da internet).

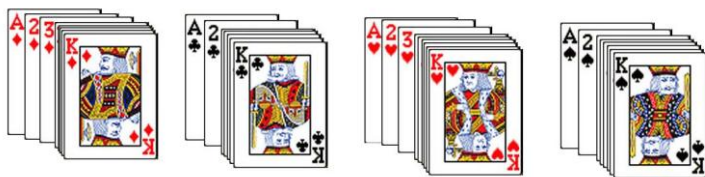
⁴ Nel mondo della magia preferiscono chiamarli “effetti” invece di trucchi.

IL MAZZO SI STEBBINS

Un mazzo di carte francesi può essere preordinato in modo tale da consentire un gran numero di giochi di prestigio per i quali non è necessaria alcuna abilità di manipolazione.

Fu ideato da Si Stebbins⁵ un prestigiatore vissuto nella fine dell'800.

Per realizzarlo sistemate le carte di un mazzo in quattro colonne, dividendole per seme, con valore crescente, come qui sotto



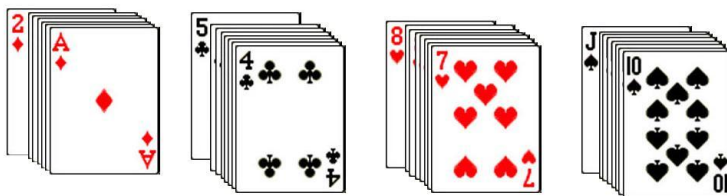
La sequenza dei semi non deve essere quella più nota (Cuori Quadri Fiori Picche) perché i colori risultano rosso rosso nero nero. Mentre invece quella che proponiamo alterna i colori

⁵ Si Stebbins fu un originalissimo personaggio, molto popolare negli Stati Uniti, scritturato dal famoso Circo BARNUM e BAILEY nella figura del campagnolo semplicione, svolgeva la miglior parte della sua attività col suscitare, nelle città ove agiva il suo Circo, ogni sorta di incidenti stradali, cagionati da interminabili dispute con gli agenti dell'ordine, che finivano per arrestarlo e trascinarlo al più vicino posto di polizia, seguito da un lungo codazzo di sfaccendati. Lì ogni cosa si chiariva e finiva allegramente, non senza molta pubblicità per l'impresa di Barnum e socio. Egli si vantava di esser così riuscito a farsi arrestare oltre 600 volte ed il libricino dove racconta queste sue vicende, lo stesso in cui espone per la prima volta il suo sistema di mazzo preordinato, costituisce oggi una vera rarità bibliografica.

rosso nero rosso nero, che darà un aspetto più casuale al mazzo che prepareremo. La nuova sequenza può essere memorizzata ricordando la frase “Guarda Fuori Come Piove” (dove Guarda sta per Quadri).

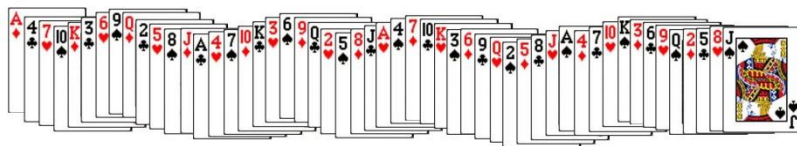
Poi passate **una carta** da sotto a sopra nel primo mazzetto, **quattro carte** da sotto a sopra (una alla volta, o tutte insieme, fa lo stesso) nel secondo mazzetto, **sette carte** nel terzo e **dieci carte** nell'ultimo mazzetto a destra.

Ora i mazzetti avranno il seguente aspetto



Poi cominciate a raccogliere le carte (mantenendole sempre scoperte) una alla volta, procedendo **da sinistra a destra**, e mettendole una sull'altra, finché non sono terminate.

Alla fine le carte raccolte risulteranno ordinate nel modo seguente



Il mazzo Si Stebbins è pronto !!!

Cosa ha di particolare un mazzo di carte ordinato in questo modo ?

Tre proprietà:

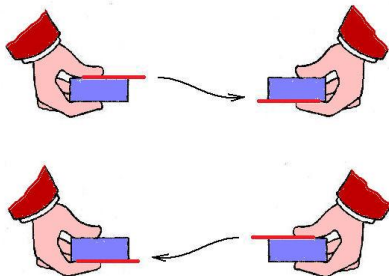
1. Ogni carta è di tre punti superiore alla precedente (considerando J=11, Q=12 e K=13)
2. I semi si susseguono ciclicamente con la regola Quadri, Fiori, Cuori e Picche.
3. Il mazzo è ordinato ciclicamente: cioè **è come se fosse richiuso su se stesso**. In altre parole se si taglia il mazzo quante volte si vuole, le proprietà 1 e 2 continuano ad essere valide !

Non avete idea quanti giochi di prestigio questo mazzo possa permettere, e con quante varianti !

Vediamo alcuni semplici giochi da eseguire con il mazzo preparato alla Si Stebbins.

FALSI MESCOLAMENTI

Esistono diversi modi eleganti e facilissimi da eseguire, per mescolare un mazzo Si Stebbins⁶ senza alterare il suo ordine ciclico. Uno dei più efficaci, facile e convincente, è il seguente⁷



⁶ O qualunque mazzo con ordinamento ciclico.

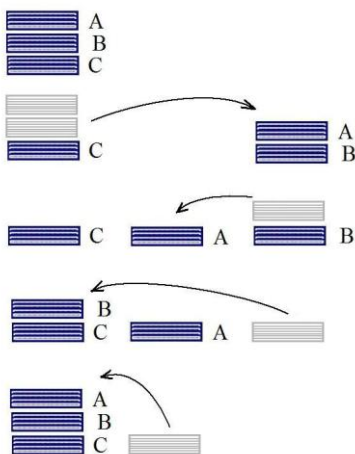
⁷ Detto anche mescolamento alla “Charlie”.

Passate una o più carte dalla cima del mazzetto sinistro in fondo al mazzetto destro, poi ancora una o più carte dalla cima del mazzetto destro in fondo a quello sinistro. Ripetete più volte consecutivamente questi movimenti fino ad eseguirli con scioltezza e naturalezza.

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

Provare per credere !

Un altro metodo è quello della finta alzata. Considerate il mazzo formato da tre mucchietti (ABC) sovrapposti, ed eseguite gli spostamenti seguenti



Sembrerà che abbiate effettuato delle reali alzate, ma alla fine il mazzo risulterà ricomposto come all'inizio. Esiste anche un finto mescolamento analogo ma realizzato con quattro mazzetti invece che con tre, ma è molto meno convincente.

Ed ora cominciamo a descrivere tre semplici giochi.

PRIMO GIOCO

Dopo aver fatto alzare più volte il mazzo dagli spettatori, eseguite voi un'ultima alzata adocchiando furtivamente l'ultima carta del mazzetto che avete sollevato⁸ (supponiamo che sia il 9 di cuori).

Poi deponete questo mazzetto sul tavolo, e ricomponete il mazzo in modo che la carta adocchiata resti l'ultima in fondo.

A questo punto avete un mazzo del quale conoscete l'ultima carta in basso.

Ebbene, poiché il mazzo Si Stebbins ha mantenuto invariate le sue caratteristiche con le varie alzate, la prima carta superiore del mazzo sarà la Q di picche ($9+3=12$ e dopo cuori viene picche⁹).

SECONDO GIOCO

Oppure (sempre dopo aver fatto alzare più volte il mazzo) si può simulare la distribuzione delle carte a quattro ipotetici giocatori di carte e scoprendole far constatare che ciascuno di essi ha un colore servito in mano !

Infatti data la struttura ciclica dei semi, essi si ripetono sempre con la stessa sequenza ogni quattro carte.

⁸ Con un minimo di scioltezza la manovra può essere eseguita con disinvoltura e passare inosservata.

⁹ Ricorda “Guarda Fuori Come Piove”: Quadri Fiori Cuori Picche. Nel mondo dei prestigiatori è invece preferito l'ordine dei semi fissato dall'acronimo CHASED le cui consonanti hanno il seguente significato: C=clubs, fiori H=hearts, cuori S=spades, picche D=diamonds, quadri.

TERZO GIOCO

Date il mazzo ad uno spettatore dicendogli (mentre voi volterete le spalle), di far alzare più volte il mazzo ai presenti¹⁰. Quando tutti saranno convinti dell'impossibilità 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.

In questo modo le carte saranno visibili tranne quella scelta dagli spettatori che sarà coperta.

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

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

Questo gioco ha il vantaggio di poter essere eseguito anche più volte consecutivamente.

Ed ora passiamo a descrivere altri giochi con il mazzo Si Stebbins, leggermente più di effetto.

¹⁰ Attenzione al tipo di pubblico con il quale avete a che fare. Se per esempio c'è qualche buontempone, questo potrebbe approfittarne per mescolare realmente il mazzo invece di alzarlo !

DIMOSTRAZIONE MEDIANICA

Estraete il mazzo dall'astuccio, fatelo alzare a volontà, 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.

Nel deporre sul tavolo la metà inferiore del mazzo adocchiate *l'ultima carta* senza farvene accorgere. Grazie all'ordinamento "Si Stebbins" conoscerete automaticamente la prima carta del mazzetto trattenuto dagli spettatori, e sarete anche in grado di indovinare tutte le successive.

Un semplice perfezionamento: fate mescolare il mazzetto trattenuto e distribuire le carte ai presenti. Inoltre pregateli di scartare sul tavolo ogni carta annunciata¹¹, con la scusa di farla vedere a tutti, in modo da poter stabilire quando il mazzetto è finito¹².

¹¹ Naturalmente in questo caso le carte annunciate usciranno alla rinfusa (a causa del mescolamento), ma i presenti saranno ugualmente sorpresi di constatare che siete in grado di indovinare **tutte** le carte che loro hanno in mano.

¹² Fate in modo che il mazzetto trattenuto dagli spettatori non sia formato da molte carte, altrimenti il gioco rischia di diventare noioso.

LA CARTA GEMELLA

Fate alzare un mazzo e fate 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.

Il mazzo è preparato alla “Si Stebbins”. Quando aprite le carte a ventaglio si individua 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 rimarrà che pescare dal mazzo la carta gemella, cioè il 7 di picche.

I POKER MISTERIOSI

Fate tagliare diverse volte un mazzo, quindi distribuite le carte in quattro mazzetti coperti.

Fate ancora alzare a volontà 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 è un K.

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

Usare un mazzo Si Stebbins **rovesciato**, cioè con le carte invertite nell'ordine.

Impugnando il mazzo con le carte a faccia in giù (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 volontà i mazzetti, l'ordine (che è ciclico) non verrà 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'è 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 così estratte verranno poi scoperte tutte insieme e saranno immancabilmente quattro K. Fate ancora alzare più volte i mazzetti e ripetete il procedimento: questa volta le carte estratte saranno quattro Q.

Potete seguitare il procedimento a volontà sino all'esaurimento dei mucchietti.

E' consigliabile però limitarsi all'estrazione di due soli poker, in modo da non rivelare la particolare disposizione delle carte in ciascun mucchietto. Convieni 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 otterrà un poker d'A.

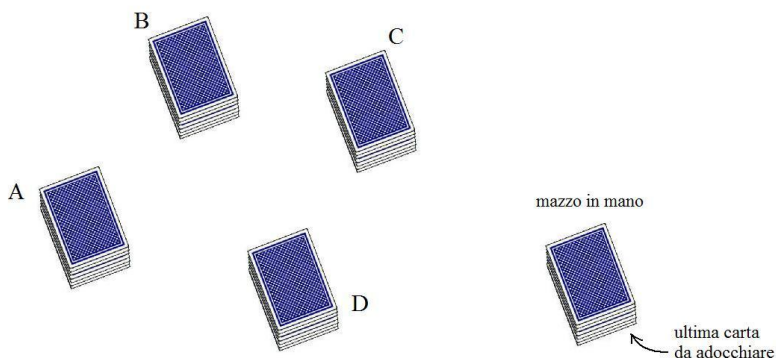
Mescolare poi con disinvoltura i quattro mazzetti in un unico mazzo.

Questo gioco è uno dei migliori eseguibili con il mazzo “Si Stebbins”.

SERVIRE SCALE REALI

Comunque il miglior gioco che sfrutta il “Si Stebbins” è senz’altro il seguente. Potete eseguire una distribuzione di carte a poker **servendo una scala reale, o addirittura quattro** (con la vostra mano sempre vincente !).

Alzare il mazzo a volontà, eseguite una finta alzata, e poi distribuite le carte a quattro immaginari giocatori.



Provate, e con vostra meraviglia vi accorgete che in ogni caso avrete servito 4 scale reali a ciascuno dei quattro giocatori A, B, C e D.

La mano di D (cioè la vostra) avrà sempre lo stesso colore dell’ultima carta del mazzo che tenete in mano (che chiameremo carta adocchiata).

Questo particolare è molto importante per realizzare più di un gioco¹³.

Per esempio parlando con i presenti, mostrate il mazzo Si Stebbins a carte scoperte, con la scusa di far vedere come le carte siano disposte in modo casuale. Approfittate di questa

¹³ Ma in questo caso, tassativamente, eseguite il gioco **una sola volta** !

opportunità per individuare un 2, e quindi ricomporre il mazzo facendo in modo che il 2 resti in fondo al mazzo. Dovete compiere questa manovra con naturalezza, mentre parlate. Non è difficile fare in modo che la cosa passi inosservata.

Ebbene, servendo le carte a quattro giocatori, potrete mostrare come siano state servite quattro scale reali massime !

Vi garantisco che eseguendo questo gioco lascerete allibiti tutti i presenti. Naturalmente dopo aver distribuito le carte dovrete fare un po' di scena e scoprire le carte di A, B, C e D, una alla volta in modo da massimizzare l'effetto sorpresa.

Se poi avrete l'accortezza di mettere sotto il mazzo il 2 di cuori, la sorpresa sarà ancora maggiore perché potrete affermare di avere sì, distribuito quattro scale reali massime, ma la vostra mano (che scoprirete per ultima) è quella vincente di cuori !



Il gioco può essere ulteriormente perfezionato se distribuirete le carte iniziando con verso orario, e poi proseguendo con le