

Gioco segnato funzionamento

Difficoltà : * alle ***

Preparazione : *

L'interesse dal gioco segnato è di conoscere il valore delle carte prima di essere rivelata e senza che il/i spettatori se ne rendono conto.

- 1) **Gioco segnato colori** : sarai in grado di sentire i colori. Dopo di aver mescolato il gioco, il spettatore vi confida le carte. Separerai le carte rosse delle carte nere, semplicemente differenziando : Le carte nere :



Delle carte rosse :



2) Memoria da Elefante

Dopo di aver mescolato il gioco, visualizza le carte molto velocemente, gira il gioco e separa le carte rosse da un lato e le carte nere dall'altro. La visualizzazione rapida della marcatura alla schiena delle carte vi permetterà di distinguere rapidamente le carte nere e le carte rosse. I spettatori penseranno che avete memorizzato le carte e che vostra memoria fuori dall'ordinario vi permette di realizzare un tale impresa mentale.

3 Rivelazione

Dopo di aver mescolato il gioco, sarai in grado di dare il valore de ogni carta situata in cima del mazzo prima di girarle.

A differenza dei trucchi precedenti, questo richiederà una lettura completa della carta. La lettura deve essere la più discreta possibile per non essere guardato con sospetto per i spettatori.

Se non sei in grado di leggere la schiena de ogni carta in 1 secondo massimo, evitare di presentare questo trucco in pubblico

4 Il gioco di tre carte

Qualunque sia il mescolamento , sarai in grado di trovare la carta, qui, la regina di cuore. L'interesse di questo trucco è fare intervenire un complice che sarà in grado di trovare la carta, qualunque sia la complessità del mescolamento. Avrai quindi la possibilità di fare vincere o di fare perdere la persona della sua scelta.

5) Il mentalista

Grazie a questo trucco, sarai in grado di trovare mentalmente la carta scelta a caso per il spettatore.

Dopo do aver lasciato il gioco affinché il spettatore possa controllarlo, dovrà scegliere una carta choisir que dovrà memorizzare, e depositarla nella posizione definita per il mago. Questo ultimo solo dovrà leggere il valore della carta molto discretamente grazie alla schiena segnata e dopo, svelare mentalmente la carta, lentamente.

Vi raccomando di dire le frasi che seguono durante il trucco affinché sia più impattante.

Spiegazioni al spettatore prima di cominciare il trucco.

« Ora che hai controllato che il gioco è normale tra poco, vado a girarmi. Sceglierai una carta da tua scelta, memorizzarla, e dopo depositarla in questa posizione (in un tovagliolo di carta, per esempio, che possiamo anche dare per controllare) affinché possiamo verificare che la lettura mentale è buona. »

Una volta che la carta è posta per lo spettatore lato nascosto, recupera le carte rimanenti per riporle e, allo stesso tempo, memorizza il valore della carta segnata alla schiena della carta scelta. Fissi intensamente lo spettatore :

« Concentrarvi bene sulla carta che avete memorizzato e che si trova su questo tavolo. Cerca di gonfiare l'immagine mentale di questa carta e in nessun momento mi risponde oralmente.

Cerca di mettere nel tuo spirito questa carta con un fondo verde. Questa carta non è apparentemente un valore forte, come un jack, regina, re o asso, ma un numero. Visualizzo un colore rosso e probabilmente anche di cuori. 6, 7, 8, 9, 10 si tratta del 8 de cuori vero! »

Le frasi non sono per apprendere a memoria, ma si tratta invece di ispirarsi affinché il trucco sia ben realizzato con indicazioni chiare. Il vostro pubblico deve essere convinto che stai leggendo nella mente.

6) Complicità Gioco segnato »

Sappiate che un complice nel universo della magia vi permetterà più originalità in vostri effetti.

Chiedi al vostro futuro complice di dominare la marcatura alla schiena delle carte permettendo di distinguere le carte nere dalle carte rosse.

Una volta che il vostro complice domina perfettamente il trucco, presentarsi sul palco con una ciotola nera e una rossa, o 2 scatole dei stessi colori. Chiedi a una persona dal pubblico di controllare il mazzo di carte e di mescolarlo.

Chiedi se alcuno dal pubblico vuole partecipare a una esperienza. Diverse persone vanno a proponersi, cui il vostro complice.

Scegliete al vostro complice.

Ora che il gioco è mescolato e che non possiamo conoscere l'ordine delle carte, chiedigli di designarti in quale delle 2 ciotole (nero/rosso) ripartiamo le carte.

Il pubblico penserà che la persona dal pubblico « scelta a caso » (vostro complice) riparte le carte in modo totalmente aleatoria. Eppure, il vostro complice sta posizionando le carte rosse nella ciotola rossa e le carte nere nella ciotola nera, viste che sa distinguere le due colori grazie alla marcatura delle carte.

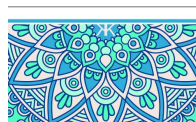
Vi garantisco che se questo trucco è ben realizzato, il pubblico si ricorderà molto tempo di voi.

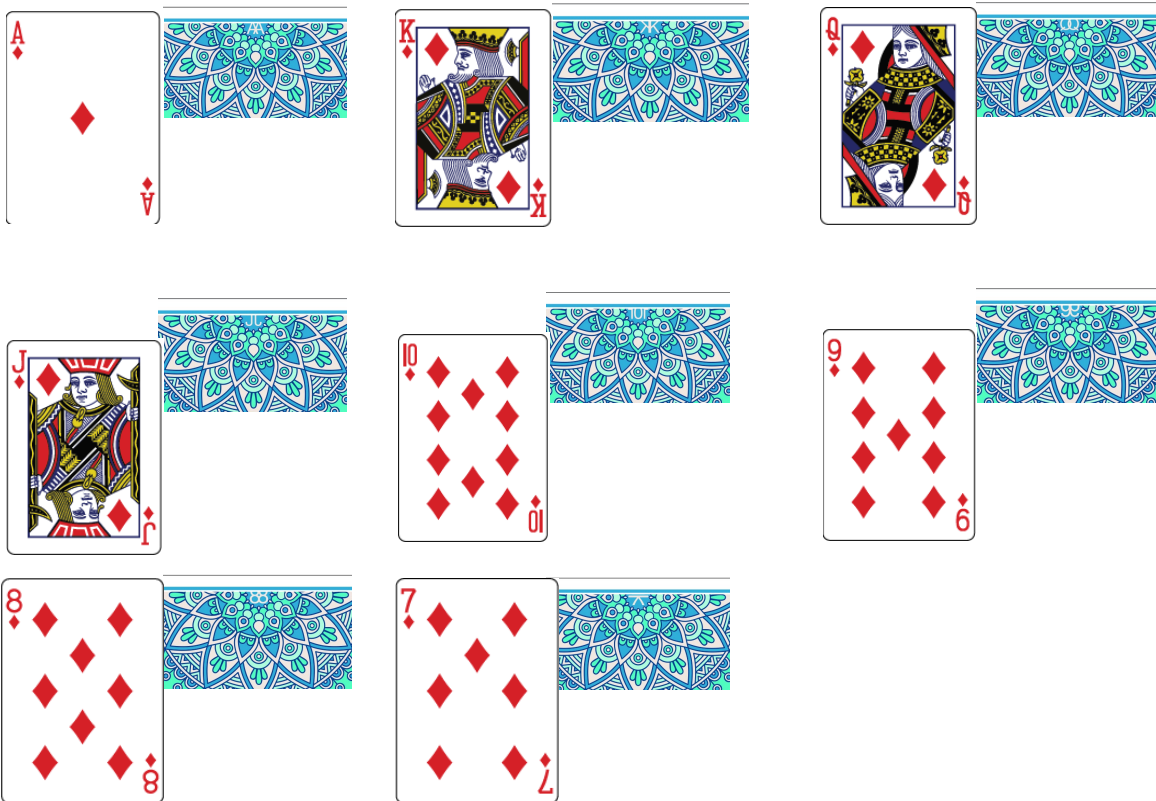
Le possibilità sono numerose con questo effetto.

Puoi dire che le carte presenti nelle due ciotole, mescolate e posizionate in una maniera aleatoria per una persona dal pubblico vanno, grazie a una formula magica, prendere il colori delle ciotole.

Ha bisogno che il mago apprende a memoria i simboli che permettono rapidamente (un secondo massimo) di conoscere la carta scelta.

Marcature delle carte con il diamante (un solo punto bianco) :





I 3 altri codifiche colori/simboli (il picche, il fiori e il cuori) con il jack :



Nell' ordine dalla sinistra alla destra : 7, 8, 9, 10, jack, regina, re, asso.

Nel ordine dalla sinistra alla destra: 2 punti bianchi = cuori, 3 punti bianchi = picche

4 puntos bianchi = fiori 1 punto = diamanti

Queste 4 carte sono quindi il 7 di cuori, la regina di picche, il 10 di fiori, l'asso di diamanti.