



N° 40

Novembre 1980

PROGRAMMA DICEMBRE 1980

- Lunedì 1 RIUNIONE DEL COMITATO DIRETTIVO
 Possono intervenire solo i membri del comitato.
 Ore 21.00
- Venerdì 5 PREMIAZIONE SOCI SOSTENITORI 1980 E VINCITORI
 DEL CONCORSO DELLA 'SCUOLA DELLA MAGIA'
 Ore 21.30
- Martedì 9 SCUOLA DELLA MAGIA
 Corso di monete a cura di Pino Rolle.
 Possono partecipare solo gli iscritti al corso.
 Ore 20.30
- Venerdì 12 BIBLIOTECA (Ore 21.00 - 22.45)
PRIMI INCONTRI CON LA PRESTIGIAZIONE
 A cura di Vittorio Balli
 Ore 21.30
- Martedì 16 SCUOLA DELLA MAGIA

SCUOLA DELLA MAGIA

Corso con le corde a cura di Vittorio Balli.
Ore 20.30

Venerdì 19 ASTA MAGICA DI LIBRI USATI

Vedere programma dettagliato più avanti

TRADIZIONALE RINFRESCO DI FINE ANNO AL QUALE
SONO INVITATI TUTTI I SOCI ED I LORO FAMIGLIA
RI.

Ore 21.00

Venerdì 26 CHIUSO



NOVITA' BIBLIOGRAFICHE

E' stato recentemente pubblicato:

MARCONICK'S NEW ORIGINAL MAGIC

Giochi di illusione e di prestigio come piacciono agli spettatori!

L'opera, consistente in tre volumi ampiamente illustrati, deriva dal trattato originale in quattro volumi, e presenta in ciascuno di essi tre lingue contemporaneamente: francese, tedesco e italiano.

Per il contenuto vasto ed importante e per gli svariati argomenti trattati, tale opera assume il valore di una vera enciclopedia magica, sia per chi si interessi alla magia di scena che per gli appassionati del close-up.

Tra i temi presi in esame, giochi con:

foulards, corde, carte, monete, colombe, anelli, bastoni, palline, giornali, bottiglie, fiori, sigarette, scatole, animali e molti altri, vertenti sugli argomenti più svariati dell'arte magica.

I tre volumi, stampati in offset con copertina a colori, si possono richiedere inviando un vaglia postale o un assegno bancario di Lire 10.000 a:

Vaglia internazionale

Editions Techniques du Spectacle
C.M.D.P. F 67400 ILLKIRCH-NORD
N°1244/10090 945

assegno bancario

Ed. Techniques du Sp.
C.C.P. N°439 92 C
3, rue de la Klebsau
F 67000 Strasbourg

QUOTE SOCIALI 1981

Comunichiamo quì appresso le quote sociali per l'anno 1981 che rimangono invariate rispetto a quelle dell'anno in corso, fatta eccezione per i "famigliari" che passano da lire 15.000 a lire 20.000.

SOCIO FONDATORE E MEMBRI DIRETTIVO.....	£. 40.000
SOCIO SOSTENITORE.....	£. 40.000
SOCIO EFFETTIVO (residente in Torino e provincia)....	£. 30.000
SOCIO EFFETTIVO (residente fuori provincia di Torino)	£. 20.000
SOCIO EFFETTIVO (minori di 18 anni).....	£. 20.000
SOCIO EFFETTIVO (famigliari).....	£. 20.000
Tassa di iscrizione (*).....	£. 5.000

(*) Da pagarsi solo all'atto della prima iscrizione.

QUOTE DI ISCRIZIONE AL CONGRESSO "SAINT VINCENT '81"

CONGRESSISTI.....	£. 80.000
MOGLI E MINORI DI 16 ANNI.....	£. 60.000

Si raccomanda a tutti di volersi prenotare per tempo dando le loro iscrizioni al Signor Cipriano Candeli.

Le prenotazioni e l'assegnazione dei posti saranno ritenuti validi solo dopo l'avvenuto pagamento delle relative quote d'iscrizione.



XIV^e
CONGRÈS FRANÇAIS
DE L'ILLUSION
CONCOURS MAGICUS
10-11-12 OCTOBRE 1980

SAINT-ETIENNE 1980



LUIS GAMBINO

1^o Premio per i minori di 16 anni al Congresso Magicus di Saint Etienne 1980.

BIANCHE DI FACCIA

In seguito a numerose richieste da parte di soci ed amici, ed invogliati dal sempre maggior interesse verso la magia con le carte in generale, esponiamo in brevi termini un metodo molto semplice per la fabbricazione delle carte a faccia bianca.

Tali strumenti sono di particolare utilità per chi voglia cimentarsi in giochi con carte truccate in cui si riveli appunto la necessità di utilizzare delle carte a faccia bianca (cioè non stampata) sulle quali realizzare poi disegni di vario genere.

MATERIALE OCCORRENTE.

- una o più carte da gioco, di quelle generalmente utilizzate dai prestigiatori (Tally-Ho, Bee, Bicycle ecc.), possibilmente con bordo bianco di contorno.
- una bomboletta spray di vernice bianca, reperibile presso qualsiasi colorificio (ottime quelle alla nitro usate nei ritocchi delle carrozzerie d'auto).
- un flacone di solvente: dopo vari tentativi abbiamo preferito il comune acetone, cioè quello normalmente usato dalle donne per asportare lo smalto dalle unghie.
- un rotolo di nastro adesivo a doppia faccia.

PROCEDIMENTO.

Una volta pulite le carte da eventuali impurità, strofinate la faccia delle stesse con un batuffolo di cotone imbevuto di acetone: ciò è necessario per scolorire il più possibile la carta dai punti ivi stampati, rendendo più semplice la successiva fase di colorazione con la vernice bianca.

E' opportuno per tale motivo utilizzare carte a basso punteggio (assi o due) che presentano il minor numero di segni sul fondo bianco rimanente.

Applicate il nastro adesivo sul bordo della carta, dalla parte del dorso, e tutt'intorno ad essa ed incollate poi questa su un foglio o su una superficie liscia.

Una perfetta adesione della carta sul foglio è importante per evitare infiltrazioni di colore, le quali ne altererebbero il dorso.

La presenza del bordo bianco si rivela efficace in quanto eventuali sbavature di vernice risulterebbero comunque impercettibili.

Poste le carte in posizione verticale e da una distanza non inferiore a 20 cm. spruzzate una prima mano di colore in modo uniforme e il più leggermente possibile, evitando in tal modo di creare imperfezioni nello strato di vernice applicata.

Lasciate asciugare a temperatura ambiente (da trenta a sessanta minuti, a seconda della vernice utilizzata e ripetere l'operazione per almeno due volte, e comunque fino ad ottenere

una copertura completa della faccia.

Riportate il foglio in posizione orizzontale , appoggiandolo su di un piano, e lasciate asciugare il tutto per almeno quattro ore, dopodichè, staccate le carte dal nastro adesivo, esse saranno pronte per l'uso.

Ricordiamo che i migliori risultati a riguardo di eventuali disegni da operare sulla faccia bianca così ottenuta, si realizzano (a parte i processi di stampa, serigrafia ecc.) con l'uso di pennarelli da vetro, muniti di inchiostri aderenti su materiali lisci e molto compatti, quali appunto le superfici verniciate.

Un altro procedimento, suggeritoci dall'amico Caçhadina (lo abbiamo appreso in una recente conferenza da lui tenuta al congresso francese di S.Etienne) consiste nel cancellare le carte con gomme da ufficio, cioè di quelle usate per gli inchiostri delle macchine da scrivere.

Il collega spagnolo ci mostrava infatti, in uno dei suoi effetti di conferenza, un gioco con carte bianche, sia di faccia che di dorso, ottenute appunto con tale procedimento.

I tentativi da noi effettuati al proposito, probabilmente per la diversità di materiale delle gomme usate, si sono rivelati purtroppo infruttuosi, soprattutto per la ruvidità che si veniva a creare sulla superficie trattata, facendoci propendere ancora una volta verso il metodo da noi esposto.

Gentile lettore,

dopo due anni di preparazione è pronto per la spedizione il 9° fascicolo del TRATTATO DI TECNICA CARTOMAGICA, primo dei quattro fascicoli che comporteranno il 3° volume e che verranno pubblicati ogni 3-4 mesi circa.

Il prezzo del fascicolo è di L. 7.000, mentre la prenotazione del 3° volume completo è stata fissata in L. 25.000.

Qualora fosse interessato a proseguire nello studio della cartomagia, potrà richiedere il 9° fascicolo o acquistare il 3° volume in pre-pubblicazione, inviando la somma necessaria a:

Lamberto Desideri - Via Dessiè, 2 - 00199 Roma

a mezzo vaglia postale o assegno bancario o circolare non trasferibile.

Magici saluti.

LAMBERTO DESIDERI

ad armi dispari

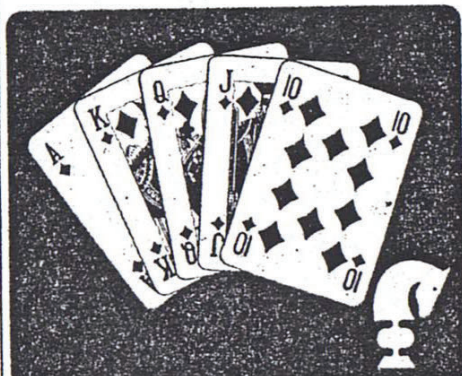
IN EDICOLA
IL PRIMO
FASCICOLO

GIOCHI di CARTE e scacchi

in regalo
un mazzo di carte
da poker

EDIZIONI
LIBREX

1



Con GIOCHI DI CARTE avrete sempre un'arma in più del vostro avversario: un sistema, un'astuzia, una sottigliezza, un trucco. GIOCHI DI CARTE vi insegnerà ad essere seri nel gioco, vi renderà bravi o più bravi. Con GIOCHI DI CARTE imparare il gioco sarà il più bel gioco.

Con GIOCHI DI CARTE, in dodici fascicoli settimanali di vent'otto pagine, riccamente illustrati e corredati da un indice, tutti i giochi in ordine alfabetico, dalla scopa al bridge al poker, e a tanti altri noti e poco noti compresi cinquantasei solitari, spiegati in maniera chiara e divertente.

Dodici inserti dedicati agli scacchi, alla dama e ai dadi. Ogni fascicolo milleduecento lire. In omaggio con i primi quattro fascicoli i quattro semi componenti un elegantissimo mazzo di carte.

da:
LA STAMPA
del 6 Nov. 1980

IN REGALO
UN MAZZO
DI CARTE
MODIANO.

GIOCHI di CARTE
e scacchi è un'opera
edita dalla

LIBREX

ATTENTI AI BARI

IL BARO... QUESTO MISTERIOSO.

Se consideriamo che anche la più semplice attività, la più banale situazione della vita quotidiana di un uomo comporta una pur minima dose di rischio, dal semplice atto di attraversare la strada al tentativo di giungere ad una difficile conquista, possiamo ben comprendere come il gioco in genere, ed il gioco d'azzardo in particolare, sia da sempre parte integrante della nostra vita e della nostra stessa natura.

La cupidigia, il brivido del rischio, il desiderio di sfidare il destino, il piacere stesso di perdere, ha spinto l'uomo di ogni epoca a scommettere qualsiasi cosa sul valore di poche carte o di una coppia di dadi. Ed è proprio questa vulnerabilità dell'essere umano che ha dato vita e ben presto precisi lineamenti ad una figura purtroppo affatto leggendaria e misteriosa: quella del giocatore di vantaggio, in poche parole, del "baro". Il gioco disonesto non ha storia: basti pensare per esempio che presso il Natural History Museum di Chicago, sono conservate alcune serie di dadi in osso e pietra, finemente truccati per favorire l'uscita dei 2 e dei 5; nulla di strano, si direbbe oggi, eccetto il fatto di essere stati rimossi nelle tombe. Ma chi è, più da vicino, il

to, e gelosamente custodito, di chi li ha ideati.

Più di tutto vale forse, ancora una volta, il saggio avvertimento di S.W. Erdnase, autorevole autorità nel campo e scrittore dei più autorevoli libri sul gioco, che al proposito giustamente afferma:

"C'è solo una via che può assicurare assoluta protezione contro vantaggi sconosciuti, ed è quella di non giocare mai per soldi. Comunque, una perfetta conoscenza dei rischi a cui si va incontro, può molto giovare nel diminuire le chances a proprio sfavore".

LE CARTE TRUCCATE.

Tutti i sistemi normalmente usati dai giocatori di vantaggio, si ricollegano a due gruppi fondamentali:

- i sistemi "meccanici", che consistono nell'uso di attrezzi truccati (carte, dadi, sabots,...) opportunamente preparati dal baro stesso o da qualche ditta specializzata, per i quali è sufficiente la semplice conoscenza del meccanismo di funzionamento per garantirne una piena possibilità di utilizzazione;

- quelli di "abilità" che si basano sulla manipolazione, grazie a cui è possibile mescolare il mazzo, lanciare i dadi, far girare la pallina in modo apparentemente innocuo, ma invece ben preciso e mirato.

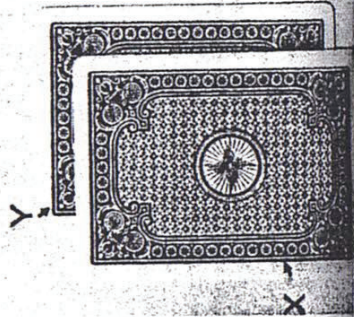
Uno dei sistemi più comuni

il benché minimo sospetto da parte del giocatore inconsapevole.

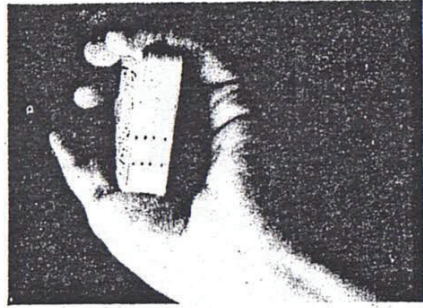
I metodi per truccare le carte sono innumerevoli quanto ingegnosi: qualsiasi tipo, di qualsiasi marca è adatto allo scopo, tanto che neanche l'iniziativa intrapresa da alcuni casinò (in USA) di utilizzare solo carte di dorso completamente bianco (su cui un'eventuale imperfezione risalterebbe immediatamente) si è rivelata efficace, in quanto i bari più esperti sono riusciti ad annullare anche tale svantaggio.

Esistono, soprattutto in USA e Inghilterra, ditte che fabbricano e vendono carte truccate, e laboratori specializzati che eseguono tali lavori su richiesta, e per qualsiasi tipo di carte.

CHIMICI, FISICI E OTTICI, AL SERVIZIO DEI BARI



Due esempi diversi sullo stesso ti-

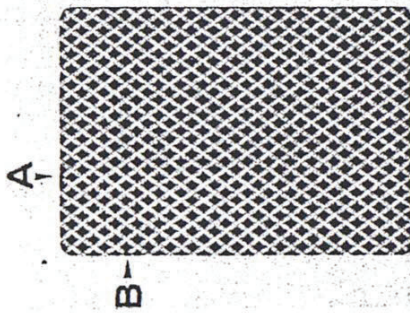


Tale sistema è utilizzato soprattutto per le carte più alte (assi e figure). L'esempio in figura è puramente dimostrativo: in realtà sarebbero presenti solo i quattro punti di sinistra che indicano gli assi, o quelli più a destra che indicano i K ecc.

L'inchiestro usato è quello grigio per ritocchi fotografici (i segni sono stati esagerati per chiarezza).

ottica, tra l'altro molto costose, presentano, per nostra fortuna, un inconveniente: indossate a lungo irritano gli occhi e soprattutto ne modificano il colore, per cui un inspiegato cambiamento di colore dell'iride, accompagnato da un frequente battito di ciglia ed eventualmente da un leggero rossore infiammatorio agli occhi da parte dell'avversario, sarebbe sufficiente per farvi dubitare della sua correttezza di gioco.

La carta in figura è di marca BEE (U.S. playing cards CO.) ed è la più conosciuta fra i giocatori professionisti, in quanto ufficialmente adottata da tutti i casinò americani. Il sistema di truccatura esposto è forse il più comune per facilità di lettura ed efficacia mimetica. Il triangolo annerito in A indica un 5, quello in B indica "fiori".



una contraffazione, che possono comunque essere lette dal baro. Il tutto grazie a quelle diversità che si vengono comunemente ad evidenziare durante successivi stampaggi: in altre parole quando, presso la casa produttrice si procede allo stampaggio di una nuova serie di carte, è possibile che vi sia qualche variazione nel pigmento dell'inchiestro, del colore di base, o nella finitura del cartoncino usato, per cui le carte alla fine non risultano identiche a quelle precedenti. Con una ricerca di mazzi e d'una ne e decine di mazzi, è dunque possibile metterne insieme

IL BARO, LEGGENDA O REALTA? - ANCHE I FARAONI BARAVANO - ATTENTI AL MAZZO: LE CARTE SONO TRUCCATE - CHIMICA E FISICA, A FAVORE DI CHI BARA - LE LENTI A CONTATTO... PER VEDERE L'INVISIBILE.

con i movimenti ed i gesti più spontanei e normali.

Molto efficace, proprio per la sua semplicità, è il cosiddetto seat-switch: in questo metodo il mazzo truccato è nascosto fra le gambe del giocatore, che è seduto. Quando è il proprio turno di dare le carte, egli raccoglie il mazzo normale e lo mescola, come di regola; poi, come per accomodarsi più vicino al tavolo, scende con entrambe le mani a livello della sedia e la spinge in avanti, approfittando di questo preciso istante per cambiare il mazzo, e ritornando poi immediatamente con le mani sul tavolo. Il tutto avviene in un solo momento e soprattutto con estrema naturalezza, il che non permetterà ad alcuno di accorgersi che il mazzo, anche se per un breve istante, è rimasto nascosto alla vista.

C'è ancora un altro metodo fra i tanti, che merita la nostra attenzione. È forse il sistema più rapido oggi esistente per cambiare il mazzo, anche se per la difficoltà di esecuzione, è patrimonio pressoché esclusivo dei più esperti. L'operatore ha il mazzo truccato sulle ginocchia, ove vi è stato posto in una fase precedente del gioco: una volta raccolto il mazzo normale per distribuire le carte, con la mano libera prende quella truccata dalle ginocchia, la muove piano del tutto, e l'altra si avvicina al bordo

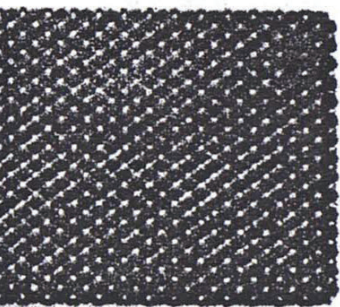
lascia cadere il mazzo regolo sulle gambe, esattamente nell'istante in cui la mano che stava salendo la raggiunge e vi deposita il mazzo truccato. Il mazzo che a tal punto rimane sulle ginocchia quello normale, di cui il bar si sbarazzerà appena possibile. Il tutto avviene con il pretesto di squadrare bene il mazzo, con entrambe le mani, prima di accingersi a mescolarlo, e più che sulla velocità si basa su una perfetta scelta di tempo e sincronismi nei movimenti.

Tali tecniche, eseguite con la dovuta sicurezza e precisione, sono pressoché impercettibili, anche per un occhio esercitato; da qui pertanto l'importanza di evitare qualsiasi distrazione durante il gioco, soprattutto nei momenti più critici, come la fase iniziale della distribuzione, in cui il baro esperto avrebbe tutto il tempo di mettere in pratica il suo repertorio, approfittando di quel momento di naturale relax che i giocatori normalmente si concedono, in attesa delle carte.

In ogni caso, è possibile di parte nostra accorgerci se il mazzo è stato eventualmente cambiato, grazie ad una piccola astuzia: le carte infatti passando di mano in mano durante il gioco, si riscalda; quando viene effettuato il cambio, il mazzo nuovo si surriscalda al tatto più freddo.

... E AL MAZZO DI CARTE

Molti giocatori di vantaggio



Ecco come apparirebbe la carta, vista con le speciali lenti dell'infrarosso. Notare, sull'angolo superiore sinistro e inferiore destro, i segni che ne indicano il valore: in questo caso un asso.

OCCHIO ALLE MANI...

Tutti i metodi finora visti, implicano ovunque che ad un certo momento del gioco il mazzo venga cambiato con quello truccato, manovra spesso difficile e pericolosa, che richiede una non comune abilità, insieme a saldezza di nervi e soprattutto assoluta naturalezza nei movimenti, tutte doti di cui solo un baro esperto si può avvalere.

Movimenti strani ed innaturali per un giocatore di vantaggio sarebbero infatti l'equivalente di porgergli sulla fronte un'etichetta con la scritta "baro", quando è invece necessario che qualunque azione egli compia passi assolutamente inosservata, affinché l'attenzione generale non sia mai rivolta verso di lui. Per tale motivo, i migliori cambi di mazzo sono anche i meno visivi, cioè quelli che facilmente si confondono

me uno (ed è compito di determinati esperti che lavorano per negozi specializzati che servono i giocatori di vantaggio) in cui tutte le carte siano diverse. Uno studio approfondito da parte del baro stesso, gli permetterà poi di riconoscere con facilità ognuna di esse, durante il gioco.

Un altro modo ancora, che può essere applicato a qualsiasi tipo di mazzo, consiste nel segnare le carte non sul dorso, bensì sul bordo con un inchiostro grigio o eventualmente con una matita, che non risalti troppo sullo sfondo bianco del bordo stesso.

In tal modo, guardando semplicemente il bordo del mazzo, l'operatore è in grado di riconoscere le carte, annullando la difficoltà di leggerne il dorso.

È un sistema oggi molto in uso, a cui bisogna fare seria attenzione, in quanto tali segni si mimetizzano facilmente nel resto del mazzo, soprattutto dopo un certo uso, quando le carte hanno perso quella loro iniziale brillantezza ed incominciano a sporcarsi, celando dunque meglio tale artefatto.

Arriviamo così ai sistemi più sofisticati, fantascientifici, quasi, adottati dai veri professionisti del gioco truccato: le lenti a contatto all'infrarosso, che permettono di leggere sul dorso delle carte il valore e il seme di ognuna di esse, dipintivi con inchiostri speciali, assolutamente invisibili ad occhio nudo.

Tali lenti, vero gioiello di

po di carta. In X è stata cancellata la gambetta inferiore sinistra del decimo cerchietto, il che indica che si tratta di un J di fiori. In Y manca la prima gambetta di sinistra del disegno sopra la bicicletta (confrontare con il disegno di destra normale): la carta è un Asso di cuori.

Fra i tanti, un metodo molto in uso è quello di trattare il dorso delle carte con vernici particolari, trasparenti, che con delle leggerissime sfumature creano delle variazioni dell'intensità del colore del dorso. Più semplice, ma non meno efficace, è il sistema di bagnare le carte con acqua, sul dorso: una volta asciutta tale zona rivela una certa ombrosità e ruvidità che sarà facilmente reperibile sia agli occhi che al tatto.

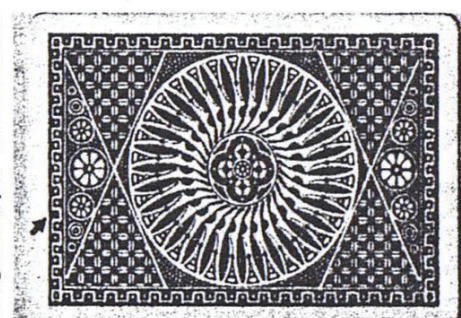
Molto comune è anche l'uso di sostanze chimiche cerosi (vaseline, spray di siliconi ecc.) che applicate sulle carte ne esaltano la brillantezza, la scorrevolezza o l'aderenza dell'una con l'altra, rendendone quindi riconoscibili o facilitando l'esecuzione di particolari manipolazioni: si tratta senz'altro di metodi molto raffinati, anche se non infallibili, in quanto le carte così trattate tradiscono spesso degli aromi inusuali, facilmente avvertibili dal giocatore accorto.

Più comuni ancora sono i sistemi che consistono nell'altezzare il disegno del dorso in punti strategici, che possono così, confondendosi nell'insieme delle figure, passare inosservati. Esiste inoltre una varietà di carte truccate delle assortite. Sono carte normali, senza al-

ed efficaci per barare al gioco consiste nell'uso delle carte truccate.

Quanti di noi, almeno una volta, avranno pensato: "se solo conoscessi le carte del mio avversario!". Ora, il baro più di tutti ha bisogno di conoscere ciò, che lo pone in condizioni di assoluto vantaggio.

È proprio da qui, dunque, che è nata l'idea, fra l'altro per nulla recente, di truccare le carte, segnandole impercettibilmente sul dorso, o modificandone forma e dimensioni, o ancora alterandone il colore e la scorrevolezza, in modo insomma da renderne riconoscibile il valore e il seme di ognuna, pur non destando



Il tipo di carta in figura (l'ally-Ho, U.S. playing cards CO.) è molto usato per il disegno elaborato e facilmente contraffacibile.

Notare in questo caso l'annerimento del puntino sul bordo corto (vedi freccia) che indica il valore della carta, cioè un 4. Truccando eventualmente anche il bordo lungo di sinistra, si può, allo stesso modo, indicarne il seme.

baro e come fa a vincere? Potremmo esprimere il concetto dicendo che il baro è colui che approfittando appunto di questa innata debolezza dell'uomo per la scommessa, cerca di annullare o comunque di ridurre al minimo la percentuale di rischio, mantenendo quindi un costante vantaggio nei confronti dell'avversario, che gli permette inesorabilmente di cavare le sorti della partita in proprio favore.

Ora, forse molte volte vi sarete chiesti se è davvero possibile barare al gioco; se il vostro avversario QUELLA VOLTA abbia vinto non per sola fortuna o abilità; se il mazzo di carte fosse davvero regolare.

È nel tentativo di dare una risposta a ciò che nasce oggi questa rubrica, in cui cercheremo di vedere insieme i metodi più comunemente usati dai bari, per poter quindi aumentare le nostre possibilità di difesa nei confronti di un giocatore disonesto. Il nostro vuol quindi essere un semplice, ma speriamo valido aiuto verso quello sprovveduto giocatore che potrebbe accingersi ad intraprendere una partita inevitabilmente insostenibile. Siamo ben consapevoli che ben pochi sono i giochi ove non vi sia possibilità d'imbroglia; al contrario tanti sono i metodi usati dai giocatori di vantaggio che neppure il più vasto trattato potrebbe essere all'occasione esauriente, tanto più che tali sistemi e tecniche subiscono continua evoluzione, e molti di essi sono patrimonio segre-

ATTENTI AI BARI

(segue dalla pagina precedente)

gio preferiscono dunque evitare tali difficoltà, avvalendosi del mazzo regolare e truccando le carte durante il gioco o approfittando di eventuali imperfezioni delle stesse: è sufficiente un graffio d'unghia, una goccia di saliva, un pò di cenere, una semplice piegatura al punto giusto, per marcare inconfondibilmente una carta, all'insaputa dei presenti. A tale proposito comunque, qualsiasi esempio è puramente casuale, in quanto ogni giocatore ha i suoi segni particolari, perfettamente confacenti al suo modo di agire e al tipo di carte abitualmente utilizzate.

In simili situazioni, il mezzo a nostra difesa è uno solo, ed è quello di evitare assolutamente di giocare con carte usate e di marca sconosciuta, perchè anche la più piccola imperfezione conseguente ad usura o ad un difetto di fabbricazione, diventerebbe, in presenza di un esperto baro, un importante punto in nostro sfavore.

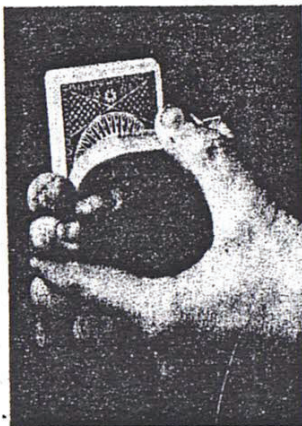
Se ciò non fosse possibile, assicuratevi comunque che il mazzo non sia stato artefatto, e questo con un metodo molto semplice: il mazzo è tenuto come in figura (foto 6) e le carte vengono fatte scorrere velocemente, osservando attentamente il dorso.

Eventuali segni o correzioni saranno subito evidenti in quanto formeranno una specie di disegno animato. Questa è la prova che le carte sono state truccate, prova che sarà resa poi inconfutabile ad un esame più accorto in seguito, grazie magari all'aiuto di una buona lente di ingrandimento.

da:

CASINO CRONACHE

N° 3, Anno II, Agosto 1980



Scorrendo le carte dalla prima all'ultima in un movimento continuo, è facile notare eventuali trucchi nel colore o nella forma del dorso, in quanto alterano improvvisamente la staticità del disegno.

È comunque nostra convinzione che in simili dubbiose circostanze la soluzione più efficace (per noi stessi) e meno compromettente (per tutti), sia quella di astenersi immediatamente dal gioco, interrompendo la partita con qualsiasi pretesto, piuttosto di accusare, magari con torto, di comportamento scorretto: un'errata convinzione dell'onestà di gioco dell'avversario non potrebbe infatti che provocare spiacevoli conseguenze.

il Signor "X",

Nel prossimo numero:
Il "COMPARE": un amico fidato per vincere.



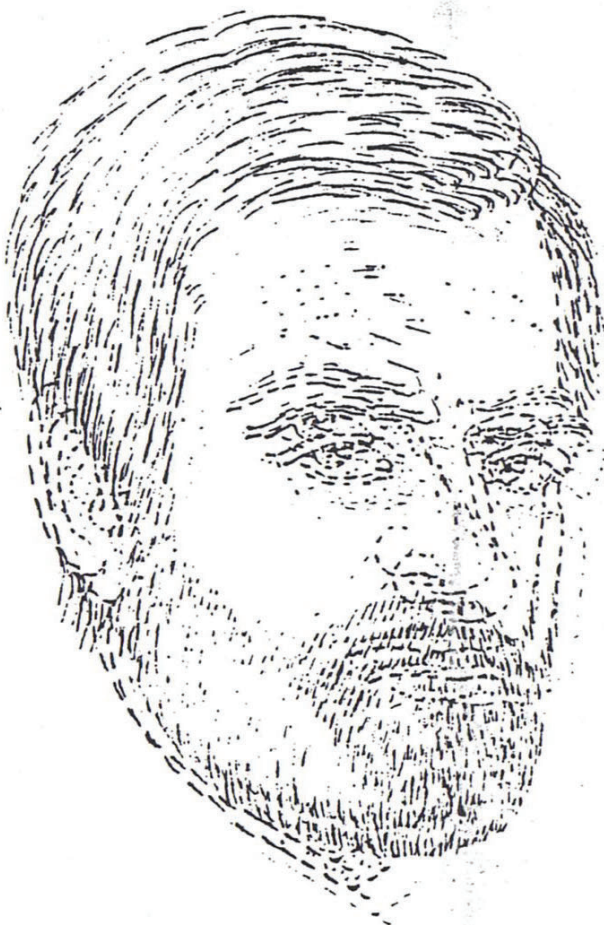
the magic hands
FACHKONGRESSE



Böblingen 9.+10.+11.1.'81



the magic hands
Modern Magic Studio
Manfred Thumm
Oderstr. 3, Postf. 1241
D-7033 Herrenberg
West Germany · R.F.A.



VICTORMAGIA '80

SONO ANCORA DISPONIBILI ALCUNE COPIE DEL LIBRO INERENTE
LA FAMOSA CONFERENZA SUL MENTALISMO DI VICTOR - - - - -

CHI DESIDERA ACQUISTARLO PUO' RICHIEDERLO A:

VICTOR BALLI
VIA SAVONAROLA 6
10128 T O R I N O

O M A G G I O

A TUTTI GLI ACQUIRENTI DEL LIBRO DI 2
DEI GIOCHI SPIEGATI

PREZZO £ 5.500 (COMPRESSE SPESE POSTALI)

ASTA MAGICA DI LIBRI

A seguito dell'acquisto della preziosa collezione di libri, riviste e documenti inerenti la Prestigiatura appartenenti al compianto Pierino Pozzi, il nostro Circolo si è trovato in biblioteca un considerevole numero di volumi doppi e al fine di recuperare in parte la somma spesa verrà bandita un'asta dove gli interessati potranno acquistare queste opere a prezzi vantaggiosi.

Ovviamente per non smembrare la collezione di Pozzi, faticosamente messa insieme nel corso di oltre 60 anni, i volumi in vendita saranno quelli di proprietà del Circolo Amici della Magia.

Nelle pagine seguenti sono descritti dettagliatamente tutti i pezzi che saranno messi all'asta, con a fianco la valutazione fatta da Gianni Pasqua.

Coloro che non potranno intervenire possono inviare le loro offerte massime in busta chiusa (senza accludere denaro) entro il 18 Dicembre 1980. In caso che per lo stesso volume l'offerta in sala sia pari all'offerta in busta avrà prevalenza l'offerta in sala. Le opere aggiudicate ad offerte in busta saranno spedite contrassegno al valore offerto più le spese postali.

Tutti i volumi si garantiscono integri.

<u>AUTORE</u>	<u>TITOLO E DESCRIZIONE</u>	<u>PREZZO BASE</u> (Lire)
CIMO' Salvatore	Prestigiazione con palline e uova. Milano 1971, 231 pag.	} Opera completa 7 volumi 70.000
CIMO' "	Divinazioni mentali Milano 1965, 258 pag.	
CIMO' "	Prestigiazione con le corde. Milano 1966, 317 pag.	
CIMO' "	Prestigiazione con ditali e sigarette. Milano 1971, 178 pag.	
CIMO' "	Cartomagia. Milano 1973, 306 pag.	
CIMO' "	Prestigiazione con monete ed anelli. Milano 1968, 338 pag.	
CIMO' "	Micromagia. Milano 1965, 278 pag.	
CIMO' "	Magia con panuelos. Vol.1	12.000
J.DUNNINGER	Enciclopedia completa dei giochi di prestigio e il- lusionismo. Milano 1968, 288 pag.	18.000
ODIN	Les anneaux chinois. Parigi 1939, 30 pag.	5.000
ODABA	Il gioco dei bussolotti. Bologna 1970, 14 pag.	3.000
SITTA A.	50 trucchi con il Corinda Beker. Bologna, 27 pag.	3.000
SITTA A.	The multiypling bottle. Bologna, 20 pag.	3.000
SILVAN	Giochi di prestigio. Milano 1971, 144 pag.	5.000

<u>AUTORE</u>	<u>TITOLO E DESCRIZIONE</u>	<u>PREZZO BASE</u> (Lire)
JUAN TAMARIZ	Monedas..Monedas..y monedas. Barcellona 1969, 89 pag.	8.000
" TAMARIZ	Truky-cartomagia. Barcellona 1970, 109 pag.	8.000
" TAMARIZ	Magia en el bar. Barcellona 1975, 133 pag.	6.000
ROBERT VENO	40 entretien avec faupouce. Parigi 1960, 22 pag.	5.000
" VENO	Apprenez vous meme la prest_i ditation. Parigi 1962, 63 pag.	5.000
LEWIS GANSON	Magia de cerca. Vol.1 Barcellona 1968, 316 pag.	18.000
" GANSON	Magia de cerca. Vol.2 Barcellona 1969, 219 pag.	18.000
" GANSON	Dai Vernon tribute to nate leipzig book. Londra 1970, 192 pag.	18.000
" GANSON	Dai Vernon's simpony of the rings. Inghilterra 1976, 26 pag.	5.000
" GANSON	Reelistic magic. Londra 1970, 56 pag.	5.000
CARMELO PICCOLI	Minimagia. Verona 1972, 200 pag.	5.000
ALAIN GHAYAR	33 tours con dischi. Francia 1973, 79 pag.	7.000
W. CIURO'	25 efectos con rils. Spagna 1973, 53 pag.	5.000
BRUCE ELLIOTT	La bacchetta magica. Milano 1969, 244 pag.	5.000
CARLO ROSSETTI	Il mago in 2 minuti. Roma 1944, 114 pag.	10.000

<u>AUTORE</u>	<u>TITOLO E DESCRIZIONE</u>	<u>PREZZO BASE</u> (Lire)
HARLAN TARBELL	Course in magic. Vol.1 New-York 1953, 408 pag.	Opera completa 7 volumi 120.000
" TARBELL	Course in magic. Vol.2 New-York 1953, 407 pag.	
" TARBELL	Course in magic. Vol.3 New-York 1953, 417 pag.	
" TARBELL	Course in magic. Vol.4 New-York 1953, 416 pag.	
" TARBELL	Course in magic. Vol.5 New-York 1953, 417 pag.	
" TARBELL	Course in magic. Vol.6 New-York 1953, 409 pag.	
" TARBELL	Course in magic. Vol.7 New-York 1953, 490 pag.	
W.B. GIBSON	The complete illustrate book of card magic. New-York 1969, 454 pag.	20.000
HAROLD RICE	Silk magic. Vol.1 U.S.A. 1948, 520 pag.	Opera completa 3 volumi 55.000
" RICE	Silk magic. Vol.2 U.S.A. 1953, 500 pag.	
" RICE	Silk magic. Vol.3 U.S.A. 1962, 500 pag.	
MAX DIF	Histoire de la prestigia tion.Vol. 1 Limoges 1971, 447 pag.	Opera completa 3 volumi 80.000
" DIF	Histoire de la prestigia tion.Vol. 2 Limoges 1973, 448 pag.	
" DIF	Histoire de la prestigia tion.Vol. 3 Limoges 1974, 526 pag.	
AUTORI VARI	125 Triks with cards. U.S.A. 1915, 86 pag.	8.000

<u>AUTORE</u>	<u>TITOLO E DESCRIZIONE</u>	<u>PREZZO BASE</u> (Lire)
A. CASTELLI	Viaggio curioso nel mondo delle carte. Milano 1975, 160 pag.	10.000
JEAN ADAIR	Television dove magic. Inghilterra 1970, 87 pag.	8.000
" ADAIR	Magical menù. Inghilterra 1970, 20 pag.	6.000
HUG MILLER	Rink's original rope. Inghilterra 1970, 28 pag.	5.000
G. TISSANDIER	Le ricreazioni scientifi- che. Milano 1882, 453 pag.	20.000
DAVID GINN	Fantasios cane & candle . Vol. 1 Atlanta 1971, 40 pag.	5.000
" GINN	Fantasios cane & candle . Vol. 2 Atlanta 1973, 50 pag.	5.000



A questo numero hanno collaborato: Ida & Cipriano CANDELI
Giancarlo CIGNI
Ferdinando GIOVANNITTI
Pino ROLLE

IL PRESTIGIATORE MODERNO

Notiziario del Circolo Amici della Magia

Pubblicazione d'informazione magica riservata ai Soci

REDAZIONE: Vittorio Balli (Victor) & Gianni Pasqua (Roxy)

Il materiale inviato per la pubblicazione viene restituito solo dietro
esplicita richiesta all'atto dell'invio.

CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA

SEGRETERIA - Via Massena 91 - 10128 Torino - Italia - Tel. 011/588.133
SEDE - Via Santa Chiara 23 - 10122 Torino - Italia - Tel. 011/556.086