



Nº 102

SETTEMBRE 1985

## PROGRAMMA DEL MESE DI OTTOBRE 1985

### Venerdì 4 INCONTRI CON LA PRESTIGIAZIONE

Dedichiamo questa sera ad un incontro fra i Soci per i soliti scambi di giochi notizie magiche in quanto in corso il "2º Convegno Magico" organizzato dal Club Magico Bartolomeo Bosco.

### Venerdì 11 PRIMI INCONTRI CON LA PRESTIGIAZIONE

Ore 21.30 - A cura di **Robert**.

A questa attività devono partecipare i nuovi Soci iscritti al Circolo e che non hanno ancora sostenuto l'esame di ammissione definitiva.

### BIBLIOTECA

Ore 21.30 - A cura di **Michelangelo Francone**.

I Soci che avessero in prestito d'uso libri oltre il tempo stabilito, sono pregati di restituirli per consentirne la consultazione ad altre persone.

**Martedì 15 SCUOLA DI MAGIA**

Ore 21.00 - A cura di Roxy.

Possono partecipare solo i Soci iscritti regolarmente al corso.

**Venerdì 18 SCUOLA DI MAGIA**

Ore 21.30 - A cura di Micky.

Interverranno:

**ALEXY**

Giochi con i giornali

**PINO ROLLE**

Novità micromagiche

**ROXY**

Novità cartomagiche

**Giovedì 24 SPETTACOLO DI MICROMAGIA**

Ore 21.00 - Riprendono le esibizioni di close-up dedicate a persone esterne al Circolo. Si ricorda che ogni Socio può invitare un massimo di quattro persone e che è necessaria la prenotazione da farsi presso la sede del Circolo durante tutte le serate nelle quali si svolgono attività.

Presentati dal **MAGICO ANDERSEN** si esibiranno:

**ROBERT**

**PINO ROLLE**

**ROXY**

A spettacolo iniziato i posti prenotati e non occupati saranno ritenuti liberi.

**Venerdì 25 SCUOLA DI MAGIA**

Ore 21.30 - A cura Domenico Gnisci e Helios.

Proiezioni di video-tapes della collezione di **Domenico Gnisci e Franco Orecchia**. Saranno proiettate anche le riprese effettuate in occasione della Gita Sociale svoltasi nello scorso mese di giugno.

**Martedì 29 SCUOLA DI MAGIA**

Ore 21.00 - Corso di monete e gettoni a cura di Pino Rolle.

Possono intervenire solo i Soci iscritti regolarmente al corso.

## UNA PREDIZIONE DI SALVATORE CIMO'

### **Effetto**

Si fanno vedere diciotto carte a faccia bianca, ognuna delle quali ha scritto il nome di un oggetto diverso. Si allineano a faccia in giù su tre file, una sotto l'altra.

Ad un primo spettatore si consegna una matita, ad un secondo una sigaretta e ad un terzo una moneta. I tre oggetti si fanno mettere su tre carte, uno per ogni fila.

Facendo notare la causalità della scelta degli spettatori, quando si andranno a scoprire le carte sopra le quali sono stati messi i tre oggetti, si farà notare che esse portano scritti, sulla loro faccia, proprio i nomi inerenti gli oggetti stessi, cioè: il fumo, la scrittura e il danaro.

### **Materiale**

Le 18 carte sono divise in tre gruppi, ciascuno di 6. Nel primo gruppo in ciascuna carta c'è il nome di un oggetto diverso, tranne in una, che dovrà essere contrassegnata, sulla quale è scritto: **matita** (fig. 1).

Nel secondo gruppo le carte posizionate nei posti dispari (da sinistra verso destra) devono contenere nomi di cose che hanno attinenza con il fumo (ad esempio **fumo, sigaretta, tabacco**), quelle posizionate nei posti pari avranno invece scritto nomi di oggetti qualsiasi (fig. 2).

Il terzo gruppo invece deve avere scritto solo nomi che hanno attinenza con il danaro (ad esempio: **denaro, monete, soldi, lire, valuta, spiccioli**) (fig. 3).

### **Preparazione**

Le carte vanno tenute a mazzetto, con la faccia verso il basso, con in testa il primo gruppo, poi sotto il secondo e come ultimo il terzo.

### **Esecuzione**

Si fanno vedere in modo rapido le carte aperte a ventaglio, facendo notare velocemente che ciascuna porta il nome di un oggetto diverso.

Quindi si dispongono le carte su tre file: nella prima quelle del primo gruppo, nella seconda quelle del secondo gruppo e nella terza quelle del terzo gruppo (vedere figure 1, 2 e 3).

Si fanno poi mettere i tre oggetti dagli spettatori, uno per ogni fila. La matita coprirà tre carte, la sigaretta due carte e la moneta coprirà una carta qualsiasi.

Bisogna ora forzare le carte del primo e del secondo gruppo. Per la prima fila (quella della matita), se l'oggetto è stato posto anche sulla carta contrassegnata si fanno togliere le altre tre carte, se invece fosse messa su tre carte qualsiasi si eliminano queste e si fa mettere nuovamente la matita su due carte, se c'è la carta contrassegnata si toglie la carta dove non è appoggiata la matita e si chiede allo spettatore di indicare una carta, se indica quella contrassegnata si toglie l'altra, se invece indica l'altra la si toglie direttamente, alla fine la matita è andata a finire sulla carta contrassegnata. Per la seconda fila (quella della sigaretta) si tolgonono le carte non toccate dalla sigaretta e delle due rimaste si forza quella che porta scritto un oggetto inerente il fumo con lo stesso sistema usato per la matita quando era appoggiate su solo due carte. Per la terza fila (quella della moneta) è ancora più facile, basta togliere tutte le carte che non sono sotto la moneta.

Alla fine, si pregano gli spettatori di girare le carte, stupendoli nel fargli vedere che i nomi scritti sulle carte scelte hanno attinenza con gli oggetti da loro messi.

#### Nota

Nel togliere le carte è bene far vedere con noncuranza, qualche carta che ha scritto nomi che non hanno nessuna attinenza con i tre oggetti posti sulle tre file. Alla fine anzi sarà bene raccogliere le carte e porle unite a faccia in alto con la prima carta visibile che riporta il nome di un oggetto qualsiasi.

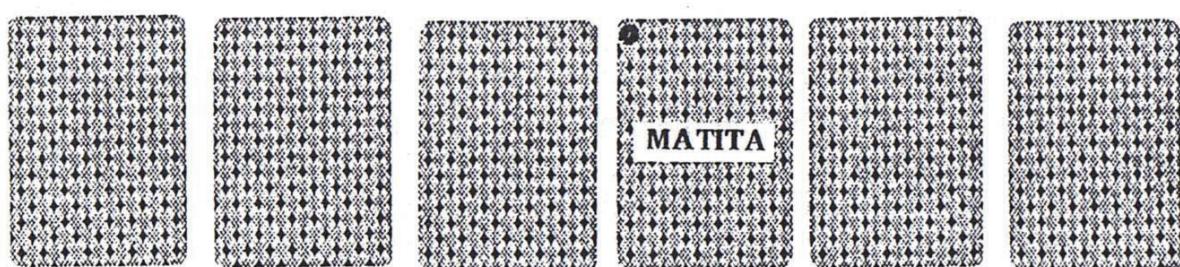


Fig. 1

1° GRUPPO



Fig. 2

2° GRUPPO

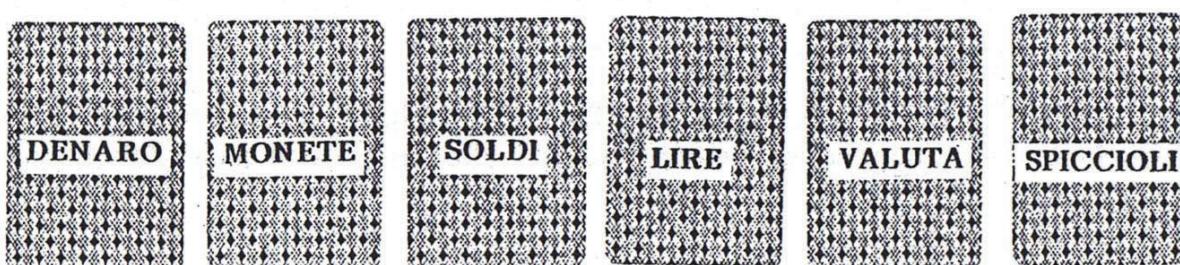
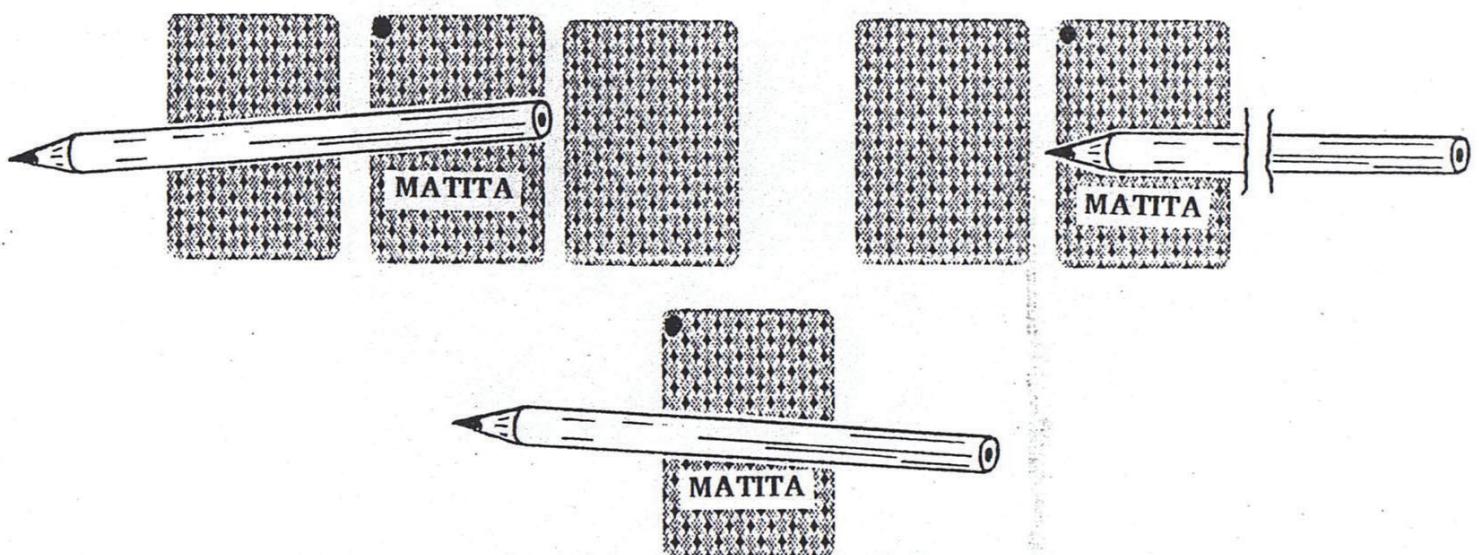
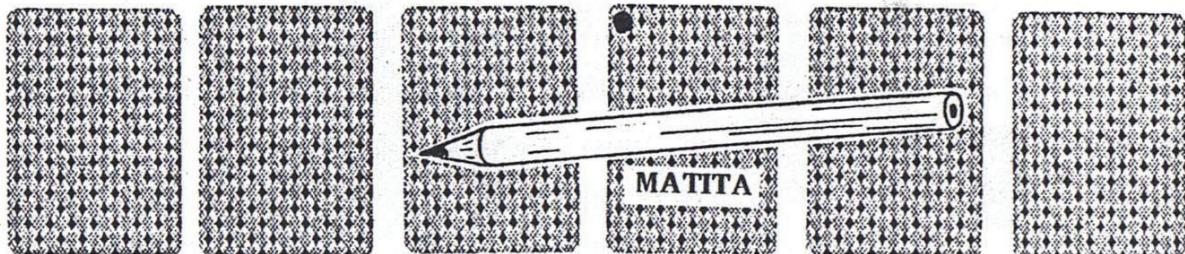


Fig. 3

3° GRUPPO

**N.B. Il contrassegno sulle carte è esagerato solo per chiarezza**



### Esempio di forzatura con la matita

## CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA DI TORINO

### Quote d'iscrizione per l'anno Sociale 1986

Socio Fondatore	£ 80.000
Membro del Comitato Direttivo	£ 80.000
Socio Sostenitore (Minimo)	£ 80.000
Socio Effettivo (Residente nella provincia di Torino)	£ 60.000
Socio Effettivo (Residente fuori della provincia di Torino)	£ 45.000
Socio Effettivo (Minore di anni 18)	£ 20.000
Socio Familiare	£ 20.000

## MICHAEL WEBER A TORINO

Nello scorso mese di giugno è stato ospite del nostro Circolo **MICHAEL WEBER**, il noto artista americano, che ha presentato la sua ultima conferenza. Per l'occasione il salone del Circolo era gremito di Amici provenienti da tutta Italia.

**MICHAEL WEBER** ci ha fatto vedere il meglio delle sue tecniche e delle sue invenzioni. Notevoli il gioco dei biglietti di viaggio, per fare il quale occorre una speciale pinza inventata dall'Autore e quello del borsellino che consente la magica introduzione di un oggetto sparito, nonostante la sua chiusura con un lucchetto.

Di grande effetto anche il suo "numero d'entrata" nel quale riusciva a spostare magicamente una cannuccia per bibite con l'aiuto di un'inesistente filo invisibile.

Ci auguriamo di avere nuovamente a Torino in futuro questo grande Artista americano, che dimostra come la magia d'oltre oceano, in particolarmodo il close-up, sia sempre espresso al massimo livello, consentendo una vera e preziosa "Scuola di Magia" per tutti noi prestigiatori italiani.



Michael Weber con Pino Rolle



Michael Weber durante la sua conferenza

\*\*\*\*\*  
\* Il Comitato Direttivo del Circolo Amici della Magia, considerato che nei mesi di ottobre e novembre, si svolgono in Italia altri tre Convegni Magici ad alto livello, ha annullato il RADUNO MAGICO D'AUTUNNO e da appuntamento ai suoi Soci e Amici al prossimo importantissimo "RADUNO MAGICO DI PRIMAVERA" che si svolgerà nei giorni 12/13 aprile 1985 a San Benigno Canavese in occasione del 20° anno di vita del CIRCOLO MAGICO SANBENIGNESE.  
\*\*\*\*\*



**XVI CONGRESSO MONDIALE DI MAGIA  
RISULTATI DEL CONCORSO**

**GRAN PREMIO**  
**JAVIER Y ANA (Spagna)**

**MAGIA GENERALE**

- 1º DAVIDO (Norvegia)  
2º HIROMASA AND KIMIKA (Giappone)  
3º SCOTT CERVINE (USA)

**GRANDI ILLUSIONI**

- 1º Non assegnato  
2º Non assegnato  
3º TURRINI (Italia)

**MANIPOLAZIONE**

- 1º Non assegnato  
2º MARCA TENDO (Giappone)  
3º PEKY (Germania)

**MAGIA COMICA**

- 1º ANGELICO (Australia)  
2º JOEL ET JILL (Francia)  
3º ROBERT BAXT (USA)

**CARTOMAGIA**

- 1º JOHN CORNELIUS (USA)  
2º GERARD WINKLER (Germania)  
3º Non assegnato

**MICROMAGIA**

- 1º PAUL GERTNER (USA)  
2º JOHNNY ACE PALMER (USA)  
3º MICHAEL WEBER (USA)

**MENTALISMO**

- 1º SANTOS AND MONIQUE (Germania)  
2º Non assegnato  
3º Non assegnato

**INVENZIONI E INNOVAZIONI**

- 1º Non assegnato  
2º Non assegnato  
3º Non assegnato

## L A S C H E D A F. I. S. M.

Sono apparsi recentemente, sia su questo notiziario, che su altre riviste specializzate, molti articoli che trattavano l'argomento delle Giurie per i concorsi magici.

Abbiamo letto con piacere l'interessamento che note personalità magiche hanno verso le Giurie ed i loro problemi, soprattutto perchè noi abbiamo sempre cercato, nei nostri concorsi, di fare in modo che il voto assegnato ai vari concorrenti, fosse il più vero e soprattutto il più scevro da favoritismi e penalizzazioni che i Giurati possono coscientemente o inconsciamente assegnare.

Abbiamo fatto parte molte volte di giurie nazionali ed internazionali e sappiamo che è molto difficile giudicare i concorrenti senza incorrere in errori.

Da tempo viene adottata quasi ovunque la famosa "SCHEDA FISM", che non è del tutto priva di difetti, ma che comunque potrebbe essere il metro comune per tutti i concorsi. Proprio riferendoci a questa scheda, vogliamo dare alcuni consigli che sono il frutto dell'esperienza. Non possiamo certo dare consigli sull'onestà dei Giurati, perchè questa o c'è, o non c'è e se non c'è non c'è niente da fare. Ammettiamo dunque che i Giurati si comportino in modo obiettivo. Esaminiamo la "SCHEDA FISM" e prendiamo in esame i suoi parametri, vedremo che sono quattro:

- 1º PRESENTAZIONE
- 2º ATTREZZATURA
- 3º ORIGINALITÀ
- 4º ROUTINE

Per ogni giudizio è possibile assegnare un massimo di voti ed un minimo che è 0.

Prendiamo per esempio i parametri di un voto per la Magia Generale, tanto il meccanismo è uguale per ogni altra categoria. Il massimo attribuibile, suddiviso nei 4 parametri è 100. Voto che è impossibile da assegnare perchè significherebbe la perfezione assoluta, assurda da raggiungere anche per il più bravo dei prestigiatori.

Nel primo giudizio, quello riservato alla presentazione, bisogna valutare l'abilità del concorrente. Abilità può significare non solo bravura manipolatoria, ma anche movimento scenico, scelta dei tempi, appropriatezza degli effetti, presentazione nel vero senso della parola.

Nel secondo giudizio, quello dell'attrezzatura, si dovrà invece esaminare la qualità e la coerenza di tutto quello che si vede in scena. Non solo dei giochi veri e propri,

ma anche delle attrezzature come tavoli, supporti, animali, vestiti, trucco, eventuali apparati scenici ed effetti speciali. A volte basta che un artista si presenti con scarpe non appropriate o addirittura non pulite (quante volte lo notiamo!) o con animali di brutta presenza (tortore spennacchiate e sporche sono all'ordine del giorno) per perdere punti preziosi. Per quanto concerne poi il terzo giudizio, quello sull'originalità, bisogna cercare di scoprire cosa di nuovo presenta l'artista. Purtroppo il mondo è pieno di copioni e difficilmente si vede un numero nuovo. Quindi un ottimo numero, ma senza niente di nuovo, può ricevere un voto basso che inefficia così tutto il giudizio.

Nel quarto parametro, quello della routine, bisogna analizzare come è stato costruito un numero. La logica fra un effetto è l'altro, i passaggi validi, sono spesso una rarità nei numeri. E' forse il giudizio più difficile da dare ed anche quello che può penalizzare o gratificare maggiormente un concorrente al di fuori delle sue effettive capacità.

Ma la cosa più ardua per un Giurato è l'assegnazione numerica del voto. Noi da tempo l'abbiamo banalizzata con una formula semplice e subito comprensibile.

Per ogni parametro di voto noi assegnamo un giudizio di tipo scolastico, che va cioè da 1 a 10, poi moltiplichiamo questo voto per il massimo attribuibile nel singolo parametro e dividiamo per dieci. Non è complicato, anzi è semplicissimo. Facciamo un esempio, prendendo i parametri della categoria **Magia Generale**. Voti massimi attribuibili: Presentazione 30, Attrezzatura 30, originalità 30 e routine 10. Se per ipotesi in ogni parametro il voto attribuito fosse (prendendo in esame il parametro scolastico) 6, cioè di appena sufficienza (il più delle volte però il voto da 1 a 10 per ogni singolo parametro è differente), si avrebbe il seguente giudizio: Presentazione (6 x 30 : 10 = 18) voto finale 18; Attrezzatura (6 x 30 : 10 = 18) voto finale 18; Originalità (6 x 30 : 10 = 18) voto finale 18; Routine (6 x 10 : 10 = 6) voto finale 6. Sommando i quattro voti (18 + 18 + 18 + 6) vedrete che si arriva appunto a 60, che su un massimo totale di 100 rappresenta appunto 60/100, che altro non è che il famoso 6 che doveva essere assegnato. Come vedete è facile ed elementare e permette di concentrarsi senza fatica su ogni singolo giudizio, senza la preoccupazione di dove si arriverà come votazione finale. E' obbligatorio, infatti, non formulare un giudizio finale globale, ma trarlo esclusivamente dalla somma dei giudizi parziali dei quattro parametri.

Per conoscenza di chi ci legge, nella pagina che segue, riportiamo la scheda ufficiale FISM. Coloro che sanno di poter essere in futuro Giurati, provino a fare qualche esercitazione prima di affrontare il difficile compito di giudicare con serenità i concorrenti. Tornerà loro utile, ma soprattutto tornerà utile a tutta la magia.

Roxy & Victor

§ 7 - JUDGING FORM FOR THE F.I.S.M. CONTESTS

NAME OF CONTESTANT:					CLASS:			TOTAL SCORE: / 100	
CLASS :	MANIPULATION	GENERAL MAGIC	GREAT ILLUSIONS	COMEDY MAGIC	INVENTION	MENTAL MAGIC	CARD MAGIC	MICRO MAGIC	NOTES
SHOWMANSHIP	30	30	30	30	20	50	30	30	
TECHNICAL SKILL	40	30	30	30	40		30	30	
ORIGINALITY	20	30	30	30	40	40	30	30	
PROGRAM	10	10	10	10	x	10	10	10	
TOTAL SCORE									

NAME OF JUDGE:

SIGNATURE OF JUDGE:

MINIMUM	Grand Prix	1er Prix	2eme Prix	3eme Prix	4eme Prix
	85	80	75	70	

# MAGIC SHOP



GIOCHI DI MAGIA DA TUTTO IL MONDO  
CLUB: Via Torcicoda, 89/14 - 50142 FIRENZE - 055/715.198  
P.O. Box 3060 - 50127 Firenze 26 - Italy

<b>MAGICIAN CLUB</b>	
COGNOME	NOME
VIA	N°
CAP	CITTÀ
NOME D'ARTE	
SIGNATURE	



"BLACKMAN MAGIC Co." LA PIÙ GRANDE ORGANIZZAZIONE MAGICA D'EUROPA PRESENTA:

## 1° Italian Magic Day

"GRANGALA INTERNAZIONALE DELLA MAGIA"

**9 NOVEMBRE 1985**  
**FIRENZE** **ITALIA**

CLOSE-UP LECTURES

INTERNATIONAL  
MAGIC SHOP

DEALER SHOW

Light-Lunch ore 13.00  
(Facoltativo)

RESTAURANT  
MUSIC-HALL

CENA SPETTACOLO  
ore 20.30  
(Prenotazione obbligatoria)

# MONNALISA

Via Faenza, 4 - Firenze - 210298

open 9.00

to 24.00

JOHNNY HART  
MAXIMILIAN.  
TURRINI & PARTNER  
CHUN-CHIN-FÙ

JAQUELINE EDDY & CO.  
GAETAN BLOOM  
ALAN ALAN  
JOHN CORNELIUS

• Nevio MARTINI • Samuel •  
Tony BINARELLI

LECTURES DI:

- PINO ROLLE • ITALIA
- ROXY • ITALIA
- JOHN CORNELIUS • USA • GAETAN BLOOM • FRANCE

• Silvan •

Registrazione L. 25.000 - Cena gala L. 50.000 - Soci Magician Club L. 50.000 T.C.

**PRENOTAZIONI:**

Apertura iscrizioni 31 Marzo 1985  
MAGIC CLUB, Via Torcicoda 89/14 - 50142 FIRENZE

Chiusura iscrizioni: 31 Ottobre 1985

- Tel. 055/715198 - 15.30-19.30

SOLO SOCI • MAGICIAN CLUB • SOLO SOCI • MAGICIAN CLUB • SOLO SOCI  
• MAGICIAN CLUB • SOLO SOCI • MAGICIAN CLUB • SOLO SOCI • MAGICIAN



**XVII CONGRESSO MONDIALE F.I.S.M. 1988**

**L'AIA - OLANDA**

**18/19/20/21/22/23 LUGLIO 1988**

**Un Congresso garantito dal Presidente  
ERIC ESWIN WARLICHT**

**Con la qualità assicurata dalla collaborazione di  
RICHARD ROSS**

**Tutte le informazioni su "IL PRESTIGIATORE MODERNO"**

**Il "CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA" organizzerà  
viaggio, soggiorno ed iscrizione al Congresso**

# IL NASTRO TAGLIATO E ACCOMODATO

Da

**"I Trucchi della mia Conferenza" di Alberto Sitta**

**EFFETTO:** Il prestigiatore mostra un nastro di seta lungo circa sessanta centimetri, lo fa tagliare a metà, poi, radunando in una mano i due pezzi tagliati, fa tirare un capo del nastro a uno spettatore. Il nastro è tornato nuovamente intero, le mani sono vuote e tutto può essere esaminato.

**SPIEGAZIONE:** E' una ennesima versione di come, lavorando un po' di fantasia, si possono modificare vecchi trucchi per crearne dei nuovi.

Questo gioco, infatti, veniva eseguito come primo effetto del programma perchè il nastro doveva essere piegato in modo particolare e poi soprattutto perchè occorreva un tirante che impacciava i movimenti.

Con questa mia versione niente di tutto questo. Basta semplicemente il nostro vecchio amico "falso pollice" e ogni problema è risolto.

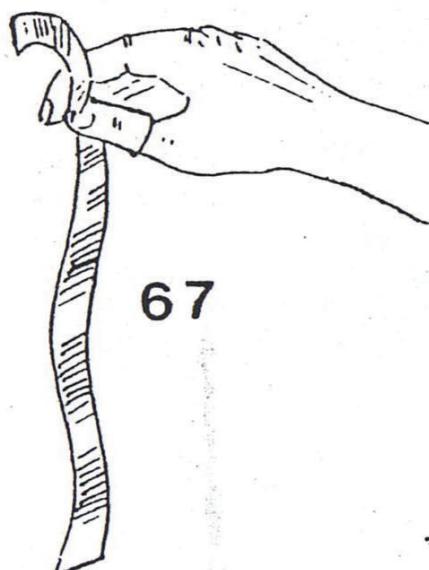
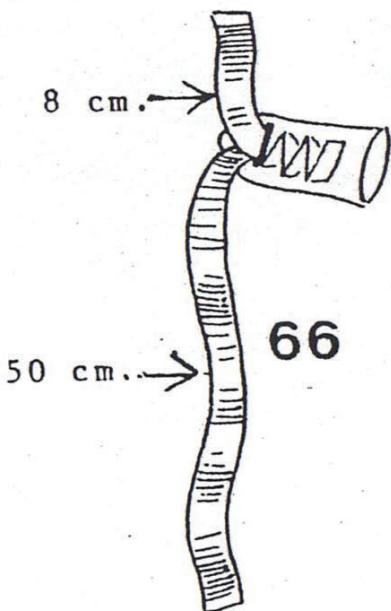
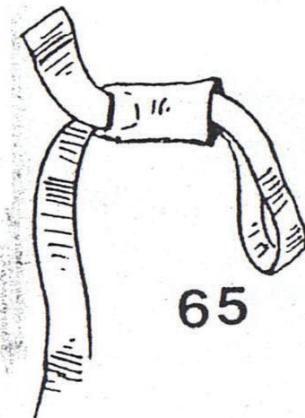
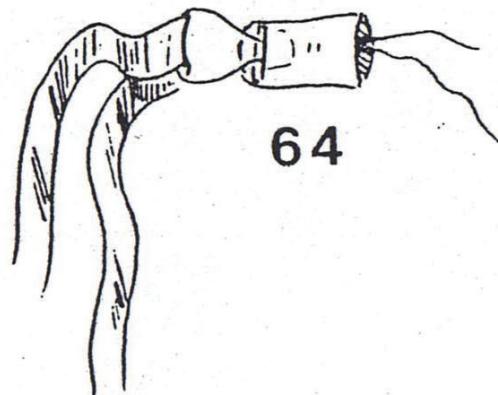
Il nastro dovrà essere di seta, molto leggero, largo circa un centimetro e mezzo e lungo 90 centimetri.

Il falso pollice di plastica dovrà subire una preparazione.

Con un coltello rovente praticate un taglio all'altezza dell'unghia (fig. 63).

Il taglio in questione dovrà avere la larghezza di 1 millimetro e la lunghezza di 15.

Con un po' di carta vetrata finissima levigate bene questa fessura e a questo punto tutto è fatto: non vi resta altro che preparare que-



A

questo raffinatissimo trucco.

Attraverso il taglio dovete infilare una parte del nastro come indicano le figure 64 e 65, per infilare agevolmente il nastro dovete utilizzare un cappio di filo come si vede nella figura 64.

Fate uscire circa 30 centimetri di nastro che poi ripiegherete accuratamente a zig-zag nell'interno del falso pollice (fig. 66). Tagliate un dischetto di carta che infilerete nel falso pollice in modo che comprima alquanto il nastro piegato. Questo dischetto ha lo scopo di separare il nastro piegato, da quello rotto, che, come vedremo, va introdotto nel pugno, cioè nel falso pollice. Eviterete così che i nastri si inceppino e inoltre, se questo dischetto sarà somigliante al color carne eviterete che, alla fine del gioco, si intravveda dal taglio il colore del nastro nascosto.

Ma procediamo con ordine.

Dopo aver sistemato il pezzo di nastro nel falso pollice metterete il tutto sul tavolino accanto alle forbici. Oppure se utilizzate questo gioco come effetto di micromagia (anzi vi dirò che è l'ideale) mettete tutto in tasca destra della giacca, mentre le forbici le mettete nel taschino.

Dimenticavo dire che il nastro che fuoriesce dal taglio del falso pollice dovrà essere da un lato dieci centimetri o forse meno, dallo altro mezzo metro (fig. 66). Il pezzo di nastro invece che si trova nell'interno sarà, come abbiamo detto, di 30 centimetri.

Prendendo il nastro per mostrarlo infilerete segretamente il falso pollice (fig. 67). Consegnate le forbici a uno spettatore e stendetegli davanti il nastro prendendo il capo che pende con la sinistra. Fatelo tagliare a metà, mostrate con ostentazione le due parti tagliate, poi chiudendo a pugno la mano destra imprigionatevi il falso pollice, infilatevi dentro il pezzo di nastro che avevate nella sinistra. Per il pubblico ovviamente voi non avete fatto altro che introdurre la metà del nastro nel pugno destro.

Quanto tutto è entrato nel falso pollice, tirate o fate tirare lentamente il nastro che, uscendo dal taglio tornerà magicamente di nuovo intero.

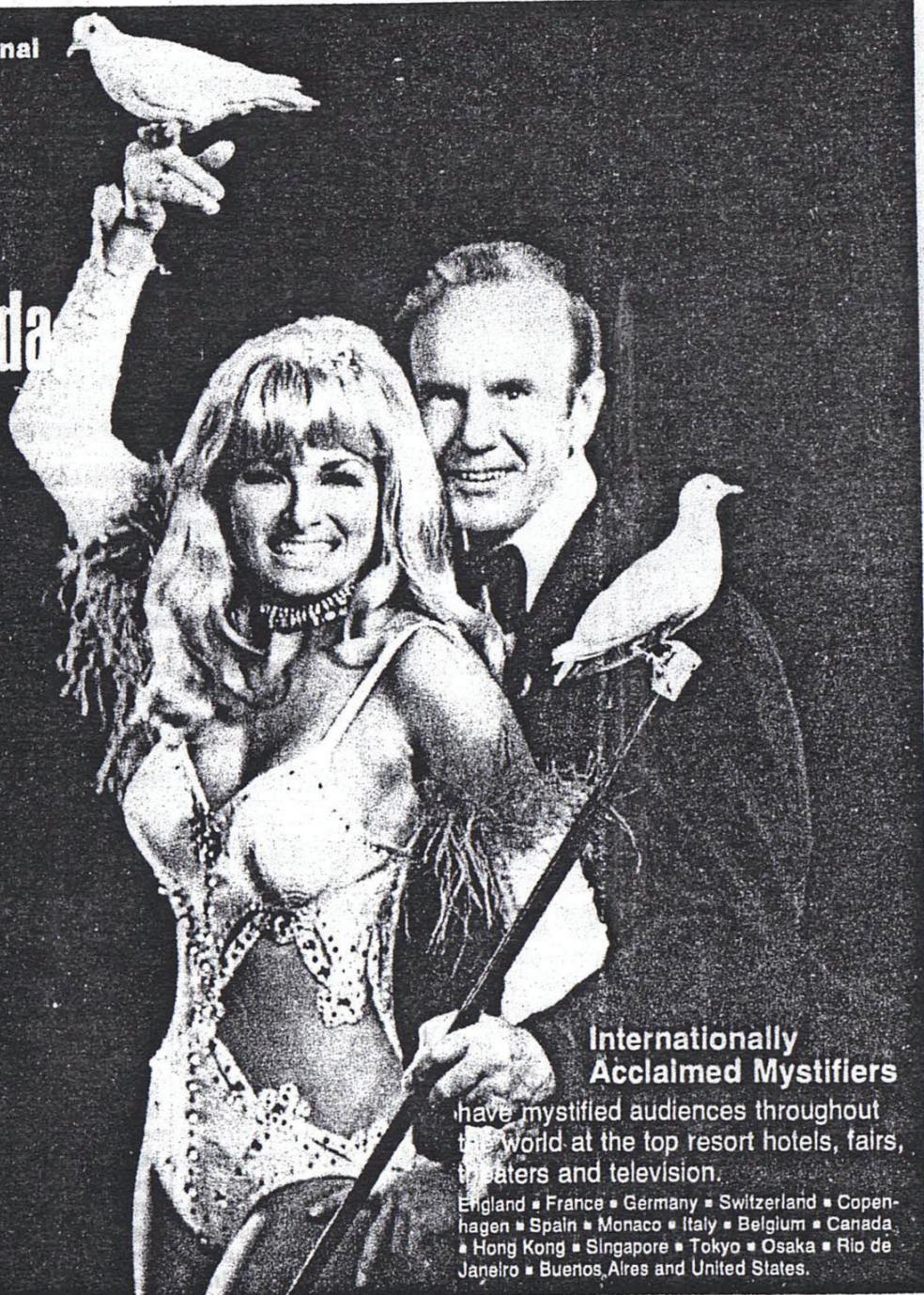
Date il nastro al pubblico perchè lo controlli, intanto voi, rimettendo le forbici in tasca vi sbarazzerete del falso pollice: il gioco è fatto!



Via Servais 56 10146 TORINO TEL.: (011) 713292

The International  
Success of

# Bob Brown & Brenda



## Internationally Acclaimed Mystifiers

have mystified audiences throughout  
the world at the top resort hotels, fairs,  
theaters and television.

England • France • Germany • Switzerland • Copen-  
hagen • Spain • Monaco • Italy • Belgium • Canada  
• Hong Kong • Singapore • Tokyo • Osaka • Rio de  
Janeiro • Buenos Aires and United States.

**Bob Brown Productions**  
350 University Avenue, Suite 188  
Sacramento, California 95825  
Phone [916] 927-0450

I simpatici amici americani BOB BROWN & BRENDA, che molto so-  
vente abbiamo potuto ammirare nei congressi di tutta Europa  
ci hanno inviato per la nostra biblioteca e collezione magi-  
ca di documenti sulla prestigiazione, una ricca serie di pub-  
blicità e programmi inerenti la loro lunga attività artisti-  
ca. Il tutto è stato fatto rilegare ed al più presto sarà in-  
serito in biblioteca a disposizione dei Soci.

## L'IMBROGLIO DELLE TRE CARTE

Stupore!!! Il gioco delle tre carte, o delle tavolette, o dei tre campanelli, per la legge sono giochi di abilità. Questa volta il Giudice ha preso un abbaglio! Ma come sempre è giustificato. Infatti non sarà stato interpellato come consulente, l'unico che può veramente dire la verità in materia: **il prestigiatore**.

E' chiaro che se il gioco è condotto senza inganno, senza truffa, senza compari e sotterfugi vari, è un gioco d'abilità, almeno per le tre carte e le tre tavolette. Ma per quanto concerne invece i tre campanelli invece la truffa c'è, e sempre.

Noi prestigiatori, che ci fermiamo spesso ad osservare l'opera di questi biscazzieri, sappiamo perfettamente che non si tratta di gioco d'abilità e tantomeno d'azzardo. Nel gioco delle tre carte e delle tre tavolette, i compari e l'abilità di chi opera, traggono in inganno, nel vero senso della parola, chi scommette. I compari agiscono creando una perfetta misdirection, prima, durante e dopo la puntata, in modo che il malcapitato scommettitore non riesce mai a trovare la carta o la tavoletta che fa vincere. I più

Sentenza della Cassazione (vale anche per campanelli e tavolette)

### **Assolto il gioco delle tre carte è prova di abilità, non azzardo**

DALLA REDAZIONE ROMANA

ROMA — Il «gioco delle tre campanelle» (o delle tre carte, o ancora delle tre tavolette: la sostanza non cambia) può essere considerato una dimostrazione di destrezza, di abilità, comunque non un gioco d'azzardo. Con questa sentenza, destinata a provare indubbi effetti al margine di fiere e mercati, la terza sezione penale della Cassazione ha assolto un siciliano che un anno fa era stato condannato ad oltre tre mesi di carcere per essere stato sorpreso dai carabinieri mentre accettava le puntate del pubblico su un «banchetto» piazzato per strada.

Approfittando di una fiera del bestiame, il siciliano Giuseppe Li Calzi aveva impiantato il suo arimantario e si era messo a raccogliere puntate. Superfluo aggiungere che, tra la gente convinta a puntare su una delle tre «campanelle» che coprivano

il simbolo vincente, a raccogliere le giocate era sempre lui. Per due carabinieri, richiamati dalla piccola folla, questo era sufficiente a dimostrare che si trattava di un gioco d'azzardo.

Giuseppe Li Calzi era stato fermato, l'attrezzatura gli era stata sequestrata, e la vicenda si era conclusa con una denuncia. Poche settimane dopo, il pretore di Imola aveva sposato in pieno la tesi dei carabinieri: tre mesi di arresto e 450 mila lire di ammenda.

Li Calzi però aveva ricorso in appello ed alcuni mesi dopo il tribunale di Bologna aveva rovesciato la decisione del pretore. Accettare puntate sul gioco delle «tre campanelle», secondo i giudici bolognesi, non significava esercitare l'azzardo, mancando completamente alla competizione quella componente di rischio che è propria di ogni intrattenimento vietato. Il

pubblico ministero non aveva accettato questa impostazione.

Tre giorni fa, questa linea ha trovato conferma in una sentenza della Suprema Corte, ed ora anche il gioco delle «tre campanelle» fa giurisprudenza. Per conoscere a fondo le argomentazioni che i giudici della terza sezione penale hanno fatto proprie, bisognerà attendere che la motivazione della sentenza sia depositata. Le tesi già espresse dal tribunale di Bologna sembrano comunque plenamente valide: perché si possa parlare di «azzardo», bisogna che il gioco contenga una elevata percentuale di rischio, o meglio che l'«alea» sia il suo dato prevalente. In tutti gli altri casi, anche quando è l'abilità dell'improvvisato croupier a trarre in inganno gli scommettitori, si può parlare eventualmente di truffa (sempre che qualcuno sia in grado di provarla).

# Ma i re delle tre carte restano sospettosi

Dopo la sentenza della Corte di cassazione (gioco di abilità, non azzardo) - Temono l'accusa di truffa, ma minimizzano i guadagni: «Cinquantamila al giorno» - Un esperto spiega i trucchi a Porta Nuova

Sottopassaggi di Porta Nuova, le 11, via via. Un gruppo di persone, banconote in movimento, un tavolino su cui mani veloci spostano un nocciolo di ciliegia e tre campanelle color d'argento. La mano si ferma e chi vuol giocare punta su una campanella, «il nocciolo è lì sotto». Più in là la forma del gioco più nota: le tre carte.

Sono in 4 o 5, tutti soci, puntano 50 o 100 mila. Alta, bella, estranea a questo mondo, una ragazza si ferma. Lei è curiosa. Lui è gentile, offre una prova senza soldi. Lei accetta. «Indovinato, è qui». Ora punta 50 mila. Peccato, ha perso, il nocciolo era sotto la campanella accanto. Punta altre 50 mila. Di nuovo sbagliato. Se ne va, «buongiorno». Non rispondono, gli occhi corrono ad altri clienti.

Si fermano, dicono «curiosità» e dicono «non mi faccio mica fregare». Ma perdono bigliettini perché è forte la tentazione di prendere in castagna «questi signori», portargli via soldi «illeciti». Illeciti? Ieri *La Stampa* pubblicava una sentenza della Cassazione: uno di loro «assolto» perché «tre carte» o «tre campanelle» non sono azzardo, ma abilità.

Vedremo allora ad ogni angolo un tavolino e tre carte? «No, nulla cambia. Hanno assolto quel tizio, ma non fa testo: il codice resta uguale. Ti prendi la denuncia e l'avvocato ci terrà la sentenza per farti assolvere. La storia giudiziaria rimane, l'avvocato lo paghi». La Corte lo definisce gioco d'abilità. «Salvo accusarci di truffa». Ma non truffate sempre i vostri polli? «È gente che tenta d'azzeccare una possibilità su tre». Senza trucco? «Ti faccio vedere».

Riapre il tavolino. Fa scorrere il nocciolo, sposta le campanelle. Dov'è? Qui. No. Qui allora. No. Per forza qui. Nemmeno. «È questa è la truffa — spiega ridendo — perché io ho tolto il nocciolo, la tua possibilità di vincere. Ma se il nocciolo lo lascio sotto una campanella puoi trovarlo, per furbizia o fortuna».

Porta Nuova, via Nizza, Porta Palazzo. Quanti siete? «Tanti, nemmeno noi lo sapiamo». Affari per tutti? «I guadagni d'un operario, anche meno». Parla delle ammende, poi della divisione degli utili: per ogni tavolo 7 o 8 persone, uno mano-



Porta Nuova e Porta Palazzo sono il regno delle tre carte

vra carte o campanelle, 4 o 5 sono finti giocatori, due o tre fanno il «pal». «Mettiamo in tasca 50 mila lire al giorno a testa». Cifre sincere? «L'ideale sarebbe un posto a Montecarlo, incasserei tanto che pagherei volentieri le tasse». — m. nel.

**LA STAMPA**

Anno 119 - Numero 152 - Mercoledì 17 Luglio 1985

bravi biscazzieri invece sono in grado, girando le carte o le tavolette, di cambiarle fra loro con grande abilità manipolatoria e il giocatore non ha nessuna possibilità di vincere.

Nel gioco invece dei tre campanelli la pallina, al momento della scommessa non è sotto nessun campanello ma fra le dita di chi tiene banco, per poi apparire sotto uno dei due campanelli che il giocatore non indica.

Quindi l'abilità c'entra, ma solo per truffare i "gonzi" che cadono nella pania degli improvvisati biscazzieri, che poi tanto improvvisati non sono.

Purtroppo il parere degli esperti prestigiatori, ancora una volta, non è stato cercato. Molti crederanno che il Giudice abbia ragione, ma noi, che siamo dei maghi, sappiamo che è caduto anche lui vittima della prestigiazione.

Pazienza! Vuol dire che continueremo ad avvertire tutti che questi giochi sono delle vere e proprie truffe, se poi qualcuno vuol perdere ancora... fatti suoi!!!

## SPIGOLATURE MAGICHE

\* **SELECCIONES MAGICAS** ha recentemente pubblicato il suo nuovo catalogo di magia: un volume di oltre 370 pagine e 1.000 figure! Costo: 1.500 pesetas

Richiederlo a:

SELECCIONES MAGICAS Coruna, 20 BARCELONA (SPAGNA)

\* **ABBOTT MAGIC COMPANY** segnala il suo 22º catalogo (il più grande del mondo). Costo: 9 dollari USA

Richiederlo a:

ABBOTT'S MAGIC COMPANY Colon, Michigan, 49040, USA (per il pagamento accettano VISA e MASTERCARD)

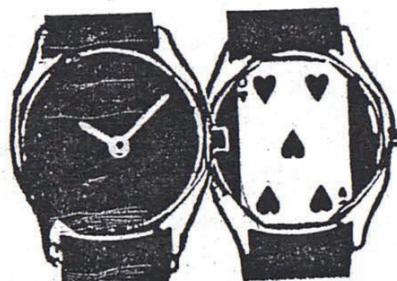
\* **L'OROLOGIO MAGICO DI HARRY HOUDINI** oltre al famoso orologio nel quale appare la carta scelta l'americano MIKE BORNSTEIN ha preparato una edizione limitata di questo effetto sostituendo la carta con una fotografia del grande prestigiatore.

1. Orologio in cui appare la carta scelta: \$ 24,95

2. Orologio in cui appare l'effigie di Houdini: \$ 24.95

Ambedue gli effetti possono essere richiesti a:

MIKE BORNSTEIN  
319 West 48th St. NEW YORK N.Y.  
10036 USA



\* **THEATRE EFFECTS, INC.** questa casa magica si interessa esclusivamente di effetti teatrali e col fuoco, dal suo catalogo abbiamo estratto i più significativi.

Polvere per fare fumo di vario colore (6 colori base più possibili di effettuare cambi di colore): \$ 10 per circa 30 grammi.

Libro sul fumo e sul fuoco: \$ 20

Le fiamme sulle dita: \$ 15 (caduna)

Moltiplicazione di torce accese: \$ 35

Il catalogo costa \$ 3 (oppure è gratis con il primo ordine), richiederlo a: THEATRE EFFECTS, INC. P.O. BOX 293 - So. Bound Brook, N.J. 08880 USA (telefono 201/469.0519)

Si fa notare che per motivi di sicurezza alcuni articoli non potranno essere spediti fuori dal territorio degli Stati Uniti, in quanto pericolosi per il trasporto, inoltre alcuni dei prodotti in vendita sono pericolosi da maneggiare.

\* **COLLEZIONISTI DI LIBRI ANTICHI DI MAGIA E STAMPE**, qui di seguito segnaliamo alcune importanti opere di grande valore per la prestigiazione:

- \* Tomaso GARZONI La Piazza universale di tutte le professioni Venezia, MDCX, Tomaso Baglioni, lire 550.000  
(Libreria Cicognini Via Carlo Alberto, 23 MONZA, telefono 322.445)
- \* Anasthasi KIRCHERI Joco seriorum  
Bamberg, MDCLXXVII, lire 1.000.000  
(Libreria Marginalia Via D. Dradi, 29 48100 Ravenna, telefono 0544/464237)
- \* Innocenzo RINGHIERI Cento giuochi liberali et d'ingegno  
Bologna, 1551, Anselmo Giaccarelli, lire 300.000  
(Libreria Marginalia ....)
- \* Alfonso RIVELLI I giuochi matematici illustrati  
Napoli, 1887, Enrico Detken, lire 140.000  
(Libreria Marginalia ....)
- \* PINELLI La lanterna magica  
Stampa del 1809, lire 70.000  
(Libreria Il Cartiglio Via Po, 32/A 10123 TORINO, telefono 011/831911)



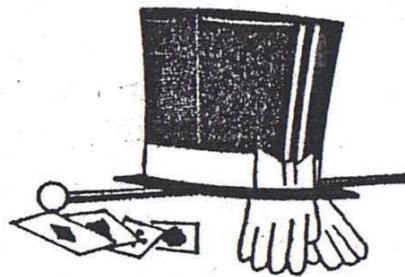
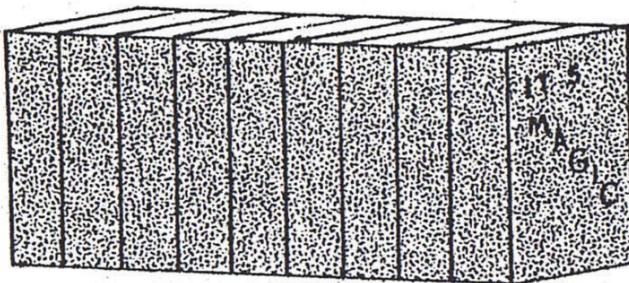
\* **STEVENS MAGIC EMPORIUM** ha recentemente messo in vendita l'automa raffigurato a lato (misure 75 x 46 x 53 cm.), base in noce lavorato a mano, alimentazione a 110 volts, sonoro. Costo: \$ 1.500 (Garanzia di 6 mesi su parti elettriche e meccaniche)

STEVENS MAGIC EMPORIUM  
3238 East Douglas  
WICHITA, KANSAS, 67208, USA  
Telefono: 001316/683.9582 (oppure 683.5861)  
(accettano VISA e MASTERCARD)

\*\*\*\*\*  
\* continua dalla 4<sup>a</sup> di copertina:  
\*\*\*\*\*

\* all'angolo retto. Disponete i quattro turaccioli così preparati d'ogni intorno al tondo e ad eguale distanza gli uni dagli altri, avendo cura che i denti delle forchette s'appoggino contro gli orli del tondo, locchè impedisce il loro tentennamento.

\* Così predisposto il meccanismo o sistema, potrà tenersi in equilibrio sulla punta di un ago la cui capocchia sia stata infissa nel turacciolo di una bottiglia, e, operando con precauzione, per evitare ogni sdruciolamento, potrete imprimere un moto di rotazione al vostro tondo che girerà tanto più a lungo quanto più lo sfregamento riescirà pressochè nullo al punto di contatto coll'ago.



## BIBLIOTECA MAGICA

La collezione di libri inerenti la prestigiazione del nostro Circolo è sicuramente una delle più importanti in tutta Europa. Anche questo mese il nostro sforzo (anche finanziario!) ci ha permesso di acquistare con la solita costanza e tempestività opere di grande valore. Come d'abitudine ne pubblichiamo l'elenco qui di seguito.

### FABIAN Pronto intervento

12 pagine, 1985, edizioni dell'autore. Una interessantissima raccolta di battute 'pre-confezionate' da utilizzare in varie occasioni, ad uso di prestigiatori, animatori, presentatori, comici ...

### FABIAN Anonimo veneziano

10 pagine, edizione dell'autore, 3 routines con le carte, molto commerciali

### FABIAN Cord - ialmente

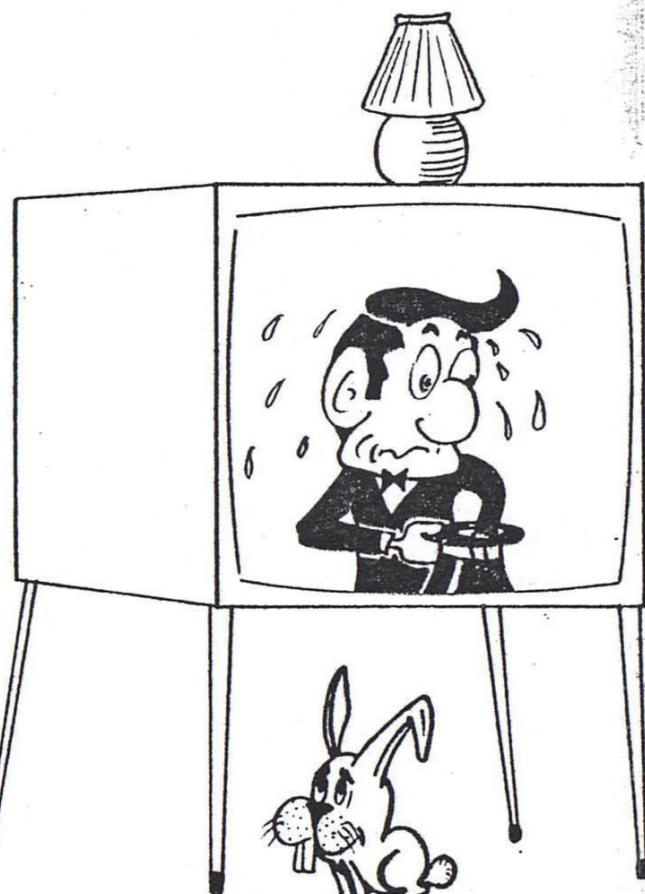
11 pagine, edizione dell'autore, molte illustrazioni. Una interessante raccolta di effetti con una corda

### HENNING NELMS Magie et mise en scène

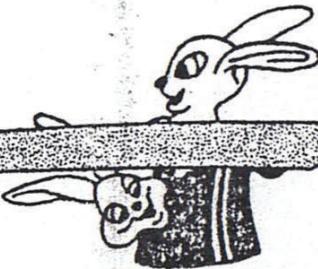
Traduzione in francese di Richard Vollmer, Editions Techniques du Spectacles, Strasburgo, 1984, 326 pagine. Opera molto interessante soprattutto per i principianti. Tratta di un completo repertorio magico, dai giochi di carte alle grandi illusioni, alla magia da cabaret, al salotto, unitamente a molti consigli tecnici. Ancora una volta un successo della rinomata casa editrice francese di Jean Pierre Hornecker

# hannes höller

PRESENTA



GRAZIOTIN



\*\*\*\*\*  
**IL PRESTIGIATORE MODERNO**  
**Notiziario**  
**del**  
**CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA**

\*\*\*

Pubblicazione d'informazione  
e cultura magica riservata ai Soci

\*\*\*

Capi redattori

**Vittorio Balli (Victor)**  
**Gianni Pasqua (Roxy)**

Redazione

Silvano Bertozzi  
Ida & Cipriano Candely  
Michelangelo Francone (Bubu)  
Michele Francone (Micky)  
Pierluigi Graziotin  
Pino Rolle

\*\*\*

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

**CIRCOLO AMICI DELLA MAGIA**

Segreteria

Via Massena, 91  
10128 TORINO (ITALIA)  
Telefono (011) 588.133

Sede

Via Santa Chiara, 23  
10122 TORINO (ITALIA)  
Telefono (011) 521.3822

**IN QUESTO NUMERO**

Appuntamenti Magici	2 <sup>a</sup> di copertina
Programma mese di ottobre	pag. 1729
Predizione di Cimò	pag. 1731
Quote sociali 1986	pag. 1733
Michael Weber a Torino	pag. 1734
Risultati concorso F.I.S.M.	pag. 1736
La scheda F.I.S.M.	pag. 1737
1 <sup>o</sup> Italian Magic Day	pag. 1740
F.I.S.M. 1988	pag. 1741
Il nastro tagliato	pag. 1742
Bob Brown & Brenda	pag. 1745
Le tre carte	pag. 1746
Spigolature magiche	pag. 1748
Biblioteca Magica	pag. 1750
Sorrisi Magici	pag. 1751
Sommario	pag. 1752
Appuntamenti magici	3 <sup>a</sup> di copertina
La Scienza Dilettevole	4 <sup>a</sup> di copertina



**A QUESTO NUMERO HANNO COLLABORATO**

**Devil**  
**Fabian**  
**Franco Giove**  
**Helios**  
**Hannes Höller**  
**Alberto Sitta**