



di **Davide Rubat Remond**

**Titolo: “Il Terzo Occhio”**

**Copyright © Marzo 2022 by Davide Rubat Remond**

**È VIETATA LA RIPRODUZIONE PARZIALE E/O TOTALE DI QUESTO TESTO  
SENZA L'AUTORIZZAZIONE DELL'AUTORE**

# IL TERZO OCCHIO

Quando gli uomini vollero sostituirsi agli dei, il Terzo Occhio fu chiuso per punire la loro superbia. Da allora essi hanno perso le doti d'intuito e chiarezza e sono condannati a una conoscenza limitata, basata solo sulle percezioni dei cinque sensi. C'è chi sostiene di possedere ancora questa eccezionale facoltà divinatoria, ma si tratta di realtà o soltanto di suggestione?

Il Terzo Occhio (anche noto come l'occhio interiore) nell'ambito di certe tradizioni religiose ed esoteriche è ritenuto un organo capace di percepire realtà invisibili situate oltre la visione ordinaria. Viene localizzato poco sopra la radice del naso in un punto centrale della fronte denominato *ajna* in sanscrito, all'altezza del bordo superiore delle sopracciglia.

E' possibile vedere attraverso una mano che copre una carta o un biglietto? Si può vedere attraverso un tavolo, o addirittura dentro ad una scatola chiusa?

Questa serie di effetti vuole insegnare una semplice procedura per dare l'impressione di riuscire a fare ciò che gli altri non possono nemmeno immaginare.

## **EFFETTO**

Si tratta di tre effetti basati sullo stesso tipo di principio, caratterizzati da un'apparente difficoltà crescente, il primo da eseguire con **quattro carte** raffiguranti alcuni simboli geometrici stilizzati, il secondo con **sei carte** e le immagini di altrettanti simpatici animali e infine con **otto carte** degli Arcani Maggiori, selezionate tra le 78 del mazzo dei Tarocchi.

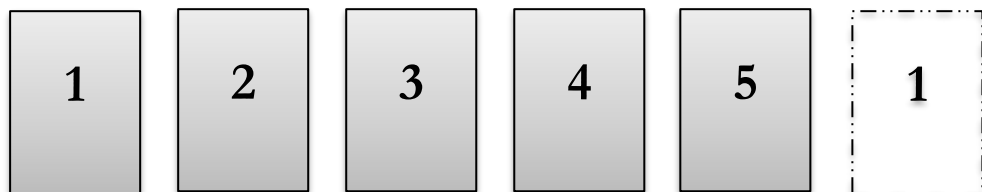
In tutti e tre i casi saranno distribuite sul tavolo le carte, e alcune di queste **a coppie**, dovranno essere voltate sul verso opposto, fino a quando **una sola coppia** di figure identiche si evidenzia tra le altre carte singole.

Una delle due figure della coppia deve essere coperta da una mano, spostata sotto il tavolo o ancora chiusa in una scatolina, una volta davanti alle carte rimaste sul tavolo, tutte diverse, l'illusionista sarà immediatamente in grado di nominare la figura nascosta.

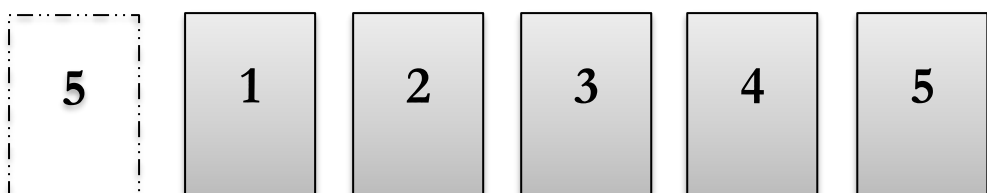
## **STRUTTURA DELLE CARTE**

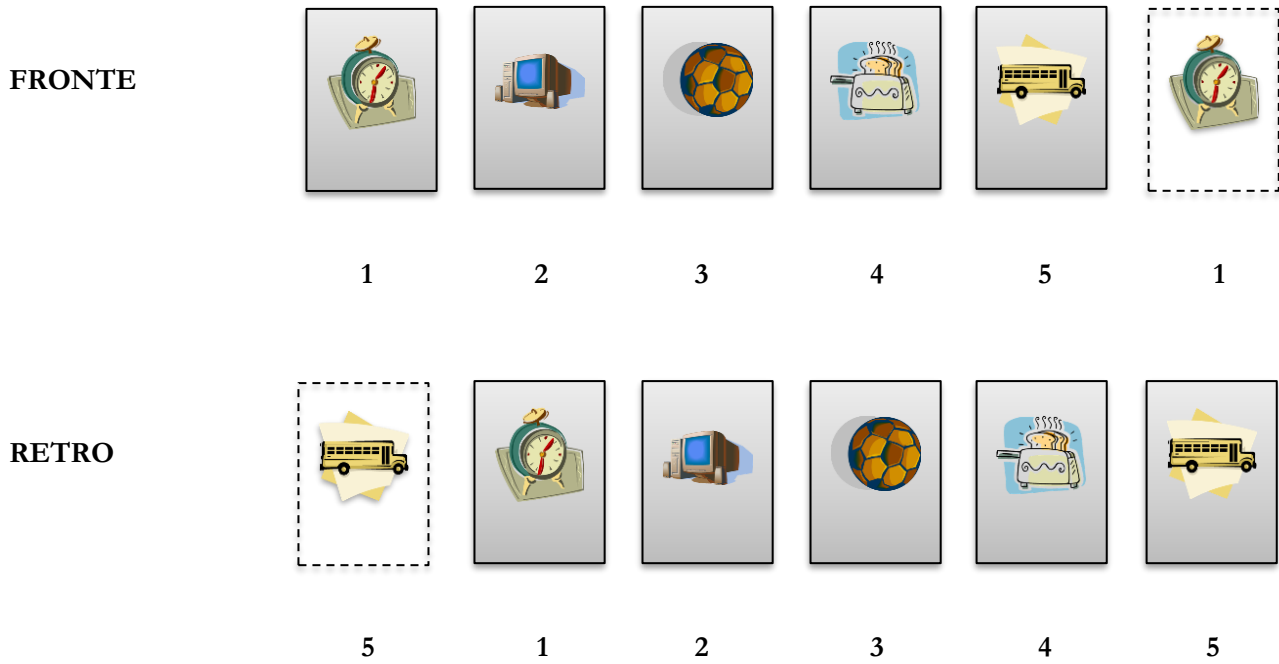
Tutte le serie di carte, relative ai tre diversi effetti, hanno la stessa struttura figurativa, le immagini sono riportate su entrambi i lati delle carte, ma sono sfasate di una posizione, in altre parole la figura in alto sulla carta 1 deve essere riportata sul retro della carta 2, la figura in alto sulla carta 2 si sposta sul retro della carta 3, e così via fino all'ultima carta della serie, la cui figura va riportata sotto la prima carta.

### **FRONTE**



### **RETRO**





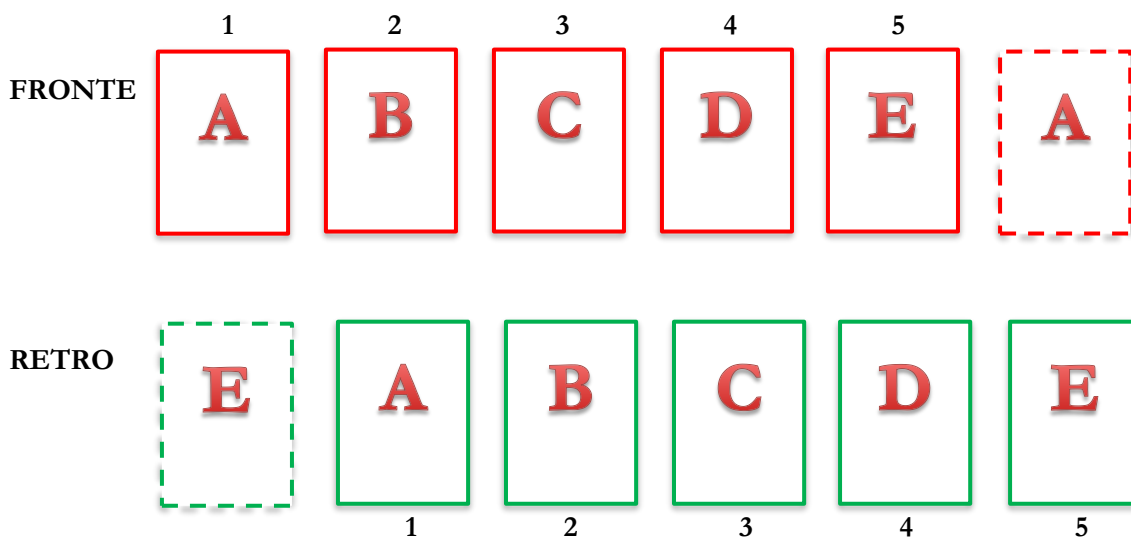
Esempio di disposizione sfasata di alcune immagini sulle cinque carte

Sono necessarie altre due condizioni fondamentali, oltre alla disposizione sfasata delle immagini, per permettere all'esecutore di ricavare le informazioni utili allo sviluppo della rivelazione finale.

- Le immagini riprodotte, devono avere un nesso di logicità, un collegamento tra coppie consecutive che può essere di diversa natura e facilmente riconoscibile. Per esempio il numero di linee delle figure geometriche, l'ordine alfabetico delle lettere iniziali dei nomi, il numero di lettere di cui sono composti i nomi, o qualunque altro elemento che possa ricondurre a un ordine logico.

- I due versi delle carte devono essere riconoscibili. Per esempio con due sfondi colorati differenti per le facce e per i dorsi, oppure con due contorni colorati differenti e uno sfondo bianco, o ancora inserendo un qualunque punto di riferimento, più o meno nascosto, che possa far ricondurre al verso della carta.

Perché è questa l'informazione fondamentale per arrivare ad indovinare la carta nascosta.



In questo caso le tre condizioni sono rispettate, le immagini (sopra-sotto le carte) sono sfasate di una posizione, esiste un ordine consecutivo logico tra le immagini e i due versi sono riconoscibili dai contorni colorati.

La disposizione delle immagini e la loro configurazione, sono le condizioni ideali per cui, la faccia in vista delle carte fornirà l'informazione utile a individuare l'immagine sulla carta coperta.

Come vedremo è possibile l'esecuzione di alcuni interessanti effetti senza i contorni colorati, ispirandosi a Karl Fulves, autore di quest'originale metodo.

Nell'ultima parte di questo e-book sono disponibili tutti i modelli delle carte, da stampare ed eventualmente plastificare, per l'esecuzione di tutti gli effetti spiegati.

## LE ORIGINI

A partire dall'idea descritta da **Karl Fulves** alle pp. 588-589 della raccolta **The Pallbearers Review**, "Voodoo Cards", Vol. 5-8 (Novembre 1969 - Ottobre 1973), **Mariano Tomatis** ha sviluppato il suo originale adattamento sostituendo ai numeri i tre simboli della Morra Cinese: **Carta, Forbici, Sasso**.

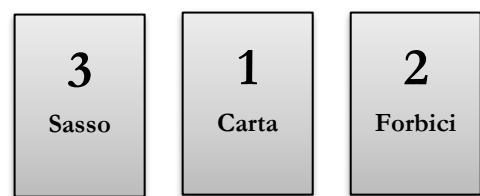
Nella sua serie di video "Pillole di Mesmer", in particolare la 228, ha raccontato di questa intuizione straordinaria: <https://www.youtube.com/watch?v=D7A0kHDksJI&t=2s>

Karl Fulves, nel suo lavoro del 1969, presenta una serie di cinque effetti proposti come scommesse, con l'utilizzo di sole tre carte o biglietti scritti sul momento. Scommesse sempre vincenti e di rivelazione immediata a una prima occhiata, considerando anche il fatto che gli elementi in gioco sono davvero pochi e la probabilità (percepita) di riuscita è pari sul 50 %.

### FRONTE



### RETRO



Come spiegato nel paragrafo, "STRUTTURA DELLE CARTE", la particolare disposizione ciclica dei tre numeri consente di rilevare una predominanza, che si può definire "Vincente", delle presenze frontali rispetto a quelle sul retro delle carte. Grazie alla superiorità numerica, il 2 sulla faccia vince contro il numero 1 sul retro, il 3 frontale vince contro il numero 2 sul retro, unica eccezione il numero 1 frontale che vince sul 3.

In ogni caso (anche con quantità superiori) il retro della prima carta avrà sempre contrapposto l'ultima figura o numero della serie, pur mantenendo sempre per l'elemento frontale il titolo di vincente contro quello sul retro.

L'intuizione geniale di sostituire i numeri con alcuni elementi tangibili e soggetti alle regole di un gioco molto conosciuto ha reso tutto molto più simpatico e maneggevole.

Le semplici regole della "Morra Cinese" indicano la **Carta vincente sul Sasso**, le **Forbici vincenti sulla Carta** e il **Sasso vincente sulle Forbici**, basta un'occhiata alle tre carte per verificare come tutto funzioni alla perfezione. In questa stessa ottica è vero anche il contrario ovvero che il Sasso (3) perde contro la Carta (1), che la Carta (1) perde contro le Forbici (2) e che le Forbici (2) perdono contro il Sasso (3).

Voltando le carte a coppie, applicando quindi un principio di parità, nel momento in cui sul tavolo due carte con lo stesso simbolo andranno a formare la coppia scelta, la terzina sarà composta per i due terzi dal Retro delle carte (le perdenti) e la rimanente sarà una carta di Fronte. La coppia di simboli uguali sarà sempre, a rigore di logica, una di Fronte e una di Retro. Partendo con **tutte e tre le carte di Fronte (vincenti)**, una volta coperta con la mano una delle due carte della coppia con simboli identici, è necessario individuare quello **Perdente** tra i due rimasti in vista sul tavolo e terminare l'effetto con la rivelazione finale.

Se tutto questo è vero, ed è un ottimo metodo, è vero anche il suo contrario e quindi se si parte dall'inizio con **tutte le carte di Retro (le perdenti)** o di dorso, s'inverte anche tutta la procedura successiva e come risultato finale si ottiene che il simbolo da individuare sarà il **Vincente** tra i due rimasti sul tavolo.

L'inserimento delle figure colorate (o dei contorni) serve a distinguere i due versi delle carte, non proprio indispensabile in questo caso specifico, ma molto utile con numeri superiori di carte o biglietti.

E' curioso far notare come sia impossibile, nonostante i numeri siano gli stessi su tutte e due le facce, allineare tutta la serie, se non composta di carte tutte dello stesso colore, ma questo risulta più evidente con un numero più elevato di carte.

“**Voodoo Cards**” continua con la proposta di sostituire i tre numeri sui biglietti con tre carte **ESP**, che potrebbero essere **Cerchio** (1 linea), **Croce** (2 linee) e **Triangolo** (3 linee) e di presentarlo con una benda sugli occhi (naturalmente una benda “magica”), per vestire l'effetto di un'aura misteriosa coinvolgendo la telepatia per la rivelazione finale.

“**Scommessa alla pari**” e “**Un'altra scommessa**” sono in pratica le due facce dello stesso effetto, che consentono di individuare la carta coperta dalla mano confrontando le due carte rimaste in vista, rivelandola rispettivamente come carta “**Perdente**” e “**Vincente**” tra le due. Nel secondo caso con un piccolo stratagemma verbale obbliga lo spettatore a **voltare tutte e tre le carte**, prima di far girare le coppie per individuarne una identica, ed è questa la variabile che decide il tipo di confronto tra le due carte rimaste in vista.

“**Divinazione dei numeri**” è un effetto basato sulla posizione delle tre carte, dopo aver fatto girare e spostare alcune delle carte sul tavolo compresa quella scelta, l'esecutore la riconosce in base alla posizione della/e carta/e rimaste al loro posto. Questo tipo di procedura non è utile al tipo di effetti presentati in questo e-book che prevedono l'utilizzo di 4, 6 e 8 carte.

Per finire in “**Scommessa alla cieca**” e “**Condizioni rigorose**” lo stesso effetto è elaborato in due finali differenti, ma si tratta dello stesso metodo in cui, al contrario di quanto visto fino a ora, è l'esecutore a formare la coppia di carte uguali, senza, di fatto, fare nulla nel primo caso, e girando tutte le carte nel secondo effetto.

Questo perché le istruzioni fornite allo spettatore portano alla formazione automatica della coppia di carte con lo stesso numero scelto.

Nel caso di tre carte, ma anche con quantità superiori di elementi presenti nell'effetto, per formare una coppia di carte uguali, è sufficiente voltare al contrario quella con la figura scelta e inserirla tra le altre. La coppia di carte identiche si troverà già formata in modo automatico sul **Retro del mazzetto**.

E' indifferente voltare la figura scelta, e inserirla tra le altre, oppure toglierla, far voltare il completamente il mazzetto e di seguito inserirla. In ogni caso l'esecutore deve nascondere il fatto di non intervenire in alcun modo sul mazzetto, ma far intendere che, grazie alle sue capacità, sarà in grado riconoscere le due carte uguali, senza poterle vedere direttamente, perché saranno coperte o tenute dietro alla schiena o sotto il tavolo.

Per questo tipo di effetto è preferibile adottare le carte o i biglietti senza alcun riferimento distintivo (colori) perché potrebbe destare sospetti la presenza di una sola carta di colore differente rispetto a tutte le altre.

Nelle pagine seguenti andremo a esplorare la possibilità di ampliare il numero di elementi con:

#### ***I 4 SCHIZZI GEOMETRICI***

#### ***I 6 SIMPATICI ANIMALI***

#### ***GLI 8 ARCANI MAGGIORI***

Durante l'esecuzione di tutti e tre gli effetti, il mentalista proporrà una narrazione secondo cui, grazie all'aiuto del TERZO OCCHIO, sarà in grado di vedere attraverso qualunque tipo di barriera coprente oppure all'interno di un qualunque tipo di contenitore contenente la carta con la figura scelta dallo spettatore.

E' possibile ripetere i singoli effetti più di una volta, ma è indispensabile, dopo ogni esecuzione, raccogliere le carte per redistribuirle disposte tutte di faccia o tutte di dorso, per ripristinare le condizioni ideali per la riuscita degli effetti.

# I 4 schizzi geometrici

Questa prima versione prevede l'utilizzo di quattro carte (o biglietti) con raffigurate altrettante figure geometriche su entrambi i lati, contraddistinti da contorni di due differenti colori. Le quattro figure sono: il Cerchio, una Croce (o X), un Triangolo, un Quadrato.

## EFFETTO

Si consegnano le carte allo spettatore per la prima distribuzione sul tavolo, e gli si chiede di scegliere, se preferisce il lato con bordo ROSSO oppure con il VERDE e di disporle in una fila. Di proseguire voltando due carte contemporaneamente, probabilmente una coppia di figure uguali si unirà, e sarà libero di decidere se fermarsi o continuare a voltare altre coppie, fino a quando una delle figure e la sua gemella non soddisfi la sua scelta.

Potrebbe accadere che si formino due coppie di carte uguali, in questi casi non sarà possibile procedere e lo spettatore dovrà voltare altre coppie fino a che soltanto due carte siano identiche.

Una volta individuata la coppia con la figura preferita, dovrà coprire una delle due carte uguali con la mano, o comunque nasconderla alla vista in un modo qualunque.

La situazione finale sarà sempre composta di una carta coperta e da tre con simboli differenti, pari a una percentuale (percepita da chi osserva) del 33% circa di possibilità per indovinare la figura coperta.

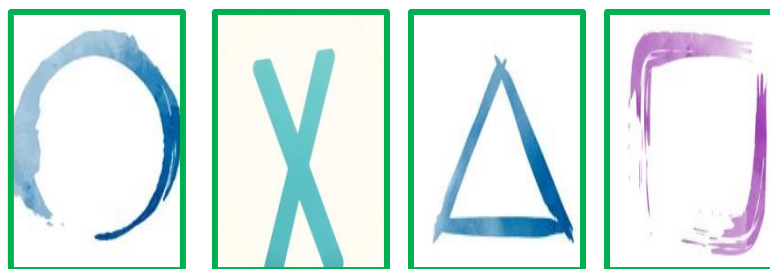
Il mentalista, che nel frattempo è sempre stato voltato di schiena, al tavolo riuscirà a riconoscere immediatamente la figura coperta dalla mano dello spettatore. Grazie al suo prezioso TERZO OCCHIO!

## LE QUATTRO CARTE

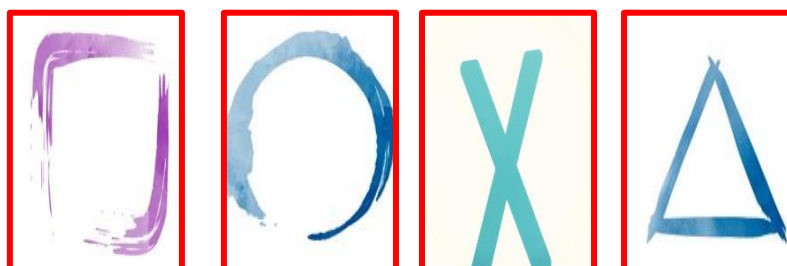
Rispetto all'originale che si esegue con tre carte raffiguranti i simboli della Morra Cinese, ho aggiunto una carta e cambiato le immagini, sostituendole con quattro figure geometriche stilizzate e ordinate in base al numero di linee di cui sono composte. I due versi delle carte sono dotati di un contorno VERDE per il Fronte e ROSSO per il Retro.

**Cerchio = 1 linea   Croce = 2 linee   Triangolo = 3 linee   Quadrato = 4 linee**

Lato A Vincenti



Lato B Perdenti



Le quattro carte riprodotte nell'immagine, hanno il lato frontale con un bordo **VERDE** e le rispettive figure sono da considerare **VINCENTI** rispetto alle relative immagini **PERDENTI** inserite in un bordo **ROSSO** sul lato opposto o retro della carta.

-Quadrato vincente contro Triangolo (4 vs 3)  
 -Triangolo vincente contro Croce (3 vs 2)  
 -Croce vincente contro Cerchio (2 vs 1)  
 -Cerchio vincente contro Quadrato (1 vs 4)

La serie finale disposta sul tavolo deve avere necessariamente le seguenti caratteristiche:

1) una **coppia di carte deve avere due figure uguali**, che saranno sempre di **due colori diversi**, delle quali una dovrà essere coperta dalla mano dello spettatore.

2) Coperta una delle due carte uguali, le **restanti tre avranno tre diverse figure**, di cui **due di un medesimo colore** (due rosse o due verdi.)

La disposizione finale sarà sempre formata da **due coppie di carte di colori differenti**.

3) **Non è possibile procedere:**

-con **due coppie** di carte uguali,

-con una **carta di un colore e tre differenti**, questo caso grazie al principio di parità, sviluppato dall'atto di voltare le carte in coppia, non si dovrebbe configurare.

### **ESECUZIONE**

Vantando le grandi qualità di un paio di occhiali a raggi X oppure la potenza indagatrice del Terzo Occhio o meglio ancora l'unione tra le due possibilità, si consegnano le quattro carte (o i biglietti) allo spettatore, gli si chiede di scegliere il lato con le figure del colore che preferisce, tra Verde e Rosso, e di disporle in fila sul tavolo.

E ancora di voltare le carte **due alla volta contemporaneamente** fino a rilevare **due carte con simbolo uguale**, e di proseguire la ricerca nel caso in cui le **coppie fossero due**, poiché individuare la carta sarebbe gioco facile. Quando lo spettatore darà conferma di aver completato la selezione, dovrà coprire con la mano, con uno smartphone, o inserire dentro una scatolina (da mettere a disposizione), una delle due figure identiche.

A condizione rispettata, il mentalista si troverà di fronte a tre carte con figure differenti e a una nascosta, ma sarà immediatamente in grado di rivelare la figura celata dalla mano dello spettatore.

L'esperimento è possibile ripeterlo più volte per confermare l'importanza di possedere un paio di occhiali a Raggi X per un Terzo occhio forse un po' miope.

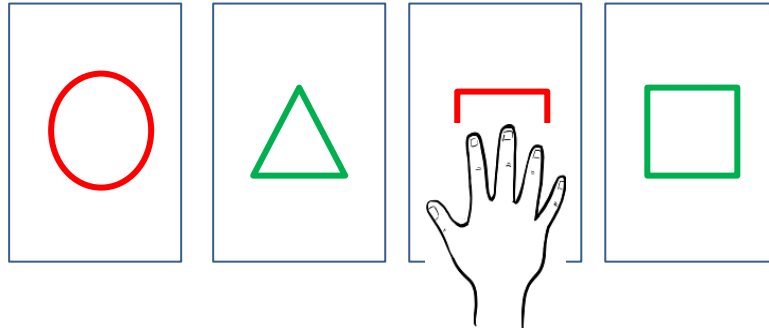
### **SEGRETO:**

è necessario attribuire, e memorizzare, al colore **VERDE la proprietà di VINCENTE**,  
 al colore **ROSSO la proprietà di PERDENTE**.

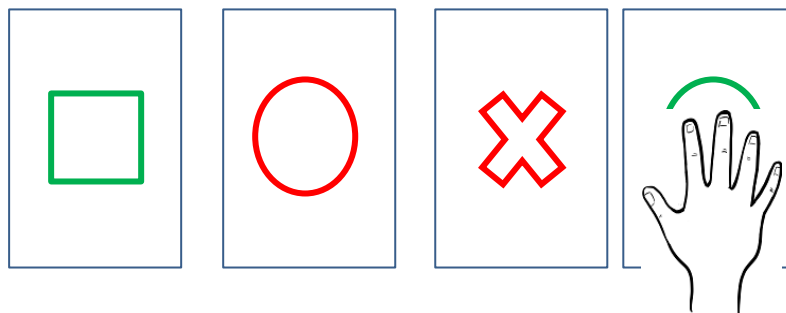
La figura coperta risulterà essere sempre:  
 la **VINCENTE tra una coppia di figure VERDI**  
 oppure  
 la **PERDENTE tra una coppia di figure ROSSE**

Attenzione al Cerchio (1) vincente contro il Quadrato (4) che può trarre in inganno.

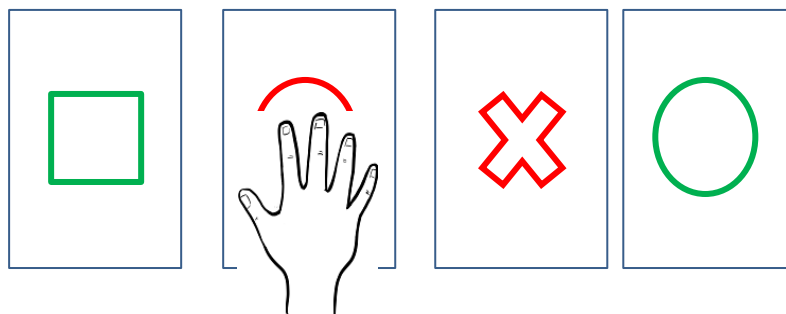
**Primo esempio:** la carta coperta raffigura un QUADRATO perché **quadrato verde (4) vince contro triangolo verde (3)**, è verde la coppia di carte tra cui individuare la VINCENTE.



**Secondo esempio:** la carta coperta raffigura un CERCHIO perché **cerchio rosso (1) perde contro croce rossa (2)**, è rossa la coppia di carte tra cui individuare la PERDENTE.



**Terzo esempio:** la carta coperta raffigura un CERCHIO perché **cerchio verde (1) VINCE contro quadrato verde (2)**, è verde la coppia di carte tra cui individuare la VINCENTE.



Il secondo e il terzo esempio rappresentano le due possibili scelte che lo spettatore può compiere rispetto a una stessa sequenza di figure, e le due relative procedure di calcolo per individuare la figura nascosta dalla mano dello spettatore.



# I 6 simpatici animali

Questa seconda versione prevede l'utilizzo di sei carte che raffigurano altrettante immagini di animali in versione cartone animato, su entrambi i lati, contraddistinti da contorni di due differenti colori.

I sei animali sono: l'Asino, il Bradipo, il Cobra, il Delfino, l'Elefante, la Farfalla.

Vediamo di conoscere un po' meglio i sei animali protagonisti di questo effetto che adotta la "Vista a raggi X" o il "Terzo Occhio", come strumento di divinazione.



A



B



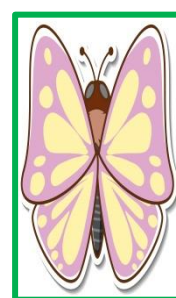
C



D



E



F



B



C



D



E



F



A

Sono sei e sono nel dettaglio: **Asino, Bradipo, Cobra, Delfino, Elefante e Farfalla.**

Si nota chiaramente come le iniziali dei loro nomi siano in ordine alfabetico, e questo è utile a dar loro un valore numerico e a dividere le coppie in funzione della sfida, il cui esito è rappresentato dal contorno colorato della figurina, **Verde per la vincita oppure Rosso per la sconfitta.**

E' da considerare **vincente la figura con perimetro Verde e lettera iniziale che precede**, mentre si considera **perdente la figura con perimetro Rosso e lettera iniziale che segue**, unico caso a parte L'Asino e la Farfalla.

**Asino verde** vincente contro **Bradipo rosso**  
**Bradipo verde** vincente contro **Cobra rosso**  
**Cobra verde** vincente contro **Delfino rosso**  
**Delfino verde** vincente contro **Elefante rosso**  
**Elefante verde** vincente contro **Farfalla rosso**  
**Farfalla verde** vincente contro **Asino rosso**

**Bradipo rosso** perdente contro **Asino verde**  
**Cobra rosso** perdente contro **Bradipo verde**  
**Delfino rosso** perdente contro **Cobra verde**  
**Elefante rosso** perdente contro **Delfino verde**  
**Farfalla rosso** perdente contro **Elefante verde**  
**Asino rosso** perdente contro **Farfalla verde**

L'unica eccezione rispetto alla consecutività delle iniziali dei nomi di animali, riguarda la Farfalla e l'Asino, rispettivamente l'ultima e il primo dell'elenco, la cui unione garantisce la ciclicità e la perfetta riuscita dell'effetto. Ricordare quindi che la **Farfalla vince sempre contro l'Asino** e di contro l' **Asino perde sempre contro la Farfalla**.

### **ESECUZIONE:**

si consegnano le sei carte allo spettatore, che potrà scegliere quale delle due facce con il perimetro colorato preferisce, se il lato Rosso oppure il Verde. Potranno essere mescolate e poi distribuite in una fila sul tavolo, rispettando la scelta appena fatta.

Si dovrà istruire lo spettatore a voltare **le carte a coppie, due alla volta contemporaneamente**, una o più volte, fino a che soltanto **una coppia di carte raffiguranti lo stesso animale** sia l'unica nella fila.

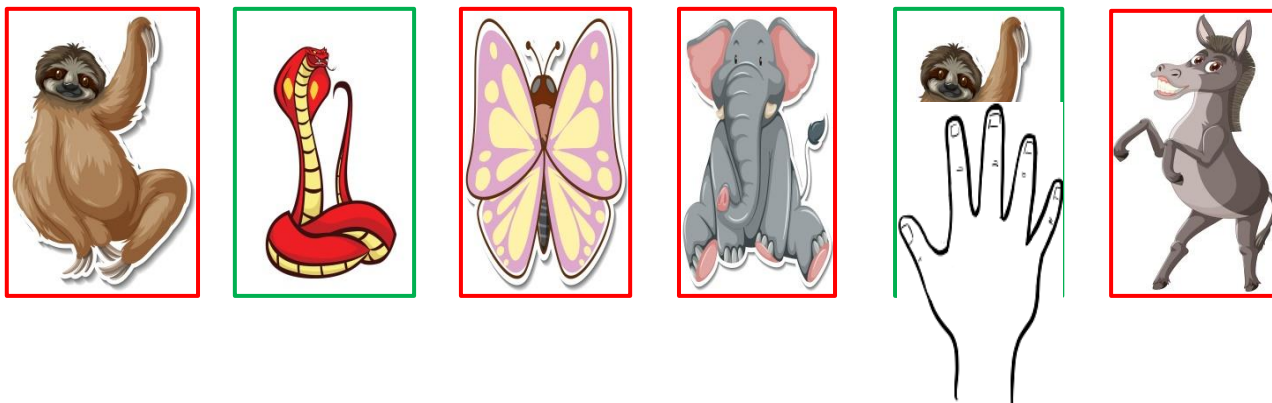
Il mentalista volge le spalle allo spettatore e chiede di procedere con l'iter di scelta, una volta raggiunta la condizione ideale dovrà coprire con una mano una delle due carte della coppia con la stessa immagine di animale. Come nell'effetto precedente è possibile coprire la carta con uno smartphone oppure farla inserire all'interno di una scatolina, in base alla scelta di presentazione dell'esecutore.

### **ESEMPIO REALE:**

come si evince dall'immagine, la figura del Bradipo è presente due volte, ed è quindi l'unica coppia con figura identica, lo spettatore sceglie di coprire la carta più a destra con contorno verde, ma avrebbe potuto scegliere l'altra carta simile, quella più a sinistra.

A condizioni rispettate, il mentalista si troverà di fronte a cinque carte diverse tra loro e una coperta dalla mano, e di questa dovrà scoprirne le fattezze, attivando il "Terzo Occhio" e tentando di "Vedere attraverso la mano."

Il mentalista si concentra sulla carta coperta, magari indossando degli speciali occhiali da "Terzo Occhio" e annuncia con la giusta drammaticità il nome dell'animale misterioso.



### **SEGRETO:**

questa nuova, originale variante porta al 20% la probabilità percepita da chi guarda, di indovinare la figura nascosta dalla mano. A condizione rispettata, con la presenza nella fila di un'unica coppia con figura uguale, ci si ritroverà sempre ad avere **quattro carte di un colore e due del colore differente**.

La coppia di animali uguali si troverà sempre divisa tra questi due gruppi, uno in quello delle due carte di un colore e l'altra tra le quattro carte del colore opposto.

Ci si deve concentrare sul gruppo di due carte del medesimo colore, che ricordo potrebbe essere Verde, come nell'esempio, che indica "Vincenti", oppure Rosso che specifica "Perdenti".

Le situazioni finali possono essere di due tipologie:

- 1) una carta coperta, quattro rosse e **una verde** (come esempio)  
- oppure una carta coperta, quattro verdi e **una rossa**
- 2) una carta coperta, tre rosse e **due verdi** (come esempio nel caso la carta coperta fosse la prima)  
- oppure una carta coperta, tre verdi e **due rosse**

Per individuare la figura animalesca coperta dalla mano, spostare l'attenzione sul gruppo di carte minore, che può essere composto di una sola carta o due. Vediamo in dettaglio i singoli casi.

***DUE CARTE VERDI:***

dei due animali raffigurati sulle carte verdi, quello coperto dalla mano, è il **VINCENTE** tra i due, quello con la lettera iniziale che precede. Nel caso unico di Asino e Farfalla **VERDI** è la Farfalla che vince.

***DUE CARTE ROSSE:***

dei due animali raffigurati sulle carte rosse, quello coperto dalla mano, è il **PERDENTE** tra i due, quello con la lettera iniziale che segue. Nel caso unico di Asino e Farfalla **ROSSI** è l'Asino che perde.

***UNA CARTA VERDE:***

dei quattro animali raffigurati sulle altre quattro carte rosse, quello coperto dalla mano è il **VINCENTE** contro l'unica carta verde, quello con la lettera iniziale che precede.

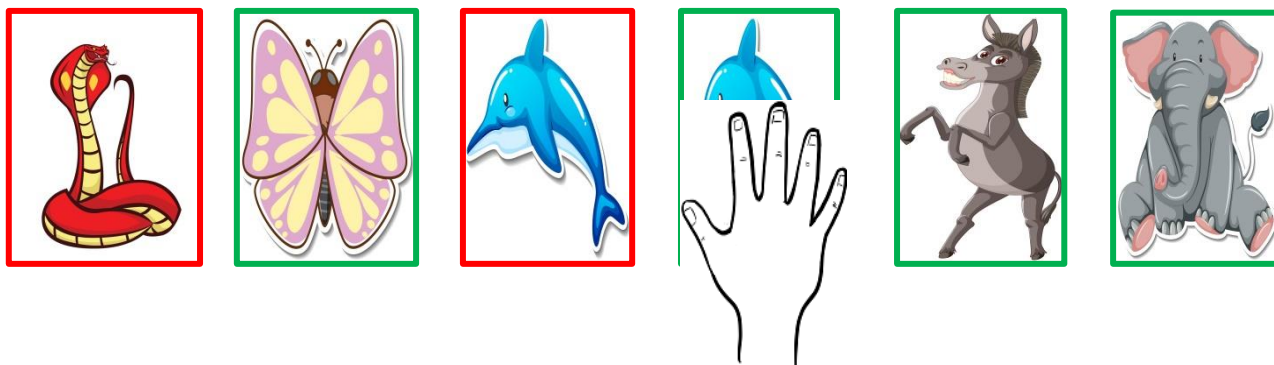
***UNA CARTA ROSSA:***

dei quattro animali raffigurati sulle altre quattro carte verdi, quello coperto dalla mano è il **PERDENTE** contro l'unica carta rossa, quello con la lettera iniziale che segue.

***ESEMPIO 1***

**DUE CARTE ROSSE:** sono presenti due **Delfini**, la mano copre il **Delfino Verde**.

Alla vista appaiono una carta coperta, due carte rosse con **Cobra** e **Delfino** e tre carte Verdi con **Farfalla**, **Asino** ed **Elefante**. Cinque figure diverse tra cui indovinarne una misteriosa.



La regola delle Due Carte Rosse recita che la carta coperta è la Perdente tra le due, quella con la lettera iniziale che segue:

**COBRA rosso – DELFINO rosso Delfino perde contro Cobra, D = lettera che segue alla C**

Se la carta coperta fosse il Delfino Rosso, si verrebbe a creare la situazione di **UNA CARTA ROSSA**, alla vista una carta coperta, una rossa con il **Cobra** e quattro verdi raffiguranti la **Farfalla**, il **Delfino**, l'**Asino** e l'**Elefante**. Cinque immagini tra cui indovinare l'animale nascosto.

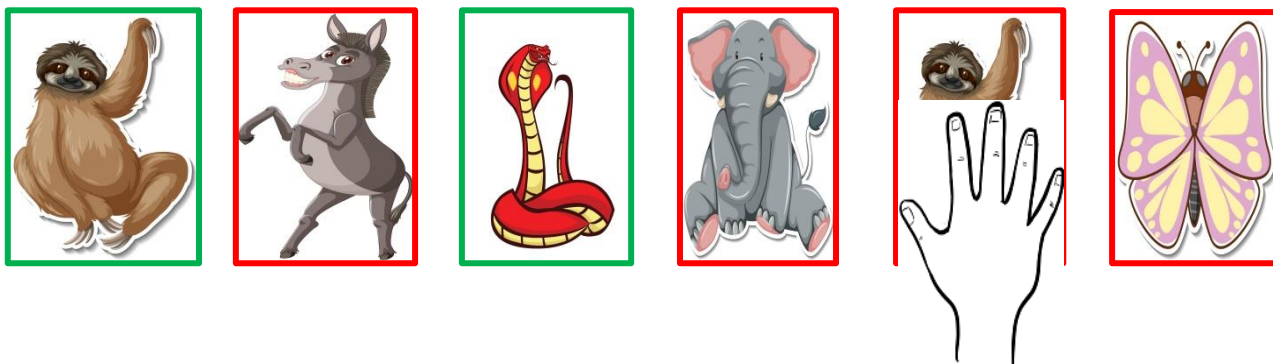
In un caso come questo si applica la regola di **UNA CARTA ROSSA**, e recita che la carta coperta è quella che tra le quattro verdi perde contro l'**unica carta rossa**, ed ha la lettera iniziale che segue:

**DELFINO verde perde contro COBRA rosso, D = lettera che segue alla C**

## ESEMPIO 2

**DUE CARTE VERDI:** sono presenti due **Bradipi**, la mano copre il **Bradipo Rosso**.

Alla vista appaiono una carta coperta, due verdi con **Bradipo** e **Cobra** e tre Rosse con **Asino**, **Elefante** e **Farfalla**. Cinque figure diverse tra cui indovinarne una misteriosa.



La regola delle **DUE CARTE VERDI** recita che la carta coperta è la Vincente tra le due, quella con la lettera iniziale che precede:

**BRADIPO verde – COBRA verde Bradipo vince contro Cobra B = lettera che precede alla C**

Se la carta coperta fosse il Bradipo Verde, si verrebbe a creare la situazione di **UNA CARTA VERDE**, alla vista una carta coperta, una verde con il **Cobra** e quattro rosse raffiguranti l'**Asino**, l'**Elefante**, il **Bradipo** e la **Farfalla**. Cinque animali uno dei quali deve essere individuato.

In un caso come questo si applica la regola di **UNA CARTA VERDE**, e recita che la carta coperta è quella che, tra le quattro rosse, vince contro l'**unica carta verde**, ed ha la lettera iniziale che precede:

**BRADIPO rosso vince contro COBRA verde B = lettera che precede alla C.**

## Gli 8 Arcani Maggiori

La terza versione vuole alzare ulteriormente l'asticella degli elementi e utilizza otto Tarocchi, in particolare gli Arcani Maggiori. Sono carte fascinosi, piene di misteri e pregne di significati, i più disparati, per ogni tipo di palato.

Nello specifico si tratta: dell'**Angelo** (o Il Giudizio), del **Bagatto**, del **Carro**, del **Diavolo**, dell'**Eremita**, della **Fortuna**, della **Giustizia** e dell'**Imperatore**.



### LE OTTO CARTE

Nei due precedenti set, composti di quattro e sei carte, l'operazione di voltarle a coppie più volte, non comporta nessun problema per quanto riguarda la predisposizione alla riuscita dell'effetto. Questo tipo di manovra restituisce sempre uno stesso numero di carte per i due versi, due rosse e due verdi nel primo caso e due di un tipo e quattro dell'altro, per le sei carte. Con otto carte, invece occorre una particolare attenzione.

La doppia figura uguale deve essere individuata girando una o al massimo due coppie di carte, oltrepassare questo limite significa ritrovarsi una disposizione delle carte che non garantisce la condizione migliore perché tutto funzioni alla perfezione.

Come si può notare dall'immagine le otto carte sono state selezionate secondo le iniziali del nome dell'Arcano Maggiore, dalla lettera A alla I (H esclusa) e sono raffigurati su entrambi i lati. Il loro numero identificativo è indicato ai lati del nome, alla destra per le facce e alla sinistra per i dorsi.

Nel caso in cui **due carte consecutive (con iniziali in sequenza)** fossero girate insieme, si verrà a formare **solo una coppia** composta **di due carte con l'immagine che precede la prima delle due** (tra le due quella con la lettera iniziale che precede).

Se **la coppia di carte voltate, non sono sequenziali**, ma con lettere iniziali distanziate anche solo di una posizione, si verranno a formare **due coppie di carte con figure uguali alle due in mano girate dal verso opposto**.

### ESEMPIO 1 coppia di carte con lettere iniziali in sequenza



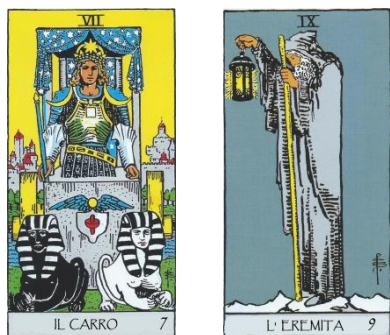
Se la coppia di carte scelte raffigura **Il Carro 7** e **Il Diavolo 15**, due Arcani con **iniziali consecutive**, l'azione di voltarle dal verso opposto li vedrà trasformati in **1 Il Bagatto** e **7 Il Carro**. Spostate sul tavolo, la coppia gemella sarà formata dal **BAGATTO**, che è la precedente, tra i due Arcani, come indica il numero prima del nome.



coppia di carte scelte dallo spettatore

coppia di carte uguali tra le otto

## ESEMPIO 2 coppia di carte con lettere iniziali non sequenziali



Se la coppia di carte scelte raffigura **Il Carro 7** e **L' Eremita 9**, due carte con iniziali non consecutive, l' azione di voltarle dal verso opposto, li vedrà trasformati in **1 Il Bagatto** e **15 Il Diavolo**. A questi due nuovi Arcani corrispondono altrettante carte gemelle sul tavolo tra le altre sei. La coppia **1 Il Bagatto** e **Il Bagatto 1** e poi **15 Il Diavolo** e **Il Diavolo 15**. La situazione è opposta se la disposizione iniziale parte con le carte di dorso (numeri a sinistra del nome.)

coppia di Arcani scelti dallo spettatore

Per questo esempio nel gruppo delle otto carte sul tavolo si troverà una prima coppia formata da due **Il Bagatto** e dalla coppia formata da due **Il Diavolo**.

I due nuovi Arcani sono quelli che precedono in ordine alfabetico le due carte scelte, come indicato dal numero prima del nome.



le coppie di Arcani uguali formate in seguito alle due carte girate

## ESECUZIONE

Il mazzetto si deve comporre con tutte le otto carte nello stesso verso, tutte di faccia (con numero alla destra del nome), oppure tutte di dorso (con numero alla sinistra del nome). Può essere mescolato, senza alterarne il verso, dall'esecutore o dallo spettatore, facendo molta attenzione a che si mantenga questa condizione essenziale.

Gli otto Arcani Maggiori dovranno essere distribuiti sul tavolo in due file da quattro, spiegando allo spettatore che tutte le figure sono riprodotte su entrambi i lati delle carte, e che nessuna coppia di Arcani uguali è riprodotta sulla stessa carta.

Il mentalista si gira di spalle e prosegue spiegando allo spettatore che dovrà prendere dal tavolo due, tra gli otto Arcani presenti che preferisce, e voltarli dalla parte opposta, sempre tenendoli tra le sue mani.

Il risultato da ottenere è quello di avere solo una coppia di figure uguali sul tavolo disposta tra le altre tutte differenti.

*“Ti consegno queste otto carte raffiguranti altrettanti Arcani Maggiori presi da un mazzo di Tarocchi, mescolale e distribuiscile sul tavolo in due file da quattro. Come ti ho fatto notare le immagini, sono uguali su entrambi i lati delle carte, e quelle che hai disposto sul tavolo sono differenti le une dalle altre. Dovrai prenderne in mano alcune e voltarle per riuscire ad ottenere una sola coppia di Arcani uguali. Sarò io a darti le indicazioni per riuscire ad ottenere questo risultato. Scegli due Arcani maggiori, quelli che ritieni più interessanti e prendili in mano”.*

Sono due i casi possibili su cui istruire lo spettatore per portare a buon fine questa situazione:

- 1) Lo spettatore prende due figure con lettera iniziale consecutiva
- 2) Lo spettatore prende due figure le cui iniziali non hanno un legame di consecutività

**Dopo aver scelto e preso le due carte, ed averle voltate dal verso opposto, sempre trattenendole tra le sue mani, lo spettatore dovrà verificare che i due nuovi Arcani abbiano almeno una gemella disposta sul tavolo.**

**Certamente almeno una delle due carte risponderà in modo affermativo.**

*1) Solo una carta, tra i due nuovi Arcani in mano allo spettatore, ha una gemella sul tavolo.*

Tra i due casi possibili questo è certamente il più semplice, anche se il meno probabile, ed è sufficiente chiedere allo spettatore di **disporre i due nuovi Arcani tra gli altri sei sul tavolo.**

Le otto carte avranno una disposizione così composta: sei Arcani diversi tra loro, di cui cinque nello stesso verso della disposizione iniziale (numero a destra o sinistra del nome), uno nel verso opposto e due Arcani gemelli, chiaramente di verso opposto uno dall'altro.

Lo spettatore dovrà prelevare uno dei due Arcani uguali, quello che preferisce, e tenerlo tra le mani o metterlo in una tasca, in un portafoglio o meglio ancora in una scatolina da lasciare chiusa sul tavolo.

Il mentalista si troverà di fronte a sette carte che raffigurano altrettanti Arcani Maggiori, tutti diversi tra loro, uno dei quali è il gemello di quello scelto e nascosto dallo spettatore.

A questo punto si passa al paragrafo "*Segreto degli Arcani svelato*".

*2) Tutte e due le carte con i nuovi Arcani in mano allo spettatore, hanno una gemella sul tavolo*

La procedura da indicare allo spettatore per arrivare ad avere solo una coppia di Arcani uguali sul tavolo, si svolge in tre passaggi molto semplici.

Dopo aver voltato le due carte scelte che tiene in mano...

- 1) Lo spettatore deve scegliere, tra i sei Arcani rimasti sul tavolo, una carta gemella a una di quelle che ha in mano, la deve voltare dal lato opposto, e lasciarla sul tavolo dove si trova.
- 2) La carta gemella di quella appena voltata sul tavolo, che ha in mano, la dovrà spostare tra gli altri sei Arcani sul tavolo, senza voltarla.
- 3) L'ultima carta che gli rimane in mano, la dovrà voltare e mettere tra gli altri sette Arcani sul tavolo.

Dopo quest'operazione una nuova coppia di Arcani gemelli si rivelerà sul tavolo e sarà composta dall'Arcano Maggiore della prima carta voltata sul tavolo dallo spettatore e dalla sua gemella.

Le otto carte avranno una disposizione così composta: sei Arcani diversi tra loro, di cui cinque nello stesso verso della disposizione iniziale (numero a destra o sinistra del nome), uno nel verso opposto e due Arcani uguali tra loro, chiaramente di verso opposto uno dall'altro.

Lo spettatore dovrà prelevare uno dei due Arcani uguali, quello che preferisce, e tenerlo tra le mani o metterlo in una tasca, in un portafoglio o meglio ancora in una scatolina da lasciare chiusa sul tavolo.

Il mentalista si troverà di fronte a sette carte che raffigurano altrettanti Arcani Maggiori, tutti diversi tra loro, uno dei quali è il gemello di quello scelto e nascosto dallo spettatore.

In sintesi lo spettatore mescola le carte (tutte dallo stesso verso) e le distribuisce sul tavolo in due file da quattro, ne prende due in mano e le gira dalla parte opposta, per fare in modo che le immagini sul dorso, due nuovi Arcani, diventino i protagonisti. Verifica che queste due nuove figure abbiano almeno una gemella sul tavolo tra le altre sei disposte in fila. Se una sola coppia si è venuta a formare sposta sul tavolo anche le due nuove immagini, dovrà poi togliere o nascondere solo uno dei due Arcani Maggiori gemelli. Se invece le coppie sono due, dovrà voltare sul tavolo uno dei due Arcani, gemello di uno dei due che ha in mano, e spostare poi quest'ultimo sul tavolo senza voltarlo, e invece la restante carta che ha in mano la dovrà girare dal verso opposto e spostarla tra le altre sul tavolo. A questo punto solo una coppia di Arcani gemelli si troverà nel gruppo delle otto carte e una di queste due, lo spettatore, la dovrà poi togliere o nascondere alla vista .

Il mentalista grazie all'aiuto del suo infallibile "Terzo Occhio", oppure alle sue fantastiche doti Telepatiche o ancora utilizzando la sua vista a Raggi X riuscirà a vedere, e percepire chiaramente la carta raffigurante l'Arcano Maggiore nascosto dallo spettatore.

### ***SEGRETO DEGLI ARCANI SVELATO***

Qualunque sia stato il processo che ha portato ad avere una sola coppia di Arcani gemelli, non varia la disposizione finale delle sette carte (dopo che una è stata prelevata dallo spettatore) sul tavolo:

- sei Arcani diversi tra loro, cinque dei quali nello stesso verso della disposizione iniziale, con il numero alla destra del nome, se di faccia, o al contrario alla sinistra se di dorso, e una carta del verso opposto a tutte le altre cinque (con il numero dalla parte opposta).
- Le due carte con l'immagine del medesimo Arcano Maggiore saranno una di dorso (numero a sinistra) e una a faccia in su (numero a destra).
- Lo spettatore toglie, dalla disposizione per nasconderla, una delle due carte uguali e la restante potrà entrare a far parte del gruppo delle cinque, oppure fare coppia con l'unica del verso opposto.
- Le disposizioni finali possono essere di due tipologie:  
6 carte con numero a destra o a sinistra e 1 carta con numero nella posizione opposta  
5 carte con numero a destra o a sinistra e 2 carte con numero nella posizione opposta

La prima regola di questa serie di Arcani Maggiori dice che **sono elencati secondo l'ordine alfabetico delle iniziali del loro nome**, e una seconda importante regola riguarda la posizione dei loro numeri e dice che:

- Un numero messo davanti al nome "**PRECEDE**"
- Un numero messo dietro al nome "**SEGUE**"

Questo è un riferimento mnemonico preciso e semplice per scoprire la carta nascosta dallo spettatore.

**Per individuare l'Arcano nascosto è necessario spostare l'attenzione sull'unica carta o sulla coppia con il numero nella posizione opposta a tutte le altre.**

Non è necessario avere a disposizione l'informazione del verso della prima distribuzione, basterà un'occhiata per individuare la carta o la coppia utile, **con il numero nella posizione opposta**, e applicare rispettivamente la regola di *UNA CARTA* o *DUE CARTE*.



## LE DUE REGOLE

**UNA CARTA:** se si tratta **di una sola carta ad avere il numero in posizione opposta** alle altre sei, sarà quella stessa posizione a indicare se l'Arcano nascosto **PRECEDE** (numero a sinistra del nome) oppure **SEGUE** (numero a destra del nome), secondo l'ordine alfabetico, l'Arcano raffigurato su quella carta.

**DUE CARTE:** se sono **due le carte ad avere i numeri in posizione opposta** alle altre cinque, sarà quella stessa posizione a indicare che, **tra le due stesse carte**, quella che **PRECEDE** (numero a sinistra del nome) o quella che **SEGUE** (numero a destra del nome) è la carta gemella dell'Arcano nascosto dallo spettatore.

## ESEMPIO REALE

Ipotizziamo di aver consegnato le otto carte a uno spettatore, tutte di faccia (riconoscibili dal numero a destra), che le mescola e le distribuisce sul tavolo in due file. Dovrà scegliere e prendere dal tavolo due carte, quelle che preferisce, disposte casualmente come nell'immagine.

**La scelta può essere di due tipologie:**

- 1) due Arcani con lettere iniziali del nome consecutive
- 2) due Arcani con lettere iniziali del nome distanziate di almeno una posizione



### Scelta tipo 1:

lo spettatore prende **Il Bagatto 1** e **Il Carro 7** e le gira dal lato opposto. Le due nuove immagini di Arcani che si trova tra le mani sono **20 L' Angelo** e **1 Il Bagatto**.

Un Arcano rimane identico (Il Bagatto), anche se la carta non è più la stessa, e l'altra è quella che lo **PRECEDE** (numeri a sinistra) secondo l'ordine alfabetico. Da una verifica delle sei carte rimaste sul tavolo si evidenzia una sola coppia di carte uguali: **20 L' Angelo** e **L' Angelo 20**.

Lo spettatore ripone le due carte sul tavolo, e la nuova disposizione è quella tipica composta di:

sei Arcani differenti, due Arcani uguali  
sei carte con il numero nella stessa posizione  
due carte con il numero nella posizione opposta



Lo spettatore deve nascondere alla vista una delle due carte raffigurante **L' Angelo**, lasciando sul tavolo sette carte, con altrettante immagini, tutte diverse tra loro.

Se la carta prelevata è **20 L' Angelo** (figura a sinistra) si applica la regola "**UNA CARTA**" perché rimane solo una carta con numero opposto alle altre sette: **1 Il Bagatto**

il numero posto alla sinistra del nome indica "**PRECEDE**", in virtù di questa regola, l'Arcano nascosto è quello che precede **Il Bagatto** in ordine alfabetico:

**L' Angelo.**

Se la carta prelevata è **L' Angelo 20** (figura a destra) si applica la regola "**DUE CARTE**" perché sono due le carte con il numero in posizione opposta alle altre cinque:

**1 Il Bagatto e 20 L' Angelo**

anche in questo caso il numero a sinistra indica "**PRECEDE**", in virtù di questa regola l'Arcano nascosto è, tra le due carte, quello che precede secondo l'ordine prestabilito: **L' Angelo.**



Due eccezioni riguardo all'ordine alfabetico dei nomi degli otto Arcani da ricordare LA GIUSTIZIA precede L'IMPERATORE (l'ordine non prevede la lettera H) e L'IMPERATORE precede L' ANGELO (coppia di Arcani con funzione di congiunzione ciclica.)

### Scelta tipo 2:

lo spettatore prende in mano **La Giustizia 11** e **L' Eremita 9** e le gira dal lato opposto.

Le due nuove immagini di Arcani che si trova tra le mani sono **10 La Fortuna** e **15 Il Diavolo**, e sono i due nomi che precedono in ordine alfabetico quelli appena voltati, come indicano i due numeri a sinistra del nome. Da una verifica delle sei carte rimaste sul tavolo si evidenzia che entrambi i nuovi Arcani hanno una carta gemella sul tavolo: **La Fortuna 10** e **Il Diavolo 15**. Bisogna istruire lo spettatore a ottenere solo una coppia di carte uguali sul tavolo, e farlo in modo apparentemente casuale.



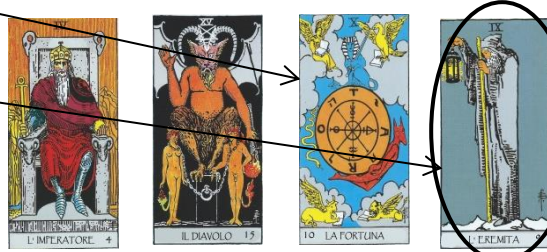
1) lo spettatore deve scegliere, sul tavolo, uno dei due Arcani uguali a quelli nuovi che ha in mano, voltarlo sul dorso, e lasciarlo al suo posto.

Esempio: **La Fortuna 10** – girato sul dorso **9 L' Eremita**

2) l'Arcano che ha in mano uguale a quello appena voltato (**10 La Fortuna**) lo deve spostare sul tavolo senza voltarlo

3) L'Arcano che gli resta in mano (**15 Il Diavolo**) lo deve voltare di dorso e spostarlo sul tavolo e così ritorna al suo posto **L' Eremita 9**.

Dopo questi tre semplici passaggi, una nuova coppia di Arcani uguali si forma in modo automatico sul tavolo, nel caso di questo esempio reale, la coppia è composta di due carte con l'immagine di **9 L' Eremita** e **L'Eremita 9**.



Nel caso in cui, invece si fosse scelto di voltare l'altro Arcano gemello (**Il Diavolo 15**), il suo dorso con **7 Il Carro** avrebbe preso il suo posto. **15 Il Diavolo** ancora in mano, andrebbe spostato sul tavolo senza voltarlo e **10 La Fortuna** (l'altra carta ancora in mano), andrebbe voltata di dorso riportando così **La Giustizia 11** al suo posto tra gli altri Arcani.

Questa situazione vede formarsi la coppia gemella di **7 Il Carro** e **Il Carro 7**.

La nuova coppia sarà sempre composta dal primo Arcano voltato sul tavolo dallo spettatore e dal suo gemello.

Questo procedimento piuttosto illusivo farà sembrare tutto molto casuale, e abbassa ancora notevolmente la probabilità percepita fino all'1,4%. A seguire lo spettatore nasconderà uno dei due tarocchi uguali, e sul tavolo ne resteranno sette tutti diversi; applicando una delle regole, quella più adatta alla disposizione appena creata, il mentalista riuscirà a individuare l'Arcano nascosto dallo spettatore.

Nelle pagine seguenti è riprodotta la versione originale del "Voodoo Cards" di Karl Fulves e tutti i modelli stampabili, che consiglio di plastificare per avere una resa perfetta, e utilizzare per gli effetti descritti in questo e-book.

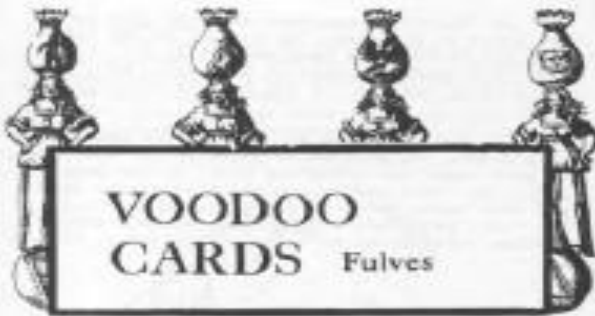
## Crediti e Ringraziamenti

Per l'elaborazione di questo studio ispirato al lavoro di **Karl Fulves** pubblicato nel 1969, "**VOODOO CARDS**", e riproposto nel 1993 nel suo **Pallbearers Review volume 5-8**, devo ringraziare **Mariano Tomatis** e la sua web-serie "Pillole di Mesmer". Nella sua Pillola numero 228 ne ha proposto una variante ispirata al gioco della "Morra Cinese"

Un enorme grazie anche al grande Karl Fulves per la quantità infinita di effetti creati.

Per le immagini degli schizzi geometrici e dei disegni di animali ringrazio **Freepik.com**, di cui ho utilizzato le risorse gratuite.

Per i Tarocchi ringrazio **Pixabay.com**, che ha concesso il libero utilizzo delle immagini.



These are a series of simple betting games which can be logically tied to ESP themes. I've used them as examples of how genuine telepaths can beat any game.

The Props

Three cards are used. They are engimicked and can be made from file cards, business cards or cardboard. Referring to the sketch below, the



back of each card is numbered as follows: on the back of the "1" card is a "3", on the back of the "2" card a "1", and on the back of the "3" card a "2". The starting position for each game is as indicated in the sketch.

The Even Money Match

While you turn your back a spectator picks up two of the cards and turns them over, picks up two cards again (not necessarily the same two) and turns them over, and then picks up two cards again and turns them over.

In most cases at this point two of the cards will match (if not, start over again from the basic starting position). Have him cover one of the matching cards.

You turn around and name which of the two other cards on the table matches the hidden card. It appears to be a 50-50 chance but you name the matching card instantly and are never wrong.

The system is this. When you turn around, if you see a 1 and a 3 on the table, the 3's will match. If you see a 1 and a 2, the 1's match. If you see a 2 and a 3, the 2's match. (Performed with ESP symbol cards, and with the magician blindfolded, the demonstration takes on the flavor of genuine telepathy.)

Blind Match

In this follow-up you produce a matching card also, but here you never see the cards. The cards are arranged as indicated in the sketch above and handed to the spectator.

While you turn your back the spectator de-

cidias as one card, say the 2. He turns this card over.

Ask him to turn the other two cards over. Then, for the final move, ask him to turn his original selection over.

The spectator hands you the cards under the table or behind your back. You tell him you will turn over the card which matches his in value, although you do not know the position of any card in the packet.

When the cards are removed from behind the back it is seen that there are two 2's, a successful match.

The system: When he hands you the packet, do nothing (but be impressive about it) because the proper match is already achieved.

A note on the handling: to eliminate turning the spectator's cards over twice, have him remove it from the packet, turn over the other two cards, then insert his card back in the packet.

Another Set

The spectator turns a card over. Then he turns over the other two cards. Then he turns over any two cards. Finally, he turns over any two cards.

At this point there will generally be two matching cards. Have him cover one. You turn and indicate which of the other cards on the table matches the hidden card.

The system: if you see a 1 and a 2, the 2's match. If you see a 1 and a 3, the 1's match. If you see a 2 and a 3, the 3's match.

Number Divination

This phase more closely conforms with a straight telepathy test. Again with the starting position as indicated in the sketch above, turn your back and have the spectator decide on a number. Say he thinks of 1.

Tell him to exchange his card with any other. He may exchange the "1" card with the "3" card.

Then tell him to pick up his card and the one he hasn't touched yet and turn them over simultaneously. In the example, he would pick up the "1" card and the "2" card and turn both over.

Finally, he is instructed to turn all three cards over.

You turn around and immediately name the thought-of number.

The system: When you turn around, either one number or two will be in their rightful (original) position. In other words, the "1" may be on the left, or the "2" may be in the center, or the "3" may be on the right.

If two numbers are in their rightful positions, the number not in its rightful position is the chosen digit.

If one number is in its rightful place, the number to the right of it is the chosen number.

Test Conditions

The final match game: while you turn your back the spectator mentally decides on a number and turns that card over. He exchanges the other two cards, and covers all three cards with a newspaper. (Cont'd on pg. 389)

(VOODOO CARDS: Cont'd from pg. 588)

back the spectator mentally decides on a number and turns that card over. He exchanges the other two cards, and covers all three cards with a newspaper.

Tell him that without looking you will turn the cards in such a way as to bring up a matching pair consisting of the thought number.

When you reach under the newspaper move the cards around, then turn all three cards over. When the paper is removed it appears that the only cards you touched were the two that produced the correct pair, since the third card appears unchanged.

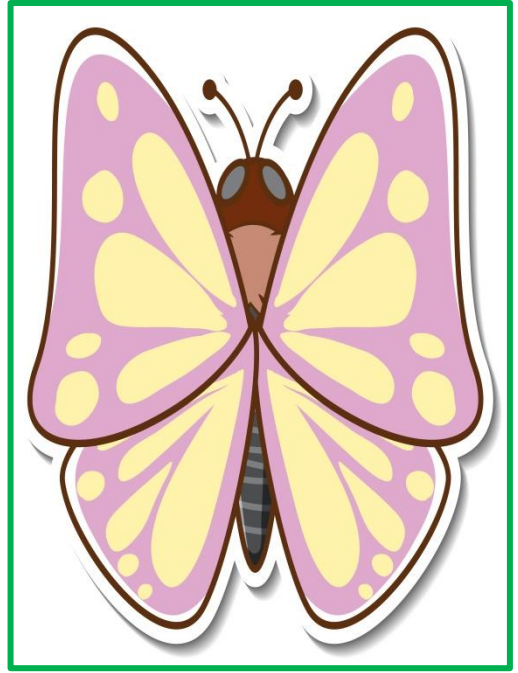
Feats like predicting the total of the three digits are also possible using related techniques.

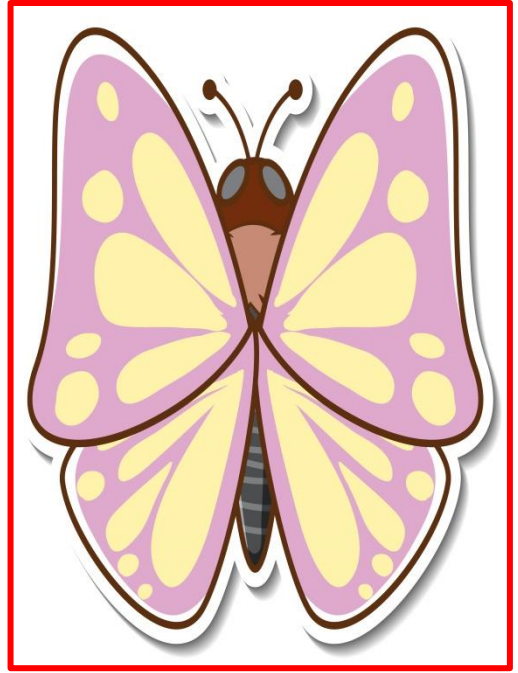


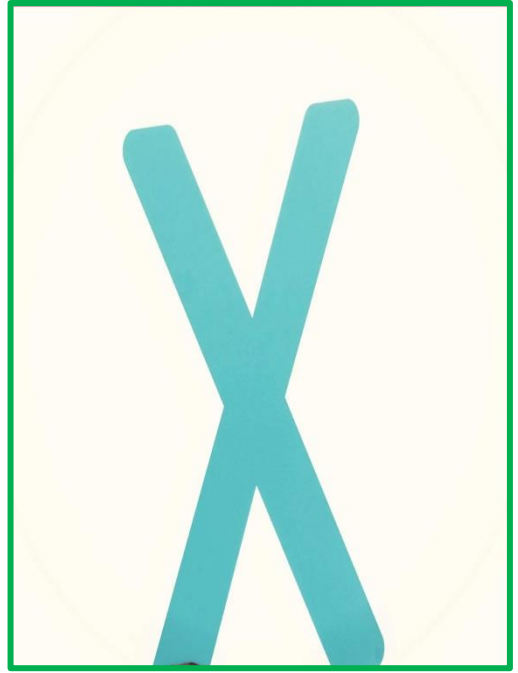


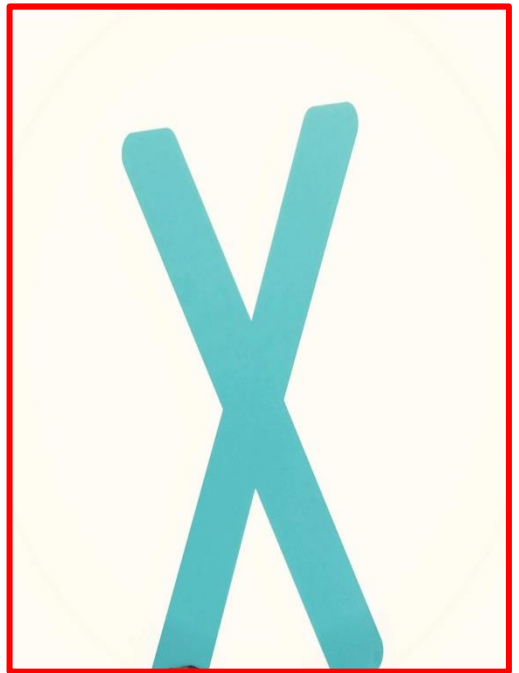


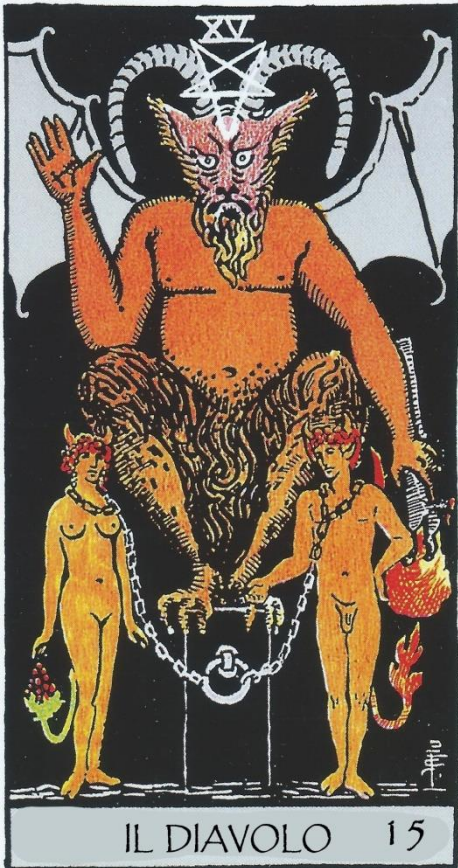
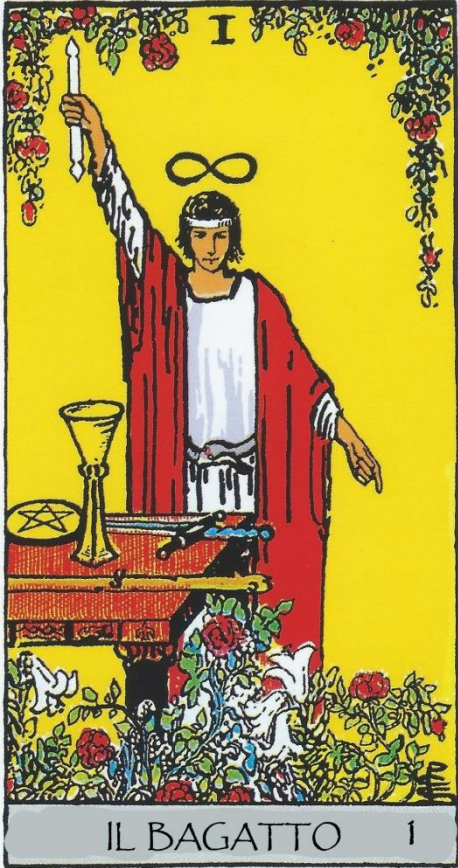


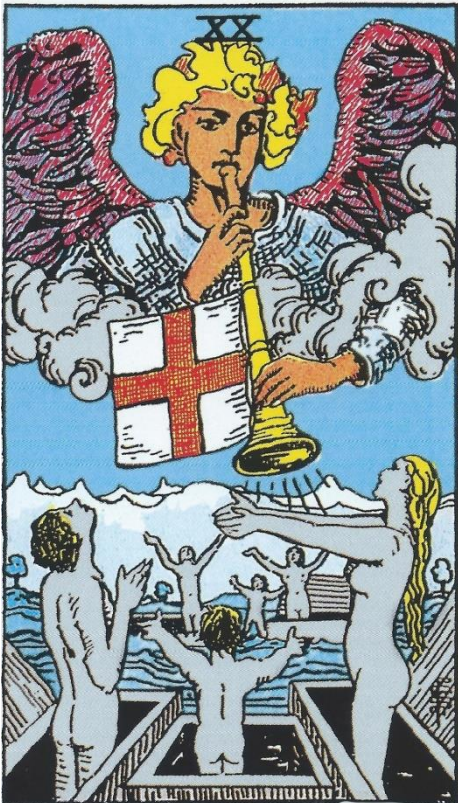












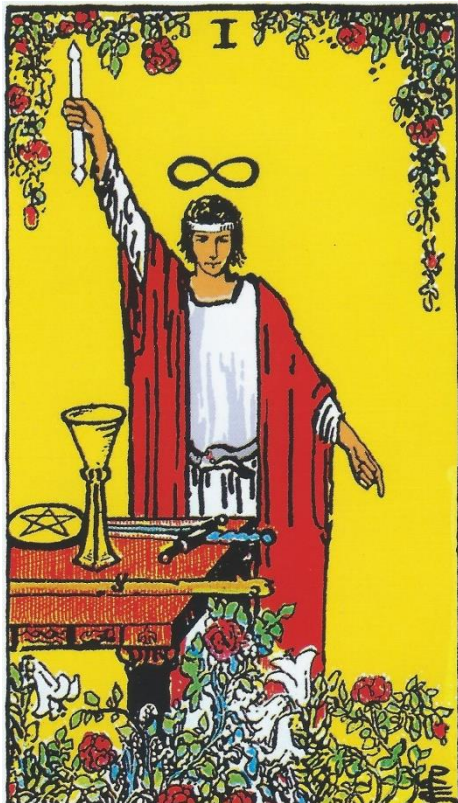
20 L'ANGELO



4 L'IMPERATORE



7 IL CARRO



1 IL BAGATTO

