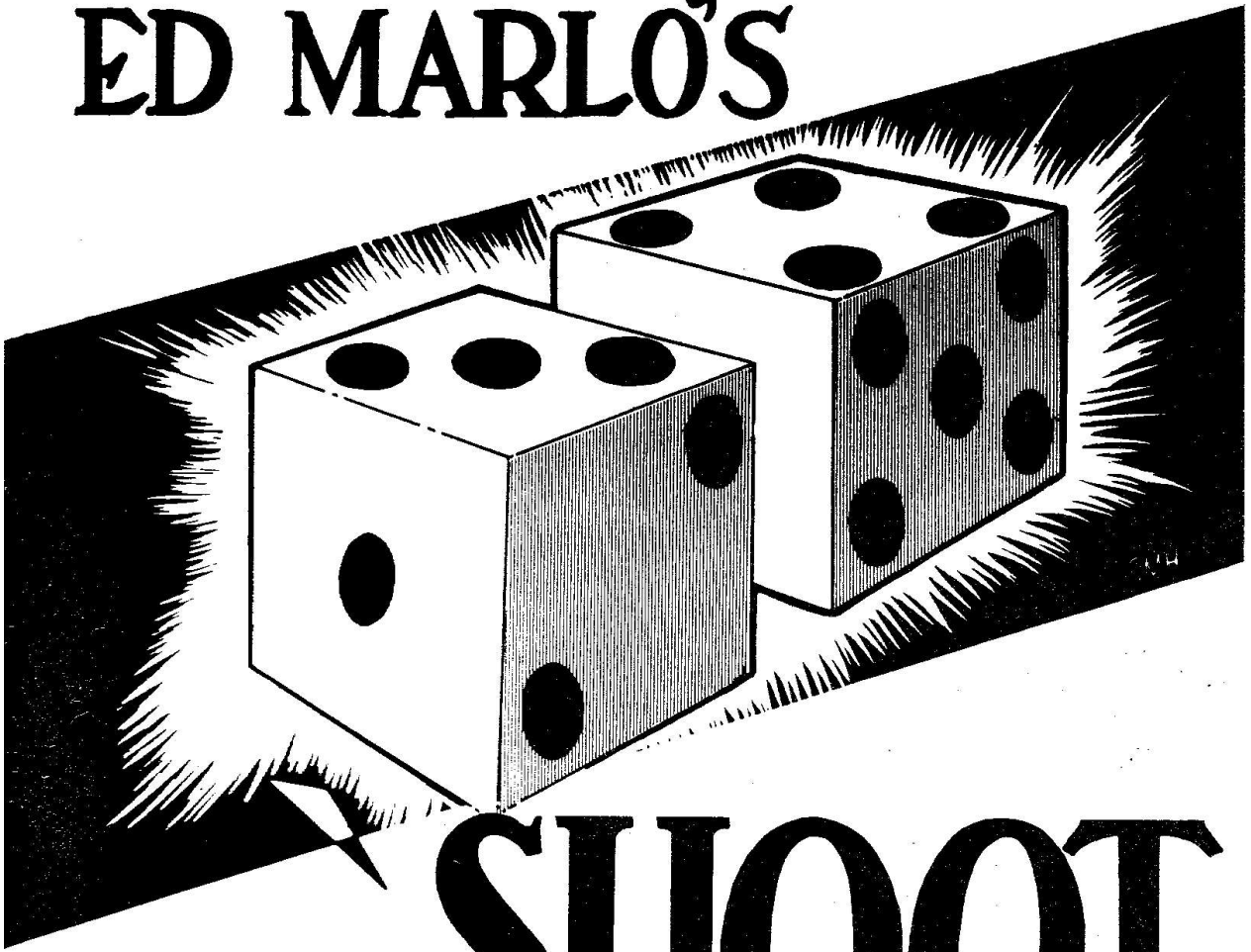


ED MARLO'S



SHOOT
The **WORKS**
A Complete Manual
of Dice Manipulation

SHOOT THE WORKS

Manuale completo di trucchi coi dadi, routine, e metodi per maghi
di Edward Marlo

Illustrazioni di Gordon M. Howatt

Pubblicato unicamente per motivazioni di intrattenimento da L.L. Ireland

109 N. Dearborn Street, Chicago, Illinois

1943

PREFAZIONE

Pubblichiamo questo volume sui dadi, rivolto ai prestigiatori, col preciso intento di aiutare la fraternità magica, che ha un sentito bisogno di materiale di questo genere.

Numerosi libri sul gioco d'azzardo hanno rivelato i metodi che i bari usano quando lavorano coi dadi (ed alcuni di questi metodi li troverete anche nelle pagine che seguiranno), ma tali libri non erano di grande interesse per gli illusionisti. Noi, invece, ci siamo impegnati per fornire in queste pagine routine con i dadi che siano divertenti, sorprendenti e varie. A chi imparerà queste routine, e ci aggiungerà la lezione finale sui dadi truccati, possiamo garantire una solida reputazione come "esperto di dadi".

L'autore e l'editore hanno fatto tutto il possibile per offrirvi strumenti utili a farvi strada in questo nuovo campo della magia: sottolineiamo tuttavia un limite. Il materiale che abbiamo raccolto deve essere usato unicamente a scopo di intrattenimento, o per spiegare ad altri come evitare di essere "fregati" dai bari professionisti.

Quando avrete padroneggiato le tecniche, i trucchi e le routine che vi forniremo, potrete aumentarne l'effetto servendovi della lezione finale. E l'unica cosa che ci dispiace è che non potremo essere lì, quando andrete in giro vestendo i panni del baro fatto e finito (ed utilizziamo l'espressione "fatto e finito" a ragion veduta¹) o illuminando il pubblico inconsapevole, a testimoniare la validità di questi metodi a prova di bomba.

E adesso, lasciate che vi mostriamo come prendere il controllo della Dea della Fortuna.

Chicago, 1943

Edward Marlo

¹*Finished*, l'espressione utilizzata nell'originale, può essere intesa sia come "fatto e finito", appunto, che come "educato". Il gioco di parole è intraducibile in italiano.

SEZIONE I

Per cominciare, presenteremo al lettore alcune routine, costruite a partire da routine più ampie, che si caratterizzano per la loro versatilità.

QUATTRO DADI E DUE CAPPELLI

Per questa routine vi serviranno quattro dadi normali, tutti delle stesse dimensioni e dello stesso colore; due cappelli, che possono essere presi in prestito; ed un dado più grande, di legno o di altro materiale (quello utilizzato per il Sucker Sliding Die Box² andrà benissimo).

L'effetto, per come il pubblico lo vedrà, sarà il seguente: due dei dadi vengono coperti con i cappelli, e due rimangono visibili. Uno dei due dadi coperti viaggia fino a raggiungere l'altro. Alla fine, sotto uno dei cappelli appare un dado gigante.

Le mosse che si utilizzano abitualmente in questo genere di routine³ sarebbero troppo rumorose, se eseguite con dei dadi. Quindi, ne introdurremo delle altre, che permetteranno a chi legge di eseguire questo gioco su un tavolo o su qualunque altra superficie solida. Potete inoltre presentare facilmente la routine su un tappeto, o su un foglio di giornale.

Iniziate disponendo i quattro dadi a formare un quadrato, come nella Figura 1, ma non copriteli ancora con i cappelli. Prendete in prestito i cappelli e tenetene uno in ciascuna mano per la tesa, col pollice all'esterno e le dita all'interno.

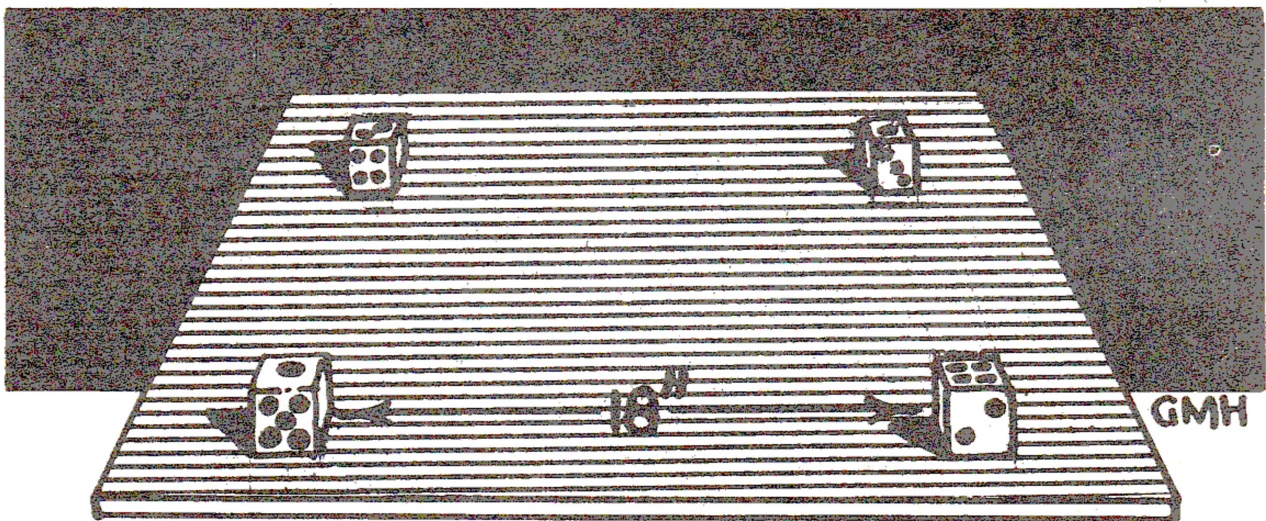


Figura 1

Coprite i due dadi superiori (i più lontani da voi). Richiamate l'attenzione sul fatto che con i due cappelli potreste coprire qualunque coppia di dadi e lasciarne scoperta qualunque altra. Mentre parlate, spostate i due cappelli verso il basso a coprire i due dadi inferiori (i più vicini a voi): nel momento in cui coprite quello in basso a destra, medio e anulare della mano destra lo pinzano tra di loro, come in figura 2.

² Gioco di prestigio, a tutt'oggi in vendita con lo stesso nome, costituito da un mobile con due scompartimenti non comunicanti. Un dado, grande abbastanza da riempire gli scompartimenti, viene messo in uno di essi, scompare ed appare nell'altro. Quindi il dado scompare del tutto.

³ Per questo genere di effetti (noti come *matrix*) di solito si utilizzano delle monete.

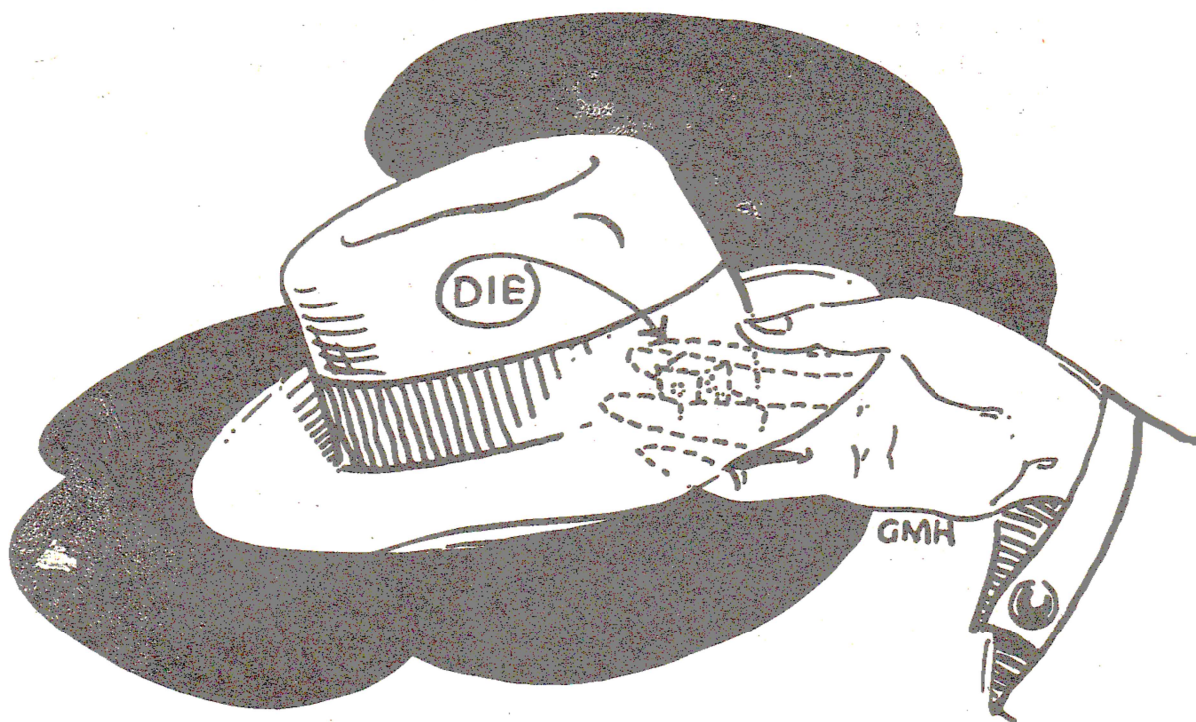


Figura 2

Ora spostate il cappello nella mano sinistra verso destra e, proprio quando state per raggiungere quello sotto cui avete la mano destra col dado pinzato, estraete quest'ultima da sotto il cappello, che resta nell'angolo inferiore destro. Immediatamente con la mano destra prendete il cappello dalla mano sinistra come in figura 3. Intanto, la mano sinistra sistema i tre dadi visibili.

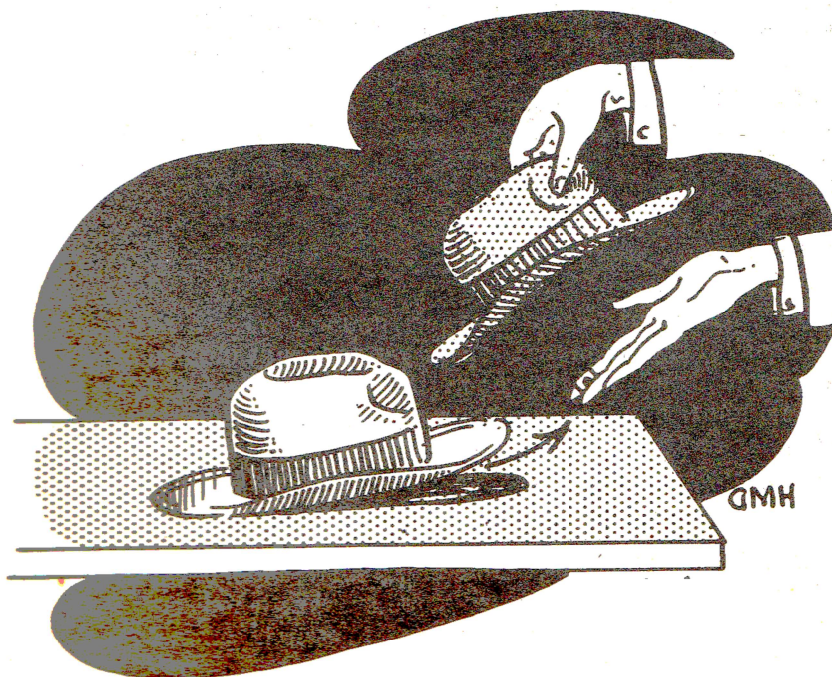


Figura 3

Mettete il cappello, ed insieme ad esso il dado che nasconde, sul dado superiore destro. Mentre depositate il cappello, la mano che tiene il dado viene appoggiata sul tavolo, le dita si separano e rilasciano il dado senza far rumore.

Ci sono dunque due dadi sotto il cappello in alto a destra, nessuno sotto quello in basso a destra, e due dadi visibili. Il pubblico però crede che ce ne sia uno sotto ciascuno dei cappelli, e due visibili.

Prendete il dado in basso a sinistra. Mostratelo tenendolo tra il pollice e le prime due dita della mano destra. Fate finta di depositarlo nella mano sinistra, ma in realtà stendete l'anulare contro il dado in modo da pinzarlo tra questo e il medio e tenetelo in impalmaggio⁴ come nella figura 4, in modo da aggiungerlo più avanti, senza far rumore, sotto il cappello, come già avete fatto col primo dado.

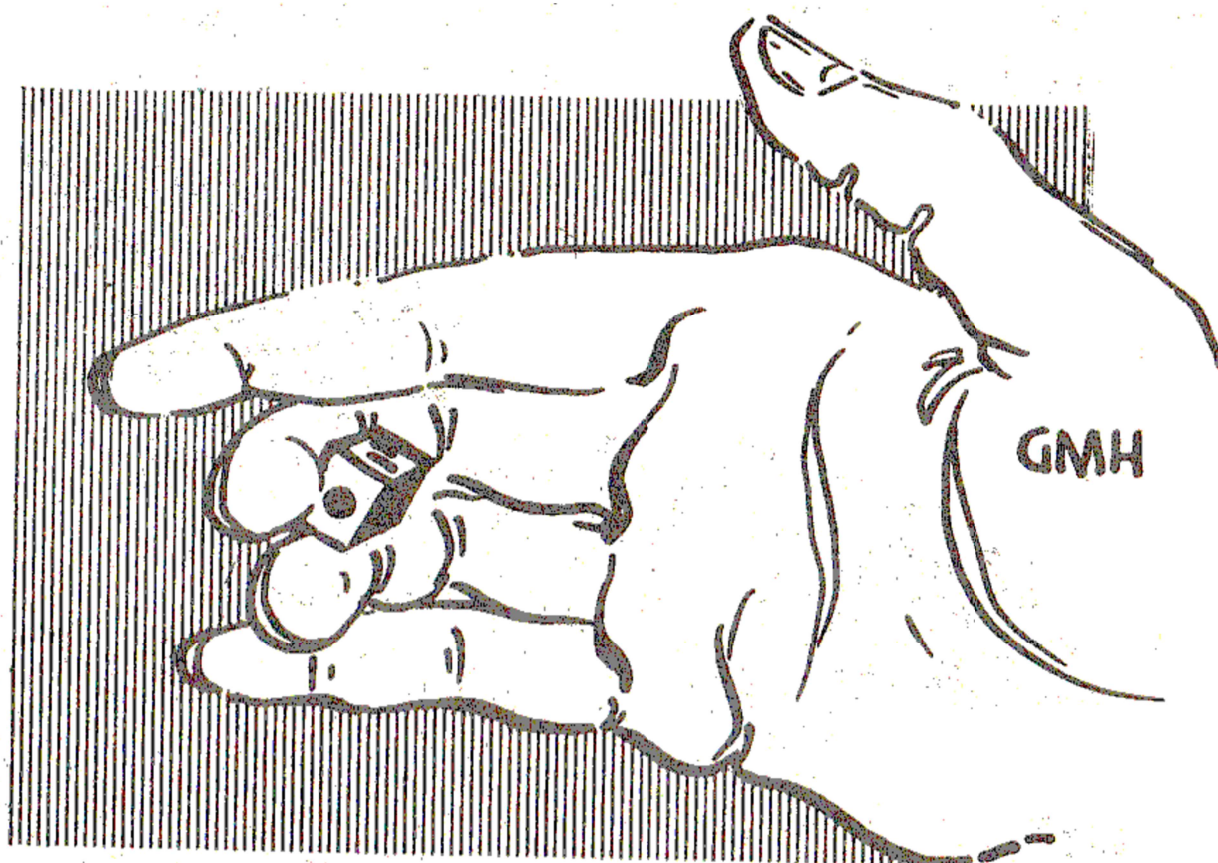


Figura 4

Mostrate la mano sinistra vuota. Stendetela in avanti, prendete il cappello in alto a destra per la cupola⁵ e mostrate che sotto di esso ci sono due dadi. Trasferite il cappello dalla mano sinistra nella destra e sistemate i dadi con la sinistra. Coprite di nuovo i dadi col cappello che avete nella mano destra ed aggiungete segretamente il terzo dado. Prendete il dado nell'angolo in alto a sinistra e lanciatelo sotto il cappello in basso a destra. Il pubblico immaginerà ora che avete due dadi sotto ciascun cappello. In realtà, ne avete uno soltanto sotto il cappello in basso a destra e tre sotto quello in alto a sinistra.

Ordinate ad uno dei cubi di passare. Alzate il cappello di destra per mostrare che c'è solo un dado. Quando rimettete a posto il cappello, pinzate il dado come in figura 2. Mano e

⁴ Tecnica, solitamente utilizzata con le monete, per nascondere un oggetto nel palmo della mano. Vedi anche nota 10.

⁵ La cupola o corona è la parte bombata del cappello, opposta alla tesa, che è il bordo che le corre intorno.

cappello rimangono fermi, mentre il cappello di sinistra viene alzato per mostrare i tre dadi. Utilizzando questo diversivo, eseguite le stesse mosse della figura 3. La mano destra mette giù il cappello aggiungendo il quarto dado.

Concludete l'effetto facendo magicamente passare l'ultimo dado. Alzate il cappello in basso a destra per mostrare che il dado è sparito. Trasferite questo cappello nella mano sinistra, tenendolo per la tesa con la bocca verso di voi. Rigidate l'altro cappello mostrando quattro dadi. Ciò offre il diversivo perfetto per caricare il dado gigante (il "finale a sorpresa") da sotto la giacca nel cappello, come in figura 5. Mettete con delicatezza il cappello sul tavolo in modo che non ci sia rumore. Prendete uno dei dadi e dite che ripeterete l'effetto. Fate sparire il dado come già spiegato. Alzate il cappello e mostrate il dado gigante.

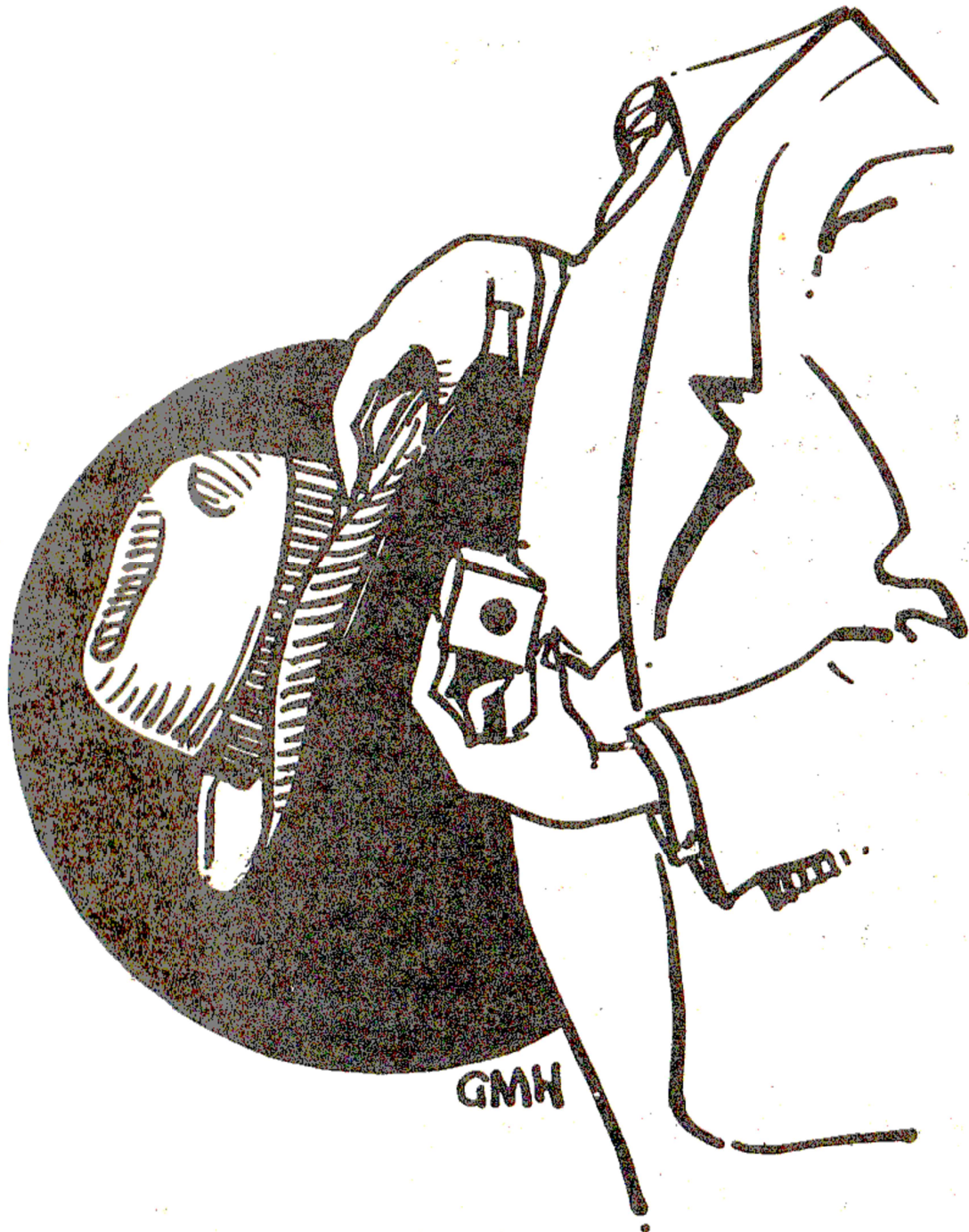


Figura 5

Anche se la routine qui descritta è stata eseguita, in momenti diversi, con oggetti diversi, crediamo che l'uso dei dadi gli darà quel tocco adulto che è drammaticamente necessario alla magia dei giorni nostri.

ATTRAVERSO IL TAVOLO

Questa routine è praticamente identica a *Quattro dadi e due cappelli* e si utilizzano gli stessi oggetti. Tuttavia è abbastanza sorprendente da confondere chi potrebbe aver visto la prima versione. L'effetto è il seguente: i dadi penetrano il tavolo ed appaiono sotto il cappello.

Partite dalla stessa configurazione di *Quattro dadi e due cappelli*. Coprite due dadi ed eseguite lo steal⁶ come nel primo effetto (figure 1, 2 e 3). Quando giungete al punto in cui ci sono due dadi sotto il cappello in alto a destra, invece di prendere uno dei dadi visibili e farlo sparire, prendetelo con la mano sinistra e mettetelo apparentemente sotto il tavolo. In realtà però lo depositate in grembo, mentre la mano sinistra continua il suo tragitto.

Le nocche bussano contro il tavolo; intanto, la mano destra pinza tra medio e anulare il dado sotto il cappello in basso a destra. La mano sinistra può quindi essere tirata fuori e mostrata vuota, per poi prendere il cappello in alto a destra, che viene trasferito nella mano destra mentre la sinistra mostra che sotto di esso ci sono due dadi. Rimettete a posto il cappello con la mano destra, posizionando segretamente il terzo dado.

Ripetete ora le stesse mosse per l'ultimo dado visibile. Per l'ultimo dado non fate nulla, ma semplicemente ordinategli di lasciare il cappello ed unirsi agli altri.

Il "dado a sorpresa", ovviamente, viene caricato nel modo già descritto.

TRE DADI E UN CAPPELLO

Questo è un effetto che, se eseguito con destrezza, risulta davvero grazioso. Mettete su un tavolo un cappello e tre dadi, tenendone un quarto impalmato nella mano destra così come impalmereste una palla da biliardo⁷. Se avete la pelle del palmo secca, vi risulterà difficile impalmare un dado, ma basterà inumidirla un po' e riuscirete a farlo senza problemi.

Mettete il cappello sul tavolo a bocca in alto. Mentre lo fate, gettate all'interno il dado impalmato. Prendete uno dei dadi con la mano destra e fate finta di metterlo nella sinistra, mentre in realtà lo impalmate. La mano sinistra fa quindi un movimento sotto il tavolo, come a lanciare qualcosa. Mostrate che la mano sinistra è vuota mentre la destra ribalta il cappello e fa rotolare fuori il primo dado. Rimettete a posto il cappello e rimettete il dado all'interno, aggiungendo quello impalmato.

Ripetete le mosse illustrate con gli altri due dadi.

Quando farete rotolare i tre dadi fuori dal cappello, ve ne resterà ancora uno impalmato nella mano destra. Fatelo cadere segretamente nel cappello, che terrete per la tesa, a cupola in basso, col pollice fuori e le dita dentro.

Nella seconda fase di questo mistero un dado sparisce dopo essere stato lanciato in aria, per ricomparire nel cappello: il pubblico non lo vedrà, ma lo sentirà cadere al suo interno. L'effetto viene ripetuto con gli altri due dadi.

Far sparire i dadi è semplice: basta impalmarli mentre li lanciate in aria. Gli occhi degli spettatori seguiranno il vostro movimento e sembrerà che i dadi siano scomparsi; stendete il cappello in avanti e fate udire per bene il rumore dell'"arrivo". Ecco come crearlo.

Tenete le dita dentro il cappello, contro l'orlo in pelle⁸. Appoggiate il medio sull'unghia dell'indice. Premete il medio contro l'indice e contemporaneamente fate scivolare

⁶ Gli *steal* sono le tecniche mediante le quali l'illusionista sottrae segretamente qualcosa.

⁷ "Palla da biliardo", in ambito illusionistico, indica una palla costruita negli stessi materiali di una vera palla da biliardo, ma un poco più piccola. Per maggiori informazioni si può leggere l'introduzione al capitolo *Palle da biliardo* del *Manuale completo di magia* di Mark Wilson.

quest'ultimo di lato, così da provocare uno schiocco quando il medio sdrucchiola dall'indice e batte contro la striscia di pelle. Tutto qui, ma vi assicuro che è molto efficace. Imparate questa tecnica e sarete in grado di eseguire anche la prossima routine.

UN DADO E UN CAPPELLO

Questa routine, davvero divertente, strappa sempre una risata. L'effetto: un dado viene lanciato in aria, sparisce, poi cade invisibilmente, ma in maniera udibile, in un cappello. Il prestigiatore lo prende, lo mostra al pubblico, quindi lo fa passare attraverso la cupola. Ancora una volta il dado viene estratto e fatto sparire. Si sente quindi il rumore del dado che cade nel cappello e questa volta è lo spettatore stesso a tirarlo fuori. Non si utilizzano duplicati.

Il suono, ovviamente, si realizza con il medio, come spiegato in precedenza. La prima volta che lanciate il dado in aria in realtà lo impalmate. Per farlo ricomparire, mettete nel cappello la mano col dado impalmato ed apparentemente tiratelo fuori da lì. Mostratelo in punta di dita.

La seconda volta il dado viene apparentemente lanciato attraverso la cupola: in realtà, lo impalmate, e subito dopo producente il rumore del dado che cade nel cappello. La mano col dado impalmato viene messa nel cappello come se volesse tirarlo fuori, ma questa volta il dado viene lasciato all'interno. La mano esce tenendo le dita chiuse, come se effettivamente tenesse il dado. Fate dunque il gesto di lanciarlo in aria. Questa volta, dopo aver fatto "suonare" il cappello, fate tirare fuori il dado ad uno spettatore.

Non tralasciate questo piccolo esperimento. È uno dei miei preferiti e posso garantire sulla sua efficacia.

TRASPOSIZIONE DI DADI

Questo effetto si esegue spesso con le monete⁸, ma crediamo che risulti molto migliore con i dadi. È più spettacolare perché i dadi possono essere fatti rotolare sul tavolo, dove si separano gli uni dagli altri e risultano meglio visibili.

L'effetto, dal punto di vista del pubblico, è che tre dadi rossi sono tenuti in una mano e tre dadi bianchi nell'altra. Uno per uno i dadi bianchi viaggiano per unirsi a quelli rossi, finché tutti e sei i dadi non sono nella stessa mano.

In realtà, i dadi utilizzati sono sette, ma il pubblico ne vede soltanto sei. Un dado bianco aggiuntivo è impalmato nella mano destra.

Prendete i tre dadi bianchi nella mano sinistra. Gettateli quindi nella mano destra, trattenendone però uno, in modo che solo due la raggiungano. Qui, però, questi si uniscono al dado impalmato, e dunque potete mostrarne tre quando li fate cadere sul tavolo. Prendete i dadi rossi uno alla volta e metteteli con la mano destra nella sinistra come mostrato nella figura 6: ora qui avete un dado bianco e tre rossi. Riprendete dal tavolo i dadi bianchi uno alla volta nella mano destra, impalmando il primo e tendendo gli altri due sulla punta delle dita.

⁸ Su molti cappelli da uomo, è presente una striscia di pelle che corre lungo il margine tra la cupola e la tesa.

⁹ Gli effetti di questo genere si chiamano *coin across*.

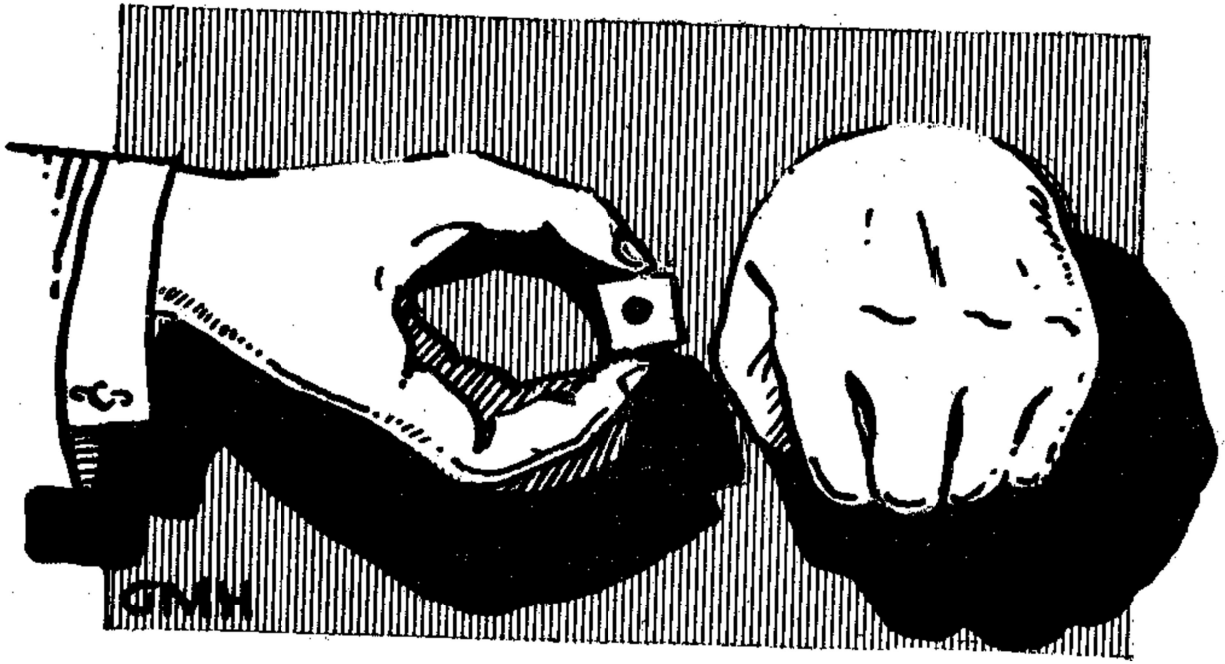


Figura 6

Ordinate ad uno dei dadi di passare e lanciate sul tavolo due dadi dalla mano destra. Aprite la mano sinistra, mostrando tre dadi rossi ed uno bianco; quest'ultimo lo terrete pronto per l'impalmaggio alle dita¹⁰, come in figura 7. Passate i dadi nella mano destra, trattenendo quello bianco; tuttavia, siccome nella destra ne avevate un altro sembrerà che siano gli stessi che avete appena mostrato. Gettate questi dadi sul tavolo, quindi raccoglieteli per inserirli nel pugno sinistro chiuso (guardate ancora la figura 6), dove si uniscono al secondo dado bianco impalmato.

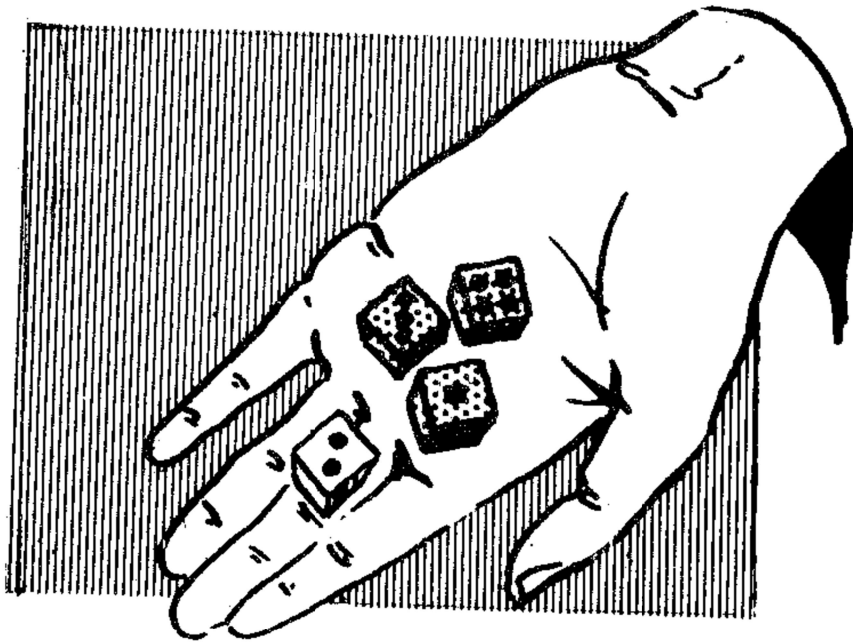


Figura 7

¹⁰ L'impalmaggio alle dita è una tecnica di impalmaggio in cui l'oggetto da nascondere viene trattenuto tra la base delle dita (di solito medio ed anulare) ed il palmo, grazie ad una leggera flessione delle dita stesse. Si rimanda ancora al *Corso completo di magia* di Mark Wilson o a *Modern coin magic* di J.B. Bobo per maggiori informazioni.

Eseguite una seconda volta le stesse mosse di prima, con l'unica differenza che la mano destra questa volta farà cadere un solo dado.

L'ultima volta, infine, la mano destra non fa cadere alcun dado, perché si suppone che si sia già trasposto nell'altra mano. Aprite la mano sinistra e mostrate che all'interno ci sono tre dadi bianchi e tre rossi. Fateli rotolare sul tavolo, poi raccoglieteli tutti insieme con le due mani e mettetevi in tasca. Avrete così posto fine ad una routine che risulterà brillante... purché vi siate esercitati abbastanza.

TRIPLA ROUTINE DI DADI

Questa routine di dadi sarà una piacevole aggiunta al repertorio di qualunque mago da bar; inoltre, si può eseguire anche al tavolo in un contesto di close-up. In breve, l'effetto è il seguente: si mettono due dadi in una mano ed un terzo in tasca; quest'ultimo viaggerà poi dalla tasca alla mano. Questo è il concetto di base, ma ci sono tutta una serie di sorprese che diventeranno ed inganneranno coloro che non sono a parte del segreto. Avrete bisogno di cinque dadi bianchi di dimensioni normali e quattro dadi più piccoli, pure bianchi, di quelli che si trovano nei negozi di articoli da regalo. Vi servirà anche una moneta, ad esempio un mezzo dollaro, che dovrete tenere nella tasca destra dei pantaloni.

Mostrate tre dadi bianchi sul tavolo, mentre ne tenete un quarto impalmato nella mano destra. Prima di iniziare la routine, avrete provveduto ad infilare con discrezione un quinto dado nella tasca di uno spettatore. Ovviamente, i dadi sono tutti delle stesse dimensioni. Prendete un dado dal tavolo e mettetelo nel palmo della mano sinistra. Prendetene un secondo e fate la stessa cosa, rilasciando contemporaneamente il dado impalmato. Chiudete immediatamente la mano sui tre dadi. Prendete l'ultimo dado dal tavolo e infilatevelo nella tasca destra della giacca, dove avrete in precedenza messo anche i quattro dadi piccoli, e lasciatelo lì. Tirate fuori la mano, vuota, e premete sul polso sinistro con la mano destra, come nella figura 8. Aprite la mano sinistra e fate rotolare fuori i tre dadi.

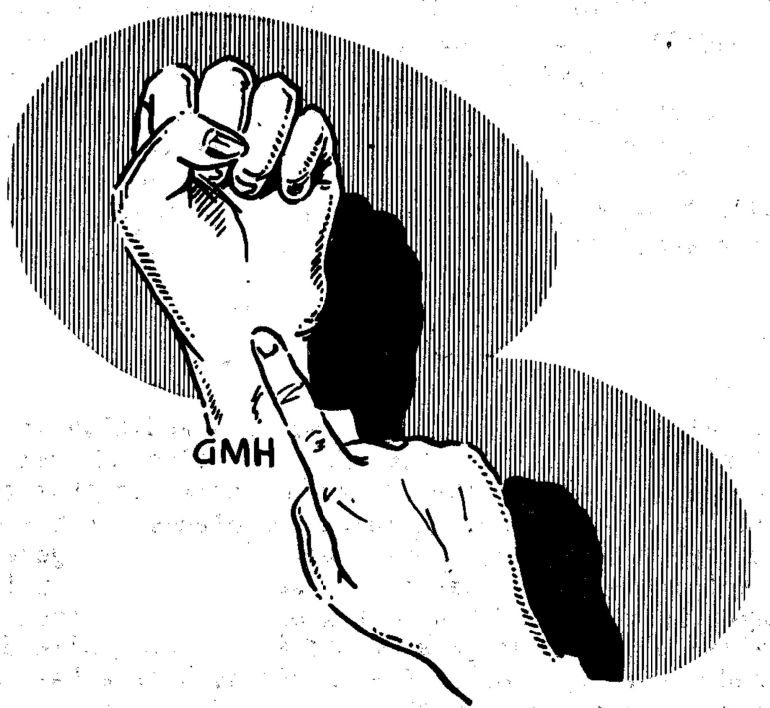


Figura 8

Ripetete l'effetto mettendo due dadi nella mano sinistra; questa volta, ne depositate effettivamente solo due. Mettete il terzo in tasca e lasciatelo lì. Premete sul polso, come

prima, poi lanciate i dadi. Naturalmente, vi mostrerete sorpresi quando ce ne saranno solo due. Voltatevi verso lo spettatore su cui avete caricato il quinto dado ed accusatelo di avere il dado mancante. Mentre si guarda nelle tasche, caricate nella mano destra uno dei dadi piccoli.

Otterrete una grossa risata quando lo spettatore si troverà addosso il quinto dado.

Prendete uno alla volta due dei dadi grandi e metteteli nel pugno sinistro, aggiungendo il dado piccolo insieme col secondo. Mettete il terzo dado nella tasca ed impalmate un altro dei dadi piccoli. Premete il polso sinistro e chiedete: “Quanti ce ne sono?”. Qualunque sia la risposta, fate rotolare fuori i due dadi grandi e quello piccolo.

Prendete un dado grande, mettetelo nella mano sinistra. Mettete anche il dado piccolo nella stessa mano, e contemporaneamente aggiungete quello impalmato. Portate quindi il dado grande rimasto nella tasca della giacca, ed intanto impalmate un terzo dado piccolo. Gettate sul tavolo i due dadi piccoli e quello grande.

Mettete i due dadi piccoli nella mano sinistra insieme a quello nascosto in impalmaggio. Mettete il dado grande in tasca, e contemporaneamente impalmate l'ultimo dado piccolo.

Ancora una volta fate rotolare fuori i dadi. Quindi rimetteli nella mano sinistra uno per volta, mostrandone solo tre sul palmo aperto. Quello che fate ora, apparentemente, è lanciare i dadi nella mano destra: in realtà ne impalmate uno nella mano sinistra, ma quando gli altri due raggiungono quello nella mano destra sembrerà che effettivamente li abbiate lanciati tutti e tre dalla mano sinistra alla destra. Questa mossa è simile a quella usata in *Trasposizione di dadi*, che abbiamo spiegato in precedenza.

La mano destra ora riporta apertamente due dei dadi piccoli nella mano sinistra e lascia l'ultimo rimasto in tasca. La mano sinistra viene quindi aperta, permettendovi così di mostrare tre dadi per l'ultima volta. Abbiamo detto “per l'ultima volta”, ma ora arriva il finale a sorpresa.

Prendete uno dei dadi e mettetelo nella tasca destra dei pantaloni, dove avete il mezzo dollaro, che impalmate. Prendete anche il secondo dado e fate finta di metterlo nella mano sinistra. In realtà, le dita trattengono il dado e lasciano cadere solo la moneta nella mano sinistra, che immediatamente si chiude attorno ad essa. Prendete l'ultimo dado rimasto dal tavolo e mettetelo in tasca, insieme a quello impalmato. Tirate fuori la mano, vuota, mentre chiedete agli spettatori: “E ora quanti?”. Non importa cosa risponderanno: affermate “Be’, abbiamo giocato coi dadi così a lungo, che è normale che abbiamo fatto un po’ di soldi”. E mentre lo dite, aprite la mano e fate cadere la moneta.

Vi accorgete che al pubblico piace questo genere di trucco e ne ricaverete fama di grande abilità con i dadi¹¹.

Al posto della moneta, potreste utilizzare un mucchietto di piccoli dadi colorati, i più piccoli che riuscite a trovare. Metteteli in un pezzo di stoffa soffice nella vostra tasca, cosicché non facciano rumore. Utilizzateli come sorpresa, facendoli rotolare sul tavolo in un arcobaleno di colori, e sarete deliziati da un buon numero di oh! e di ah!

¹¹ Marlo parla qui di *galloping dominoes*, termine gergale per indicare i dadi, soprattutto quelli usati nel gioco del *craps* (vedere oltre).

SEZIONE II

“È così vecchio, che è nuovo!”

In questa sezione ci dedicheremo alla magia con i dadi in cui si usa anche la tazza per dadi¹². Prima di andare avanti vorremmo ringraziare Tony Platt di Milwaukee per il suo aiuto. Il signor Platt è un esperto di dadi, nonché un mago, da trent'anni. Dopo aver passato un paio d'ore con Tony, chiunque penserà che c'è poco che non sappia sui dadi. Come se ciò non fosse abbastanza per un uomo solo, anche la sua abilità con le carte è superlativa. Aggiungete a tutto ciò la sua personalità geniale, e capirete perché (c'è poco di cui essere sorpresi) i suoi clienti siano in costante aumento, e portino i loro amici, provenienti da tutto il Wisconsin, a vedere Tony, che lavora in una piccola, accogliente taverna al 3470 di North Oakland Avenue a Milwaukee. Cercatelo, se passate da quelle parti¹³.

È stato Tony a suggerire di intitolare questa sezione “È così vecchio, che è nuovo!”, perché lui, i giocatori d'azzardo, chi vende dadi e le altre persone del mestiere conoscono questi trucchi da parecchi anni, e nonostante questo molti maghi troveranno il materiale che vi proponiamo completamente nuovo e sorprendente.

Qualche mago potrebbe aver compreso, dopo aver visto qualcuno che li usava, il valore che i dadi possono avere in termini di intrattenimento, ma ha poi lasciato cadere quest'opportunità non essendo riuscito a trovare istruzioni utili per la prosecuzione del suo percorso. Questo è uno dei motivi per cui tutto il materiale contenuto in questo libro è di estremo valore per i maghi. Crediamo fermamente che i trucchi coi dadi, se ben eseguiti dopo una lunga pratica, siano tra i più difficili da “scoprire”. Riuscirete ad imbrogliare le **STESSE PERSONE** più e più volte con queste routine, e li sentirete dire (anche se sono compagni maghi) “Per la miseria, fallo ancora!”.

Cominceremo con un numero di stupefacente giocoleria, che solo di recente sembra essere diventato di moda tra i ragazzi, benché le sue origini si perdano nelle nebbie della storia. I nostri antenati, radunati nella prima taverna di tronchi del Wisconsin, sono rimasti senza parole di fronte ad esso. Le prostitute ed i loro ricchi accompagnatori, chinati sopra tavoli da gioco dorati coperti di velluto della Chicago precedente al Grande Incendio¹⁴, devono essersi meravigliati per questo miracolo. Non c'è dubbio che viaggiò verso ovest con la corsa all'oro, quando carte, dadi e Barbary Coast¹⁵ divennero sinonimi. Qualche manipolatore di dadi dalle lunghe dita avrà eseguito questo gioco al Casinò de L'Avana, o sotto i candelieri di cristallo di Monte Carlo, o in una puzzolente bisca del Cairo o di Alessandria, dove si giocava d'azzardo e si praticavano altre virtuose attività. E sicuramente, a Shangai, Hong Kong o Manila nessun baro cinese con la faccia da poker avrà ignorato un simile richiamo.

Che un simile prodigio possa esistere così a lungo ed essere diffuso così ampiamente, nonostante lo conosca un numero così esiguo di persone, è una prova eloquente del fatto che la scienza del gioco d'azzardo protegge se stessa.

Il trucco di cui abbiamo appena finito di cantare le lodi è in effetti piuttosto semplice: quattro dadi sono impilati uno sopra l'altro con una tazza da dadi. Niente di più facile... ma l'effetto

¹² La tazza per dadi (*dice cup*) è un bicchiere, oggi costruito soprattutto in plastica, con o senza coperchio, con l'interno a volte foderato di velluto o altro materiale morbido, in cui i dadi possono essere mescolati prima di lanciarli.

¹³ Non è più possibile farlo: la taverna ha chiuso e, al suo posto, c'è un negozio di articoli per fumatori.

¹⁴ Per le prostitute, Marlo utilizza un'altra espressione gergale: *painted women* (donne dipinte). Quelli che ho voluto indicare come “ricchi accompagnatori” sono invece indicati nell'originale con l'espressione *be-diamond escorts*, di difficile interpretazione. Il Grande Incendio di Chicago avvenne nel 1871.

¹⁵ Quartiere a luci rosse di San Francisco, nato all'incirca a metà dell'Ottocento, quando la corsa all'oro della California portò nello stato americano circa 300000 persone.

che produce è quello della dinamite. Vi basterà vederlo per desiderare di farlo vostro più di qualunque altro trucco a cui abbiate mai assistito. **Be'**: può essere vostro, ma richiederà tutto il vostro impegno.

È stato Tony Platt a donarci il maneggio, le mosse e la routine, e lui ed i suoi compagni manipolatori di dadi eseguono quest'ultima come la riportiamo. L'ho provata, ho imparato ad eseguirla, ed ho trovato le mosse fattibili e pratiche. Come ho fatto? Semplice: concentrandomi ed allenandomi. Lo stesso può fare qualunque altro mago.

Ed ora, andiamo.

LO STACK DI DADI

Questa routine è tra le preferite di John Paul, di Chicago, che per molti anni è stato un'attrazione del Nineties Bar, all'Hotel La Salle¹⁶. Maestro in numerosi, deliziosi trucchi, non esegue nulla che non sia pura magia; a ciascuno dei suoi effetti dà il suo piccolo tocco speciale, che è solo suo, e che quindi è inutile cercare di imitare. Prendete esempio da lui in questo senso, però: sviluppate un vostro stile ed una vostra personalità, un modo interessante ed elegante di muovere le mani quando lavorate coi dadi, e questo migliorerà la vostra performance del 100%.

Per questa routine vi servirà una tazza da dadi non svasata, senza bordature né orli sull'imboccatura. L'altezza ideale è di circa 9 centimetri, la larghezza dell'imboccatura di poco più di 6 centimetri; l'interno dovrebbe essere liscio. La dimensione dei dadi, invece, dovrebbe aggirarsi attorno a 1,5-2 centimetri di lato¹⁷. Impilati l'uno sull'altro, non devono raggiungere né toccare il fondo della tazza, quando questa è posizionata con l'imboccatura in basso.

Vi abbiamo dato tutte queste indicazioni perché riteniamo che i migliori risultati si ottengano con una tazza e dei dadi di queste dimensioni. Una piccola variazione in un verso o nell'altro è comunque accettabile.

C'è un fondamentale in questo numero di giocoleria che deve essere padroneggiato per poter eseguire l'effetto. Ma, prima di rivelarvelo, permetteteci di illustrare la routine come la vede il pubblico, come la vedreste voi se guardaste Tony Platt che la esegue.

Vengono mostrati quattro dadi e la tazza. Allineati i dadi, l'esecutore gira la tazza a bocca in giù e con un rapido movimento di torsione del polso raccoglie i dadi sotto la tazza, che poi spinge da un lato. A quel punto solleva la tazza e (miracolo dei miracoli) i quattro dadi sono uno sull'altro. Quindi ripete il trucco, impilando i dadi ancora una volta.

L'esecutore mette poi due dadi l'uno accanto all'altro¹⁸. Con due rapide mosse li raccoglie sotto la tazza ed ancora una volta ecco la pila, costruita in due soli colpi.

Qui l'esecutore esagera: raggruppati i quattro dadi sul tavolo, con un unico colpo riesce nell'impossibile impresa di impilarli di nuovo l'uno sull'altro.

Uno spettatore sceglie allora un numero tra uno e sei. I dadi vengono quindi impilati raccogliendoli uno ad uno, ma col dado in cima che mostra il numero scelto. Quest'ultima fase può essere ripetuta tutte le volte che si vuole. Infine, dopo aver scelto un altro numero, è lo spettatore ad alzare la coppa. I dadi sono spariti!

¹⁶ L'Hotel La Salle esiste ancora a Chicago. Il Nineties Bar non più.

¹⁷ Marlo fornisce le misure in pollici. Per la precisione: l'altezza della coppa è di tre pollici e mezzo, la sua larghezza di due pollici e mezzo, ed il lato dei dadi di undici sedicesimi di pollice.

¹⁸ Nell'originale: *he now places two dice side by side*. Probabilmente, quel che si vuole intendere è che i dadi vengono divisi in due coppie, i cui componenti si toccano per una faccia. In questo modo, si può costruire una pila in sole due mosse, raccogliendo prima una coppia e poi l'altra.

Questa è la routine. Tenete a mente che dovrete mangiarne di minestra¹⁹ prima che riusciate ad eseguirla con la facilità e l'eleganza di Tony Platt e Johnnie Paul.

Iniziamo imparando la tecnica fondamentale. Si tratta di un movimento del polso da un lato all'altro. Prendete la vostra tazza per dadi e tenetela con l'apertura in basso come in figura 9. Ora spostate il polso da un lato all'altro, descrivendo una specie di arco. Anche l'avambraccio si sposta leggermente. Guardate la figura 10, che vi aiuterà a capire meglio di qualunque parola.

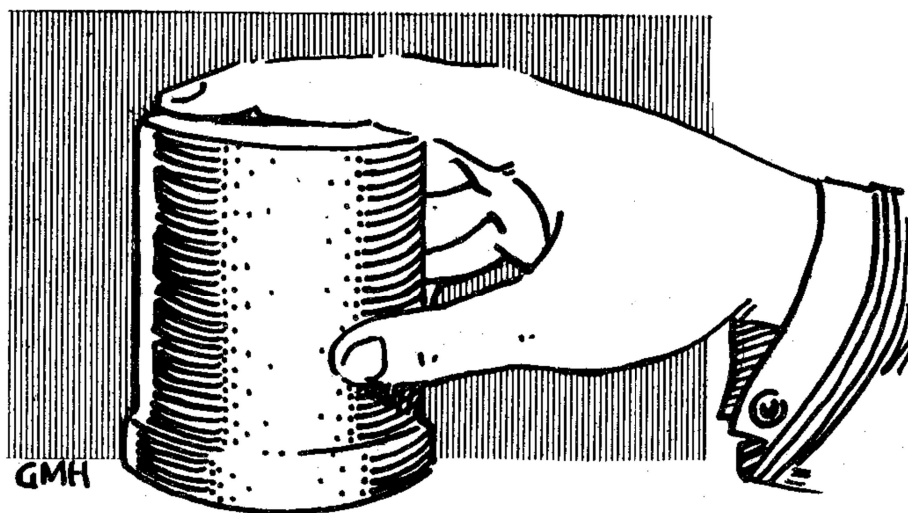


Figura 9

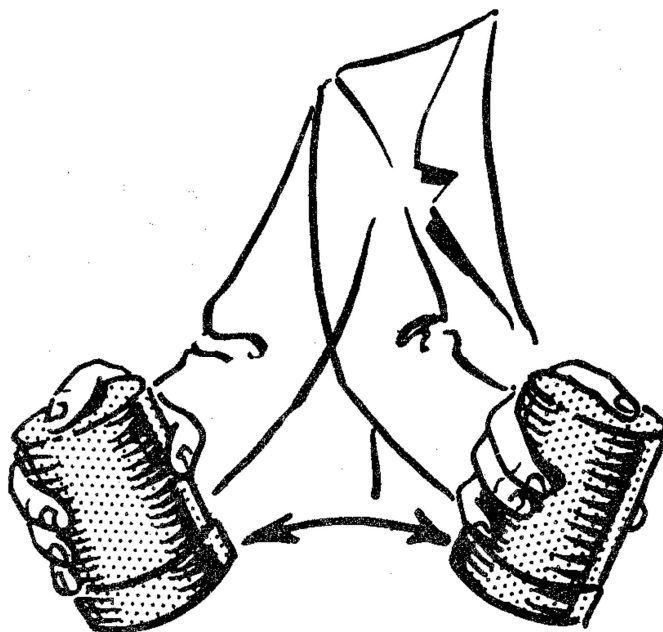


Figura 10

Allineate i quattro dadi come in figura 11. Mettete la tazza sopra il primo dado. Ora, per rendere l'idea di come dev'essere raccolto il dado sotto la tazza, ruotate il polso in modo che la tazza si inclini da un lato e dall'altro come in figura 12. Ancora con questo movimento, spostatevi sul secondo dado, quindi sul terzo, quindi sul quarto. Quando raggiungete il quarto

¹⁹ Marlo scrive letteralmente: *you have to burn plenty of midnight oil*, dovete bruciare parecchio olio di mezzanotte. Il modo di dire prende origine dai tempi in cui si utilizzavano ancora le lampade a petrolio: chi le teneva accese (e dunque bruciava l'olio) fino a mezzanotte ed oltre, è perché rimaneva sveglio per studiare o esercitarsi in qualcosa.

dado, muovete la tazza verso destra, quindi bruscamente verso sinistra, e fermatevi all'improvviso. È questo spostamento della tazza verso destra e l'improvviso arresto sulla sinistra che impila i dadi.

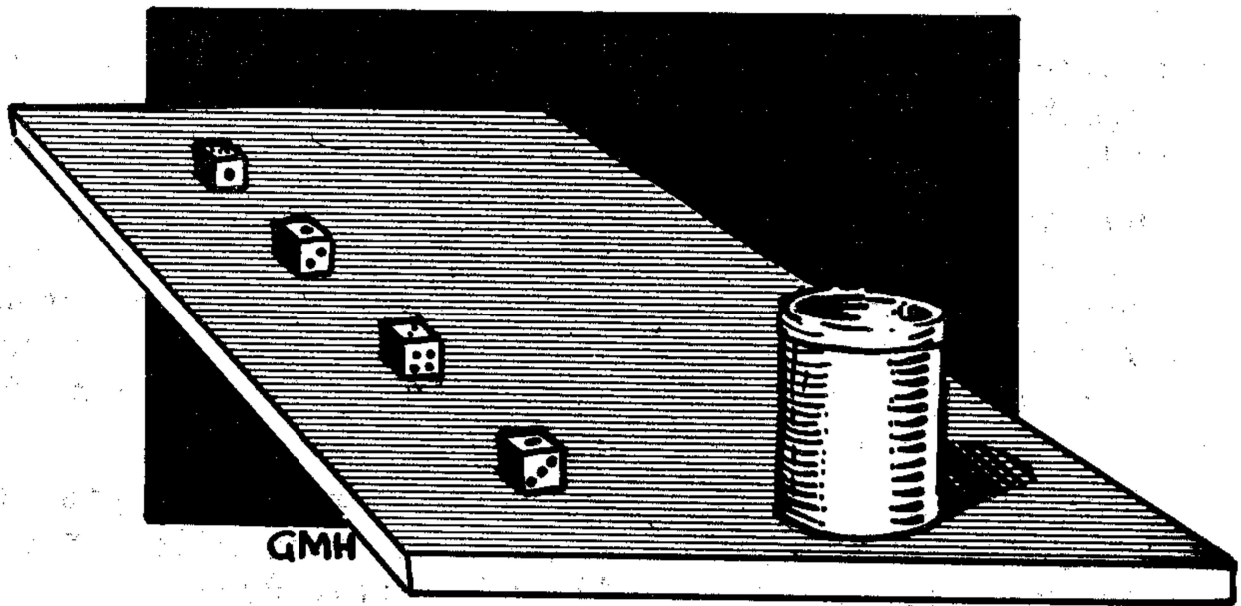


Figura 11

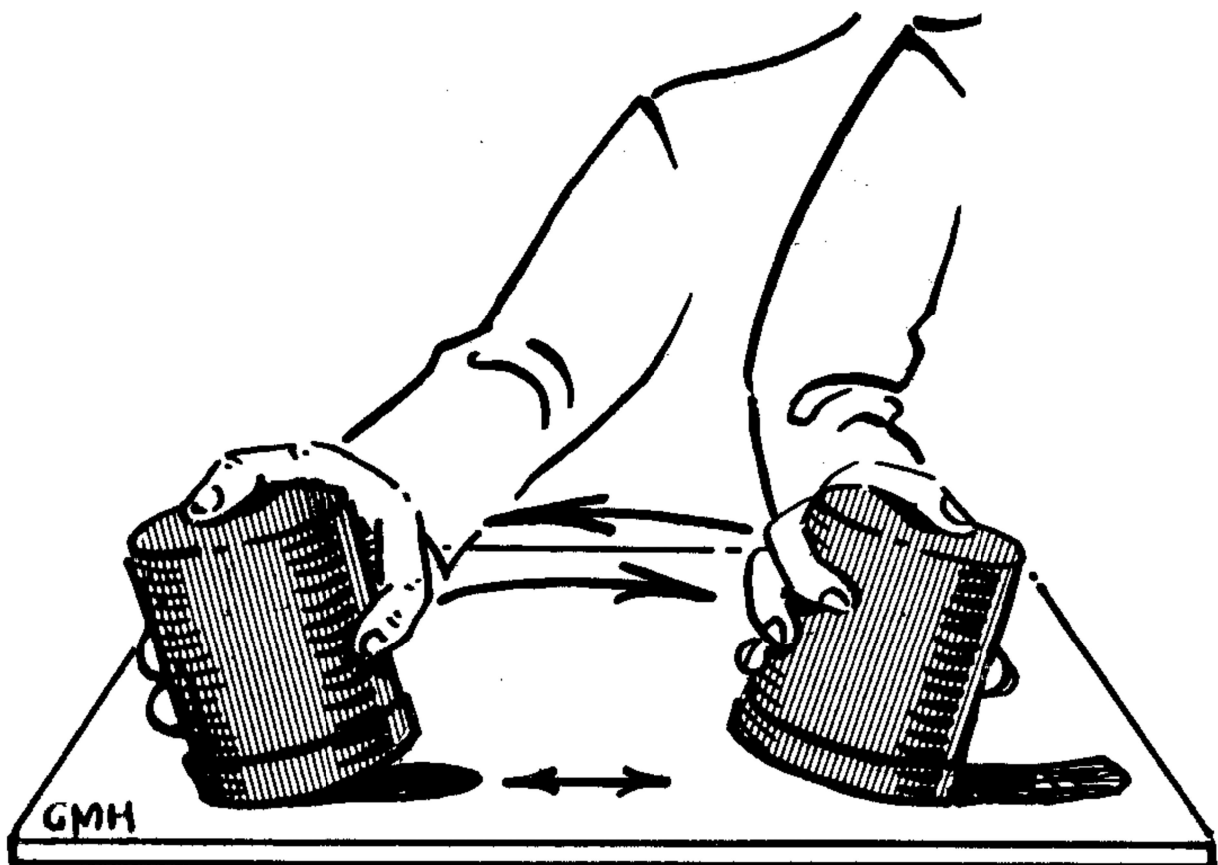


Figura 12

Studiando con attenzione la figura 13, comprenderete probabilmente meglio che con la lettura. Notate che la tazza si sposta verso destra dopo aver raccolto il dado: è così che questo

viene spinto verso il fondo della tazza. Il movimento verso sinistra, associato all'arresto improvviso, allinea i dadi lungo la parete interna della tazza, e questo permette di impilarli.

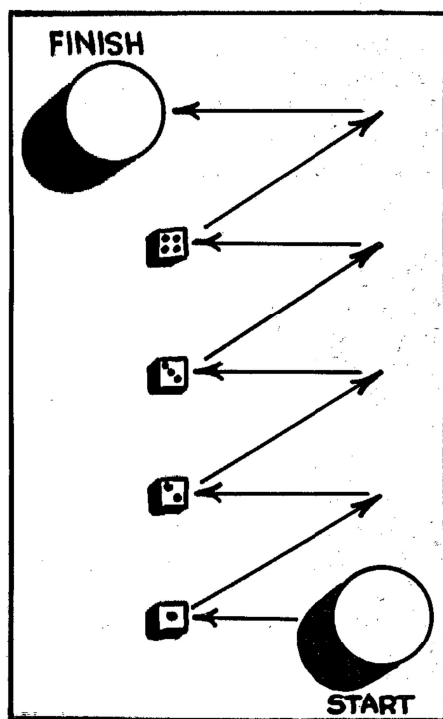


Figura 13

Con gli stessi movimenti potete impilare i dadi in due mosse.

Impilare i dadi in una singola mossa è probabilmente più semplice che in quattro, anche se per il pubblico sembra più difficile..

Cominciate riunendo i dadi. Quindi ribaltate la tazza su di essi. Usate lo stesso movimento di oscillazione che si usa per il dado singolo (figura 12). Quando sentite che i dadi si sono separati, eseguite lo spostamento verso destra, poi verso sinistra. Se la mossa è stata eseguita bene, i dadi saranno impilati. A volte, è più facile impilare i dadi se si “strizzano” un poco i lati della tazza mentre li si raccolgono.

Far comparire in cima il numero desiderato richiede un poco di pratica, ma una volta che avrete acquisito il metodo, sarà facile.

Mettete un dado nella tazza e guardate che numero c'è verso di voi. La faccia opposta sarà quella che sarà in vista quando avrete raccolto gli altri tre. Per inciso, se non sapete quali sono i numeri opposti sulle facce di un dado, guardatene uno e scopritelo. Per esempio, se c'è un cinque verso di voi, dall'altra parte ci sarà un due²⁰, e questo sarà in cima alla pila quando la formerete. Il movimento oscillatorio della tazza con cui raccogliete gli altri dadi, infatti, terrà il primo dado in posizione in fondo alla tazza. Per ottenere il numero richiesto dallo spettatore, l'unica cosa che dovete fare è avere il numero “opposto” verso di voi. Ad esempio, se lo spettatore sceglie un sei, gettate il dado nella tazza in modo che mostri un uno.

Far sparire i dadi è probabilmente la cosa più semplice. Mettete la tazza sopra i quattro dadi in un unico movimento. Tuttavia, questa volta muovete la tazza da un lato all'altro, ma non la inclinate, in modo che i dadi non si impilino. Al momento cruciale la tazza viene inclinata ed i quattro dadi vengono “sparati” da sotto la tazza, fino ad arrivare sotto la mano sinistra, che è appoggiata sul tavolo vicino alla tazza. La mossa è mostrata in figura 14. Ora spostate la tazza

²⁰ Una nota proprietà dei dadi, sfruttata in svariati giochi di prestigio matematici, è che due facce opposte, sommate, danno sette.

verso lo spettatore e chiedetegli di alzarla. Sfruttando la copertura di questa sorpresa, prendete i dadi e mettetevi in tasca.

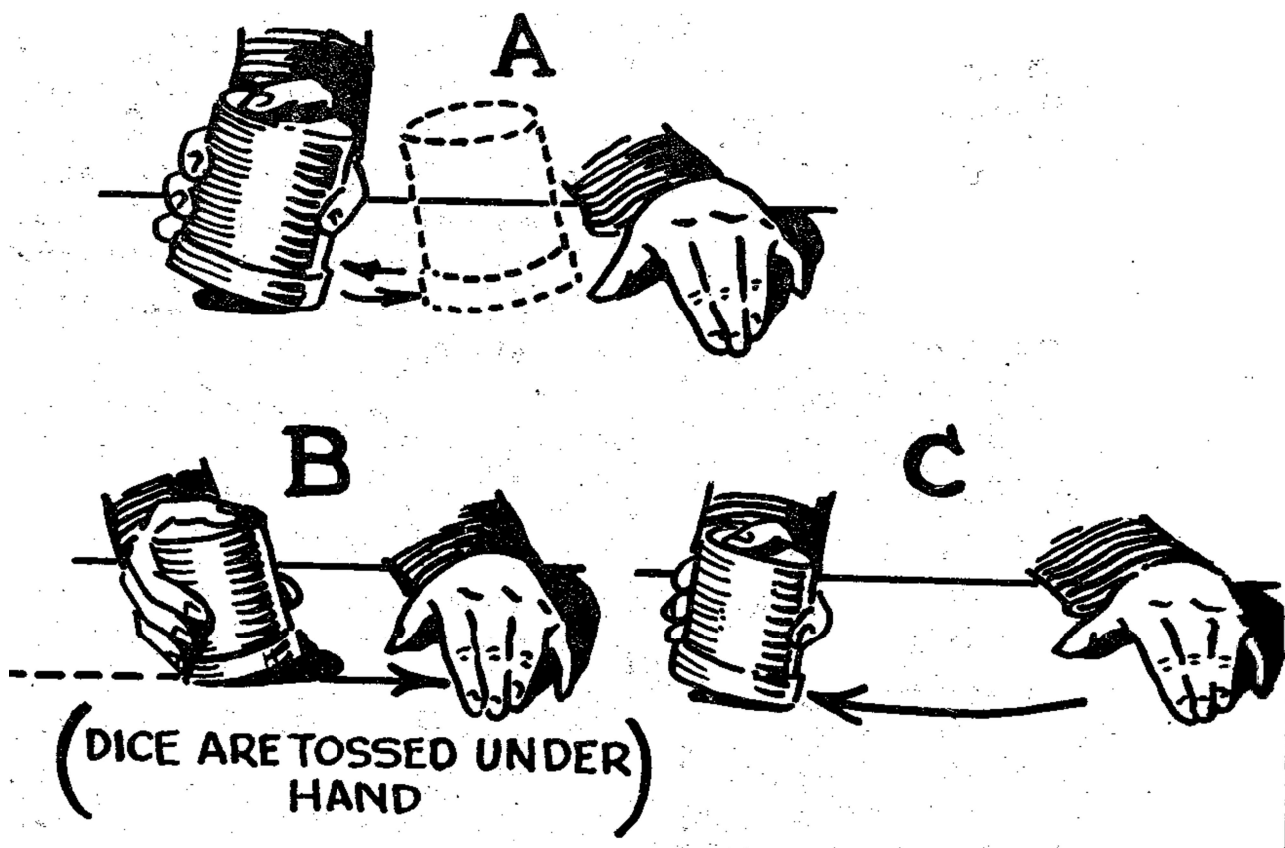


Figura 14

Un paio di consigli. Durante l'allenamento, non utilizzate una tovaglia, ma una superficie liscia. Un ottimo esempio è un pavimento di linoleum. Ciò, per altro, impedirà ai dadi di cadere e vi darà più spazio per eseguire le mosse con sicurezza.

Qualcuno potrebbe voler inserire questo piccolo dettaglio nella sua routine. È più che altro una gag. Iniziate dicendo che impilerete nuovamente i quattro dadi. Lo fate e quindi scommettete che ce l'avete fatta. Tuttavia, prima che alziate la tazza si sente un dado cadere. A quel punto, ovviamente, gli spettatori vorranno tutti scommettere che avete fallito. E invece, quando alzate la tazza i dadi sono lì, uno sopra l'altro.

Tutto ciò di cui avete bisogno è un quinto dado impalmato. Questo dado viene fatto cadere dall'impalmaggio al momento cruciale. Dovete ovviamente tenere la mano vicino alla tazza: in questo modo il suono del dado che cade sarà perfetto. Si da per inteso che il pubblico non deve mai vedere il dado impalmato.

Non vi scoraggiate se non riuscite immediatamente. Applicatevi, e la vostra ricompensa sarà conoscere una routine che in pochi sapranno replicare.

PRENDERE E LASCIARE

Questa routine può precedere lo stack di dadi, perché le due si sposano alla perfezione: l'esecutore mette i dadi nella tazza e, in seguito, li fa uscire uno alla volta, dimostrando così l'eccezionale controllo che ha su di loro.

Per comprendere meglio questa routine, prendete una tazza e lasciateci cadere dentro quattro dadi. Quindi capovolgete la coppa, iniziando immediatamente il movimento oscillatorio mostrato nella figura 10. Ciò manterrà i dadi nella tazza. Più velocemente muovete la tazza,

più i dadi risaliranno verso la cima. Se invece rallentate, senza tuttavia diminuire l'ampiezza del movimento, riuscirete a rilasciare uno dei dadi. Non appena il dado esce, accelerate di nuovo per mantenere gli altri tre all'interno. Ripetete quindi il rallentamento per far uscire un altro dado, e poi riaccelerate. Andate avanti così finché non è rimasto un solo dado.

Questa è la parte facile della routine. La parte difficile è raccogliere i dadi uno alla volta nella tazza. Si può fare col movimento oscillatorio mostrato nelle figure 12 e 13.

Ancor più difficile è cercare di prendere i dadi uno alla volta direttamente dalla pila. Il movimento è lo stesso che per prenderli dal tavolo, ma la difficoltà è farlo senza spostare quelli restanti. Riportiamo qui questa possibilità per coloro che vorranno impiegare il tempo necessario per padroneggiare la tecnica.

QUATTRO UGUALI

Tirare fuori da una tazza quattro dadi con lo stesso valore è un gran bel colpo, e piuttosto semplice da ottenere: basta dedicare un po' di tempo ad acquisire la tecnica.

Usualmente, il gioco²¹ prevede di usare cinque dadi, ma per allinearci ad altre routine ne useremo solo quattro. Potete usarne cinque, se preferite.

Vi forniremo diversi metodi, ma prima lasciate che vi presentiamo molte delle mosse di base che utilizzeremo per questa routine.

IL FARMER SHAKE

Mescolare i dadi

Prendete quattro dadi e metteteli in fila nella tazza, in modo che siano disposti come nella figura 15. Ora agitate la tazza a destra e a sinistra tenendo la mano sopra l'imboccatura. Vi accorgete che i dadi si limiteranno ad andare avanti e indietro, ma non cambieranno di posizione.

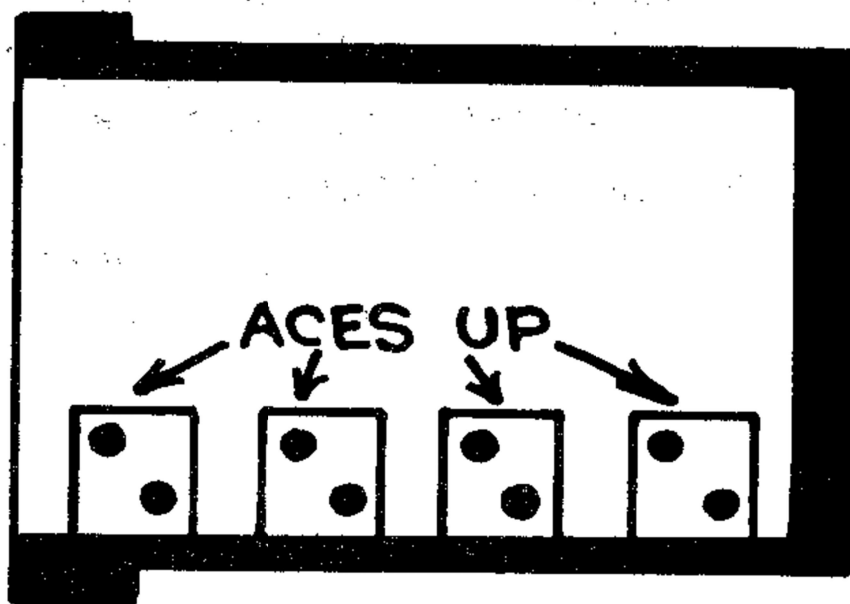


Figura 15

²¹ Marlo si riferisce qui allo yatzi, o più probabilmente il suo predecessore, lo yatch. Le regole sono simili a quelle del poker: si effettuano tre lanci con i dadi e lo scopo è cercare di ottenere più facce possibili con lo stesso valore (l'uno è, come nel poker, il valore che fa ottenere in punteggio più alto: quattro uno battono quattro sei). Tra un lancio e l'altro, si può decidere di tenere alcuni dadi e rilanciarne altri.

Far uscire i dadi dalla tazza senza che cambi il risultato su di essi

Afferrate la tazza e fatene uscire i dadi con un rapido movimento all'indietro, come mostrato nella figura 16. In questo modo, i dadi cadono sul tavolo nella stessa posizione che avevano all'interno della tazza.

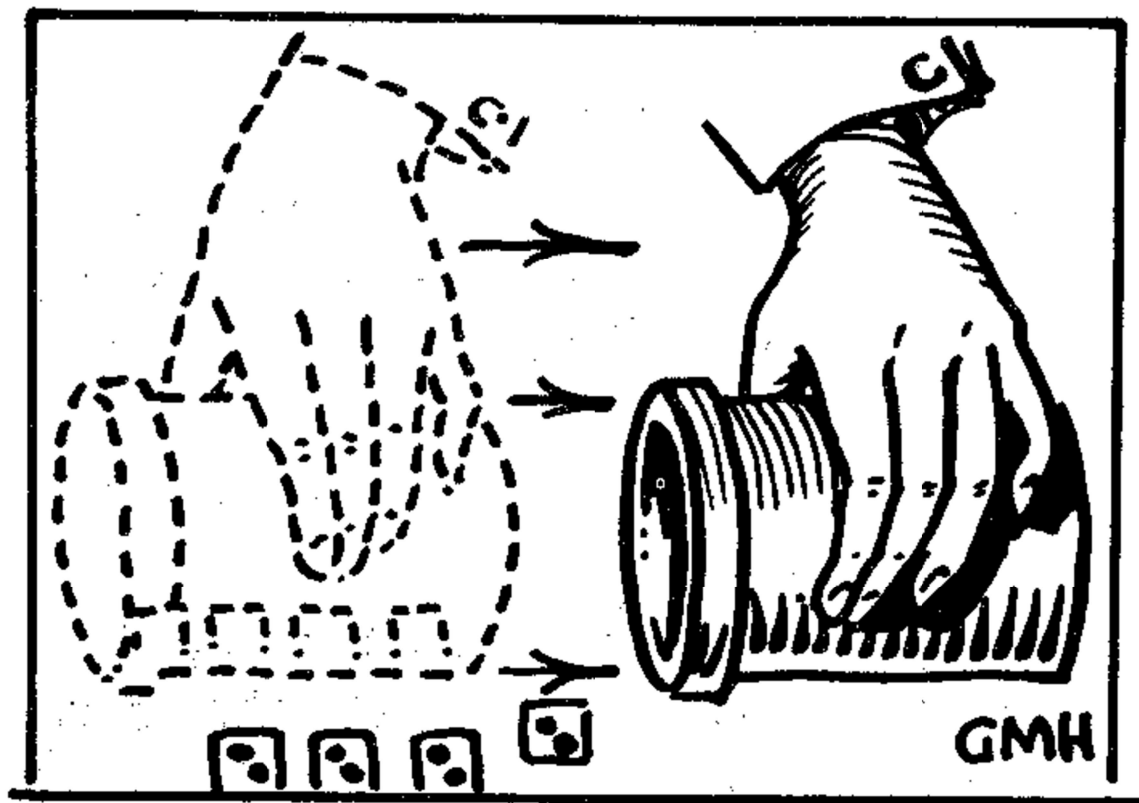


Figura 16

Ottenere quattro uno

Dopo aver gettato i dadi nella tazza, scuotetela in orizzontale, come illustrato nella figura 17. Questo movimento dispone i dadi in una fila e, con un rapido peek²², potrete capire se è vantaggioso lanciarli. Se vedete che ci sono tre facce uguali, usate la mossa precedentemente descritta per “servirveli”. Se invece non è questo il caso, agitate la tazza, fermatevi e parlate per qualche secondo, mentre fate girare la tazza su se stessa. In questo modo anche i dadi ruoteranno, come mostrato in figura 18, portando in cima nuovi valori. Agitate di nuovo la tazza e date un'altra occhiata.

Quando adocchiate, una buona idea è vedere se ci sono dei sei. Se li vedete, fate girare la tazza in modo che i dadi si ribaltino due volte. Questo porterà in cima gli uno: ne avrete così almeno un paio.

Quando rimangono pochi dadi, dopo aver mescolato avvicinateli al palmo in modo da poterli adocchiare (vedi figura 19). Se vedete un asso, o il numero di cui avete bisogno, gettate il dado sul tavolo. Se vedete un sei, fate girare la tazza finché non arrivate alla faccia con l'uno. Con un po' di fortuna, otterrete un buon risultato su tutti i dadi; ma se questo non succede, date una mescolata e continuate.

Supponiamo ora che abbiate due dadi, e che solo uno dei due sia un uno: vi spiegheremo ora come manipolare l'altro dado.

²² I *peek* sono le mosse con cui si adocchia qualcosa in maniera segreta.

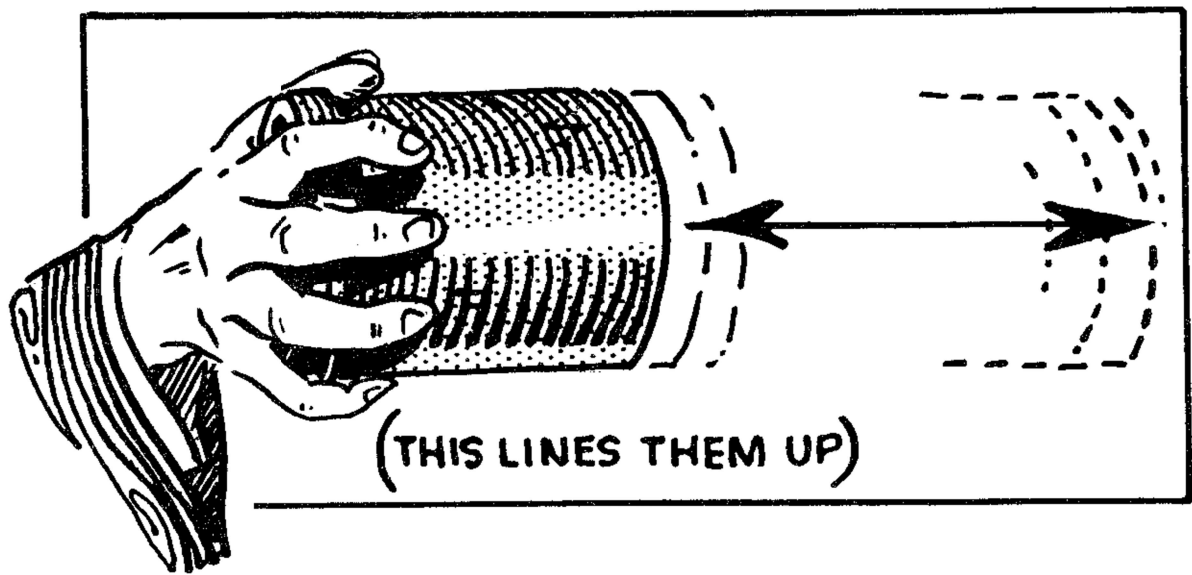


Figura 17

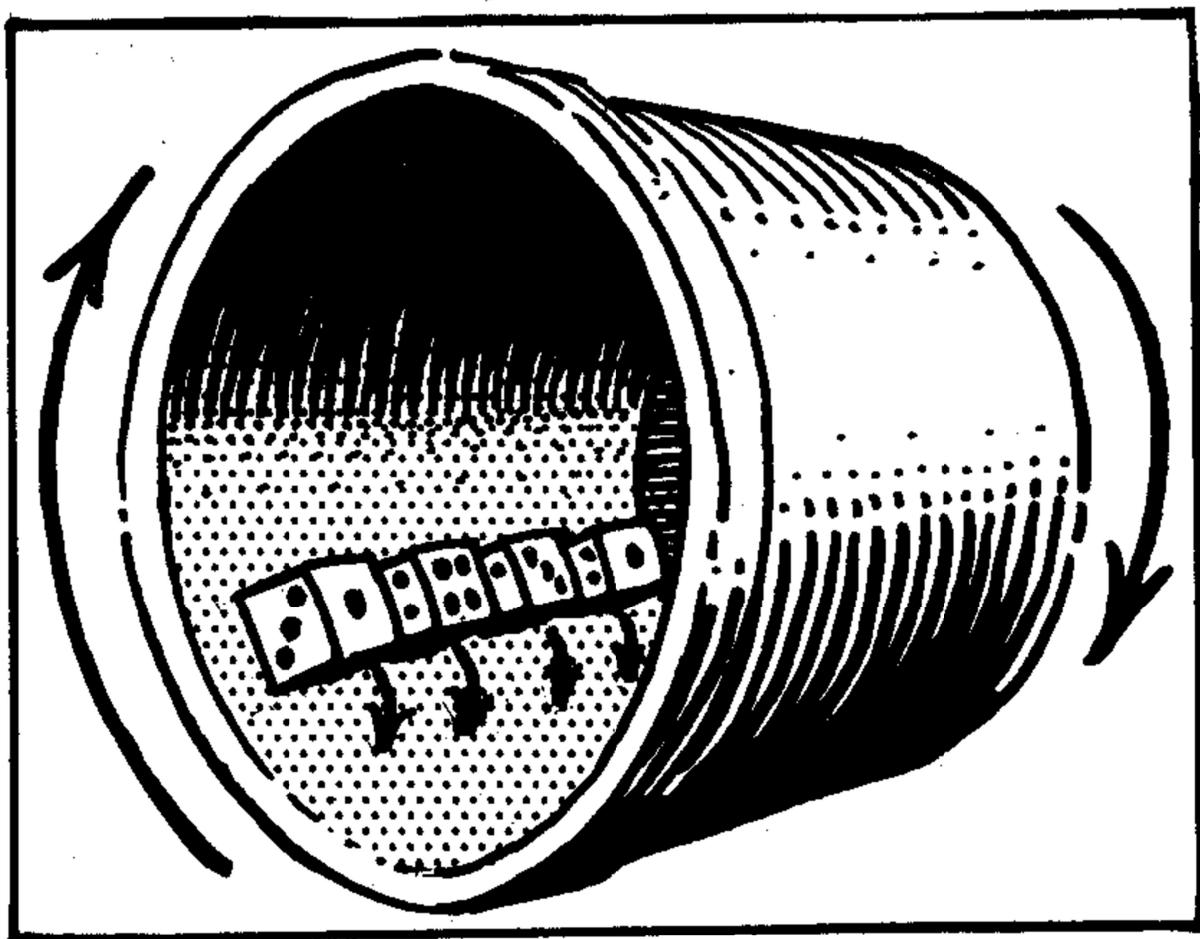


Figura 18

Agitate la tazza e fermatevi col palmo sull'imboccatura per fare il peek, come in figura 19: per realizzare la procedura che stiamo per spiegarvi, dovete avere contro il palmo un sei, o comunque il numero opposto a quello di cui avete bisogno. Ad esempio, diciamo che state cercando dei quattro: l'opposto di quattro è tre²³, quindi, dovete avere un tre contro il palmo. Se siete in questa condizione, inclinate la tazza di lato ed il numero desiderato si troverà in cima.

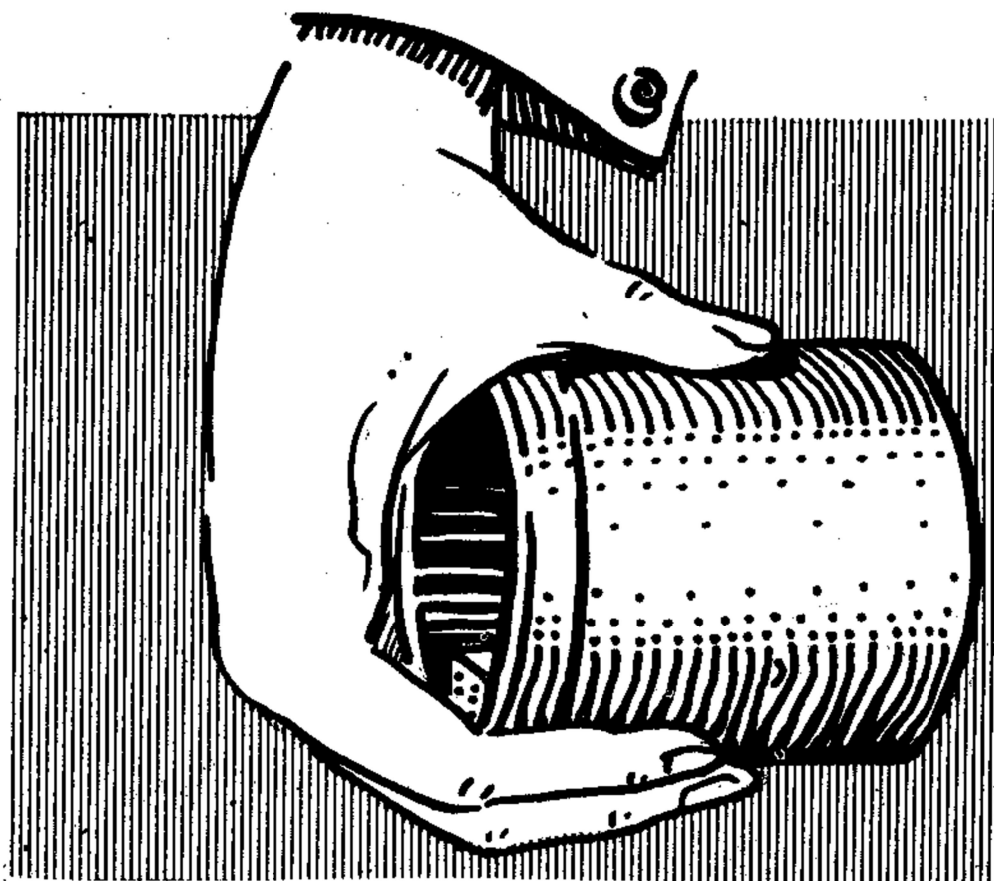


Figura 19

Fate questo esperimento per capire meglio: mettete un dado sul bordo della tazza con un sei rivolto verso il fuori, come in figura 20. Ora, inclinate gentilmente la tazza come in figura 21, ed otterrete l'opposto del sei (l'uno). Se siete così fortunati da trovarvi in questa situazione, provate a richiamare l'attenzione dello spettatore sul numero in cima, che ovviamente è completamente diverso da quello di cui avete bisogno per completare il gruppo di numeri uguali. Chiedetegli di che numero c'è bisogno, poi gettate fuori il dado. Questo semplice diversivo è molto ingannevole e prova, oltre ogni dubbio, che sapete manipolare i dadi alla perfezione²⁴.

²³ Vedi nota 21.

²⁴ Con "numero in cima" Marlo intende quello che il dado mostra, quando tenuto come in figura 20, prima che venga lanciato sul tavolo. Per ottenere un effetto ancora migliore, potete anche nuovamente agitare i dadi come spiegato poco su prima di "depositarli" sul tavolo, in modo da dimostrare una incredibile "fortuna".

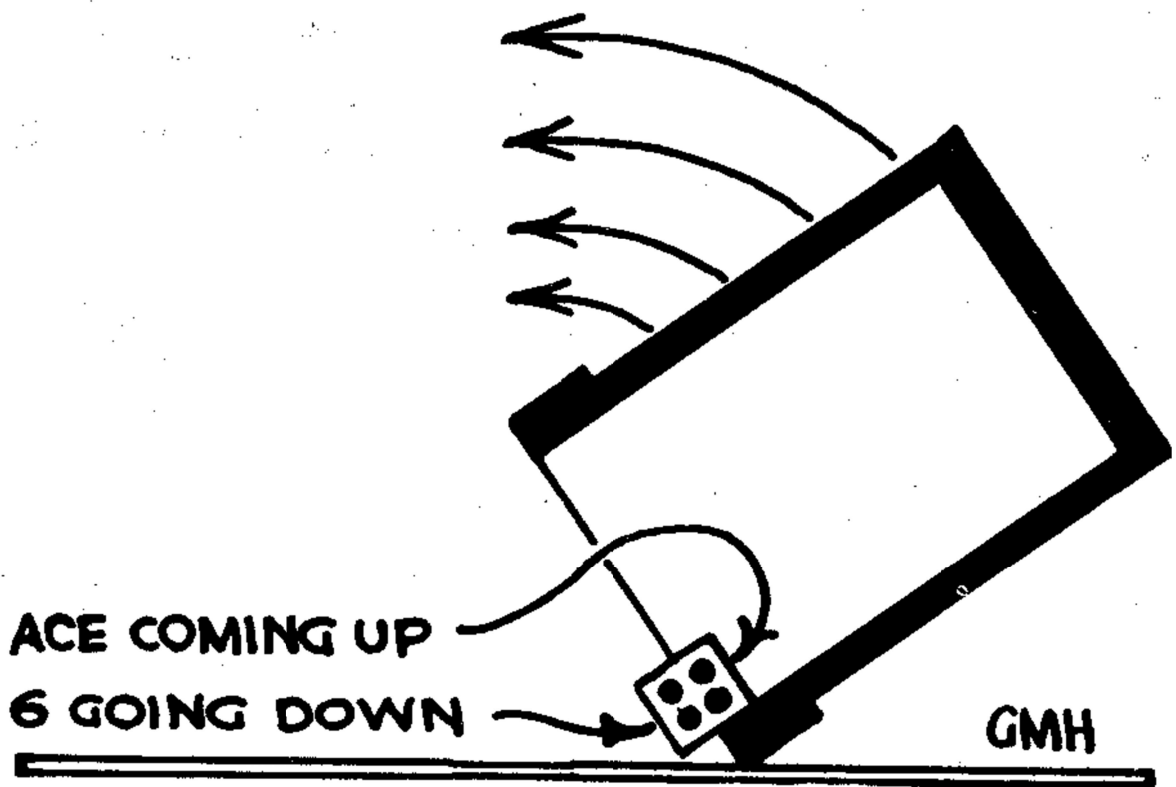
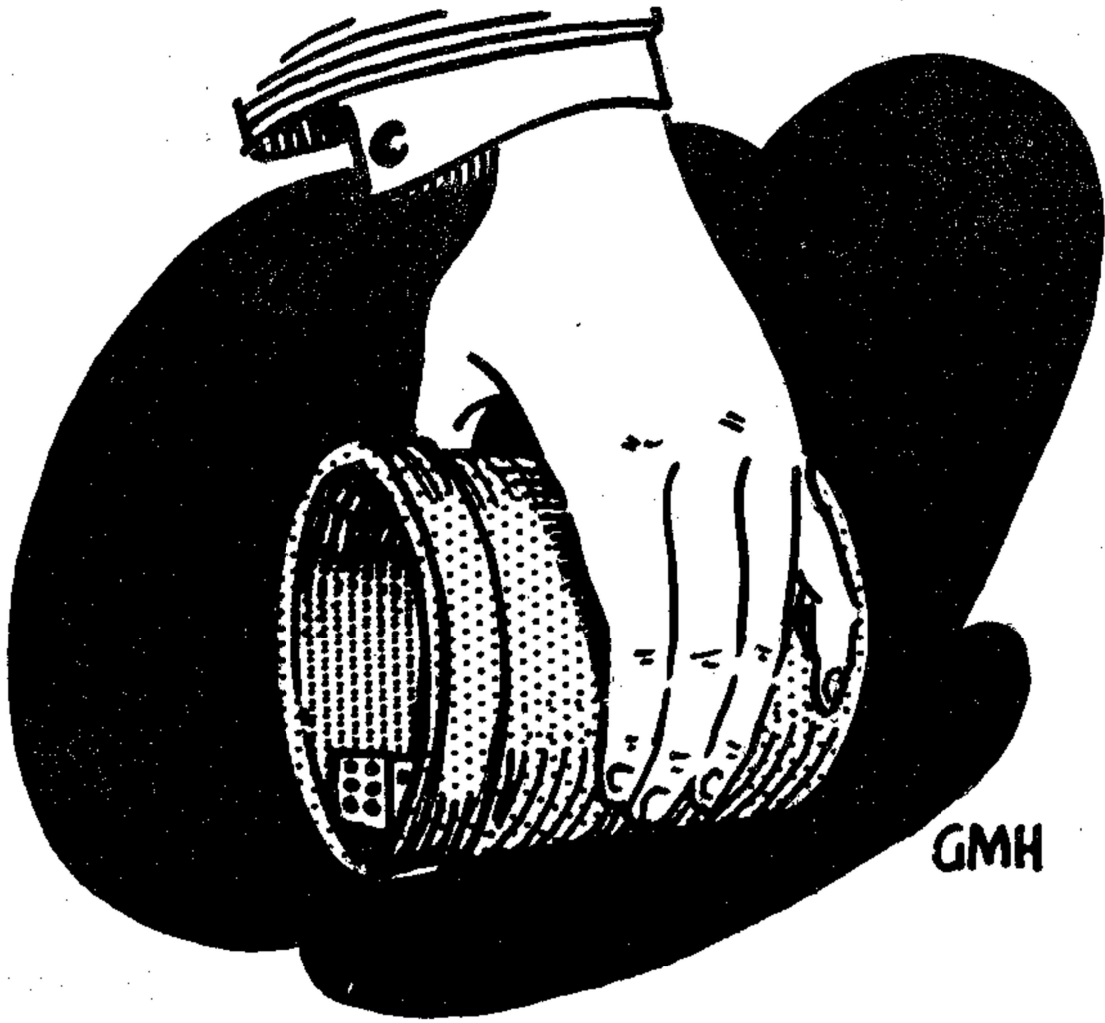


Figure 20 (in alto) e 21 (in basso)

METODI PER L'IMPALMAGGIO²⁵

Per chi crede sia difficile lanciare sul tavolo almeno una coppia di valori uguali ogni volta, forniamo un paio di metodi a prova di bomba per avere una coppia o un tris al primo tiro. Cominceremo descrivendo l'impalmaggio di un singolo dado.

Quando raccogliete i dadi, ne prendete due in ogni mano e li gettate tutti insieme nella tazza; o, almeno, questo è quello che sembra. In realtà, avete trattenuto un dado con in cima un uno. Per farlo, adocchiate un dado, giratelo in modo che l'uno sia in cima e pinzate lo contro il palmo col mignolo come in figura 22. Nello stesso movimento, raccogliete anche gli altri dadi e gettateli nella tazza, che viene poi sollevata per l'imboccatura ed agitata dalla mano libera. La mano che trattiene il dado è appoggiata sul tavolo e rilascia un poco la pressione sul dado, in modo che anche questo si appoggi sul tavolo, mostrando la faccia con l'uno. Le dita, ovviamente, sono tenute un poco piegate, in modo da nascondere.

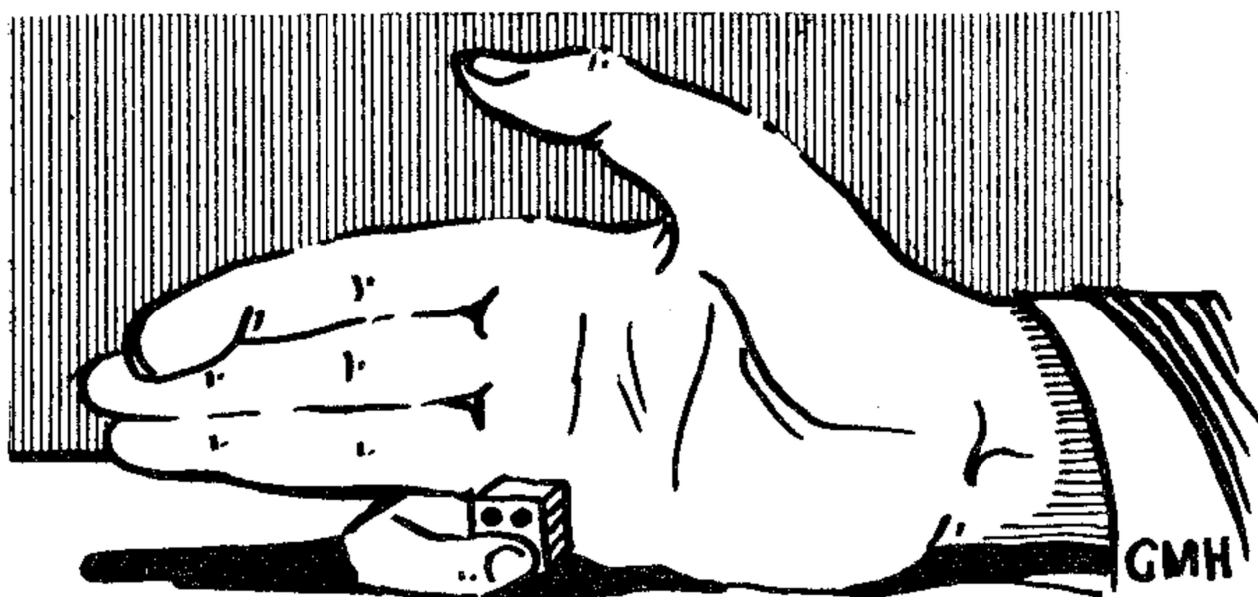


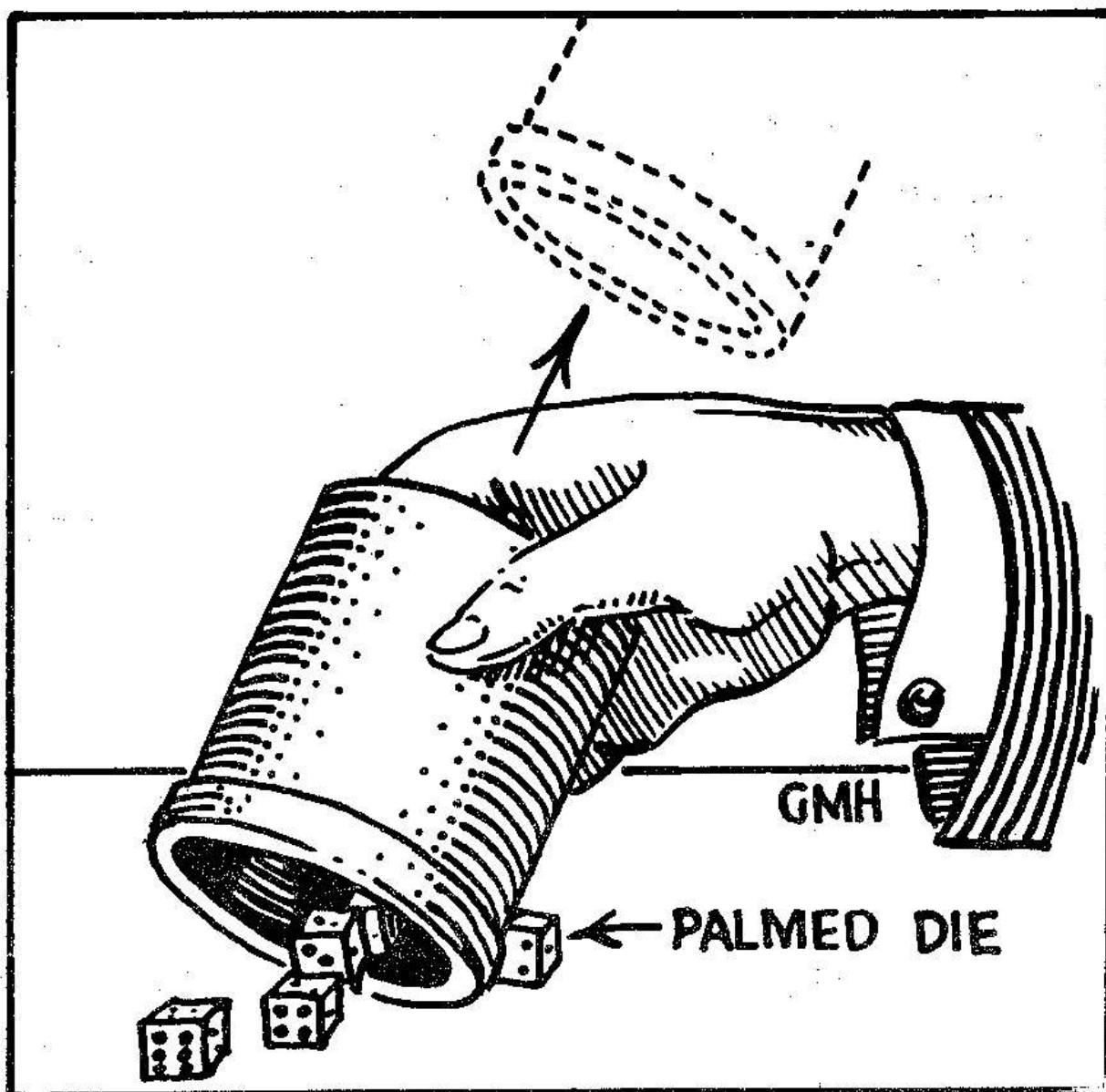
Figura 22

Passate ora la tazza nell'altra mano, che la prende dal fondo, rovesciandola. A questo punto entrambe le mani sono sulla tazza. Mentre togliete quella che copre l'imboccatura, l'altra mano solleva la tazza rilasciando il dado impalmato come nella figura 23. L'illusione dei quattro dadi che escono contemporaneamente dalla tazza è perfetta.

Se volete trattenere due dadi, le mosse sono esattamente le stesse. Accenniamo a questo perché, nel caso si stiano usando cinque dadi, ne servono almeno tre uguali al primo tiro per averne cinque uguali al terzo²⁶.

²⁵ Marlo parla letteralmente di *hold out*, "trattenimenti": quello che qui viene spiegato, tuttavia, sono tecniche di impalmaggio (vedi nota 4), per quanto particolari.

²⁶ Vedi nota 22.



L'IMPALMAGGIO DI TONY PLATT

Questo impalmaggio è l'ideale quando la mano che agita la tazza è la stessa che trattiene il dado. Entrambe le mani, con questo metodo, appaiono vuote per l'intera durata dell'effetto. Adocchiate un sei. Prendete il dado che lo ha in cima e mettetelo sopra un secondo, quindi prendete i due insieme e metteteli su un terzo, ed infine la pila di tre sull'ultimo rimasto. In questo modo, il dado in cima sarà a stretto contatto col palmo della mano. Fate cadere soltanto tre dadi nella tazza impalmando il quarto²⁷. Ovviamente, l'uno sarà sulla faccia in basso, visto che il dado è stato impalmato tenendo il sei in alto. La mano che impalma il dado afferra la tazza dall'imboccatura per agitarla. In questo modo, il dado è intrappolato tra il palmo e la tazza. Agitate la tazza. Avvicinate quindi la mano libera ed afferrate la coppa dal fondo, introducendo le dita tra la tazza e il palmo dell'altra mano: medio ed anulare si separano e pinzano il dado rimuovendolo dal palmo (vedi figura 24). La coppa viene portata in basso e il dado viene rilasciato, mentre la tazza viene spostata all'indietro nel modo mostrato in figura 25.

²⁷ Una buona tecnica per farlo è l'impalmaggio classico, per cui si rimanda ai testi citati nella nota 10.

Questa è un'ottima mossa, che merita il tempo che impiegherete per allenarla fino a renderla fluida. Inutile a dirsi: si può eseguire anche con due dadi.

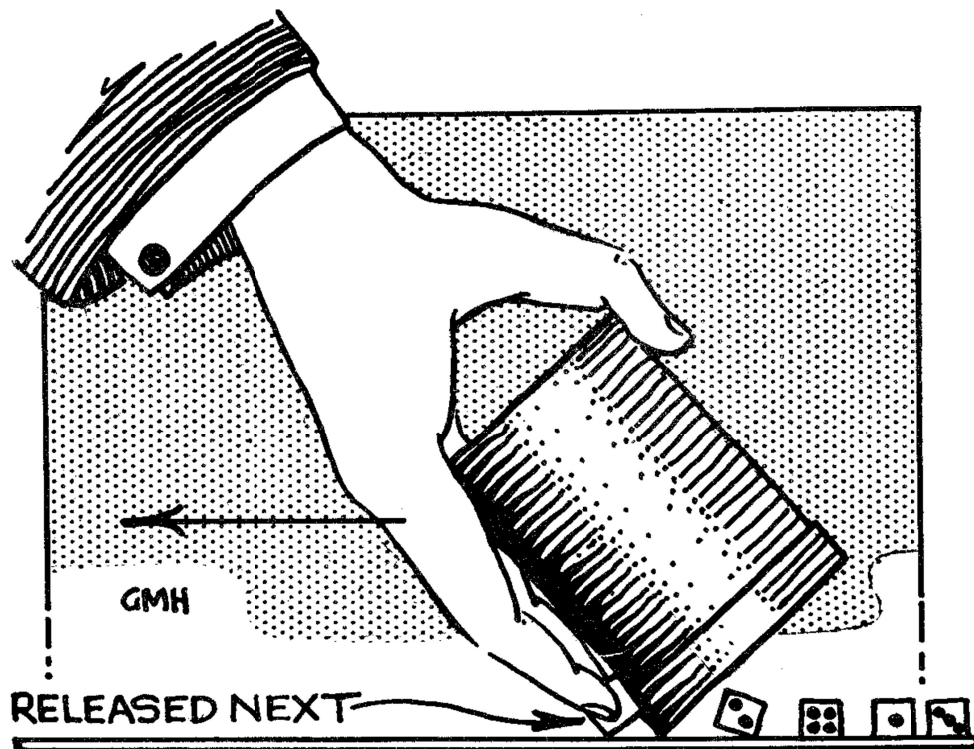
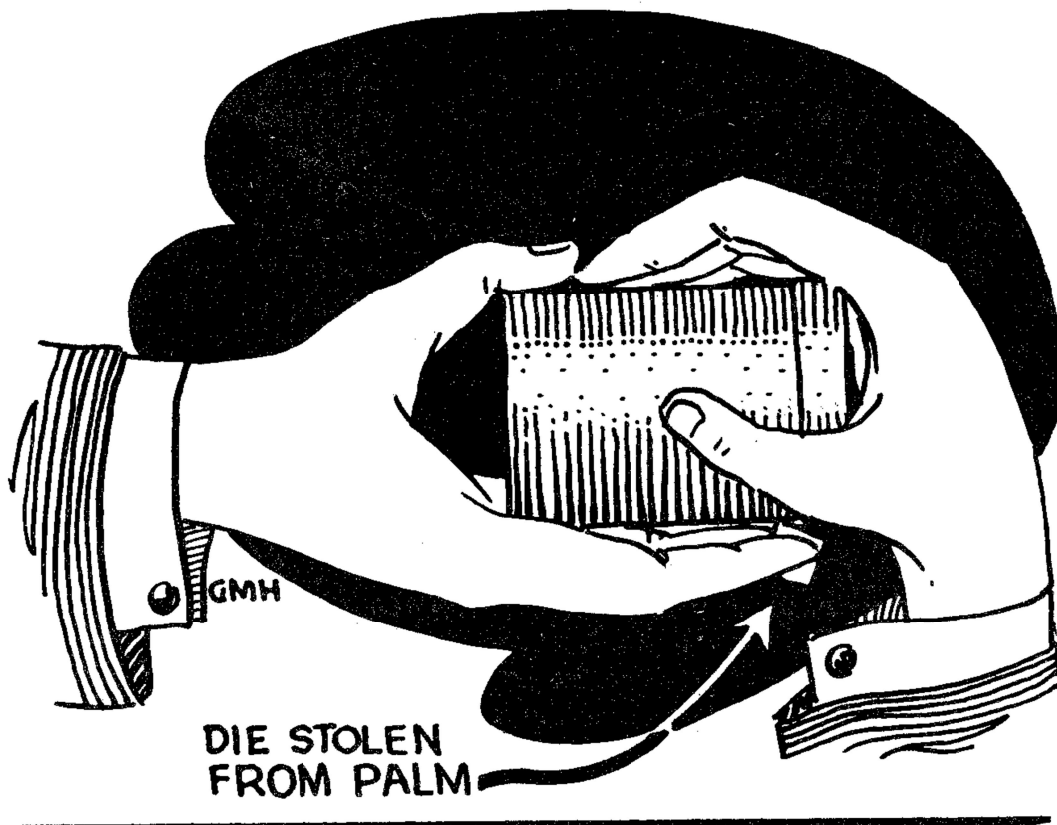


Figure 24 (in alto) e 25 (in basso).

SONO TRUCCATI

Il modo più semplice per ottenere cinque uno in un solo tiro è utilizzare dei dadi truccati. La faccia col sei contiene un peso che, quando il dado viene tirato, lo fa cadere con l'uno in alto. Le mosse che utilizzate sono le stesse che utilizzereste per maneggiare dei dadi normali, tranne che per una mossa addizionale. Questa mossa è quella che porta in cima l'uno. Iniziate allineando i dadi come nella sezione "Quattro uguali". Ora invece che agitare la coppa avanti e indietro, la agitate con un movimento circolare (figura 26). La forza centrifuga porta il lato "appesantito" verso l'esterno (cioè, verso la parete della tazza). Tutto quello che rimane da fare a quel punto è gettare i dadi sul tavolo come già descritto.

I dadi truccati si possono acquistare da ogni negozio di giochi d'azzardo oppure possono essere fatti realizzare appositamente. Questo paragrafo è inteso unicamente a fini divulgativi.

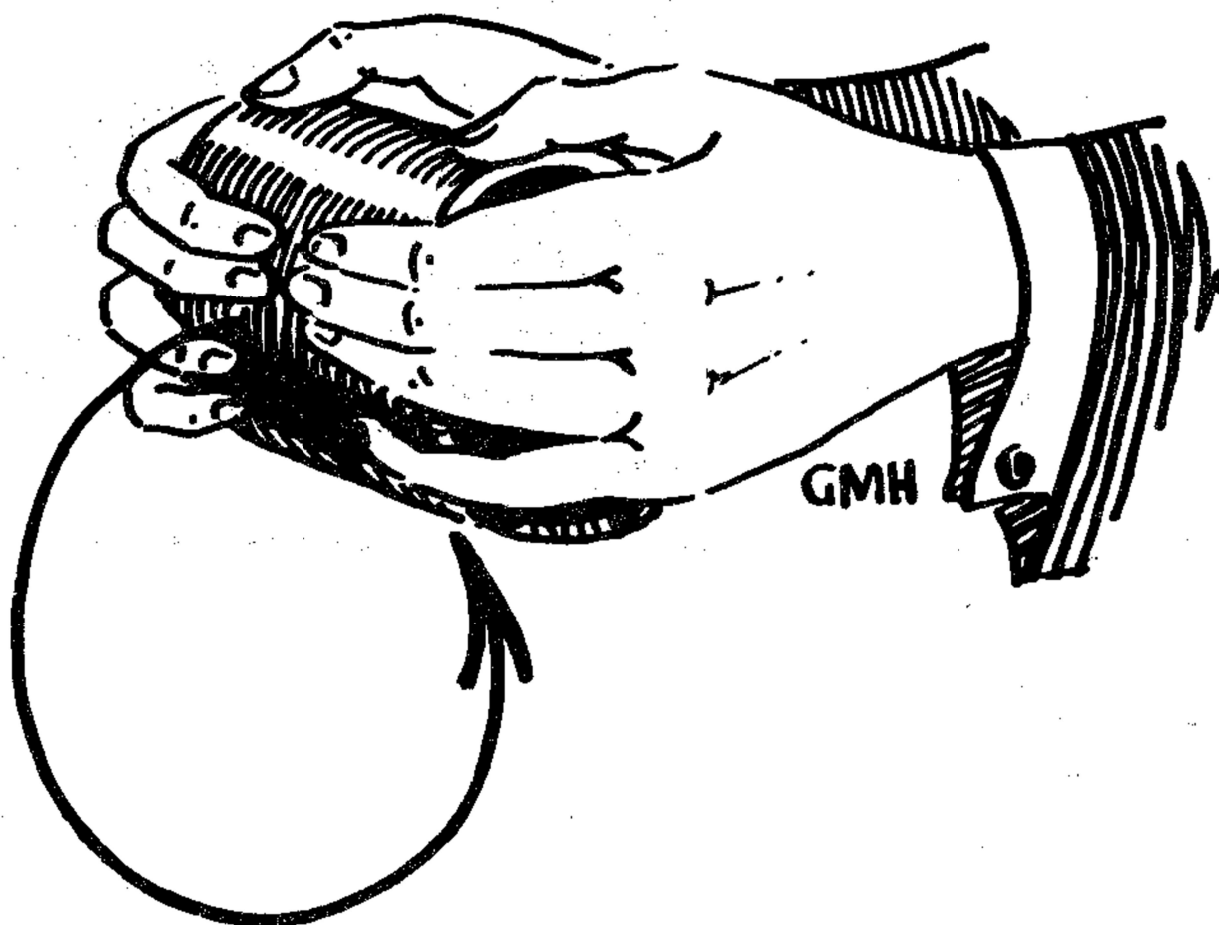


Figura 26

LA TAZZA DA DADI FOO

Come potete vedere nella figura 27, il principio è lo stesso della Foo Can²⁸, da cui il nome: la si può usare per scambiare dei dadi normali con dei dadi truccati, o viceversa; non importa cosa scambiate con cosa: dopo che lo avrete fatto, potrete ancora continuare ad utilizzare la tazza, ed avrete dimostrato una straordinaria padronanza nell'arte dei dadi.

Ecco come servirsi della tazza per effettuare lo scambio.

Supponiamo che vogliate scambiare una coppia di dadi normali con una coppia di Top e Bottom (vedi la descrizione dei vari tipi di dadi truccati alla fine di questo volume). Iniziate tenendo questi ultimi nella camera segreta della tazza. Girate la tazza ad imboccatura in basso.

²⁸Attrezzo illusionistico a tutt'ora utilizzato, che si basa su un principio simile.

I dadi cadranno naturalmente al fondo del compartimento segreto e resteranno lì. Lasciate così la tazza mentre consegnate i dadi normali per farli ispezionare.

Dopo che i dadi saranno stati esaminati prendeteli nella mano destra e contemporaneamente afferrate la tazza dal fondo con la mano sinistra. Mentre inclinate la tazza portandola con l'imboccatura in su, fate finta di gettarci dentro i dadi dalla mano destra. In realtà li trattenete e contemporaneamente finite di girare la tazza. Questo farà cadere i dadi nascosti, ed il rumore sarà lo stesso che se aveste gettato i dadi nella tazza. La mano sinistra agita la tazza, il che rafforzerà l'impressione che il pubblico avrà avuto ed offrirà ampia copertura per liberarsi dei dadi normali.

Ora potete lanciare i dadi tenendo la coppa in modo che i dadi siano lontani dallo scomparto segreto. In questo modo scivoleranno fuori dal lato "onesto" della tazza.

Fate raccogliere i dadi ad uno spettatore e fateglieli lanciare. Raccogliete quindi i dadi direttamente con la tazza, o più semplicemente gettateceli dentro con una mano. Affermate che cercherete di lanciare i dadi in modo che mostrino lo stesso valore dello spettatore. Ovviamente non potete sbagliare, perché non capiterà mai un seven out²⁹. Ripetete l'effetto finché vi sentite sicuri.

Per scambiare nuovamente i dadi con quelli normali, dovete solo gettare i Top e Bottom nella tazza in modo che siano allineati con lo "sportello". Quindi trasferite la tazza nella mano destra, dove avrete impalmato i dadi normali, che la tazza nasconderà. Ora muovete la tazza come se steste di nuovo lanciando i dadi. In realtà, quello che fate è rilasciare i dadi impalmati che sembreranno uscire dalla tazza, mentre i dadi truccati saranno intrappolati nel compartimento segreto, come è mostrato nella figura 28.

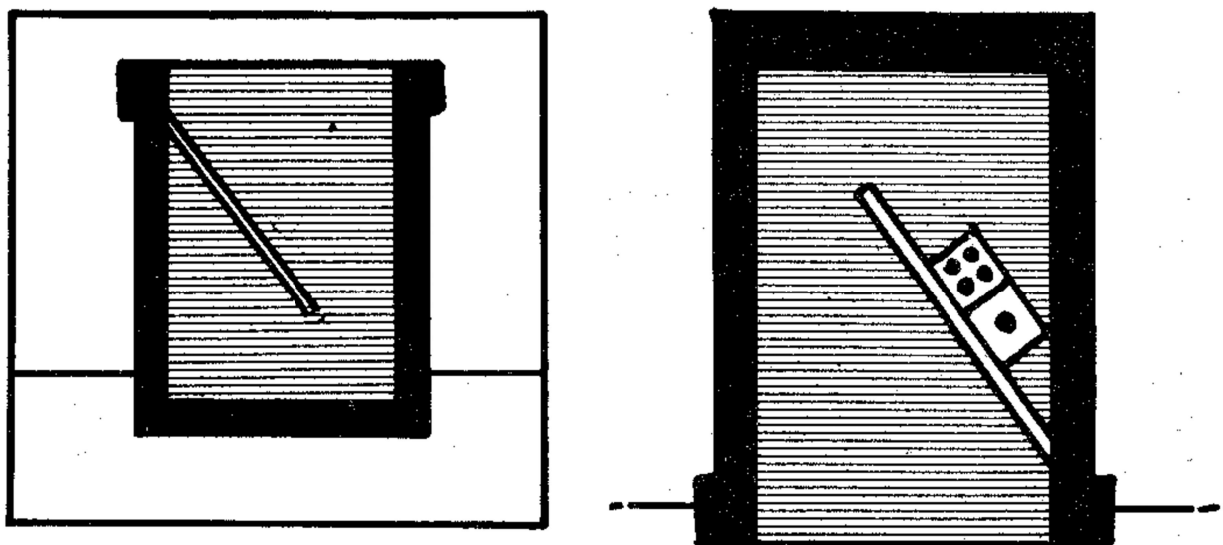


Figure 27 (a sinistra) e 28 (a destra)

Si può imparare ad eseguire questi scambi con poca pratica. Potete servirvi dell'ultimo scambio come di una sorpresa magica, impalmando una coppia di dadi, per esempio, rossi. Per parecchie volte, gettate dei dadi bianchi. Poi (è facile da immaginare) eseguite lo scambio e gettate quelli rossi. Potete usare lo stesso metodo per scambiare dei dadi grandi con dei dadi piccoli. Altre possibilità offerte da questa tazza risulteranno evidenti a chi la utilizzerà. Un suo

²⁹ Riferimento al *craps* (come spiegato anche più avanti nel volume): in questo gioco, il giocatore lancia due dadi (*coming out*). Se ottiene 7 o 11 (*natural*) vince, se ottiene 2, 3 o 12 (*craps*) perde; se, invece, ottiene un qualunque altro risultato, deve continuare a lanciare i dadi finché ottiene di nuovo quel risultato (ed allora vince), oppure finché non fa sette (*seven out*): in quest'ultimo caso, perde.

modello economico, fatto in plastica, è offerto da tutti i rivenditori col nome di Foo Ling Cup³⁰.

CHINESE DICE BOX

Un tempo questa scatola per dadi vendeva come il pane. Giunse ad essere così popolare che perfino i cataloghi per giocatori d'azzardo e le fiere sul gioco d'azzardo di qualunque livello ne proponevano delle versioni. Non c'è niente di meglio che citare direttamente da uno dei cataloghi segreti di un'azienda che all'epoca riforniva i professionisti del gioco:

“Si tratta di qualcosa di completamente nuovo, basato su un principio nuovo. Apparentemente, non è altro che una piccola scatola di legno con due dadi. Né la scatola, né i dadi hanno nulla da nascondere. Vi forniremo le istruzioni per agitare la scatola in modo che possiate controllarli perfettamente, in ogni occasione. Potrete lanciare un sette o un undici o qualunque punto vogliate senza rischio di essere scoperti. Nessuna mossa innaturale. Un metodo infallibile per far soldi per chiunque se la porti dietro e la utilizzi”.

Dopo una presentazione del genere, parecchi ragazzi scucivano cinque dollari per ottenere le istruzioni. Quando poi ricevevano scatola e dadi non ne erano delusi, perché il prodotto era esattamente quello che la pubblicità aveva promesso: sia l'una che gli altri erano infatti normali, e la mossa segreta così semplice che anche un bambino avrebbe potuto eseguirla. E probabilmente fu proprio la sua semplicità che ne arrestò le vendite tra i maghi. La nostra speranza è che si possa assistere, grazie alle poche idee che presentiamo qui, ad una sua rinascita: è passato abbastanza tempo, da quando era ampiamente diffusa, perché sembri un trucco nuovo. La scatola con i dadi è illustrata nella figura 28³¹.

Il segreto dipende dal fatto che tra il coperchio ed il fondo della scatola c'è abbastanza spazio da far sì che, quando la scatola viene agitata verso l'alto, i dadi si girino una volta soltanto, mostrando il numero che era contro il bordo. Se si agita la scatola due volte, si otterrà il numero opposto a quello che era in cima, mentre tre colpi permetteranno di avere il numero opposto rispetto a quello contro il bordo. Infine, agitando la scatola quattro volte si otterrà di nuovo il numero che era in cima.

Rigirando la scatola sottosopra, si può usare il fondo come copertura e far rigirare i dadi sottosopra. Questo utilizzo non è molto comune, comunque.

Si potrebbe svecchiare il trucco utilizzando tipi di coperchio che sortiscano effetti diversi: uno è quello tradizionale, un altro potrebbe impedire che i dadi si girino quando la scatola viene agitata lateralmente, un terzo potrebbe impedire del tutto la rotazione. Scambiando i coperchi, lo spettatore sarà incapace di replicare il trucco.

Per chi non si voglia dar noia con i coperchi, abbiamo una variazione che abbiamo usato per qualche tempo: consiste nello scambiare dei dadi tradizionali con quelli di Al Smith. Divertitevi poi a guardare il pubblico che non riesce a far uscire il numero opposto a quello che era in cima agitando la scatola due volte. Un'altra idea potrebbe essere quella di scambiare i numeri con un singolo colpo: per esempio, mostrate che il dado a destra mostra un sei e quello a sinistra un quattro. Chiudete la scatola, agitate la scatola una volta, alzate il coperchio e mostrate che ora il quattro è a sinistra mentre il sei a destra.

³⁰ A quanto risulta, al momento attuale non si trovano più oggetti con questo nome nei cataloghi dei principali rivenditori di articoli per illusionisti.

³¹ Nel testo originale c'è qui un errore, perché Marlo scrive effettivamente “The box dice is illustrated in figure 28”, ma la figura 28 rappresenta la scatola truccata dell'effetto precedente e non aiuta nella comprensione; non ci sono altre immagini in questo capitolo. Una serie di oggetti presentati come *chinese dice box* sono a tutt'oggi in vendita, e sono delle scatole rotonde, con coperchio, che consentirebbero, in linea di principio, di ottenere l'effetto descritto da Marlo. A rendere le cose ancora più difficili, esistono delle versioni del Sucker Sliding Die Box (vedi nota 2) che si chiamano Chinese Dice Box.

Per l'ultimo effetto non avete bisogno dei dadi di Smith, un paio di dadi tradizionali vanno benissimo, ma di sicuro l'effetto sembrerà del tutto nuovo. Vi stupirà scoprire quante persone penseranno che stiate facendo qualcosa di diverso, qualcosa che non è nei libri... o forse dovrei dire nella scatola?³²

Ci auguriamo che queste poche idee diano nuova vita ad un effetto che non merita di morire. Per una descrizione dei dadi di Smith, rimandiamo all'effetto "La rotazione col pollice", più avanti in questo libro.

³² Nell'originale si gioca sull'assonanza tra *books*, libri e *box*, scatola.

SEZIONE III

Prima di addentrarci nella descrizione dei vari tipi di dado, ed anche di alcuni scambi “con destrezza”, permetteteci di presentarvi un paio di classici che possono avere nuova vita se fatti con i dadi.

TRE DADI E UNA MONETA

L'effetto, in breve: l'esecutore mostra tre dadi ed una moneta. Mette un dado in ogni mano e chiude il pugno. Girate la mano a dita in alto e sul lato esterno di queste ultime, sulla mano destra, viene messo un altro dado, mentre su quelle della sinistra, la moneta. Le mani vengono rapidamente ruotate verso il basso. Pausa. Le mani vengono girate nuovamente. La mano sinistra viene aperta e dentro c'è solo la moneta, mentre dalla destra vengono fatti cadere i tre dadi. Questo meraviglioso effetto è molto semplice, ma efficace, ancor di più grazie all'aggiunta della moneta.

Iniziate tenendo le mani a palmo in su. Mettete un dado in ogni mano. Chiudete le dita. Mettete la moneta ed i dadi sulle dita delle mani come spiegato prima.

Ora girate le mani: mentre lo fate, sono piuttosto vicine l'una all'altra. Aprite le dita della mano sinistra rapidamente e fate cadere il dado che contiene insieme alla moneta. Aprite invece un poco, rapidamente, le dita della mano destra, in modo da trattenere al suo interno i due dadi, quello che era già nel pugno e quello che era sulle dita³³. Al pubblico sembrerà che qualcosa sia andato storto e che abbiate fatto cadere la moneta che era sulla mano sinistra ed il dado che era sulla destra. Fate rimettere l'una e l'altro sulle dita.

Ovviamente, il pubblico rimetterà la moneta sulle dita della mano sinistra ed il dado su quelle della destra. Girate nuovamente le mani, ma questa volta tenetele lontane. Mentre lo fate, ovviamente, aprite un poco le dita e prendete la moneta nella mano sinistra ed il dado nella destra. L'effetto è finito. Tutto quello che dovete fare ora è far cadere la moneta da una mano e poi i tre dadi dall'altra.

Non trascurate quest'effetto perché è troppo semplice. Provatelo una volta e lo avrete in repertorio per sempre.

LA ROTAZIONE COL POLLICE

Questo è un vecchio trucco che si basa sulla mossa a pagaia³⁴. Durante l'effetto un dado è tenuto tra il pollice e l'indice della mano destra come in figura 29. Viene mostrata prima una faccia del dado, poi la faccia opposta. La faccia anteriore³⁵ viene mostrata di nuovo: è diversa. Ad esempio, prima mostrate un cinque, poi il due sulla faccia opposta, quindi ancora il cinque e, quando la faccia anteriore viene mostrata di nuovo, c'è qualunque cosa, tranne un due.

³³ Un principio simile viene utilizzato nel cosiddetto *movimento di Han Ping Chen*, per la cui spiegazione si rimanda a Shigeo Futagawa, *Magia con le monete*

³⁴ Tecnica con cui si dà l'impressione di mostrare le due facce di un oggetto (ad esempio, un coltello), mostrando in realtà due volte la stessa faccia. Si rimanda nuovamente al testo di Wilson citato nelle note 10 e 28.

³⁵ Si intende, quella che originariamente era verso lo spettatore: quella che invece rimane verso la vostra mano verrà chiamata “faccia posteriore”. L'effetto, nuovamente descritto poco più avanti, risulta comunque leggermente diverso da quello descritto qui.



Figura 29

Il segreto è che mentre ruotate il dado tra le dita dovete imprimergli una rotazione tale che la faccia che prima era contro l'indice si venga a trovare dove prima c'era la faccia posteriore. Per esempio: c'è un cinque sulla faccia anteriore, un due su quella posteriore ed un sei contro l'indice. Per mostrare le due facce, ruotate il polso: prima il cinque, poi il due, quindi di nuovo il cinque. Quando girate il polso la terza volta, il pollice ruota il dado in modo che ora quello che andrete a mostrare sarà il sei.

Questo è un truccetto famoso, ma quello che stiamo per spiegarvi, che richiede un dado normale ed uno con le facce truccate, non lo è altrettanto. Il suo inventore è stato il fu Al Smith di Minneapolis.

Uno dei dadi, come detto, è normale. L'altro è truccato in questo modo: se mettete il cinque in cima, opposto a questo avete un quattro. Ruotando il dado verso sinistra, c'è un tre in cima, opposto ad un due. Se ora fate ruotare il dado verso di voi, avete un sei sopra ed un uno sotto. Queste facce sono le uniche che assommano a sette.

Iniziate la routine tenendo impalmato il dado truccato. Consegnate il dado normale per farlo esaminare e richiamate l'attenzione sul fatto che sommando le facce opposte si ottiene sette. Prendete il dado normale con la mano sinistra e fate finta di passarlo nella destra, dove tenete il dado truccato.

Tenete ora il dado di Smith in modo che possiate mostrare il sei in cima e l'uno dal lato opposto, mentre il cinque è contro l'indice. Quando eseguirete la rotazione col pollice, è questa faccia che mostrerete.

Iniziate mostrando il sei e poi l'uno. Ora eseguite la mossa segreta e mostrate che al fondo c'è ora un cinque. Continuate a mostrare il sei da una parte ed il cinque dall'altra³⁶. Infine, mostrate il sei e girate lentamente la mano, senza eseguire la rotazione segreta, mostrando ancora l'uno. I furbi sorrideranno riconoscendo il vecchio classico, ma è a questo punto che i sorrisi scompariranno per essere sostituiti da espressioni corruciate.

³⁶ Per farlo, ovviamente, bisogna eseguire la rotazione prima in un verso, poi nell'altro.

Girate il dado in modo da mostrare il cinque (ora in fondo c'è il quattro), col due contro l'indice. Se mostraste il lato opposto senza eseguire la mossa segreta, le due facce sommate darebbero nove. Tuttavia, usando la mossa su questo dado truccato potete mostrare un due opposto al cinque: quindi, avete un sette come somma, e nessuno sospetterà nulla. Eseguite più volte la mossa, quindi mostrate per l'ultima volta il cinque in cima, e preparatevi a vederli strabuzzare gli occhi. Battete due volte sul tavolo col fondo del tavolo, dicendo: "Due più due fa quattro".

Ora lentamente, molto lentamente, mostrate che in cima c'è un cinque ed in fondo un quattro. Dite che lo farete di nuovo. Questa volta girate il dado in modo da avere il tre in cima ed il due in fondo, col quattro contro l'indice. Usando la rotazione col pollice, mostrate il tre ed il quattro. Battete due volte col fondo del dado sul tavolo e dite: "Quattro meno due fa due". Poi, senza eseguire la mossa segreta, mostrate apertamente le due facce del dado. Lanciate il dado sul tavolo e lasciate che venga esaminato, mentre richiamate l'attenzione sul fatto che un cinque si oppone ad un quattro ed un tre a un due.

Recuperate il dado con la mano sinistra e scambiatelo con il dado normale. Siete nuovamente pronti per sconvolgere il pubblico.

Prendete il dado in modo da avere il cinque in cima ed il quattro contro il pollice. Dite ad uno spettatore: "Useremo il cinque ed il quattro per fare un miracolo". Mentre affermate questo fate la mossa segreta mostrando il cinque contrapposto al quattro. Gli spettatori credono che stiate ancora usando lo stesso dado di prima. Ora non eseguite la rotazione e mostrate il cinque ed il due. Dite quindi: "Gli altri numeri erano tre e due, giusto?"

Mentre gli spettatori dicono di sì, rigirate il dado in modo da mostrare il tre mentre tenete il due contro l'indice. Mostrate questi due numeri con la mossa segreta. Ora soffiare sul dado e lentamente mostrate il tre e il quattro. Gettate il dado sul tavolo in modo che gli spettatori possano vedere coi loro occhi che la somma di tutte le facce contrapposte è sette.

Questa routine è fortemente raccomandata per tutti coloro che vogliono diventare esperti di dadi. Per coloro che vogliono acquistare il dado truccato consigliamo di rivolgersi a L.L. Ireland, l'editore di questo libro, o al loro rivenditore di fiducia.

Date un'occhiata alla sezione sulla Chinese Dice Box (altrove in questo libro) per altri usi di questo dado.

COME CONTROLLARE I DADI

Le istruzioni presenti in questo capitolo sono state oggetto di compravendita per circa venticinque anni, o forse anche di più. Il loro prezzo andava da cinque a cinquecento dollari. Le forniamo qui unicamente a scopo informativo e di intrattenimento. Inutile dire che tali metodi forniranno all'utilizzatore un piccolo vantaggio, ma deve ancora nascere chi, con questi sistemi, sia diventato ricco. Se ne ricaverà maggior guadagno servendosi per intrattenere gli spettatori, a cui potrete anche mostrare a cosa devono stare attenti quando giocano a dadi.

CONTROLLARE I DADI SU UNA SUPERFICIE DURA

Con questo metodo, lancerete i dadi facendone scivolare uno, mentre l'altro ruota realmente. Il dado controllato scivolerà in modo che il punto che desiderate ottenere abbia maggiori probabilità di uscire.

Iniziate guardando la figura 30. Notate in che modo il dado viene tenuto nella mano destra e in che posizione si trova il due. Ovviamente, sulla faccia opposta c'è il cinque. Questo è il numero che verrà controllato in seguito. Ora prendete il dado e spostatelo di lato all'altro. Ovviamente, il due è ancora in vista, come in figura 31, a sinistra.

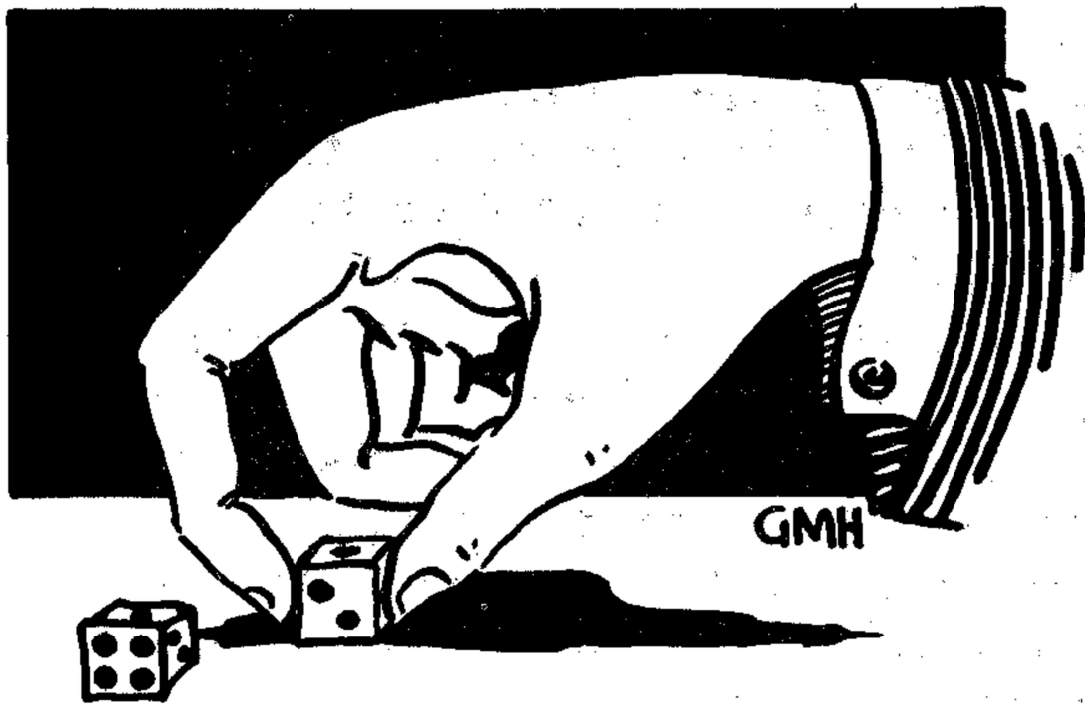


Figura 30

Appena giungete in questa posizione, portate il braccio e la mano in avanti, come se voleste lanciare i dadi. Tuttavia, non appena i dadi toccano il tavolo il polso viene ruotato in modo che il due ora sia contro il tavolo. La posizione è ora quella mostrata dalla figura 31, a destra. Ovviamente il movimento non si arresta qui, ma prosegue facendo scivolare i dadi sul tavolo. Il dado in cima rotolerà giù sul tavolo, il che fornirà una perfetta *misdirection*, in modo che non si noti che il dado inferiore è semplicemente scivolato, senza ruotare. Quest'ultimo dado mostrerà un cinque. In questo modo, non potrete avere dei punti scarsi ed avrete una discreta possibilità di lanciare un sette o un undici³⁷.

Quando parliamo di far scivolare il dado col cinque in cima sul tavolo non intendiamo che questo viene semplicemente spinto. I dadi sono effettivamente lanciati in modo che il due colpisca il tavolo. Il peso del dado superiore impedirà il rimbalzo e dunque il ribaltamento di quello inferiore, mentre farà cadere e rotolare il primo sul tavolo. Così, entrambi i dadi si muoveranno.

Per comprendere meglio cosa succede, mettete due dadi uno sull'altro e lanciateli entrambi, da una discreta altezza (circa 7-8 centimetri) su un tavolo, con un piccolo movimento in avanti. Vi accorgete che quello inferiore starà fermo, mentre quello superiore rotolerà via. Questo è il principio alla base di questo lancio. Il movimento rotatorio del polso usato mentre lanciate i dadi serve come *misdirection*.

Supponiamo che vogliate ottenere un otto. Quando prendete il dado, lo girate in modo da controllare un due. Con un due sotto controllo, l'altro dado viene lasciato libero di cadere per cercare un sei. Se ottenete invece un quattro, potete tenerlo e lanciare l'altro dado per cercare di averne un altro.

³⁷ Vedi nota 30 e oltre in questo libro per le regole del craps. In particolare, tenendo un cinque "bloccato", avete una probabilità di circa il 33% di fare sette o undici, laddove nel gioco "pulito" questa possibilità è pari al 22% circa.

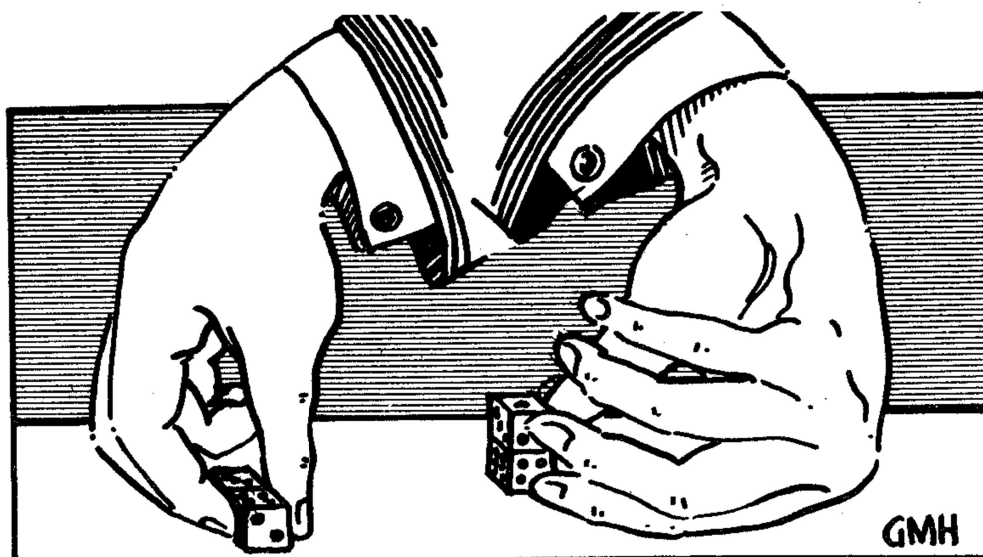


Figura 31

Con questo controllo, avete delle migliori possibilità di fare il punto desiderato³⁸.

CONTROLLO DI MARLO

Il dado da controllare viene pinzato tra il medio e l'anulare come nella figura 32. L'altro dado viene raccolto, poi entrambi vengono apparentemente agitati, ma in realtà quello libero viene battuto contro quello pinzato. Ora fate cadere i dadi vicino al tavolo, in modo che, quando la mano viene aperta, il dado pinzato scivoli e l'altro rotoli (ancora, figura 32).

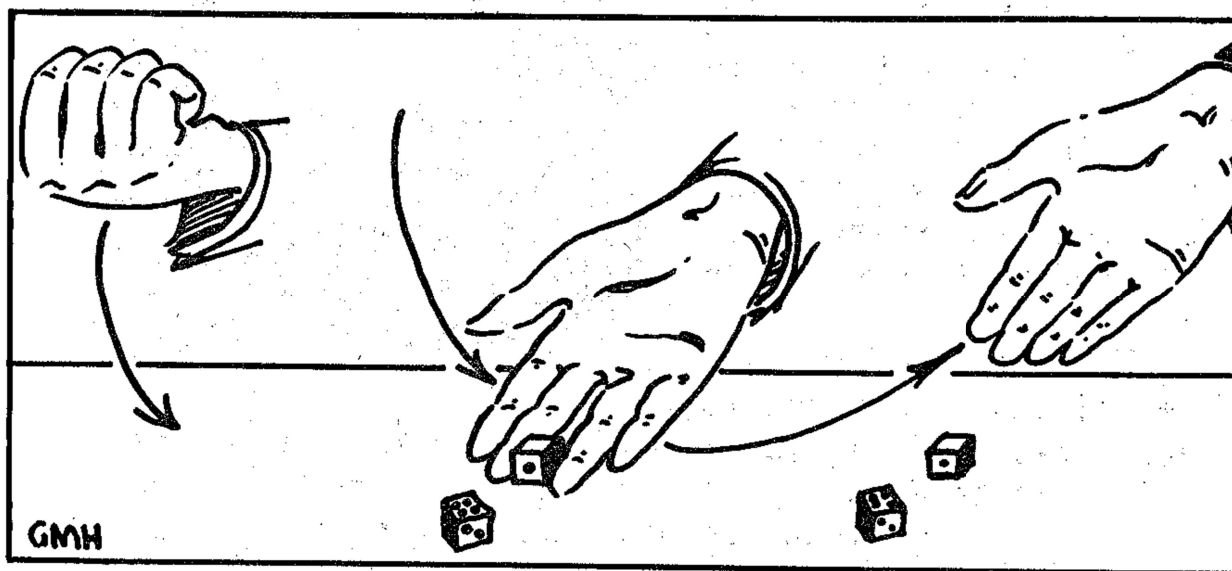


Figura 32

³⁸ Seguendo il procedimento descritto, le probabilità aumentano dal 13% (metodo "pulito") al 30% (metodo "controllato", con possibilità di rilanciare un dado).

CONTROLLARE I DADI SU UNA SUPERFICIE MORBIDA

Un collega che si firma col nome di Jack Lansing ha scritto in una rivista ormai defunta che utilizzando il metodo che presentiamo in questa sezione era stato in grado di lanciare trentacinque punti serviti³⁹ di fila, risultato ottenuto grazie ad undici mesi di pratica, per un'ora al giorno. Il metodo sembra essere stato popolare anche durante la Prima Guerra Mondiale: i giocatori se ne servivano quando si giocava a dadi su una coperta. Chissà, forse è popolare anche adesso, durante la Seconda Guerra Mondiale: è vostra responsabilità proteggere i nostri ragazzi illustrandolo, così che possano stare in guardia.

Questo controllo è noto come Even Roll⁴⁰. Va utilizzato solo su un letto o su un'analogha superficie morbida.

Prendete i dadi con un uno ed un sei vicini come mostrato nella figura 33 e lanciateli tenendo la mano nella posizione mostrata nella stessa figura. Con un poco di pratica riuscirete a fare in modo che i dadi non cadano lateralmente, ma rotolino, in modo che l'uno ed il sei saranno sempre di lato, e mai in cima. Comprimerete da soli i magnifici vantaggi di una simile circostanza: è impossibile lanciare craps⁴¹.

Se dovete ottenere sei o otto dovrete mettere di lato il due ed il cinque su un dado, e l'uno e il sei sull'altro. Potete così fare sei o otto in tre modi diversi, mentre potete fare seven out solo con quattro e tre.

Accoppiando i dadi in modo che le facce vicine assommino a sette, potete lanciare questo punto con una maggiore probabilità utilizzando l'Even Roll.

Tony Platt di Milwaukee ritiene che questa tecnica sia decisamente pratica. Per parte mia l'ho provata ed ho ottenuto quindici sette, ma è difficile dire se è stata abilità o pura fortuna perché, in quel momento, la mia familiarità con essa era ancora in fase embrionale. Comunque, è perfetta per una spiegazione sulle tecniche dei bari a scopo di intrattenimento, e raccomandiamo di prestarvi particolare attenzione.

SOUP!

Jack Lansing, chiunque egli sia, consiglia di lanciare i dadi, quando vi allenate per l'Even Roll, da un'altezza di circa un metro. Meno il vostro lancio è sospetto, più sarà difficile da padroneggiare, almeno all'inizio. Per chi ha difficoltà, consigliamo di usare un "soup", o liquido per dadi. Spalmate questo liquido, invisibile, sul palmo della mano. Se agitate i dadi per un momento, il liquido si scalda, e ciò porta i dadi ad appiccicarsi tra loro per una frazione di secondo... quanto basta per lanciarli. In seguito, i dadi si separano, ma a quel punto il soup ha iniziato a farli rotolare in modo allineato ed è quasi impossibile lanciare qualcosa che non sia un sette.

Forse vi chiederete perché abbiamo perso tempo anche solo a menzionare questo "soup". Be', ecco perché: abbiamo trovato una piccola, simpatica gag che è connessa a questa sostanza e che renderà la vostra dimostrazione ancora più interessante.

Spiegate allo spettatore quel che vi abbiamo appena detto a proposito del "soup" e, mentre lo fate, raccogliete i dadi ed iniziate ad agitarli. Quindi menzionate il fatto che c'era quel certo truffatore che ne aveva usato troppo prima di lanciarli: a quel punto tirate i dadi, che saranno

³⁹Qui Marlo utilizza il termine *naturals* che, nel craps (vedi ancora nota 30) indica il sette o l'undici ottenuto al primo lancio.

⁴⁰ Letteralmente, "lancio esatto, preciso".

⁴¹ Vedi ancora una volta nota 30 per le regole del craps. 2, 3 e 12 (i punti che fanno perdere il giocatore) possono essere ottenuti solo se almeno uno dei due dadi mostra 1 o 6. Tenendo le facce con questi numeri lateralmente, l'Even Roll impedisce di perdere.

incollati insieme! Risate addizionali se li raccogliete e dite: “Ed ecco i miei ‘dadi non puoi perdere’... sempre sette”, lanciandoli nuovamente, ancora incollati insieme.



In una dimostrazione di gioco d'azzardo, è un piacevole interludio. Tutto quello di cui avete bisogno è un po' di cera su una faccia di uno dei dadi. Raccoglieteli preparandoli in modo da sommare sette su tutte le facce. Premeteli insieme, e siete pronti.

DADI TRUCCATI

Col materiale che segue sarete in grado di tenere una vera e propria lezione sul tema dadi. Potete ovviamente procurarvi i dadi descritti dai rivenditori di articoli per il gioco d'azzardo, e potete effettuare dimostrazioni con ciascuno di essi, mentre li descrivete. Comunque, un simile procedere in questo modo è piuttosto dispendioso: suggeriamo dunque al mago medio

di fare uso del buon vecchio bluff. Supponiamo che stiate lavorando per un pubblico seduto. Fate in modo che sul palcoscenico, o la piattaforma, o comunque il luogo in cui vi state esibendo, ci sia un tavolo. È carico di dadi normali, di qualunque dimensione e colore, che potete comprare in ogni negozio “tutto a mille lire”⁴². Potrete poi presentare qualunque di essi, semplicemente tenendolo in mano in modo che il pubblico lo veda, come uno dei seguenti “dadi truccati”.

1. Tops e Bottoms

I Tops e Bottoms, o Cavalli, come spesso sono chiamati, sono dadi che non hanno le facce col giusto numero di puntini⁴³. Si realizzano a partire da dadi bianchi e possono presentare svariate combinazioni di puntini. I più comuni sono quelli con cui non si può fare sette, anche se ovviamente possono essere realizzati anche per fare sempre sette e crap, se è quello che si desidera. Questi dadi sono così comuni e facili da creare che anche un negozio di articoli da regalo potrebbe venderli per cinquanta cent il paio. Comunque, per quanto siano molto noti, sarei pronto a scommettere che potrebbero “fregare” anche parecchi addetti ai lavori, anche al giorno d’oggi.

2. Shapes o Buffed Dice

Questi dadi non sono cubi perfetti: uno o più spigoli sono limati, e alcune facce sono dunque più sottili di quelle contrapposte. Di solito, questi dadi cadono sulla faccia più larga; gli angoli dovrebbero essere arrotondati, in modo che il rotolamento sia naturale. Sono “dadi a percentuale”: nel senso che è meglio scommetterci contro che a favore, ed anche un uomo parecchio fortunato non ci farà molta strada. Si possono realizzare facilmente e con poca spesa, ma un buon bilanciamento richiede una mano esperta. L’ultima versione prevede di limare quattro facce, in modo che i numeri due, tre, sette e dodici escano più spesso degli altri⁴⁴.

3. Trip Dice⁴⁵

Questi adorabili imbrogliatori rotolanti sono dadi ordinari con bilanciamento regolare, ma certe facce sono ricoperte di un liquido che rende quelle facce meno lisce delle altre, senza che ciò sia evidente. Se usate questi dadi su una tovaglia, funzionano alla grande. Le facce col liquido sono tendenzialmente appiccicose e quindi si attaccano alla superficie su cui li lanciate, facendo uscire il numero opposto al loro.

I Trip Dice, come tutti gli altri, possono favorire diverse combinazioni, e dunque possono far vincere o perdere. Comunque, si possono usare una sola volta, perché il liquido evapora. Ma un bravo giocatore può far sparire i vostri soldi prima del liquido: vale la pena, per lui, addossarsi la spesa.

4. Dadi appesantiti

Potreste sbattere questi dadi in faccia al pollo e comunque cavarvela, quando li usate: fanno il loro lavoro, quando si tratta di fregare qualcuno. Naturalmente, chiunque ha sentito parlare di dadi con dentro un peso, ma è straordinario quanto piccolo sia il numero di coloro che li riconoscono, quando vengono utilizzati. E perché dovrebbero, poi? Dopo tutto, suonano e rotolano in maniera naturale, hanno tutti i puntini al posto giusto e, se sono fatti da un

⁴² Al cambio del 1943, quando il libro fu scritto, *ten cent store*, “negozio a dieci centesimi”.

⁴³ Nel senso che alcune facce sono duplicate: ad esempio, un dado potrebbe avere due facce con il quattro e nessuna con il sei.

⁴⁴ Utile, se state giocando a *craps* (vedi oltre e nota 30).

⁴⁵ *Tip* in inglese può significare passo falso o sgambetto.

esperto, il peso interno non si allenta mai. Ovviamente, danno più soddisfazione se si usano su una superficie solida, come un piano da bar.

A volte, vengono realizzati in gruppi da tre: due di essi danno punti perdenti, ma se scambiate uno dei due con un terzo dado potete avere una lunga striscia di punti vincenti. Se mai vi trovaste contro questi dadi, siete fregati fin dall'inizio.

5. Dadi toc-toc⁴⁶

Li chiamo, con affetto, i dadi di Fred Astaire. Semplicemente battendo sui dadi si può trasformarli da dadi normali a dadi truccati, e viceversa. Sono ovviamente appesantiti, ma il peso si sposta quando si batte su una certa faccia, che di solito è indicata nelle istruzioni con cui vengono venduti. Sono costruiti in modo che questo cambio non possa avvenire durante il gioco. Quindi fate attenzione, la prossima volta che vedete qualcuno fare come Fred Astaire su un paio di dadi.

6. Un lavoro da pittore

Una specialità per artisti. Questi dadi non sono appesantiti ed in loro non c'è niente di appariscente. Tuttavia, vi offrono un vantaggio, semplicemente perché certe facce pesano di più, grazie all'applicazione di laccature speciali. Di solito questa tecnica si usa per truccare dadi trasparenti.

7. Capped Transparent Dice

Nel principio sono simili ai Trip Dice, tranne per il fatto che il liquido non può esaurirsi perché è la lavorazione stessa a rendere alcune facce più "appiccicose" di altre; il colore e la texture, tuttavia, sembrano normali, sia alla vista che al tatto. In genere, sono realizzati da non professionisti che comprano il materiale da negozi specializzati.

In verità, si trovano in commercio interi set per realizzare dadi truccati: non solo quelli presentati qui, ma anche altre tipologie. Per i dadi appesantiti, il set consiste in un trapano a mano, una morsa, un trapano per escavare il dado ed una lega per appesantirlo (anche al rame, per i dadi trasparenti). Oltre a questo, potete anche procurarvi un buon numero di dadi bianchi, in modo da poter iniziare a vostra volta a percorrere la strada sbagliata verso il successo.

Ora, l'ultimo set di dadi truccati. Vi è mai capitato di tirare un sette, guardarlo per un cinque secondi, dire: "Dammi quella scatola da sigari", e poi ritrovarvi con un tre, o un altro punto crap? Mai? Be', se sì potete star sicuri che il negoziante aveva una scatola da sigari piuttosto appariscente sui suoi scaffali, mentre i dadi con cui stavate giocando erano

8. Dadi magnetici

Questi dadi mostreranno un certo risultato se cadono direttamente su una superficie elettromagnetica. La corrente che scorre nella superficie è controllata da un bottone, con cui la si può accendere e spegnere. Un magnete a corrente alternata è efficace su un dado del genere anche attraverso un piano di legno, vetro o altro materiale spesso due centimetri e mezzo. Un magnete del genere attira l'acciaio e respinge l'alluminio.

⁴⁶ In originale *tapping dice: to tap*, in inglese, indica l'atto di bussare; il rimando al tip tap spiega la battuta su Fred Astaire.

Questo genere di attrezzo si utilizza quando si gioca a Ventisei⁴⁷, quando le puntate sono alte ed i dieci dadi si sono ridotti a due.

UN CONSIGLIO PER IL SOLDATO DI LEVA

Prima di concludere questa lezione, vorrei dire qualche parola ai soldati di leva. Sappiamo tutti benissimo che gli imbrogli sono all'ordine del giorno, nelle partite a dadi che si svolgono nelle caserme, nei campi, sui ponti delle navi ed in molti luoghi di svago. Ovviamente, tutti sono vostri amici. Vi conoscete e vi fidate l'uno dell'altro. Eppure, non potete mai essere troppo sicuri, quando in gioco ci sono i vostri soldi.

Si sa che molti bari si unirono alle forze dello Zio Sam durante l'ultima guerra e tornarono con delle piccole fortune. Forse, le cose non sono molto diverse, oggi.

Sicuramente sapete che Joe Doakes⁴⁸ è un tipo a posto, e ovviamente i suoi dadi, quelli che state usando, sono puliti ed onesti quanto lui. Può darsi, ma avete mai pensato che qualcun altro nella folla (più truffaldino) potrebbe aver scambiato quei dadi perfettamente normali con dei duplicati?

Voi ed i vostri amici siete abituati a giocare con i dadi di Joe Doakes e ne conoscete bene aspetto e *feel*. Sarebbe fin troppo facile per chi vuole essere disonesto scambiarli con degli altri, e vincere bei soldi.

Una volta che si è in possesso dei dadi opportuni, scambiarli con quelli normali è un gioco da bambini. Chi lo fa potrebbe anche non indossare l'uniforme. Ci sono parecchi civili che sono felici di sedersi a fare una partita sui treni, nei luoghi pubblici di qualunque genere, a volte (è triste dirlo) anche in casa vostra, o in casa loro. Si potrebbe pensare che un civile rispetti un uomo in divisa, anche se non rispetta gli altri civili, ma, sotto molti aspetti, il soldato è una preda facile. Spesso è lontano da casa, desideroso di svagarsi, forse un poco nostalgico, e dunque propenso a fidarsi degli altri più che d'abitudine. Quindi vi diciamo questo: che siate un soldato o un civile, e che l'uomo con cui state giocando sia un soldato, un marinaio, un civile o vostro cognato... fate attenzione. E quando vi accorgete che i dadi stanno dando troppi punti favorevoli, quando vi accorgete che qualcuno sembra un po' troppo fortunato, prendete i dadi e sottoponeteli ai test che seguono.

Questo è un punto delicato, che però di sicuro vi tornerà utile. Se i dadi e chi li usa sono onesti, non capirà cosa state facendo e perché. O, se lo capirà, sarà semplicemente divertito. D'altro canto, se quel qualcuno diventa immediatamente risentito, arrabbiato, ansioso di riprendersi i suoi dadi... quello è il momento in cui sentire puzza di bruciato. Andate avanti con i vostri test, perché è probabile che ci abbiate visto giusto.

COME SCOPRIRE DEI DADI TRUCCATI

1. Appoggiate il dado su un angolo e fatelo ruotare. I dadi appesantiti ondeggeranno e cadranno.
2. Spesso il peso può allentarsi e vibrare o sferragliare. Tenete il dado vicino all'orecchio e scuotetelo per controllare che non faccia rumore.
3. Fate cadere più volte il dado in un bicchiere alto o in una brocca d'acqua. I dadi appesantiti cadranno su certi numeri più di frequente.

⁴⁷ Gioco di dadi, spesso giocato nei negozi (ecco spiegato il riferimento precedente al negoziante) in cui si devono tirare dieci dadi ed ottenere un certo valore un determinato numero di volte (di solito, ventisei o più), anche rilanciando alcuni dadi. La "scatola di sigari" può nascondere il magnete, o essere semplicemente un diversivo.

⁴⁸ Questo nomignolo indicava all'epoca l'uomo medio (come dire, in italiano, "Mario Rossi"). La Warner Bros. produsse, tra il 1931 ed il 1955, un'intera serie di cortometraggi comici ispirati al personaggio, li rinominò Joe McDoakes.

4. Misurate le facce del dado con un calibro per verificare se siano tutte della stessa forma e dimensione.
5. I Cavalli sono dadi che non hanno il giusto numero di puntini. Quando lanciate un dado, potete vedere solo tre facce: raccogliete il dado e guardate tutte e sei le facce.
6. Una calamita si attaccherà o attrarrà i dadi magnetici.
7. I dadi normali sono cubi perfetti. Se certi angoli sono più smussati di altri, o lucidati, o smerigliati, ruoteranno con minor forza rispetto a quelli che sono più acuti e squadrati.
8. Alcuni dadi sono scavati su certe facce: quelle facce sono quindi più propense a cadere verso il basso.
9. Certi dadi sono curvati come un arco. Questo rende più probabile l'uscita di certi numeri.
10. Colla, liquidi vari, cera d'api ed altri materiali appiccicosi possono essere applicati su alcune facce di dadi normali, in modo da far attaccare quelle facce a superfici in tessuto.
11. Dovreste esaminare con attenzione i dadi trasparenti, per controllare che non siano fatti per metà di materiale pesante e per metà di materiale leggero che, quando saldati insieme, danno un vantaggio a chi li usa. Esaminate il dado. A volte riuscirete a vedere la linea di saldatura.

Se i dadi hanno passato tutti questi test ma vi sembra ancora che qualcosa non vada, bruciateli. Esaminate quindi le ceneri alla ricerca di materiali estranei. Se ancora non riuscite a trovare niente, be'... avete bruciato i dadi. Quindi non potete continuare a giocare. Dichiarate che volete ritirarvi e la prossima volta cercate di divertirvi in modi che non coinvolgano il vostro capitale.

Prima di abbandonare questo argomento, permetteteci di ricordarvi che quando parliamo di andare in cerca di dadi truccati, ci stiamo riferendo ai "giochi tra amici", in qualunque posto si svolgano. Cercare di esaminare dei dadi in una bisca significa, nella migliore delle ipotesi, farsi buttare fuori. I buttafuori in posti come quelli non sono mai gentili. C'è un ottimo modo per essere sicuri di non star giocando con dei dadi truccati in una bisca, ed è questo: state alla larga dalle bische. Non sarete mai abbastanza furbi e non vivrete mai abbastanza per uscire da lì in attivo, visto che chi le gestisce ha fatto del gioco professionale un'arte lunga una vita. Abbiamo cercato di fornirvi un'idea di quello che potete aspettarvi da un lanciatore di dadi truccati. Aggiungeteci che i locali di professionisti hanno accesso per spennarvi non ad uno o due, ma a TUTTI i metodi che abbiamo descritto qui, ed in più dispongono di personale esperto, tavoli e luci fatti apposta, ed in più *devono* fare soldi. Se ancora pensate di avere una possibilità... non dite che non vi abbiamo avvertito.

SCAMBI DI DADI

Ovviamente utilizzerete questi scambi per mostrare agli spettatori in che modo i dadi truccati vengono introdotti in una partita in cui si sono usati fino ad un certo punto dei dadi normali. Ovviamente non rivelerete alcuna tecnica: non per rispetto verso i bari, ma perché queste sono troppo simili alle mosse ed ai metodi della magia. Semplicemente, per rendere lo scambio evidente, lancerete dei dadi bianchi, dichiarerete che i dadi sono stati scambiati e poi lancerete un paio di dadi rossi o verdi.

1. Lo scambio a una mano

I dadi da scambiare sono impalmati alle dita nella mano destra. Lanciate i dadi normali svariate volte. Quando volete effettuare lo scambio, raccogliete i dadi tra il pollice ed il medio,

piegando leggermente l'indice al di sopra di essi, come in figura 34, e portate i dadi in impalmaggio al pollice: potete trattenere facilmente i dadi, spingendoli con l'aiuto dell'indice nel punto in cui il pollice incontra il palmo. La mano si muove quindi in avanti per lanciare nuovamente i dadi, ma questa volta sono i dadi impalmati alle dita quelli che vengono gettati sul tavolo, come nella figura 35. I dadi impalmati al pollice vengono quindi portati nella posizione di impalmaggio alle dita piegando il pollice verso il palmo: da qui, potete effettuare un nuovo scambio.

Questo scambio può essere usato per scambiare dei dadi normali con dei dadi truccati senza che lo spettatore lo sappia. Potrete poi mostrare allo spettatore quanto siete bravi a controllare i dadi. Quest'idea può essere utilizzata quando state dimostrando il lancio sul lenzuolo o l'Even roll spiegati altrove in questo libro.

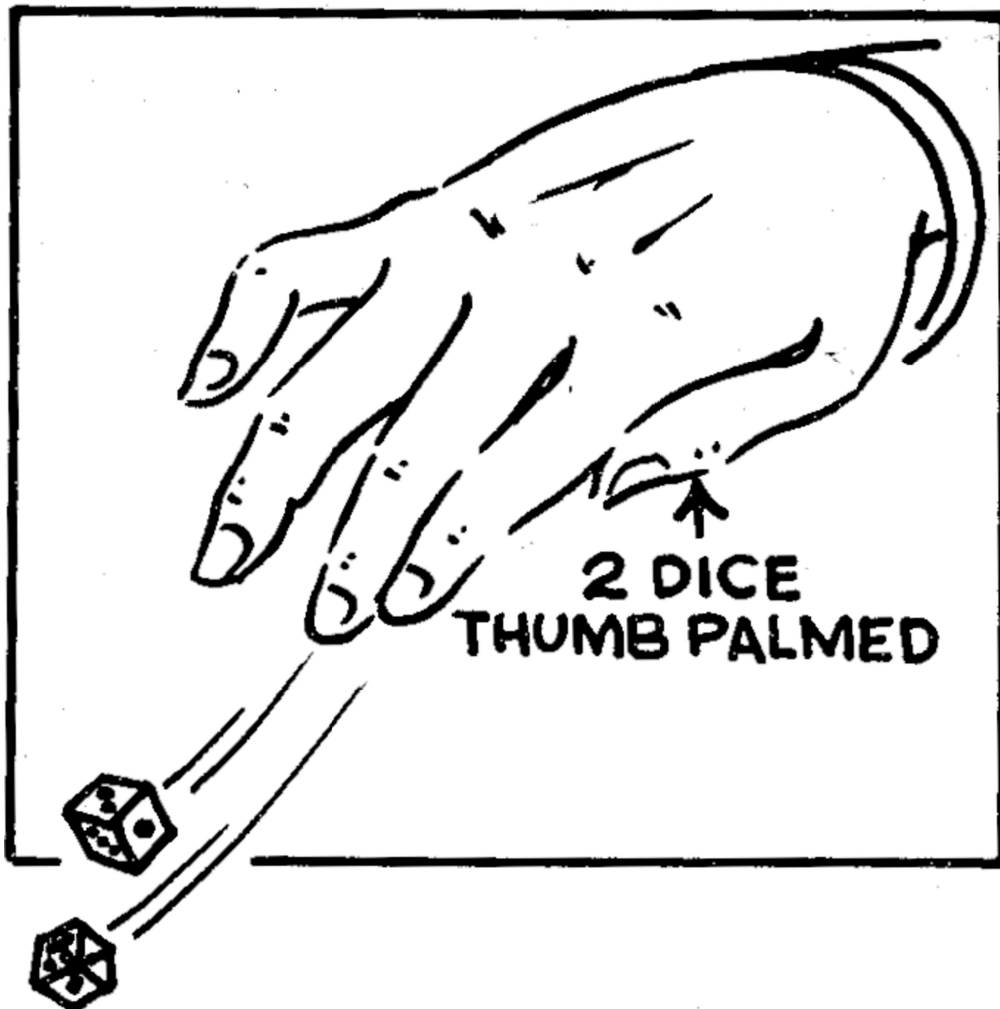
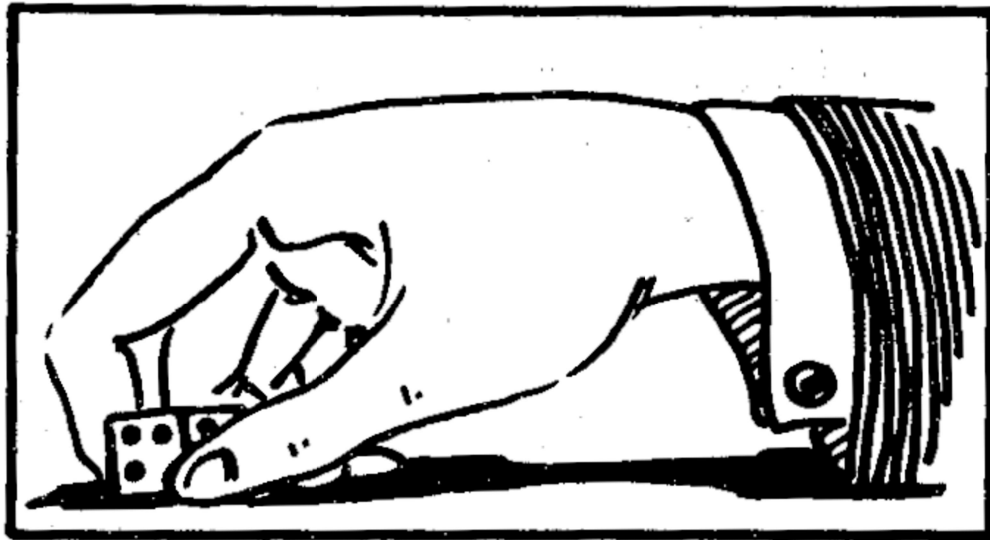


Figura 34 (in alto) e 35 (in basso)

2. Scambio con le banconote

Probabilmente, lo scambio più semplice mai concepito. I dadi da scambiare sono nella mano sinistra, nascosti da un rotolo di banconote. Dopo che è stato effettuato qualche lancio, il performer raccoglie i dadi, poi decide di fare qualche puntata sul fatto che vincerà la mano.

Sfruttando questa confusione, i soldi vengono passati nella mano destra, nascondendo i dadi, mentre quelli truccati sono portati in vista. I dadi vengono lanciati con la mano sinistra. I soldi ed i dadi sottostanti vengono quindi nuovamente trasferiti alla mano sinistra.

Anche un altro metodo usa le banconote tenute nella mano sinistra per coprire i dadi, ma in questo caso lo scambio si effettua quando i dadi vengono lanciati. Semplicemente, prima di ogni lancio avvicinate le mani. Quando è il momento di effettuare lo scambio, fate lo stesso movimento, ma i dadi nella mano destra vengono trattenuti dal pollice. Quando le dita vengono raddrizzate, la mano sinistra lascia andare i suoi dadi, che fino a quel momento avete trattenuto, non troppo strettamente, nel palmo. È un buono scambio, perché giunge inaspettato.

3. Scambio con la manica

Tenete i dadi da scambiare impalmati. Lanciate o fate lanciare i dadi normali. Chinandovi a raccogliarli, potrete con facilità farli cadere nel polsino quando vi raddrizzate. Usando questo metodo, potete mostrare le mani vuote.

4. Scambio al tavolo

Pulito, ma utilizzabile solo se siete seduti ad un tavolo. I dadi da scambiare sono impalmati. Mentre vengono piazzate le scommesse, i dadi normali sono vicini al bordo del tavolo. Apparentemente li raccogliete, mentre in realtà li fate cadere in grembo. Senza soluzione di continuità, la mano si alza ed inizia ad agitare i dadi impalmati: anche chi conosce lo scambio penserà che abbiate semplicemente raccolto i dadi ed abbiate iniziato a scuoterli. Un bello scambio. Potete mostrare le mani vuote.

5. Scambio di dado singolo

Da utilizzare quando ci si serve del dado Top e Bottoms descritto nella sezione sui dadi truccati. Il dado è tenuto impalmato nella mano destra, che raccoglie il dado normale sulla punta delle dita, come mostrato in figura 36. Fate ora cadere il dado impalmato sulle dita, ma senza farlo sbattere sull'altro dado, come in figura 37. A questo punto premete il dado normale contro il palmo con le dita chiudendo la mano, impalmandolo. Lanciate ora il dado tenendo le dita bene aperte, un gesto che, se non esagerato, convincerà il pubblico che in mano non avete nulla. Con un minimo di pratica, si può utilizzare questo scambio (lo diciamo nel caso a qualcuno interessasse) anche con due dadi.

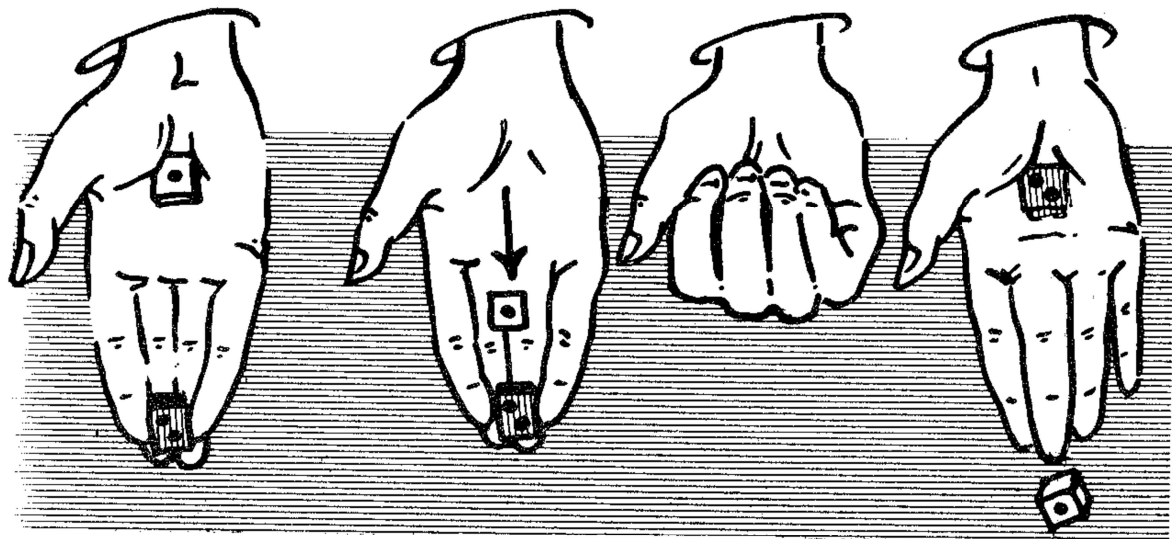
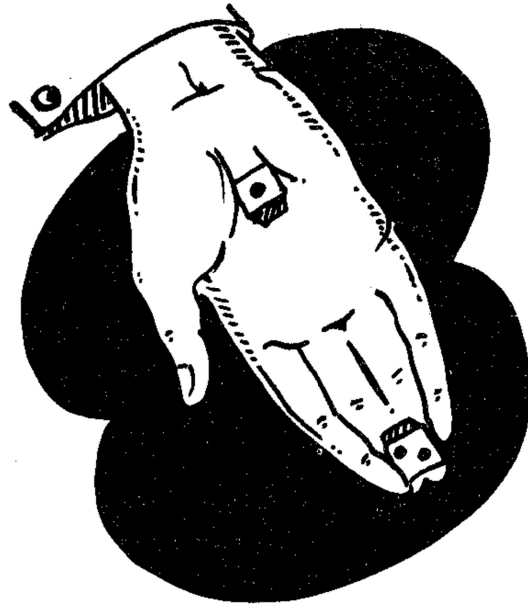


Figura 36 (in alto) e 37 (in basso)

ROUTINE CON SCAMBIO DI DADI

In questa routine i dadi cambiano colore da rossi a verdi, a bianchi, infine di nuovo a rossi. Utilizza gli scambi numero 1, 2 e 3, mentre il 4 può essere utilizzato se si lavora al tavolo.

Iniziate lanciando i dadi rossi, poi scambiateli con quelli bianchi⁴⁹, dicendo: “Mi giocherei la casa su questo paio di dadi”. Mettete le mani in tasca, lasciando i dadi rossi nella tasca destra, mentre la mano sinistra tira fuori i soldi, che nascondono i dadi verdi. Utilizzate il secondo metodo dello “Scambio coi soldi”.

Dopo aver lanciato i dadi verdi, dite: “Ora, sarò sincero. Non mi giocherei un quattrino su questi”. Passate i soldi dalla mano sinistra alla destra. Metteteli nella tasca destra dove si trovano i dadi rossi. Impalmateli dicendo: “Nossignore. Non scommetterei mai su questi dadi”. A questo punto dovrete esservi chinati in avanti per raccogliere i dadi. “Ma di sicuro farei sparire qualunque importo che voi puntiate”. A questo punto i dadi rossi dovrebbero essere gli unici che avete in mano. Dateli ad uno spettatore senza mostrarli, dicendo: “Ecco, li lanci come le ho detto”.

Mettete i dadi nelle sue mani, chiudendogli le dita in modo che non veda che sono quelli rossi. Affermate: “Li tenga stretti e non li faccia sbattere tra loro né cadere, perché li ho accoppiati in un certo modo”. Ora fategli lanciare i dadi: saranno rossi, ovviamente. Giratevi verso il pubblico e dite: “Quali possibilità potete avere contro un baro professionista, che deve scambiare i dadi solo una volta?”.

DIMOSTRAZIONE DI GIOCO D’AZZARDO COI DADI

Qui vi presentiamo una routine che probabilmente darà un sacco di lavoro a chi voglia studiarla e praticarla. Sugeriamo, se state lavorando su un palco, di utilizzare come introduzione il materiale sui dadi truccati. Se invece siete in un contesto di close up e non avete i dadi truccati da far girare, menzionate semplicemente un paio di tipi di dadi, e qualche modo per scoprirli. Una lavagnetta o un grosso blocco note, su cui potete disegnare un dado, indicandone il funzionamento, funzionerà benissimo. Non c’è bisogno di essere un artista per disegnare i lati di un dado, le poche curve necessarie per mostrare gli angoli arrotondati, le facce concave o convesse, un po’ di ombreggiatura per i dadi “appiccicosi”, qualche linea tratteggiata per mostrare come si costruiscono i dadi appesantiti, e via dicendo. Potete disegnare mentre parlate o, se preferite, potete preparare in anticipo dei disegni, in inchiostro di china o carboncino, sul blocco note. Provvederete poi a girare le pagine, ed userete una matita o una bacchetta per indicare le varie peculiarità di cui state disquisendo. Quest’idea della lezione è un semplice suggerimento, e potete usarla sia che usiate dadi truccati, sia che non li usiate.

In seguito, dimostrerete il “Controllo dei dadi su una superficie dura”, con tutte le spiegazioni su come produrre un vantaggio controllando i dadi in questo modo. Potete mostrare anche il “Controllo di Marlo”.

Seguirà il “Controllo su una superficie morbida”. Usate un lenzuolo, un tappeto o anche un piccolo cuscino per illustrare il metodo, spiegandolo man mano che si procede con la routine. Qui suggeriamo di scambiare i dadi con un paio di Top e Bottoms che diano solo sette. Lanciateli una mezza dozzina di volte, poi affermate che potreste andare avanti all’infinito.

Mentre il pubblico commenta, scambiate i dadi con un altro paio di Top e Bottoms, che diano solo craps e sette⁵⁰. Passateli a qualcuno e chiedetegli di lanciaarli, dicendo: “Se venisse

⁴⁹ O nell’introduzione alla routine o qui Marlo commette un errore, parlando di dadi bianchi invece che di dadi verdi (che invece entrano in gioco solo in seguito).

⁵⁰ Ancora una volta, si rimanda al prosieguo del testo ed alla nota 30 per le regole del *craps*.

sette, vorrei che lanciaste di nuovo, perché vorrei dimostrare in che modo questo lancio si può utilizzare per lanciare altri punti”.

Non importa che punto lancerà con questi “cavalli”, voi sarete capaci di lanciarlo a vostra volta: non immediatamente, ma prima o poi avverrà. Ovviamente, durante i vostri lanci menzionerete il fatto che non state tentando effettivamente di pareggiare il punto dello spettatore, ma cercando di evitare di lanciare un sette, e così facendo prima o poi riuscirete a lanciare quello che ha lanciato lui. Vi suggeriamo di eseguire quest’azione solo due volte, la seconda per dimostrare che la prima non avete semplicemente avuto fortuna.

La routine “Soup!” rappresenterà il climax di questa routine e non ci sarà nessun bisogno di scambiare i dadi: basterà semplicemente impalmare una pallina di cera per ottenere l’effetto, non importa quali facce incolliate insieme. Potete mettere poi i dadi in tasca mentre tutti ridono.

Se poi avrete fatto pratica fino a diventare dei maestri con la tazza da dadi, questo potrebbe essere il momento di mostrare in che modo i dadi possano essere controllati con questo strumento, usando la routine “Quattro uguali”. Seguono “Prendere e lasciare”, lo stack di dadi, e questo dovrebbe bastare per dimostrare al vostro pubblico che non siete imbranati, quando si tratta di dadi.

Se desiderate una routine più lunga, potete inserire qualunque altro effetto, ma tenete la tazza per dadi come gran finale.

GLOSSARIO

Per tutto il libro abbiamo dato per scontato che i lettori siano maghi o persone con un qualche interesse per i dadi, e che dunque avrebbero avuto una qualche conoscenza, anche approssimativa, dei giochi con i dadi e delle espressioni gergali che si riferiscono ad essi. Dal momento che però potrebbe esserci qualcuno tra coloro che leggono queste pagine che non si è mai avvicinato al mondo dei dadi, chiariremo ora alcune espressioni, in modo da non lasciare nulla di inspiegato.

Crap: il gioco più noto e popolare. Si gioca con un paio di dadi. Il primo lancio è chiamato *coming out* e se da 7 o 11, il giocatore vince subito; se da 2, 3 o 12, il giocatore perde. Se il lancio è 4, 5, 6, 8, 9, 10, il giocatore ha un *point*. Continua a lanciare finché non ottiene di nuovo questo *point*, e allora vince, oppure finché non fa 7, e allora perde. Esistono altri giochi con i dadi, è vero, ma di solito ci si riferisce al Crap, quando si parla di “tirare i dadi”, “giocare a dadi”, “giocare d’azzardo coi dadi”, eccetera. È stato per questo gioco che i vari metodi per i dadi truccati sono stati concepiti.

Seven Out: perdere lanciando un sette, come spiegato.

Naturals: tirare un numero vincente al primo colpo.

Ci sono parecchi termini usati dai giocatori d’azzardo o dai bari che, per quanto potrebbero aggiungere colore durante una conversazione sui dadi, sarebbero incomprensibili per il vostro pubblico, quindi non è necessario studiarli. Inoltre, per studiare un simile argomento bisognerebbe trascorrere del tempo con persone di quel tipo onde assorbire il “colore locale”, e questo sarebbe dispendioso a dir poco.

Non c’è nulla di particolarmente divertente nel lavorare coi dadi, se non quando potete suscitare delle risate con qualche bel gioco, come più volte sottolineato in questo libro. Per aumentare ulteriormente l’umorismo delle vostre dimostrazioni, vi suggeriamo di imparare tre o quattro belle storie o battute sul tema dei dadi. Potreste conoscerne già qualcuna, vista la

quantità di *negro stories* che parlano di “*bones*”⁵¹; in alternativa potete trovarle nei numerosi libri di gag e scherzi che si vendono al giorno d’oggi.

Ad esempio, quando spiegate il *craps*, dite: “Ogni volta che arrivo a questo punto della lezione, mi torna in mente la mia cara vecchia mamma, che avrebbe detto ‘Figliolo, non giocare a *craps*. Lo sai che meritano di vivere come ogni altro animaletto!’”⁵². Capite cosa voglio dire?

LE MANI DIETRO LA TAZZA DA DADI

Se volete essere perfetti quando vi esibite con i dadi, dedicate le giuste attenzioni alle vostre mani. Le mani caratteristiche di un baro professionista, come hanno sottolineato Bret Harte, Mark Twain, Conan Doyle e decine di altri autori, sono lunghe e sottili, con dita affusolate, soffici come quelle di una donna, sensibili come quelle di un chirurgo, capaci come quelle di un diavolo. Non tutti possono avere mani del genere, ma fateci attenzione, dal momento che gli occhi del pubblico saranno sempre puntati sulle vostre. Usate una buona crema, per evitare che siano screpolate e arrossate, e per evitare che perdano il delicato senso del tatto, cosa che accadrà se la pelle si indurisce e si riempie di calli. Pulitevi le unghie, limatele e tenetele non troppo lunghe. E come tocco psicologico finale: un anello. Sceglietene uno che stia bene con la vostra mano, e meglio più grande che più piccolo, è più mascolino. Nero e oro sono molto efficaci. Un diamante o uno zaffiro sono eccellenti, ma questa spesa non è necessaria. Nei negozi che vendono chincaglieria, spesso potrete trovare anelli molto inusuali, “dall’aspetto magico”, che vanno benissimo. L’anello evidenzia le vostre mani. La sua brillantezza aiuta a tenere concentrata l’attenzione su di esse. Praticamente ogni illusionista che lavori nel close-up ne indossa uno: ci sarà una ragione.

Ci sono altri giochi coi dadi che non abbiamo trattato, dal momento che sono poco noti. Il bunco si gioca ovunque, ma ormai è abbastanza disprezzato dagli uomini, probabilmente per via di tutti i premi spazzatura che le loro mogli vincono giocandoci. Quindi si può trascurare. Il Ventisei si pratica diffusamente, ed abbiamo spiegato almeno un metodo per imbrogliare in precedenza. Chuck-a-luck, il gioco con dadi e gabbia, non si vede spesso fuori dalle case da gioco e delle fiere: la gabbia può essere usata per controllare elettricamente i dadi. Il backgammon, i dadi indiani ed altri rientrano ancora nella categoria dei giochi “onesti”⁵³.

DADI ROTONDI: UNA NOVITÀ

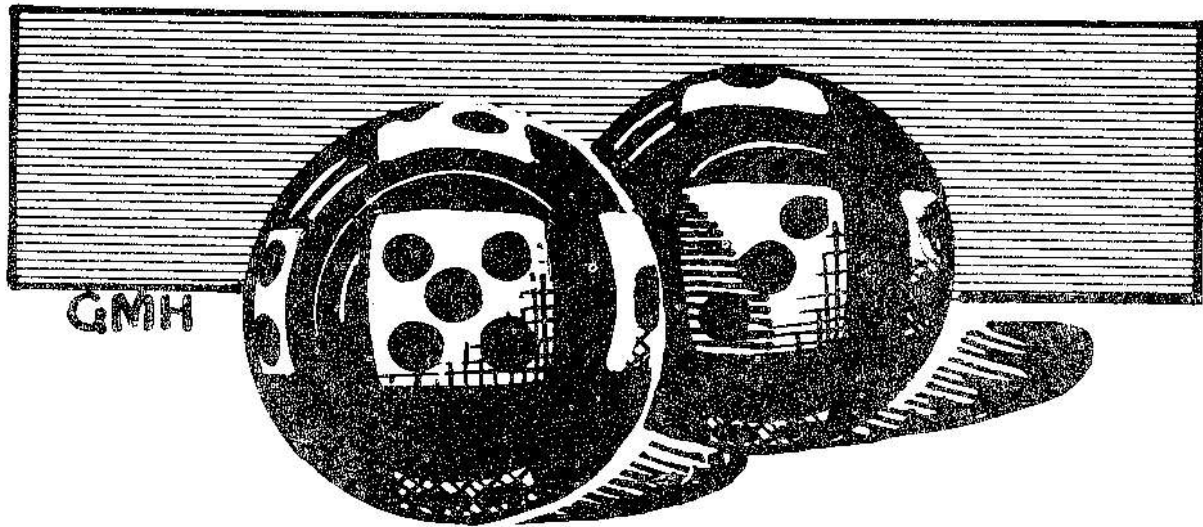
Questa routine e le idee che contiene sono farina del sacco di L.L. Ireland. È una vera novità, strappa sempre una risata, ed è decisamente incomprensibile.

⁵¹ Questa frase, piuttosto controversa, fa riferimento ad un genere letterario popolare in cui venivano raccolte storielle (spesso divertenti, almeno secondo chi pubblicava libri di questa sorta) a proposito delle persone di colore. Uno dei più famosi autori del genere rispondeva al nome di E.K. Means ed in una delle sue raccolte cita l’abitudine degli afroamericani (tutta da dimostrare) di giocare a dadi fin dall’introduzione. Il “bones” è un gioco di dadi simile nel principio al Ventisei illustrato nella nota 48.

⁵² Gioco di parole intraducibile in italiano: nell’originale, Marlo usa l’espressione *shooting craps*, che significa sia “giocare a *craps*” sia, letteralmente, “sparare ai *craps*”, con un’assonanza tra *craps* e *crabs*, granchi.

⁵³ Il bunco così disprezzato da Marlo è un gioco che si gioca con tre dadi, divisi in squadre, ma in cui a vincere è una sola persona. Per il Ventisei, vedi nota 48. Il chuck-a-luck è un gioco in cui si punta sul risultato dei dadi, che vengono lanciati usando una particolare gabbia a forma di clessidra: quando la gabbia viene ribaltata attraverso un’apposita manovella, i dadi cadono. Il backgammon è un gioco da tavolo, giocato con delle pedine simili alla dama e, appunto, dei dadi. I giochi di dadi indiani sono numerosi e, in alcuni casi, vengono giocati con dei dadi a base rettangolare invece che quadrata.

Dal punto di vista dello spettatore, il performer mostra due sfere con sopra dei numeri proprio come se fossero dadi: ed effettivamente, si tratta di un paio di dadi rotondi, come potete vedere nell'illustrazione.



Il performer afferma che questi sono i suoi dadi truccati. Non sbagliano mai. Li lancia ed i dadi danno sei e uno, quindi in totale sette, punto vincente. L'effetto viene ripetuto più volte. Quindi il performer decide di lanciare un altro punto, e lo fa, tirando un otto, e subito dopo un altro. Passa dunque i dadi, immediatamente, ad uno spettatore, in modo che anche lui possa provare. Lo spettatore li lancia...crap! Non può tirare altro. Questo è il finale a sorpresa.

Il segreto è che i dadi rotondi sono appesantiti. Questo diventa ovvio per gli spettatori, quando li lanciate. Tuttavia, il fatto che in seguito lanciate un otto, dopo aver lanciato un sette, li manda in confusione. Quando, alla fine, uno di loro lancia un crap, non hanno la più pallida idea di cosa stia succedendo.

La routine si esegue servendosi di un terzo dado rotondo. I tre dadi sono appesantiti in modo che uno mostri sempre un sei, un altro sempre un uno, e l'ultimo sempre un due.

I dadi che danno sei ed uno vengono lanciati, mentre il dado che da due è impalmato nella mano destra. Lanciate un paio di volte sette con la mano sinistra, poi prendete il dado che da uno e scambiatelo con quello nella mano destra. Potete usare lo scambio per dado singolo. Ora potete immediatamente lanciare un otto.

L'ultima volta raccogliete il dado da sei e scambiatelo per quello da due. Prendete l'altro e passateli entrambi allo spettatore. Naturalmente, lancerà tre: cioè un crap.

Potete servirvi di questi dadi per mettere in imbarazzo un rompiscatole. Lanciate un sette. Qualcuno, specialmente se è un sapientone, potrebbe sentirsi obbligato a dichiarare che chiunque può fare lo stesso. Offritegli i dadi ma prima scambiate il dado da sei con quello da due. Immaginate la vergogna quando farà cilecca.

Vi consigliamo caldamente di procurarvi un set di questi dadi rotondi. Inserirli in una routine di gioco d'azzardo, aiutano a non farla diventare troppo seria.

Ed eccoci alla chiusura del libro. Voglio ringraziare ancora una volta Tony Platt per il suo prezioso aiuto nella raccolta di questo materiale. Ci auguriamo che il lettore si renda conto

della quantità di materiale che c'è in questo libro, perché Tony ed io ci siamo veramente giocati il tutto per tutto⁵⁴ raccogliendo il materiale per *Shoot the work*.
(Traduzione e note di Gaber Ricci, 2024)

⁵⁴ Qui Marlo usa il gioco di parole che dà il titolo al libro: *shoot the work* significa “giocarsi tutto”, ma letteralmente anche “lanciare il lavoro”, perché *shooting the dice* è l'espressione che traduce “lanciare i dadi”.