

*Edizioni La Porta Magica*

*Trenta  
(e più)  
Misteri  
Cartomagici*



*Charles T. Jordan*

## **RINGRAZIAMENTI DELL'EDITORE**

*Ringraziamo Gianfranco Preverino per la prefazione all'edizione italiana attenta, curata e ricca di note storiche e bibliografiche, riflessioni e spunti per il lettore. Stefano Mastrobiso per l'aiuto che è sempre pronto a darci e Alessio Pasquini per aver rielaborato, rendendoli più chiari i disegni originali e per la sua infinita disponibilità.*

Titolo: Trenta (e più) misteri cartomagici

Autore: Charles T. Jordan

Traduzione di Flavio Desideri

Illustrazioni di Eli Benneche

Elaborazione grafica di Alessio Pasquini

Copertina di Alessio Pasquini

Edizioni La Porta Magica sas di Flavio Desideri e C.

Viale Etiopia, 18 - 00199 Roma Tel/Fax 06 860 17 02

E-mail: [infolpm@laportamagica.it](mailto:infolpm@laportamagica.it) - Web: [www.laportamagica.it](http://www.laportamagica.it)

Prima edizione ottobre 2020

Tutti i diritti sono riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta o trasmessa in qualsiasi forma senza il permesso scritto dell'Editore.

## ***Prefazione all'edizione italiana***

Gianfranco Preverino

Charles Thorton Jordan è uno di quei prestigiatori che hanno contribuito al passaggio dalla cartomagia antica a quella cosiddetta “moderna”, ossia quella sorta d'evoluzione che ha portato gli esecutori a spogliare la cartomagia di quegli orpelli e quelle attrezzature spesso adoperate nella seconda metà dell'Ottocento sia per motivi coreografici, sia perché permettevano di eseguire alcuni giochi senza l'uso di difficili manipolazioni.

Una delle probabili cause di questa mutazione fu la diffusione sempre più grande del “Close Up Magic”, ossia la magia eseguita a distanza ravvicinata, che rendeva necessario un approccio meno scenicamente elaborato. Non a caso, la cartomagia descritta nei libri di Jordan è simile a quella che possiamo leggere nei libri coevi dei suoi contemporanei (come, per esempio, Arthur Buckley) e dei quali *L'esperto al tavolo da gioco* di Erdnase potrebbe esserne considerato l'archetipo; quei testi sembrano rappresentare il desiderio da parte degli autori di svoltare verso una sorta di purismo cartomagico, costruendo i loro effetti su una messinscena essenziale e basata sull'uso quasi esclusivo di un mazzo di carte.

Non a caso Jordan è anche l'inventore dell'omonima falsa conta, in cui si mostrano quattro carte nascondendo alla vista del pubblico la quarta, mentre la prima è mostrata due volte: il fiorire di queste tecniche è un altro aspetto caratterizzante del passaggio da uno stile cartomagico a un altro, in cui la distanza ravvicinata del pubblico impone agli esecutori la ricerca di soluzioni diverse da quelle adoperate fino a quel momento.

Nato il primo ottobre del 1888, all'età di 10 anni Jordan si avvicinò alla prestigiazione dopo aver assistito a un'esibizione del celebre Harry Kellar e intorno ai 20 anni comincia a frequentare un ristretto gruppo di studiosi, di cui faceva parte anche Arthur Buckley.

Nell'aprile del 1915 la rivista *Magical Bulletin* ospita il suo primo gioco dato alle stampe: “Satan's Touch”. In quel periodo la principale occupazione di Jordan pare che fosse scrivere opere di narrativa, in cui c'erano spesso dei riferimenti al mondo dei prestigiatori; un suo racconto breve fu pubblicato anche nel numero di settembre 1916 della rivista *The Sphinx*, a pagina 137 (“The Legerdemaniacs”). Appassionato radioamatore, per un periodo si dedicò con costanza a quel nuovo interesse tralasciando un po' la prestigiazione, alla quale poi tornò con rinnovato entusiasmo. Morì il 24 aprile 1944, probabilmente perché ancora debilitato da un infarto che gli occorre quattro anni prima e da cui non si riprese mai completamente.

Sono molto contento che l'amico Flavio Desideri abbia deciso di pubblicare

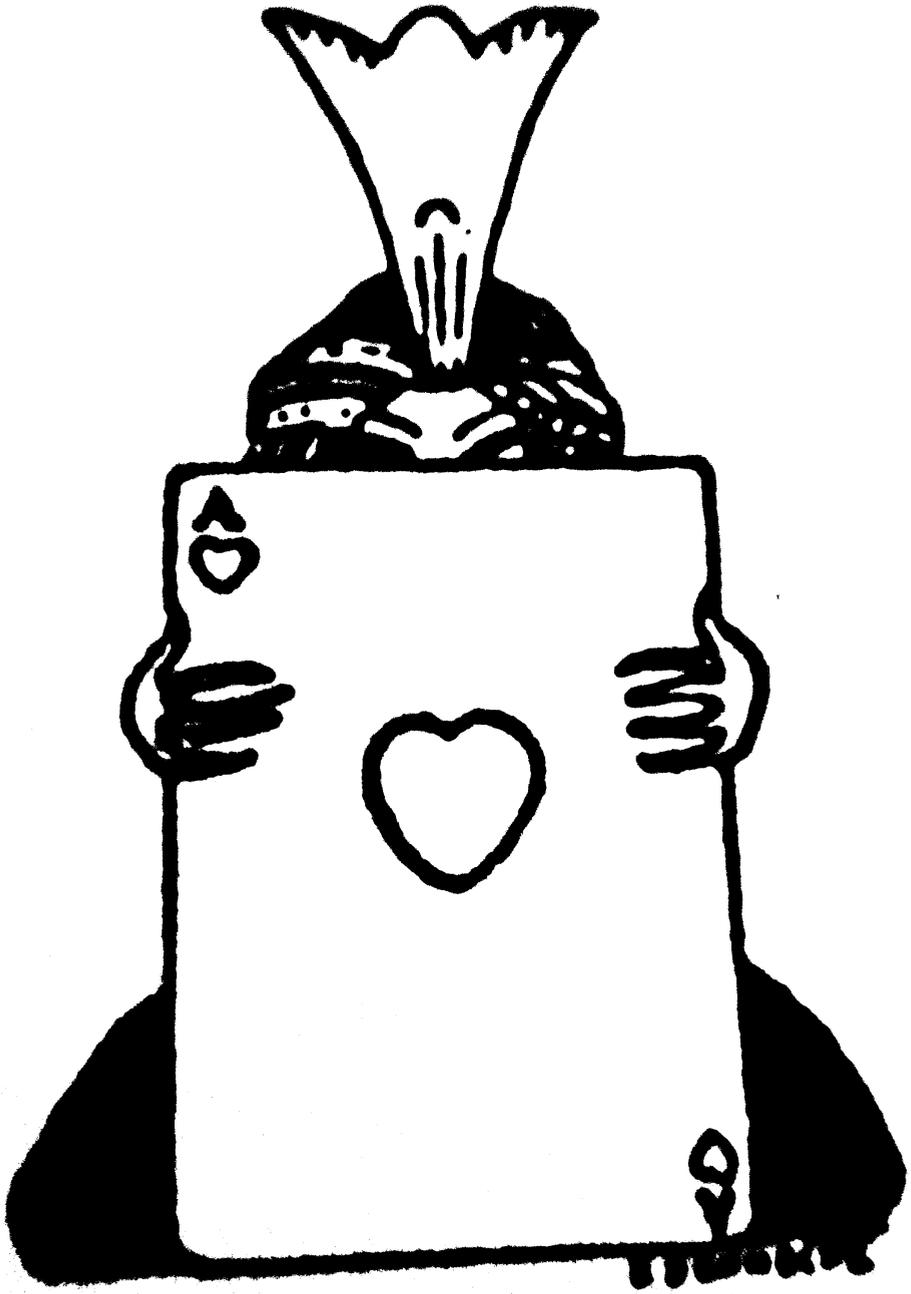
ancora più efficaci quegli effetti che si basano su un preordinamento parziale del mazzo. Per fare un esempio (e chiedendo scusa per l'autocitazione), anche io l'ho usato per un mio gioco intitolato "Il poker all'italiana"<sup>1</sup>, dove ho sfruttato la norma per cui nella variante nostrana del poker con quattro giocatori bisogna adoperare solo le carte che vanno dal Sette all'Asso: quindi è possibile mescolare all'americana quelle 32 carte (appositamente preordinate) con le altre 20 e avere poi la scusa di separare i due gruppi, ricordando che le carte dal Due al Sei devono essere scartate. Durante la descrizione del gioco successivo ("Lettura del pensiero a lungo raggio"), l'autore tuttavia scrive che «Nove volte su dieci un trucco è altrettanto efficace se è l'esecutore ad eseguire tutti i miscugli. Come regola, è solo quando ci si esibisce per i prestigiatori che un miscuglio da parte dello spettatore aumenta la meraviglia del trucco»: è un concetto che sarebbe sbagliato sottovalutare.

Il terzo gioco ("Premo"), in cui un mazzo è rimesso in ordine durante la procedura per ritrovare una carta scelta, come struttura ricorda molto il più moderno "Sherlock" di Pit Hartling<sup>2</sup>, con la differenza che il prestigiatore tedesco sfrutta la procedura per ripristinare un mazzo in ordine mnemonico.

Nella descrizione di "Localizzazione distribuita", è spiegato un falso miscuglio oggi attribuito erroneamente a Laurie Ireland perché la pubblicazione di Jordan è precedente. Il gioco successivo è invece basato sul calcolo delle carte per individuare quella mancante, principio studiato a fondo da Harry Lorayne che lo rese celebre con il nome "Epitome Location"<sup>3</sup>.

Un rompicapo curioso è "Pari o dispari", che però risente della lungaggine provocata dalla procedura; considerando che l'effetto è più efficace se ripetuto (come suggerisce lo stesso Jordan), il tutto si potrebbe abbreviare adoperando le due metà di un solo mazzo, anziché usarne due completi. "Rompicapo del XX secolo" è un discreto modo per sfruttare il principio chiamato "un passo avanti", mentre "Controllo telepatico" è un intelligente stratagemma per indurre inconsciamente uno spettatore a preparare il mazzo durante il gioco, affinché l'ordine ottenuto sia poi sfruttato dall'esecutore.

"Il mazzo che si taglia da solo" rientra nella categoria degli effetti in cui un elastico trova la carta scelta, sebbene quello descritto ricordi anche per certi versi il "mazzo spiritato". Due versioni più pratiche dello stesso gioco si trovano a p. 704 del nono volume della rivista *Pallbearers Review*: in quel caso la prima



## *Prefazione*

Nel presentare alla fratellanza magica questa piccola collezione di problemi con le carte, desidero per prima cosa affermare che non rivendico di averli inventati. In senso stretto, dubito che possano essere proprio definiti invenzioni. Sono piuttosto concepiti su principii che sono sempre esistiti, l'applicazione dei quali ad un dato problema sono tutta l'originalità che qualcuno possa rivendicare.

Forse la ricerca di altri ha seguito le stesse linee della mia. In un caso, quello del Signor Charles O. Williams di Cardiff, Inghilterra (sic), per certi aspetti riguardo al miscuglio al tavolo, so che è stato simile e precedente al mio. Il mio lavoro su questi principii è stato portato avanti indipendentemente e senza la conoscenza di ciò che altri stessero facendo; per questo non esito a mettere a nudo il sistema che è alla base di una serie di effetti con le carte che, presentati correttamente e nella giusta occasione, sono imperscrutabili per i profani. A proposito, alcuni di essi hanno ingannato anche i prestigiatori.

L'ambito di questo libro è limitato, così mi sono fermato a quattro principali suddivisioni e, in alcuni casi, possono sembrare vaghe. Non ho tentato, in questo momento, di ottenere un'edizione lusso. La scrittura, la battitura del testo, la stampa, l'assemblaggio e la rilegatura sono state realizzate in qualche modo con le mie proprie mani, e confido che refusi o altri difetti, siano ignorati dal paziente lettore. Almeno mi sono sforzato per rendere di valore i contenuti di questo volume dall'aspetto senza pretese.

Ringraziamenti sono qui offerti al Signor T. Nelson Downs per la sua introduzione; al Signor James J. Moren di San Francisco per il permesso ad includere due sue specialità ed infine, ma non da meno, all'illustratore, Eli Benneche, per il disegno della copertina e per aver aiutato a rendere chiaro ciò che la macchina da scrivere del vostro umile servo, con le semplici parole, non poteva.

Charles T. Jordan  
20 settembre 1919

## *Introduzione*

Il Mago più bravo del mondo si stava esibendo con l'“ultimo trucco dell'acqua e del vino”, seguendo la formula usata oggi come quaranta anni fa. Tenendo un ordinario bicchiere di vetro, il professore si rivolse al suo uditorio così: “Ho qui un bicchiere vuoto, nulla al suo interno!”. Un ragazzino in galleria: “No, niente, eccetto tintura di ferro!”. Il che sembra indicare che qualche parola di “presentazione” è peggio che superflua.

Ho visto un esecutore di una certa importanza, molti anni fa all'“Egyptian Hall” a Londra, iniziare un effetto con le carte. Sceso in platea, chiese gentilmente ad un signore di scegliere “una carta qualsiasi”. Ma per qualche ignota ragione, il detto signore si rifiutò di prendere la “carta qualsiasi” ed il prestigiatore perse le staffe, strappò il mazzo e urlò contro al Signor Cliente Contante. Perché litigare e discutere con il vostro pubblico?

In un'altra occasione vidi il Mago più bravo del mondo (almeno così recitava il manifesto) forzare una carta a tre diversi spettatori. Il trucco consisteva nel produrre le carte singolarmente. Bene! Finché arrivò a quella scelta dal terzo spettatore, che insistette nell'affermare che la carta prodotta non era quella che aveva scelto. Al che, il Grande Mago esclamò: “Certamente è la sua carta. È quella che l'ho forzata a prendere!”. Poiché considerai questa un'offesa molto seria da parte del Grande Mago, immediatamente riportai il caso ad una delle Società di Prestigiatore che sono molto contrarie alla spiegazione (sul palco) di cose magiche.

Vediamo un po'. Chi era? Ah, sì! Era Robert-Houdin, credo, che disse che giudicava un esecutore non tanto dalla sua abilità, quanto piuttosto dalla capacità di trasformare un apparente fallimento in un finale di successo. Il problema con alcuni di noi prestigiatore, specialmente quelli di noi che fanno dai due ai dieci spettacoli al giorno (nessun tempo libero, prenotato fino al 1932, grazie), è che siamo portati a perdere interesse nella vera Arte. Numerosi libri sono stati scritti negli ultimi anni sulla nostra amata Arte. Molti di questi però sono stati mediocri, con la descrizione degli stessi vecchi effetti, nello stesso vecchio modo, con le stesse vecchie trappole, tavoli ad arte nera, accessori ad arte nera, scatole finte e altrettanto antiquati tavoli drappeggiati.

Personalmente non mi interessa attraversare centinaia di pagine (qualche volta sei o sette pagine!) di materiale stampato, di solito per la maggior parte solo di “presentazione”, per trovare solo pochi, molto pochi, effetti spiegati. Così tanti libri consistono di un sacco di materiale inferiore raggruppato intorno ad uno o due effetti di punta.

Ho letto il manoscritto del presente lavoro e l'ho trovato “differente”: una partenza. In questo piccolo opuscolo, il mio vecchio amico Charles T. Jordan ha incorporato in poche pagine, eliminando tutta la presentazione inutile, alcuni

trucchi ed astuzie eccezionalmente brillanti ed originali, introducendo nella cartomagia alcuni nuovi principii che erano finora sconosciuti al mondo magico.

Senza dubbio la cartomagia è, e sempre sarà, la branca della prestigiazione più popolare e più affascinante. Le ragioni sono ovvie.

Le carte preparate in alcune occasioni sono molto pratiche, si ricordi che il pubblico non è formato solo da prestigiatori. Un mazzo preordinato è qualcosa che non è completamente apprezzato dalla maggior parte della confraternita. Ci sono centinaia di effetti con le carte preordinate che possono essere portati a termine, che sarebbero fisicamente impossibili altrimenti.

Questo piccolo libro, tra molte altre buone cose, contiene diversi esperimenti molto efficaci basati su nuovi preordinamenti. Per quanto servirebbe una mente sagace per capire che ci si è affidati ad un preordinamento, l'autore ha in ogni caso scoperto più di un modo per tirare un velo di *misdirection* tra qualsiasi deduzione di questo tipo ed i fatti reali. La peculiarità del miscuglio presentato sarà senza dubbio una rivelazione per molti lettori.

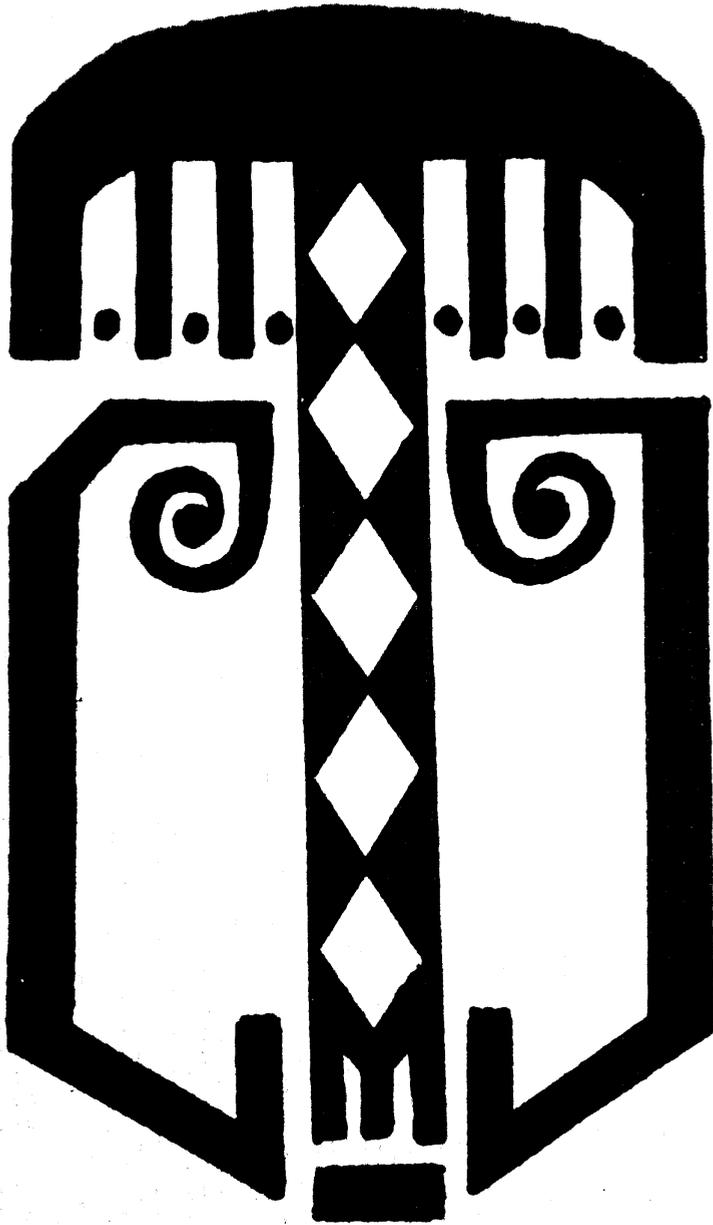
Naturalmente il capitolo sui numeri che richiedono destrezza mi ha interessato maggiormente, poiché la branca dell'Arte che contempla la manipolazione è stata a lungo il mio forte. Ad ogni modo, ho trovato articoli di interesse in ciascun capitolo. Cosa si può desiderare di più raffinato di "Mano completa" nel Capitolo I, di "Fuga" e "Trio" nel Capitolo II, degli eccellenti "Rovesciamenti" nel III e del "Mistero della carta e del sacchetto" nel IV?

Non ho ancora avuto il privilegio di vedere gli originali delle illustrazioni, ma dagli esempi precedenti del lavoro dell'artista che ho visto, non esito a predire che saranno delle illustrazioni che realmente "illustreranno" e non semplicemente "riempiranno" per rimediare alla scarsità del materiale nel testo stesso.

Non posso che trovare un errore nel modo in cui il libro è scritto. Che il Signor Jordan è troppo modesto è molto evidente. Per altro, beh, leggete il libro e vedete voi stessi.

Ho un gran piacere nel consigliare questo piccolo libretto "30 Misteri Cartomagici" a tutti gli amanti della vera Arte Magica.

T. Nelson Downs  
Marshalltown, Iowa  
20 settembre 1919



*Altri Misteri*

ulteriormente al tavolo. Se sapete che mescola in questo modo, non specificate il tipo di miscuglio che desiderate. Vi renderete conto che, poiché non può tagliare che in mezzo alle carte nere, non sarà possibile che alcuna carta rossa finisca sopra quella da forzare quando mescola ed il trucco è fatto. Due o più carte dello stesso colore possono essere forzate allo stesso modo. Si dovrebbero trovare direttamente sotto la prima da forzare del preordinamento originale e, durante il vostro primo miscuglio, devono finire in cima. Lo spettatore quindi prende le prime due o tre carte rosse che incontra.

Apparentemente, con lo stratagemma con i bastoncini che segue, potete lasciare al caso il colore della carta. Mostrate due bastoncini tra pollice e indice destri, uno che sembra più lungo dell'altro. Fingete di mescolarli e fatene prendere uno (nascondendo l'estremità interne). Il bastoncino che sembra più corto è quello che rappresenta il colore da forzare e sarà sempre quello preso. Sono usati tre bastoncini lunghi tre centimetri. Mettetene due tra pollice e indice, con l'estremità esterne allineate e rivolte verso il pubblico. Anche il terzo bastoncino è messo tra pollice e indice, ma che fuoriesca verso di voi sembrando così parte di uno degli altri due. Qualunque bastoncino sia preso, mostrate immediatamente i due rimasti uniti, così da sembrare un bastoncino lungo e il vostro colore è stato forzato. (N. d. T.: questo effetto è incluso anche sul libro *Advanced Magic* di Magical Ovette, nome d'arte di Joseph Ovette nato Giuseppe Olivo. Lì il titolo è "Simple Force" ed è curioso notare che il testo è uguale alla lettera a quello di Jordan. Il libro di Ovette è datato 1919, mentre siamo riusciti a risalire a pubblicità di "Wonder Force" di Jordan, su un numero di Sphinx del settembre 1916).

In queste due pagine sono riprodotte alcune delle pubblicità di effetti e libri che Charles Jordan pubblicava sulla rivista Sphinx.

## NEW ONES FOR NOVEMBER

### 45—*The Keystone Card Discovery.*

A card is freely chosen and the pack shuffled, and handed to a spectator with the request that he think of any number. He counts down to that number while your back is turned, but the card isn't there. You hand pack to a second party, who thinks of another number and counts down. Card isn't there either. A third party decides on a number. Card is there! You never know any of the numbers. A fine impromptu with a borrowed pack. Ordinary skill required. Price \$1.50.

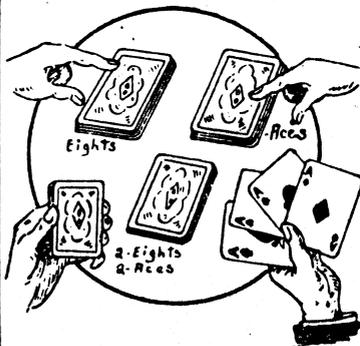
### 38—*The Challenge Vanishing Cards.*

Five cards (and only five) are dealt onto table. They are picked up and two are mentally chosen. You openly remove two and place one in each of your side coat pockets. The three remaining are immediately passed for inspection. The chosen ones are gone. You bring them from your pockets and may repeat. Price, Bicycle Cards, 75 cents.

The above two taken together, \$2.00.

**DON'T FORGET OCTOBER'S PAGE ON BARBAINS**

*They Are Still in Force.*



Long Distance Mind Reading, 75c; Wonder Force, 40c; Improved Marvelous Divination, 40c; the three, \$1.25. The Spirit Aces, 50c and 75c; New Rope and Ring Release, 75c; Wizard Spelling Master, \$1.00; Infallible Detection, 40c. The four, \$2.50. The seven, \$3.50. Everything on this ad, nine tricks in all, \$5.25. (No stamps.)

**A SQUARE DEAL GUARANTEED.**

**CHARLES T. JORDAN**

Box No. 61

Penngrove, Calif.

---

---

**Postfazione**  
**(per chi volesse saperne di più)**

Flavio Desideri

Oltre alla traduzione integrale della seconda edizione del *Thirty Card Mysteries* (1920), in questo libro avete trovato effetti estratti da altri suoi scritti tra cui la serie del 1920 *Ten New Tricks* (formata da *Ten New Impromptu Card Tricks*, *Ten New Sleight of Hand Card Tricks*, *Ten New Miscellaneous Tricks*, *Ten New Prepared Card Tricks*, *Ten New Pocket Tricks*), e i due *Four Full Hands* (*Four Full Hands of Card Tricks* del 1921 e *Four Full Hands of Down to the Minute Magical Effects* del 1922) e effetti commercializzati singolarmente dallo “Special Service for Magicians” (nato nel luglio del 1919) e pubblicizzati soprattutto su *Sphinx* (alcune inserzioni le avete potute vedere nelle pagine precedenti).

Come avete avuto modo di notare, Jordan mantiene stretti rapporti con molti dei nomi autorevoli del suo tempo: Downs, Buckley e Annemann fra i tanti. Annemann addirittura, nel 1935, in accordo con Jordan, propone persino una pubblicazione mensile chiamata *The Charles T. Jordan Series of Magical Effects*.

Gli effetti di Jordan possono essere trovati anche su riviste come *Jinx* e su raccolte come *Encyclopedia of Card Tricks* di Hugard.

Le idee, i principii matematici alla base di molti degli effetti che avete letto, così come le strategie ideate ed alcune tecniche di Jordan, sono state d’ispirazione per molti autori che in parte sono già stati citati.

Una fonte primaria per approfondire il lavoro e la figura di Charles T. Jordan è senza dubbio il già citato *Charles Jordan’s Best Card Tricks* (1992) di Karl Fulves e, soprattutto, il *Collected Tricks* a cura sempre di Karl Fulves e da lui pubblicato privatamente nel 1975. Per quanto riguarda invece gli aspetti matematici rimandiamo il lettore a *Magical Mathematics* di Perci Diaconis e Ron Graham (Princeton University Press, 2012), dove si trovano ampie spiegazioni dei principii sfruttati in alcuni degli effetti di Jordan (“Coluria”, “Psycholia”, “Lettura del pensiero a lungo raggio”) oltre ad un’interessantissima parte biografica in cui si evidenziano le diverse attività di Jordan, da costruttore di radio a risolutore di rebus pubblicati sulle riviste e sui giornali che mettevano in palio premi.

Ci piace infine citare il lavoro di Vanni Bossi *Escorial ’93 The Hofzinsler Year* (pubblicato privatamente, 1993) in cui si trovano riferimenti a “Forzatura meravigliosa”, “Sogno” e “Strana coincidenza”. Vanni Bossi suggerisce di utilizzare la forzatura in una variazione di una sua soluzione del problema di Hofzinsler della carta scelta ritrovata nell’anello dello spettatore (soluzione che si può leggere anche su *Corso di Prestigiazione – Parte decima*; La Porta Magica, 2007). Sempre per la carta nell’anello, Vanni Bossi indica il “Sogno” di Jordan come possibile variante, inserendo la carta scelta nell’anello anziché nella busta. “Strana Coincidenza” è invece portato all’attenzione quale evidente soluzione all’ottavo problema di Hofzinsler.



---



---

## *Indice*

Prefazione all'edizione italiana di Gianfranco Preverino	Pag. 3
Trenta Misteri Cartomagici	Pag. 11
Prefazione	" 13
Introduzione	" 15
Capitolo I	" 17
Inseguire il miscuglio al tavolo nella sua tana	" 17
1. Lettura del pensiero a corto raggio	" 18
2. Lettura del pensiero a lungo raggio	" 19
3. Premo	" 22
4. Nuova localizzazione	" 25
5. Localizzazione distribuita	" 26
6. Localizzazione arrotolata	" 27
7. Mano completa	" 28
Capitolo II	" 30
Trucchi di natura estemporanea	" 30
8. Con l'occhio della mente	" 30
9. Compitazione semplice	" 31
10. Trio	" 33
11. Pari o dispari	" 33
12. Fuga	" 34
13. Localizzazione sfacciata	" 36
14. Rompicapo del XX secolo	" 36
15. Controllo telepatico	" 37
Capitolo III	" 37
Trucchi che richiedono più o meno abilità nella manipolazione	" 37
16. Rovesciamento di una singola carta	" 37
17. Rovesciamento di mezzo mazzo	" 39
18. Rovesciamento alternato	" 39
19. Mazzo che si taglia da solo	" 41
20. Viaggio impossibile	" 43
21. I nostri amici assi	" 43
22. Lascia fare agli assi	" 46
23. Assi fantasma	" 46
Capitolo IV	" 47
Trucchi che richiedono una preparazione	" 47
24. Messaggio da Marte	" 47
25. Coluria	" 48
26. Trance di Satana	" 48

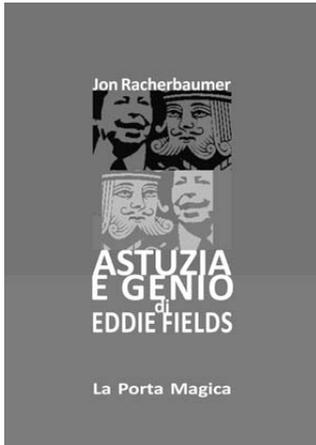
27. Cambiato idea?	Pag.	49
28. Compitare qualsiasi carta	"	51
29. Mistero della carta e del numero	"	52
30. Mistero della carta e del sacchetto	"	52
Altri misteri	Pag.	57
Profezia di Satana	"	57
Profezia di Satana – Migliorata	"	58
Coppia evanescente	"	59
Saltatore sconosciuto	"	59
<i>Stop trick</i> superiore	"	60
Spirito matematico	"	62
Cinque tentativi	"	63
Doppia predizione	"	63
<i>Etad-Ot-Put</i>	"	64
Predizione di Mefisto	"	66
Seguito	"	66
Assi inseparabili	"	67
Prontuario di calcoli	"	68
Individuazione della coppia	"	68
Localizzazione terribilmente facile	"	69
Chiave astuta	"	69
Scoperta chiave di volta	"	70
Localizzazione estemporanea	"	70
Sconcerto	"	71
Sconcerto 2	"	72
Quarantanove	"	73
Jolly sagace	"	74
Jolly sagace - Variazione di Annemann	"	75
Incomprensibile carta distrutta	"	75
Nuovo falso taglio	"	77
Strano	"	77
<i>Stop trick</i> impenetrabile	"	79
9 su 10	"	79
Localizzazione del Magus	"	81
Clessidra	"	81
Quadrupla concentrazione	"	82
Un miglioramento di T. Nelson Downs	"	83
Nuova scoperta di una carta	"	84
Individuazione infallibile	"	84
Forzatura novella	"	85
Sparizione in dissolvenza	"	85
Trasposizione straordinaria di T. Nelson Downs	"	86

Metodo perfetto per mazzi conici	Pag.	88
Rilevazione "Hummer"	"	88
Psycholia	"	89
Divino	"	90
Divino doppio	"	91
Tocco di Mefistofele	"	91
Sogno	"	92
Coppia mancante	"	93
Predizione psichica	"	93
Forzatura meravigliosa	"	94
Nuova lettura della carta	"	95
Assi incredibili	"	96
Co-Incidentalmente	"	97
Mazzo stregato	"	99
Strana coincidenza	"	101
Empatia simpatetica	"	101
Localizzazione Premo	"	102
Divinazione del Demonio	"	103
Trasposizione diabolica	"	104
Postfazione (per chi volesse saperne di più) di Flavio Desideri	Pag.	107

## Altri libri pubblicati da La Porta Magica che potrebbero interessarti.

### **Sotto Controllo Cartomagico, Arthur Buckley**

L'autore stesso lo definisce un corso post laurea! Una raccolta di raffinate tecniche cartomagiche, dai falsi miscugli agli impalmaggi o ai controlli multipli, per passare alle tecniche dei bari, con servizi di vantaggio, metodi per annullare l'alzata o preordinamenti. Oltre al materiale originale di Buckley, si trovano tecniche di alcuni tra i migliori autori dell'epoca (Cardini e Vernon per citarne solo due) e quelle che circolavano nell'ambiente dei giocatori d'azzardo.



### **Astuzia e Genio di Eddie Fields (Jon Racherbaumer)**

Il primo libro di Jon Racherbaumer sulla magia di Eddie Fields è un libro che cambierà per sempre la tua magia. Un misto di astuzie, tecniche poco note e trucchi del mestiere dell'inventore del famoso "mazzo invisibile". Un'altra chicca tradotta in italiano da La Porta Magica.

### **Primo Vernon, Faucett Ross Dai Vernon**

Il celebre manoscritto da 20 dollari e gli altri primi scritti del "Professore", raccolti in un unico volume e tradotti in italiano. Materiale di prima classe per i cultori della prestigiazione.



Questi ed altri titoli disponibili su  
[www.laportamagica.it](http://www.laportamagica.it)