



NON C'È DUE
SENZA TRE

DAVIDE **ALLEN**A





NON C'È DUE SENZA TRE

EFFETTO:

Due spettatori salgono sul palco e scrivono due numeri a caso tra 1 e 52 su due buste contenenti le previsioni. Uno spettatore, seduto in sala, nominerà una carta del mazzo, specificando valore e seme.

Da un mazzo di carte contrassegnate sul dorso con numeri da 1 a 52 vengono estratte le due carte con riportato sul dorso il numero scritto dagli spettatori e la carta scelta dallo spettatore in sala.

Le previsioni nelle prime due buste corrisponderanno alla scelta degli spettatori che hanno scritto il numero. La terza busta conterrà la previsione con il numero posto dietro la carta dello spettatore che ha scelto valore e seme.



OCCORRENTE:

Mazzo di carte "Non c'è due senza tre". Tre bicchieri con gambo, tre buste con tre fogli sui quali scrivere le previsioni e due pennarelli. (1)

SET UP:

Nella prima busta segnare sul foglio il valore della carta rossa corrispondente alle 26 carte rosse uguali del mazzo che avranno sul dorso la numerazione da 1 a 26. Nella seconda busta segnare sul foglio il valore della carta nera corrispondente alle 26 carte nere uguali del mazzo che avranno numerazione da 27 a 52.

Sul terzo foglio scrivere il numero che avete deciso di riportare sul dorso di tutte e 52 le carte "normali" del mazzo, che avranno ovviamente tutte lo stesso numero, e fatene una pallina.

ESECUZIONE:

Dopo aver chiamato sul palco due spettatori fate vedere il mazzo di carte di faccia facendo notare che sul dorso sono contrassegnate con numeri da 1 a 52. (2-3)



3

Al primo consegnate la prima busta con all'interno la previsione della carta rossa ed il pennarello chiedendo di scrivere un numero tra 1 e 26 (come opzione potete anche decidere di scrivere le due previsioni live in quel momento).



4

Al secondo consegnate l'altra busta con all'interno la previsione della carta nera ed il pennarello chiedendo di scrivere un numero tra 27 e 52. (4)



5

Mentre i due spettatori scrivono i numeri sulle buste lanciate la *pallina in sala e chiedete a chi l'ha presa di pensare ad una delle 52 carte da gioco senza ancora nominarla e fatevi ridare la pallina mettendola dentro al bicchiere centrale. Facciamo ad esempio che il primo abbia scritto 26 ed il secondo 34.

Estraete dal mazzo le due carte corrispondenti e mettetele nei bicchieri con il dorso rivolto verso il pubblico. (5)



6

Aprite la prima busta e fate vedere la prima previsione (Es. 8C) (6)



Girate il bicchiere e fate vedere che la carta con il numero scritto liberamente dallo spettatore corrisponde proprio alla previsione nella busta. (7)

7

Aprite la seconda busta e fate la stessa cosa con la seconda previsione. (8-9)



Chiedete allo spettatore in sala di nominare la carta pensata (Es. 8F) (10)

Aprite la pallina di carta e fate vedere che la previsione all'interno è un numero (Es.31)
Girate la carta nominata dallo spettatore in sala (Es.8F) e fate vedere che sul retro c'è scritto proprio il numero 31. (11)



*Invece della pallina potete utilizzare anche una terza busta e scrivere la previsione all'interno.

Come potete intuire bisogna tenere in considerazione la possibilità che uno dei due spettatori scriva sulla busta lo stesso numero che voi avete scelto per la terza previsione. Per questo ho pensato a due opzioni di out:

1. Nel momento in cui chiedete ai due spettatori di scrivere i numeri sulle buste potete specificare di scrivere un numero dispari da 1 a 26 al primo ed un numero pari da 27 a 52 al secondo.

Così facendo se per il terzo avete scelto il numero 31 non potrà essere ripetuto.

2. Se uno dei due scrive sulla busta lo stesso numero che sapete essere quello riservato al terzo spettatore utilizzate la scelta dello spettatore per un gioco successivo.

NOTE Questa mia versione è una variazione dell'effetto "Trilogy" di Frederic Da Silva.