

# “Segreti n° 1”

di U.F.Grant

Copyright per la traduzione le compilazione e le note originali di  
Giogan & Terry (Giordano Gaetano)

Un opuscolo davvero eccezionale !

Un tributo al grande Prestigiatore ed Inventore Grant .**Ben 13 stupefacenti** giochi dettagliatamente spiegati **con annotazioni** di Giogan & Terry.

- Facili da eseguire.
- Non richiedono complicate attrezzature.
- Potete costruirli facilmente e con poca spesa.
- Per tutti i gusti: dal close-up alla catromagia, effetti da scena e mentalismo.
- Un assoluta novità per l'Italia !

Una breve panoramica degli effetti vi convincerà della qualità del materiale contenuto nell'opuscolo:

1. “Il miglior test dell’elenco telefonico” : Uno spettatore apre a caso un elenco telefonico e legge un numero telefonico. L’esecutore è subito in grado di indovinarlo insieme al nome dell’abbonato ! L’elenco telefonico è normale, lo spettatore lo apre veramente a caso.
2. “Super test telefonico”: Un elenco telefonico preso a prestito viene aperto ad una pagina qualsiasi. Lo spettatore pone il dito su un numero a caso che viene chiamato da casa degli spettatori. Dall’altro capo del filo il chiamato indovina un numero, una città ed una carta liberamente scelte dagli spettatori. **NESSUNA FORZATURA !!!** (questo gioco da solo vale molto più di tutto il costo dell’opuscolo)
3. Vi fate bendare con una spessa benda **GENUINA** e provata dagli spettatori (non truccata) e vi fate ricoprire il capo con un sacchetto nero (non truccato) eppure siete in grado di guidare un automobile...oppure vedere con la punta delle dita indovinando colori , oggetti etc. Il pubblico si ricorderà veramente di voi
4. Siete in grado di predire, senza possibilità di errore il risultato di un incontro di calcio che si svolgerà il giorno dopo o la settimana dopo. Il bello è che la predizione la consegnate in anticipo allo spettatore ed egli vi appone la sua firma. **NESSUNO SCAMBIO DI BIGLIETTO!** “Impossibile”...non ditelo prima di aver letto il diabolico metodo...
5. Con questo segreto che, come dice Grant, Houdini avrebbe pagato centinaia di dollari, siete in grado di evadere in men che non si dica da qualsiasi paio di manette imprestare, chiuse anche con la sicura.Facile da eseguire.
6. Malini era famoso per il un gioco impromptu (improvvisato) che era solito eseguire facendo ammattire gli spettatori: strappare in piena vista un bottone dal panciotto o dalla camicia di uno spettatore e quindi riattaccarlo istantaneamente.

Gli spettatori vedono effettivamente il bottone strappato e le mani si allontanano entrambe dal panciotto. Eppure, un attimo dopo il bottone è di nuovo cucito sul panciotto. Questo è il metodo usato da Malini secondo Grant.

7. Prendete un fiammifero ed accendetelo in aria- Utilissimo quando avete bisogno di un fiammifero acceso per accendere qualche altra cosa.
8. Sventagliate un mazzo di carte, mescolatelo, e fate nominare una qualsiasi carta pensata da uno spettatore. Un istante dopo essa si solleverà lentamente dal mazzo chiuso nel suo astuccio. Potete ripeterlo quante volte volete con altre carte pensate –Nessuna FORZATURA. Metodo self-contained.
9. LA routine delle palline di spugna di Grant: fate apparire due palline. Una di esse sparisce e appare nella mano di uno spettatore. Ora una si sdoppia e avete tre palline. Esse continuano a riunirsi nelle vostre mani benché ne mettiate una in tasca. Una di esse cambia colore da bianca a rossa. Appaiono poi 10 -12 palline una di seguito all'altra seguite infine da una pallina di spugna gigante !
10. “Le 12 Carte in Tasca” metodo di Tommy Martin. Un metodo facilissimo senza nessun impalmaggio per far passare 12 carte una alla volta dalle mani alla tasca dei pantaloni. Vi stupirete della semplicità dell'effetto e della sottigliezza di questo metodo !
11. La versione di Grant del Mazzo invisibile (brain wave deck di Dai Vernon) nel quale qualunque carta pensata si trova capovolta in un mazzo di carte messo in precedenza sul tavolo, fatto con UN MAZO DI CARTE NORMALI !
12. La Forzatura di Grant: Questo modo di far scegliere una o più carte in maniera apparentemente libera ma in realtà facendo scegliere quella o quelle che volete voi, diverrà subito uno dei vostri preferiti.
13. la carta nel Pallone di Grant : Il metodo di Grant, di un'esecuzione elementare, per far sparire una carta scelta e farla ritrovare in un pallone di un colore scelto dal pubblico appeso insieme ad altri due ad un nastro tenuto da due spettatori.