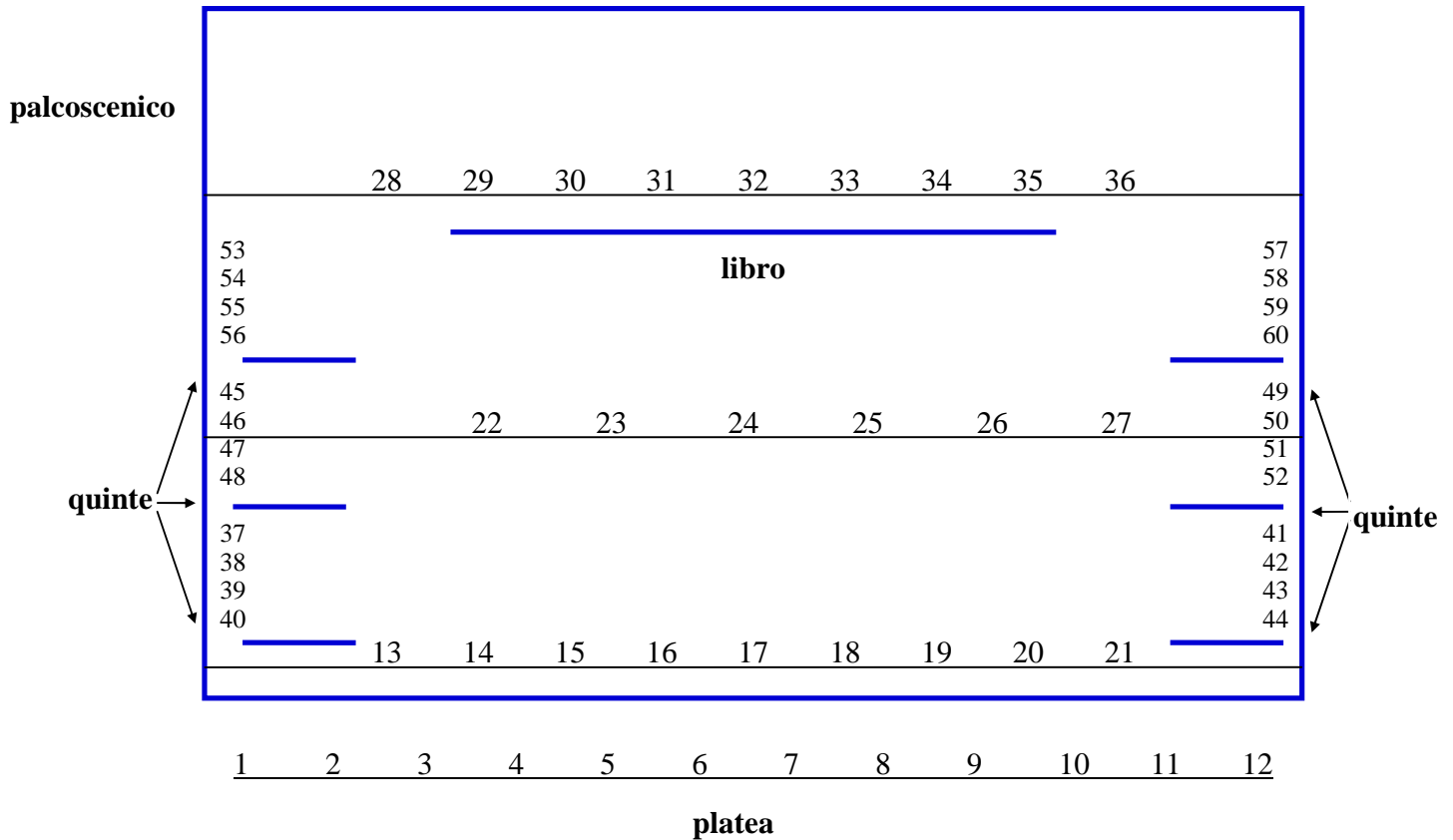


PIANO E REGIA LUCI: IL SOGNO DI MAGO MERLINO



Canali:

1. piazzato bianco (luci: 1, 5, 9)
2. piazzato ambra (luci: 2, 6, 10)
3. piazzato blu (luci: 3, 7, 11)
4. piazzato rosso (luci: 4, 8, 12)
5. contro luce ambra (luci: 28, 31, 34)
6. contro luce blu (luci: 29, 32, 35)
7. contro luce rosso (luci: 30, 33, 36)
8. laterale ambra (luci: 37, 41, 45, 49, 53, 57)
9. laterale blu (luci: 38, 42, 46, 50, 54, 58)
10. laterale rosso (luci: 39, 43, 51, 55, 59)
11. libro ambra (luci: 13, 21)
12. libro blu (luci: 14, 20)
13. foco centrale (luce 17 - Carlo all'inizio)
14. foco fuoco (luce 16, 18 - rosso o ambra)
15. foco musica finale (luci: 15, 19)
16. contro luce blu musica finale (luci: 22, 26)
17. contro luce rosso musica fine (luci: 23, 25)
18. libro chiuso (luci: 24, 27)

19. laterale bianco prima quinta (luci: 40, 44)
20. laterale bianco seconda quinta (luci: 48, 52)
21. laterale bianco terza quinta (luci: 56, 60)

piazzati (canali che sono combinazione di altri canali):

22. piazzato "caldo" (canali 2, 4, 7, 9)
23. piazzato normale (canali 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9)
24. piazzato "freddo" (canali: 3, 9 = 100%, 2 = 70%, 7 = 50%)

NUMERO DI FARI:

- 8 SAGOMATORI** (con 2 lenti): luci 13, 14, 16, 17, 18, 20, 24, 27
- 52 FARI NORMALI** (da 1000 W con 1 lente):
tute le altre luci

CAMBI DI LUCE

Il segno di “+” indica che la luce si accende alla percentuale indicata.

(quando non c’è scritta la percentuale vuol dire che è 100%)

Il segno di “-” indica che la luce si spegne.

Se non c’è nessun segno vuol dire che la luce è già accesa e deve cambiare alla percentuale indicata.

1. ENTRA PUBBLICO (inizio)	+ 18 = 70%
2. ENTRA CARLO	+ 6 = 60% + 13
3. ENTRANO MUSICISTI (“I musicisti”)	+ 23 - 6, 13
4. ENTRA PINOCCHIO (“Tanta ma tanta fame”)	+ 11, 23 = 70%
5. SUBITO DOPO	+ 6, 9
6. ENTRA MERLINO (“E’ innamorato”)	+ 22 - 6, 9, 23
7. FINE MUSICA	+ 23 - 22
8. “Io ho un sogno”	+ 22 - 23
9. FINE MUSICA	+ 23 - 22
10.MAGIA	+ 8 - 23
11.COREOGRAFIA	+ 5, 6, 7, 9, 10, 23
12. FINE MUSICA	- 5, 6, 7, 9, 10
13. HAKUNA MATATA	+ 6, 13, 20 - 23
14. FINE MUSICA	+ 23
15. ENTRA PINOCCHIO + CARTE	+ 24 - 23
16. ESCE PINOCCHIO	+ 23 - 24

17. FINE SUPERMAN	+ 24 - 23
18. ENTRA MATRIGNA BIANCANEVE	+ 12 - 11 24 = 60%
19. SUBITO DOPO (lentamente)	+ 1, 8 = 70% 24 = 100%
20. NINNANANNA	- 1, 8 24 = 50%
21. ENTRA PRINCIPE	+ 24
22. ENTRANO FATE	+ 1, 8 = 70%
23. INCANTESIMO	+ 14 = 100% + 6, 19, 20 = 50% - 1,8, 24
24. QUANDO IL PRINCIPE DA' LA POZIONE A ROBIN	+ 1, 8, 22
25. PRINCIPE MATTO	- 1, 8 giocare con 22 e 24
26. ESECUZIONE PINOCCHIO	- 22
27. NELLA MUSICA	+ 24 = 50%
28. QUANDO MERLINO SPEZZA L'INCANTESIMO	giocare con tutte le luci (discoteca)
29. FINE	+ 18, 23
30. MAGIA	+ 13, 22 - 23