

MARVIN'S MIND-BLOWING
Magic

250
INCREDIBLE
CARD
TRICKS



Marvin's Magic

NUMBER ONE FOR MAGIC WORLDWIDE

ИНСТРУКЦИЯ К АРТ. ММВ 5730

КАРТА ДЖАМБО

Рис. 1



Большая карта Джамбо в этом наборе используется для забавного и загадочного трюка с неожиданным окончанием. Попросите кого-нибудь выбрать карту из обычной колоды карт. Так как выбранная карта должна быть тройкой треф - использовать силу трюка с перекрещенными картами, описанного ниже.

Держите карту Джамбо и сообщите, что вы держите в руках уже выбранную карту. Ваш указательный и средний пальцы прячут миниатюрную карту (рис. 1).

Спросите, какая карта была выбрана, а затем покажите лицевую сторону карты Джамбо. Вы услышите несколько разочарованных возгласов,

когда раскроете всю колоду миниатюрных карт. Ваш большой палец должен скрывать исключительно перевернутую карту (рис. 2).

Теперь возразите, что вы уже знаете карту, поскольку только одна карта накрыта Вашим большим пальцем! Так как это легко — накрыть пальцем любую из миниатюрных карт — никто не будет удивлен. Это представьте себе удивление, когда Вы сдвигаете палец и показываете, что Вы скрывали единственную перевернутую карту. А еще большим сюрпризом является то, что когда Вы перевернете большую карту рубашкой к зрителям, появится тройка треф в миниатюре!



рис. 2

ПЕРЕКРЕЩЕННЫЕ КАРТЫ

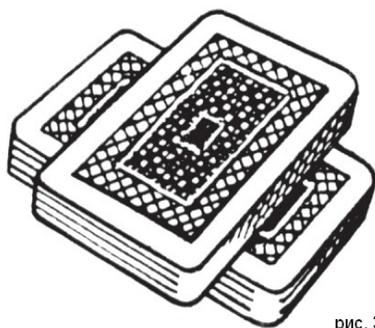


рис. 3

Это один из многих методов «управления» картой, которую зритель должен взять, но чтобы это выглядело как совершенно свободный выбор. Перед выполнением, тайно поместите тройку треф на дно колоды. Попросите кого-нибудь отделить примерно половину колоды и положить ее на стол. Чтобы отвлечь зрителя, рассказывайте о трюке, который Вы собираетесь выполнять, а затем, как бы случайно поместите другую половину колоды поверх половины, отложенной зрителем (рис. 3).

Попросите зрителя поднять верхнюю половину и посмотреть на последнюю карту (рис. 4).



рис. 4

КОЛЛЕКЦИЯ КАРТОЧНЫХ ТРЮКОВ

БЕЗОШИБОЧНОЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ

Действительно озадачивающий эффект. Зритель свободно выбирает любую из шести карт, лежащих рубашкой вверх. Остальные пять карт демонстрируются одна за другой, чтобы продемонстрировать изображенные на них цветные круги. Непонятным образом, выбранная зрителем карта будет иметь круг другого цвета.

Секрет: Для этого трюка вам понадобится шесть карты с цветными кругами, три карты с красным кругом и три с синим. Этот эффект опирается на возможность показать пять из шести карт одинакового цвета — отличающегося от выбора зрителя.

Для выполнения трюка, расположите карты через одну: то есть красный, синий, красный, синий, красный, синий (рис. 5).

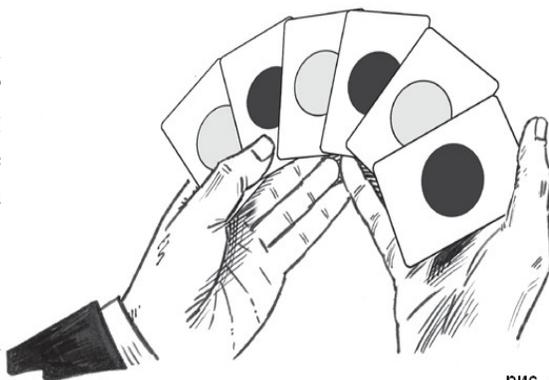


рис. 5

Разложите карты веером лицевой стороной вниз, попросите зрителя взять любую карту, положить ее лицом вниз на стол (не глядя на нее) и накрыть ее рукой.

Если зритель выбрал одну из двух крайних карт, никаких особых действий на данном этапе не требуется. Однако, если зритель выбирает одну из четырех карт в середине, незаметно разделите веер карт в этой точке. Это позволит сохранить карты в требуемом порядке в рамках подготовки к специальному ходу.

Следующее секретное движение позволяет Вам показать, что все остальные карты одного цвета. Держите карты лицевой стороной вниз в правой руке (рис. 6).

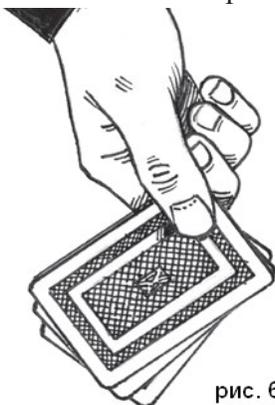


рис. 6

Возьмите верхнюю карту левой рукой (рис. 7) и поверните обе верхние карты и оставшуюся стопку, чтобы показать лицевую часть верхней и нижней карты (рис. 8). Это действие показывает одинаковые цветные круги на обеих картах.

Поверните обе стопки лицом вниз, затем поместите карты из левой руки лицом вниз на стол. Теперь возьмите верхнюю карту из правой стопки и положите ее лицом вниз поверх первой карты. Хотя эта карта и не является на самом деле показанной картой, Ваша публика будет считать, что это она. Повторите эту процедуру еще раз. Другими словами,

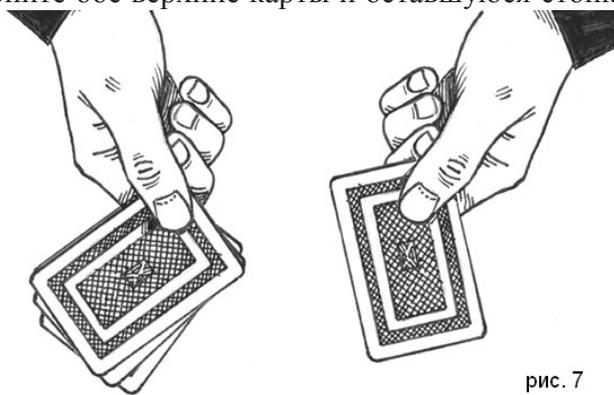


рис. 7

возьмите следующую верхнюю карту из левой стопки (рис. 7), и поверните обе верхние карты и оставшуюся стопку, чтобы показать лицевую часть верхней и нижней карты (рис. 8).

Теперь поместите карты из левой руки лицевой стороной вниз на стол и снова сдайте верхнюю карту.

Теперь вы должны остаться с одной картой в правой руке. Поверните ее, чтобы показать лицом, затем

поместите ее лицевой стороной вниз на стол вместе с остальными. Эти движения при должном

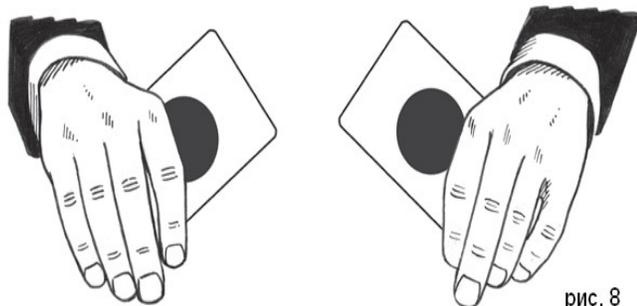


рис. 8

навыке выглядят чрезвычайно убедительно. Ваша аудитория будет уверена, что вы честно показали все карты из Ваших рук, одну за одной.

Теперь попросите зрителя медленно перевернуть выбранную карту. Все будут сбиты с толку, когда карта будет показана, поскольку она будет другого цвета, чем карты в колоде. Если вы теперь положите карту зрителя поверх остальных карт на столе, Вы будете автоматически готовы для следующего выступления! Хотя одним из золотых правил магии является правило не выполнять один и тот же трюк дважды - этот трюк часто становится еще более непонятным, если смотреть его во второй раз.

МАГИЧЕСКИЕ ШЕДЕВРЫ

Демонстрируются шесть карт, каждый из которых воспроизводит известный шедевр искусства.

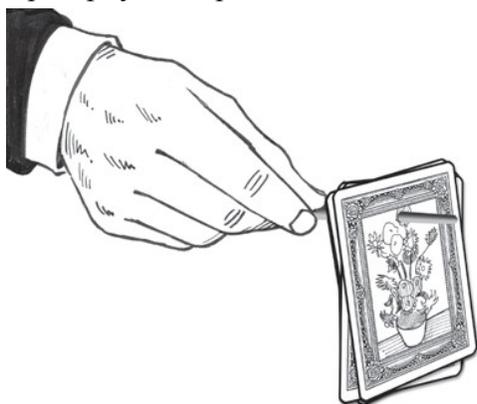
Карты тасуются и одна выбирается зрителем, который смотрит на нее, не показывая вам. Вы достаете карту «чистый холст» и маленькую кисточку из своего кармана и даете их зрителю. Вы просите зрителя нарисовать невидимыми чернилами свои впечатления от выбранных шедевров.

Затем кисть продевается через отверстия всех карт. Не касаясь карт, картина таинственно возвышается над остальными. Это выбранная карта. Магический шедевр!



Секрет: каждая из шести карт с картинами имеет два отверстия. Одно отверстие слегка меньше, чем другое. Для начала, сложите карты одинаково (таким образом, чтобы все большие отверстия были сверху). Теперь, если одну карту перевернуть вверх ногами, ее меньшее отверстие будет находиться на одном уровне с большими отверстиями остальных карт.

Если кисточка вставляется через большие отверстия (и небольшое отверстие в перевернутой карте), то перевернутая карта автоматически выдвинется, стоит только медленно повернуть кисточку!



Для выполнения, поместите «чистый холст» в кармане. Покажите шесть карт, и попросите зрителя выбрать одну (убедившись, что Вы не видите лицевой стороны карты). Когда карта возвращается в колоду, убедитесь, что она перевернута. Для этого поверните колоду из пяти карт вниз головой, пока зритель смотрит на выбранную карту.

Перетасуйте карты, а затем расскажите Вашей аудитории, что вы собираетесь обнаружить выбранную карту очень магическим способом.

рис. 10 Покажите кисть и расскажите зрителям, что она обладает магической силой.

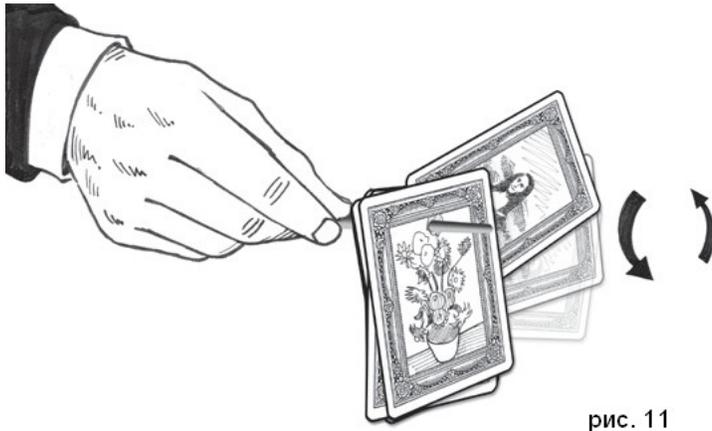


рис. 11

Дайте кисть и «чистый холст» зрителю и попросите его или ее невидимо нарисовать выбранный шедевр на холсте. Объясните, что каждый художник имеет свой собственный уникальный мазок и что Вы будете пытаться найти нужный шедевр, узнав его по невидимым мазкам!

Заберите кисть и холст и изучите их (как будто пытаетесь изучить зрительские мазки кистью). Затем, держа карты лицом к аудитории, вставьте ручку кисти в большие отверстия, и дайте картам упасть вниз (рис. 10).

Начинайте поворачивать кисть, и выбранная

карта таинственно выдвинется из колоды (рис. 11). Невероятные трюк!

Пожалуйста, обратите внимание: не применяйте силу при помещении кисти в отверстия, так как это может привести к разрыву карт и, следовательно, препятствовать выполнению трюка.

НЕВЕРОЯТНЫЙ ДЖЕК-ПОПРЫГУН



рис. 12

Зритель перемешивает четыре валета и кладет их лицом вниз на стол.

Один из валетов выбирается случайным образом и Вы сможете самым невероятным образом предсказать, какой из валетов выбран прежде, чем карта будет перевернута!

Секрет: Для этого трюка вам нужно восемь особенных карт для трюка, которые можно найти в конверте Джек-попрыгун. Вы получаете то, что кажется четырьмя обычными валетами с синими рубашками.

Если Вы рассмотрите их более внимательно, Вы увидите, что они специальным образом помечены сзади (рис. 12).

Как только вы выучите код, эта маркировка позволит вам незаметно идентифицировать каждого валета, когда они лежат лицом вниз.

Вы также получаете еще четыре карты: две карты с рубашками на обеих сторонах — красной с одной стороны и синей с другой, карту с синей рубашкой, которая содержит двух красных валетов — Червей и Бубен, и карту с голубой рубашкой, которая содержит двух черных валетов — Пик и Треф.

Установите карты в следующем порядке снизу вверх, и держите в конверте, в рамках подготовки к представлению: карта с двойной рубашкой (синей стороной вверх), карта с красной рубашкой с двойным валетом (валетом вверх), карта с синей рубашкой и двойным валетом (рубашкой вверх), и карту с двойной рубашкой (синей стороной вверх).

Теперь, если развернуть карты веером, Вы увидите синие рубашки и валета червей (рис. 13).

Если развернуть веер карт вверх ногами, Вы снова увидите синие рубашки и валета бубен (рис. 14).

Сложите карты в стопку...



рис. 13



рис. 14



рис. 15

Теперь, если вы разложите карты веером в другую сторону, Вы должны увидеть красные рубашки и валета треф (рис. 15).

Если повернуть веер карт вверх ногами и снова разложить, Вы снова увидите все красные рубашки и валета пик (рис. 16).

Для выполнения трюка, дайте четыре одинаково выглядящих синих валета одному из Ваших зрителей и попросите перетасовать карты. Пока они перемешиваются, возьмите конверт с четырьмя другими картами и положите его на всеобщее обозрение на стол, объяснив, что он содержит Ваше предсказание.

Попросите зрителя случайным образом разместить четыре карты лицом вниз на столе и указать на одну.

Тайно просматрив маркировку на рубашке выбранной карты, Вы определите нужную карту. Теперь Вы можете показать Ваше предсказание, даже до того момента, как сам зритель узнает, какой валет был выбран.

Если выбранная карта - черва, вытащите карты из конверта синей стороной вверх и разложите их веером.

Если выбранная карта — бубна, вытащите карты из конверта синей стороной вверх и поверните их вверх ногами перед тем, как разложить веером.

Если выбранная карта — трефа, вытащите карты из конверта красной стороной вверх и разложите их веером.

Если выбранная карта — пика, вытащите карты из конверта красной стороной вверх и поверните их вверх ногами перед тем, как разложить веером.

Когда зритель перевернет выбранную карту, Ваша аудитория будет поражена, увидев, что Вы предсказали, какая карта будет выбрана.

В качестве дополнительной кульминации, Вы можете показать, что это не просто выбранная карта, но у нее еще и другой цвет рубашки. Чтобы это сделать, просто выдвиньте валета лицом вверх и переверните его. Если Вы сделаете это одним непрерывным движением, никто не заметит другой масти на карте.

Это совершенно потрясающий трюк. Важно запомнить как раскладывать валетов и быть знакомым с маркировкой на задней стороне карты, чтобы Вы могли выполнять этот трюк изящно и без суеты.

Подсказка от фокусника Марвина:

Этот прием основан на точном знании того, где находится каждая из искомых карт в Вашем предсказании. Для двухсторонних валетов — положите черву ближе к верхней, открывающейся части конверта. Для черных валетов — держите пику сзади. Тогда это легко будет запомнить, сопоставив это с тем, что сердце находится в вашем теле наверху, а пика утыкается носом в землю. Запомнив только эти две подсказки, Вы сможете найти и другие карты. Чтобы запомнить с какой стороны конверта находятся красные валеты — используйте картинку, изображающую красного валета на той стороне конверта, где он лежит как напоминание!



рис. 16

ОБЪЕДИНЕННЫЕ НАЦИИ МАГИИ

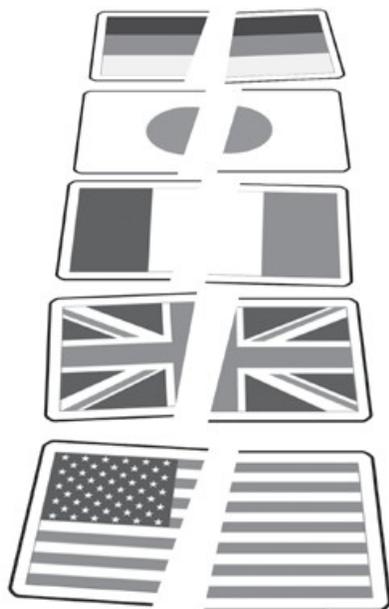


рис.17

Демонстрируются пять игровых карт с национальными флагами Великобритании, Соединенных Штатов Америки, Франции, Германии и Японии. Каждый флаг буквально разрезан пополам и перемешаны. Зрителю каким-то образом удастся помочь магически объединить флаги наций, даже не глядя на них!

Секрет: Это один из тех замечательных карточных фокусов, которые не требуют ложных ходов и серкотных движений. Он в буквальном смысле работает сам по себе, но по-прежнему сможет впечатлить Вашу аудиторию.

Когда Вы получаете карты впервые, их необходимо будет разрезать на половинки. Разрез необходимо сделать по пунктирной линии на задней стороне карты.

Для выполнения фокуса, разложите половинки карт в ряд лицевой стороной вверх на столе (рис. 17).

Обеими руками возьмите половинки карт в том порядке как они разрезаны (рис. 18). У Вас должно получиться две совпадающие группы карт в каждой руке.

Поместите одну стопку поверх другой, затем переверните их лицевой стороной вниз на стол. Попросите зрителя снять карты, и завершите снятие. Удивительно, но снятие карт не повлияет на результат этого трюка.

Объясните, что это пять флагов, разрезанных пополам на 10 кусочков. Возьмите стопку из половины карт, лежащих на столе лицом вниз, и раздайте первые пять карт на стол. Это меняет порядок верхних пяти карт, не вызывая никаких подозрений.

Положите оставшиеся карты на стол рядом со стопкой на столе. Вы должны теперь задать Вашей аудитории «волшебный вопрос»... «Смогут ли флаги объединиться?» (вопрос должен быть задан по-английски WILL THE FLAGS UNITE?)

Объясните, что карты будут перемешаны в направлении, указанном аудиторией. Произнося каждую букву «волшебного вопроса», Вы кладете верхнюю карту из одной из стопок вниз. Какую стопку Вы используете каждый раз — это полностью выбор Вашей аудитории.

Например: буква «W» из слова "W.I.L.L" - зритель может выбрать левую стопку. В этом случае вы берете верхнюю карту из левой стопки и помещаете ее под низ стопки.

Продолжайте этот путь выбора до завершения первого слова: WILL. В конце каждого слова кладите верхнюю карту из каждой стопки рядом друг с другом лицом вниз рядом с оставшейся стопкой. Повторите процесс для следующего слова: "T.H.E", далее для "F.L.A.G.S" и, наконец, "U.N.I.T.E".

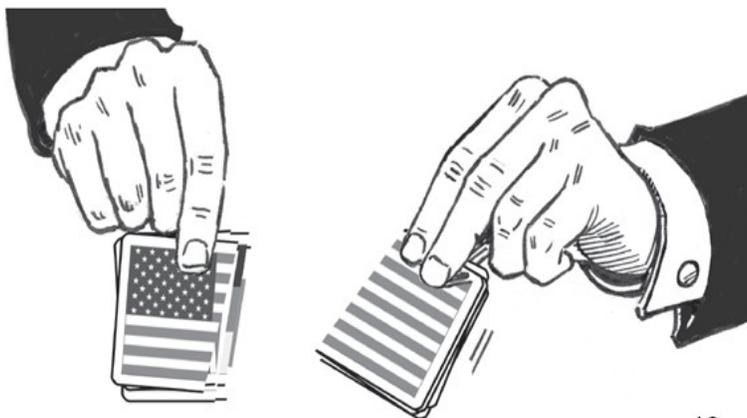


рис. 18

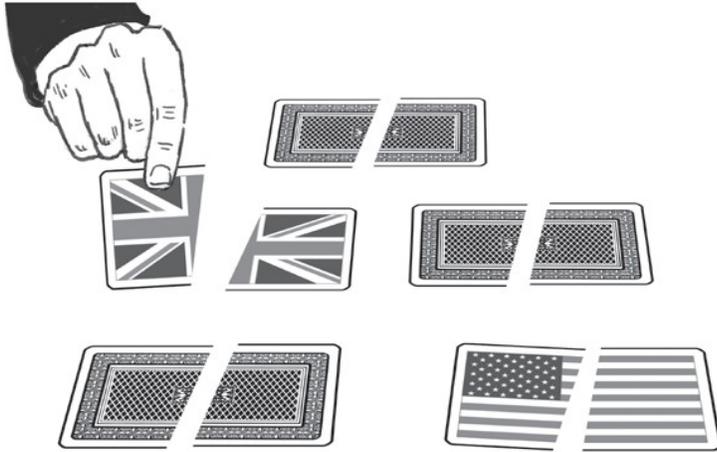


рис. 19

Теперь вы должны иметь пять наборов из половинок карт перед Вами. Объясните, что обычно шансы на совпадение одного или более наборов минимальны. Теперь, переверните половинки одну за одной (рис. 19).

Удивительно, но ВСЕ они будут точно соответствовать! Невероятно, но это будет работать автоматически, не важно, из какой стопки будет выбирать карты Ваша аудитория. Магическая демонстрация объединения наций!

Благодарность: фокус создан на основе эффекта Ларри Беккера, используя принцип

Говарда Адамса.

УДИВИТЕЛЬНАЯ ПЕЧАТЬ НА КАРТАХ

Демонстрируются шесть пустых карт и одна обычная карта — восьмерка бубен. По одной, пустые карты волшебным образом превращаются в «копии» восьмерки бубен.

Секрет: В комплекте содержатся четыре восьмерки бубен плюс три пустые карты.

Восьмерка бубен также напечатана на задней стороне каждой пустой карты. Используя эти специальные карты и применяя секретное движение, Вы сможете показать шесть пустых карт. Для выполнения, подготовьте карты в следующем порядке лицом вниз, сверху вниз:

- 8 бубен,
- 8 бубен,
- Смазанная 8 бубен,
- 8 бубен,
- Пустая карта (лицом) / Смазанная 8 бубен,
- Пустая карта (лицом) / 8 бубен .
- Пустая карта (лицом) / 8 бубен .



рис. 20

Держите карты лицевой стороной вниз в правой руке между большим пальцем и остальными пальцами (рис. 20). Поверните запястье, чтобы показать нижнюю пустую карту (рис. 21), поверните его обратно, а затем левой рукой, снимите верхнюю карту и поместите ее лицевой стороной вниз на стол.

Повторите эту процедуру еще раз. Поверните Ваше запястье, чтобы показать нижнюю пустую карту (рис. 21), а затем с левой рукой снимите скользящим движением верхнюю карту и поместите ее лицевой стороной вниз на столе справа от первой карты. Повторите

процедуру еще раз, снова положив верхнюю карту на стол справа от первых двух карт. С помощью этого простого, но эффективного оптического обмана, Ваша аудитория будет убеждена, что Вы положили на стол три пустые карты. Теперь поверните оставшиеся карты, которые Вы держите в руках, так, чтобы пустая карта смотрела вверх.

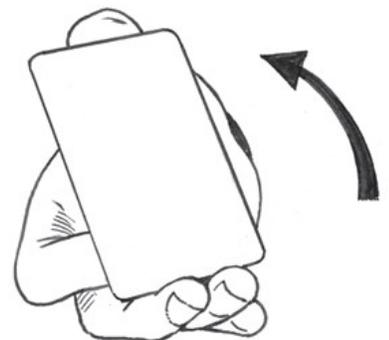


рис. 21

Поверните запястье, чтобы показать карту с красной рубашкой вниз, а затем левой рукой плавно снимите верхнюю пустую карту и поместите ее чистой стороной вверх под первую карту. Повторите эту процедуру еще раз. Поверните запястье, чтобы показать карту с красной рубашкой вниз, а затем левой рукой плавно снимите следующую верхнюю пустую карту и поместите ее чистой стороной вверх справа от верхней пустой карты. Повторите процедуру еще раз, снова положив карту чистой стороной вверх справа от первых двух пустых карт. Теперь на столе должно оказаться шесть карт, а Вы должны остаться с одной восьмеркой бубен в правой руке (рис. 22).

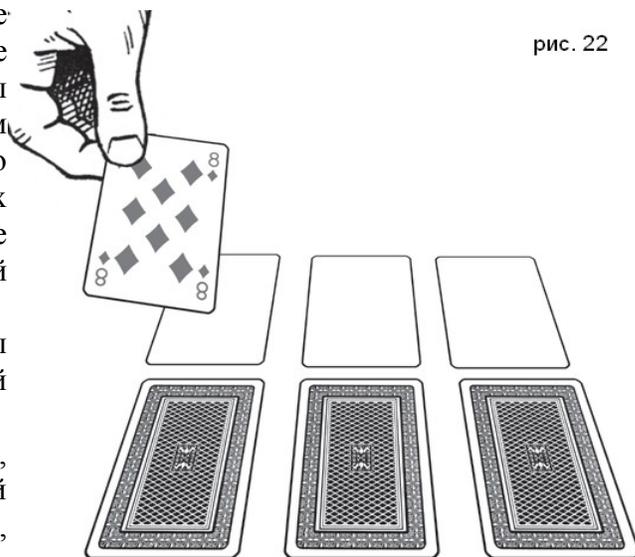


рис. 22

Расскажите своим слушателям, что восьмерка бубен, которую Вы держите в руках, является магической картой для печати. Вы можете использовать ее, чтобы волшебным образом напечатать изображение на пустых картах. Подсуньте восьмерку бубен лицом вверх под верхнюю левую карту (также восьмерку бубен). Переверните обе карты и плавно снимите нижнюю карту. Если вы сделаете это одним непрерывным движением, это создаст иллюзию, что вы просто широким жестом прошлись одной картой по другой. То, что вы действительно сделаете, однако, будет заменой одной карты на другую.



Подсуньте новую восьмерку бубен под нижнюю левую карту (пустая карта) и переверните обе карты. Правой рукой медленно удалите верхнюю карту (восьмерку бубен), чтобы открыть «свежеотпечатанную» восьмерку бубен (рис. 23).

рис. 23

Поместите карту, которая находится в Вашей левой руке, (Пустая/восьмерка бубен) назад на стол, но на этот раз стороной с восьмеркой бубен вверх. Теперь Вам нужно повторить все снова со средней стопкой карт: подсунуть восьмерку бубен лицом вверх под верхнюю карту средней стопки (также восьмерку бубен). Разверните обе карты и плавно снимите нижнюю карту.

Поместите новую восьмерку бубен под нижнюю среднюю карту (пустую карту), и переверните обе карты. Правой рукой снимите верхнюю карту (восьмерку бубен), чтобы открыть «свежеотпечатанную» восьмерку бубен под ней. Поместите карту, которая находится в Вашей левой руке (пустая/восьмерка бубен) назад на стол, но на этот раз стороной с восьмеркой бубен вверх. Вы должны выполнять эту «печать», делая вид, что Вы не хотите дотрагиваться до лицевой стороны карт, так как чернила еще влажные. Это создаст у аудитории впечатление, что Вы действительно «печатаете» карты и сделает следующую часть фокуса еще более удивительной.

Подсуньте восьмерку бубен лицом вниз под верхнюю правую карту. Переверните обе карты и снимите нижнюю карту. Ваша аудитория будет поражена, когда увидит, что изображение на картинке размазано! Ведите себя так, как будто смазанная краска — это недоразумение и извинитесь за неаккуратность. Это и развлечет, и удивит аудиторию. Вставьте смазанную восьмерку бубен под нижнюю правую

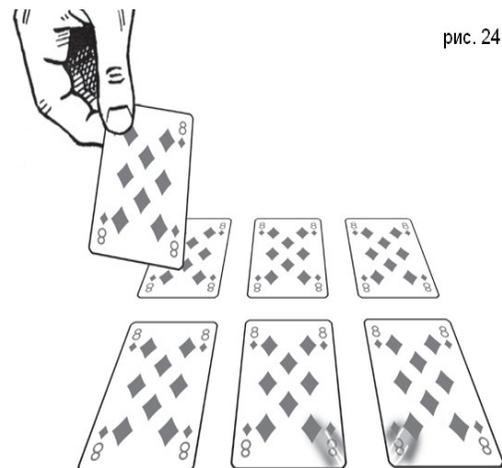


рис. 24

карту. Переверните обе карты, и правой рукой снимите верхнюю карту чтобы обнаружить «свежеотпечатанную» восьмерку буен с зеркально смазанной картинкой! Теперь все, что осталось — это «напечатать» верхний ряд карт. Помните, что аудитория уверена, что они все еще чистые! Подсуньте восьмерку буен под каждую из этих карт, повторяя Вашу «печать» (переворачивая обе карты и снимая верхнюю карту, чтобы продемонстрировать «новую карту» под ней). На столе Вы оставите все семь карт, скопированных, как будто Вы их только что «отпечатали» (рис. 24) Благодарности: Это переделанный фокус «Дикая карта» Петера Кейна. Мы благодарны ведущему французскому фокуснику Доминику Дувиверу, за чудесную идею.

ОТ КОРОЛЕЙ К ТУЗАМ

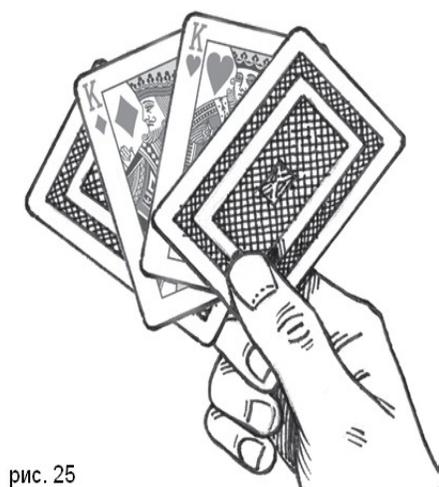


рис. 25



рис. 26

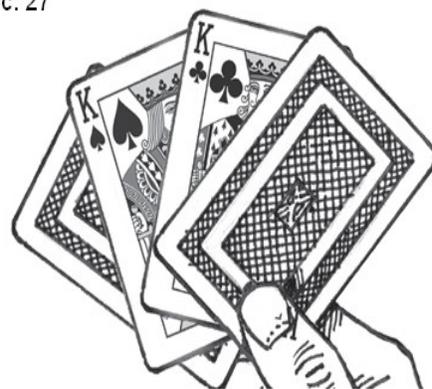


рис. 27

Вы показываете двух красных королей, зажатых между двумя картами рубашкой вверх. Магическим образом, два красных короля, как по мановению

волшебной палочки, превращаются в двух черных королей. Когда Ваши зрители решат, что возможно они знают, как Вы это сделали — еще один магический жест — и короли снова меняются, но на этот раз они превращаются в четыре туза!

Секрет: Королей сделаны так, что на каждой карте показаны две разные масти (одна красная и одна черная). Также на обратной стороне этих двух карт нарисованы два туза. Разместите карты, как показано на рисунке (рис. 25), с двумя красными королями в центре и четырьмя тузами на обратной стороне. Убедитесь, что четыре туза стоят последовательно в порядке: красный, черный, красный,

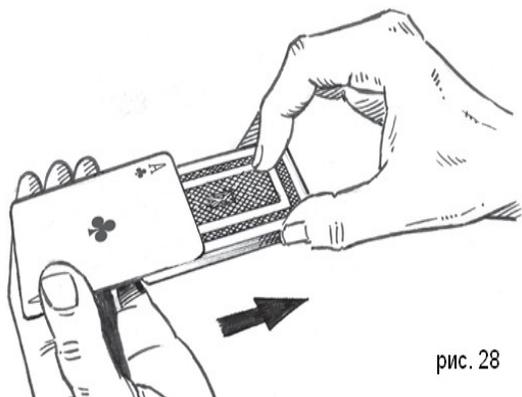


рис. 28

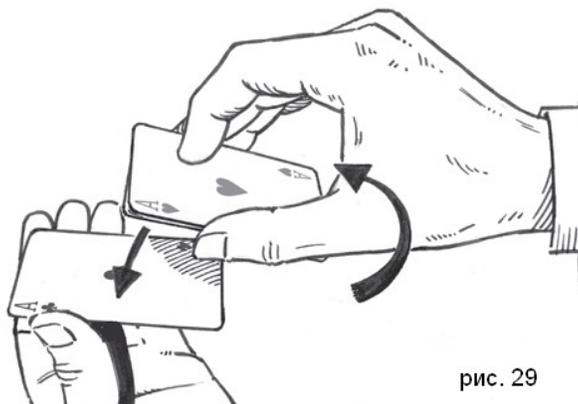


рис. 29

черный.

Разложите карты веером, чтобы показать двух красных королей, стараясь не выявить скрытые черные половины. Сложите карты в стопку и поверните их на 180 градусов от одного края до другого (рис. 26).



рис. 30

Сделайте еще пол-оборота, а затем еще один (три в общей сложности). Это перевернет карты вокруг, от начала до конца, так что когда вы разложите их веером еще раз, зрители увидят в середине двух черных королей. Проявите, что красные короли изменились на черных (рис. 27). Снова сложите их в стопку и выдвиньте нижнюю карту.

Переверните эту нижнюю карту, чтобы показать туза и поместите его на вершину колоды примерно на полдюйма вперед. Возьмите три нижние карты (рис. 28), переверните их и разместите на верхней части

оставшейся одной карты (рис. 29).

Это будет легко, потому что они должны быть выступающими сзади. Разложите их веером, а затем разделите по одной и посчитайте одну за другой, чтобы показать, что все короли превратились в четыре туза (Рис. 30)!

Этот блестящий эффект выглядит как потрясающая магия, основанная на ловкости рук.

ТАИНСТВЕННАЯ СИЛА МЫСЛИ

Демонстрируется пять карт и одного из зрителей Вы просите запомнить одну из них. Используя таинственную «силу мысли», Вы сможете выбрать карту, задуманную зрителем!



рис. 31

Секрет: Четыре из пяти карт поддельные. Если вы посмотрите на эти карты, вы заметите, что на них нарисованы две масти - по одной на каждой половине!

Для выполнения, держите карты с обычным валетом червей наверху. Разверните их веером и попросите зрителя запомнить одну карту (рис. 31). поверните карты к себе лицом, перетасуйте их, вытащите валета червей и поместите его лицевой стороной вниз на стол.

Снова разверните веером оставшиеся карты, но незаметно

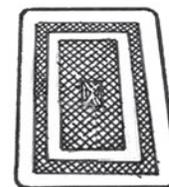
переверните карты вверх ногами, чтобы были видны другие масти.

Показывая карты зрителям, прикрывайте большим пальцем масть внизу (рис. 32).

Вы перевернули карты так, что все масти будут другими, поэтому выбранной карты там конечно же не будет! Они будут думать, что закрытая карта это их выбор!



рис. 32



БЕЗУМНЫЕ КРАПЛЕННЫЕ КАРТЫ

Вы показываете четыре игральные карты спереди и сзади, объясняя, что на них нанесены едва различимые знаки. Однако, они выглядят вполне обычными. Вдруг, одна за другой, все они меняют цвет и становятся видны весьма отчетливые знаки!

Секрет: эффект становится возможным с помощью дополнительной карты и секретного движения, как в фокусе с печатью на картах. Ваши зрители никогда не заподозрят наличие дополнительной карты, поскольку все их внимание будет обращено на смену дизайна рубашек карт.

Прежде чем начать процедуру, разложите карты в следующем порядке, лицевой стороной вверх сверху вниз :

Десятка пик

Девятка бубен

Восьмерка трэф (карта с красной рубашкой)

Семерка червей

Восьмерка трэф (карта с синей рубашкой)



рис. 33

Расскажите Вашей аудитории, что это совершенно особенные помеченные карты, и профессионалы, акулы в карточных фокусах, могут сказать, что это за карты, только взглянув на рубашки карт. Притворитесь, что Вы показываете карты спереди и сзади с помощью секретного движения (рис. 33-36): сложите карты в стопку и держите их в правой руке между большим пальцем и остальными (рис. 33). Поверните запястье, чтобы показать рубашку нижней (синей) карты (рис. 34).

Поверните запястье снова и левой рукой снимите скользящим движением верхнюю карту (рис. 35).

Повторите эту процедуру еще раз. Поверните запястье, чтобы показать рубашку нижней карты, а затем, поворачивая кисть обратно, снимите следующую верхнюю карту левой рукой (рис. 36).

Повторите процесс в последний раз. (Поверните запястье, чтобы показать рубашку нижней карты, а затем, поворачивая кисть обратно, снимите следующую верхнюю карту левой рукой).

Этот простой процесс убедит Вашу аудиторию, что они видели и переднюю и заднюю часть каждой карты. В действительности, они видели синюю рубашку одной карты снова и снова.

Теперь Вы должны держать три карты в левой руке и две карты в правой руке. Помните, что зрители не должны знать, что у Вас больше одной карты в правой руке. Поместите две карты из правой руки лицевой стороной вверх поверх части карт в левой руке, соединив их в одну стопку карт. Сдайте верхнюю карту и положите ее на стол. Теперь, если Вы перевернете ее, все

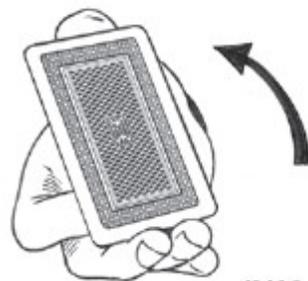


рис. 34



рис. 35

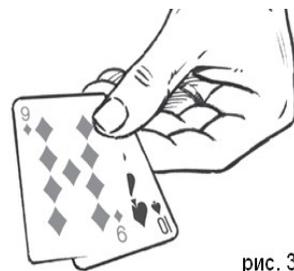


рис. 36

смогут увидеть «тайную маркировку» на ее рубашке. Положите эту карту лицом на стол.

Теперь переверните оставшуюся стопку карт из левой руки и спросите зрителя, сможет ли он сказать, какая карта теперь сверху. Зрителю не составит труда прочитать «безумную маркировку».

Сдайте верхнюю карту на стол и переверните ее, чтобы показать, что зритель «догадался» правильно. Поместите эту карту лицом вниз на стол.

Теперь у Вас в правой руке должно остаться три карты, хотя зрители думают, что две. Аккуратно, скользящим движением, снимите следующую верхнюю карту, но держите плотно сложенными оставшиеся карты, чтобы казалось, что осталась только одна карта (рис. 37).

Покажите, что маркировка на рубашке карты соответствует достоинству карты с лицевой стороны. Соберите карты со стола и поместите их обратно в карман, объясняя, что они никогда не должны играть в карты с фокусником! Ваша аудитория будет развлечена, поражена и удивлена, а также



рис. 37

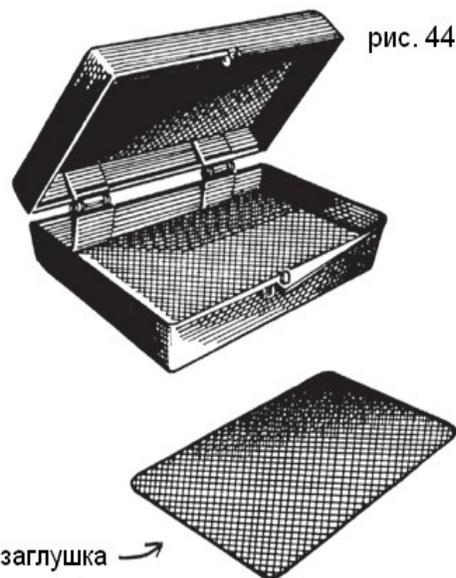
будет теряться в догадках, почему они не смогли изначально разглядеть «безумные крапленые карты».

Благодарности: фокус создан Марком Полом на основе эффекта Джона Корнелиуса.

КОРОБОЧКА ДЛЯ МИСТИЧЕСКИХ КАРТ

С этим волшебным реквизитом Вы ограничены только вашим воображением. Обычно он используется для карточных эффектов, но он также может быть использован для замены одного небольшого объекта на другой. Используйте его с фотографиями, бумажками, билетами, записками, визитными карточками и т. д. Секрет коробочки для мистических карт в пластиковой заглушке, которая соответствует внутренней части коробочки (рис. 44). Карта, вложенная в коробочку, закрывается сверху заглушкой, и коробочка выглядит пустой. Когда коробочка закрывается, переворачивается, и заглушка падает на другую сторону, карта волшебным образом появляется!

Хотя коробочка для мистических карт является очень универсальной, не поддавайтесь искушению выполнять более, чем один или два трюка с ним во время одного представления. Многие из трюков, представленных ниже, включают «выталкивание» карт. Другими словами, вы вынуждаете зрителя взять карту, которую Вы хотите, чтобы он взял. Лучший способ сделать это — трюк Перекрещенные карты, описанный ранее.



ПОЯВЛЯЮЩИЕСЯ КАРТЫ

Подготовьтесь, разместив карту в коробочку и накрыв ее заглушкой. Покажите, что коробочка пустая, и закройте ее (позволив заглушке упасть на другую сторону). Произнесите волшебные слова, откройте коробочку и покажите, что карта появилась.

ИСЧЕЗАЮЩИЕ КАРТЫ

Единственное приготовление — поместите заглушку в коробочку. Поместите карту в коробочку и закройте его, позволив заглушке упасть, накрыв собой карту. Когда вы откроете коробочку, она окажется пустой.

ПРЕВРАЩЕНИЕ КАРТЫ

Подготовка как в фокусе «Появляющаяся карта», с картой под заглушкой. Поместите другую карту в коробочку, обратив внимание на масть и достоинство. Закройте коробочку и позвольте заглушке упасть на другую сторону. После открытия коробочки, исходная карта изменится.

ВЫБРАННАЯ КАРТА ИСЧЕЗАЕТ

Положите две идентичные карты в колоду. Вытолкните одну карту (используя трюк «Перекрещенные карты») и положите ее в коробочку для мистических карт. Заставьте ее исчезнуть (см. фокус «Исчезающие карты»), а затем ее можно будет обнаружить в колоде.

ТЕСТ НА ПАМЯТЬ

Положите бубнового валета под заглушку и достаньте валета червей, чтобы показать вашей аудитории. Поместите валета червей и попросите кого-нибудь назвать карту, поскольку Вы хотите

проверить их память. Произведите замену и вытащите бубнового валета, и Вы говорите , что их память не та, что раньше.

СООБЩЕНИЕ ИЗ МИРА ДУХОВ

Напишите название карты, которую Вы планируете «вытащить» из колоды на листе бумаги и положите под заглушку в коробочку. Для выполнения, покажите зрителям чистый листочек бумаги и поместите его в коробочку. В данном случае заглушка используется для смены листочков бумаги. Вы не только найдете выбранную карту, но и получите сообщение на чистом листе бумаги.

ТРЮК С ПОРВАННОЙ КАРТОЙ

Подготовьтесь к фокусу, поместив порванную карту в коробочку. «Вытолкните» дубликат. Осуществите подмену и покажите порванную карту. Скажите аудитории, что духам коробочки не понравилась выбранная карта и поэтому они порвали ее на кусочки.

ВЫТАЛКИВАНИЕ ИЗ КОРОБОЧКИ

Коробочка для мистических карт может быть использована для «выталкивания» карт. Поместите карту, которую Вы хотите «вытолкнуть», под заглушку. Теперь попросите зрителя «выбрать» карту и положите ее лицом вниз, не глядя на нее. Заставьте карту измениться и назовите выталкиваемую карту. Когда Вы откроете коробочку, будет казаться, что Вы совершили чудо.

КАРТА В КАРМАНЕ

Положите в карман дубликат, который Вы собираетесь «вытолкнуть». Дайте зрителю выбрать дубликат из колоды. Спрячьте карту в коробочку и покажите, что она перепрыгнула в карман.

КАРТА ИЗ НИОТКУДА

Как и в фокусе «Карта в кармане», карта-дубликат может появиться в любом месте после исчезновения. Например, в запечатанном конверте, в Вашем ботинке, на потолке, в почтовом ящике, и т.д.

УМЕНЬШЕНИЕ КАРТЫ

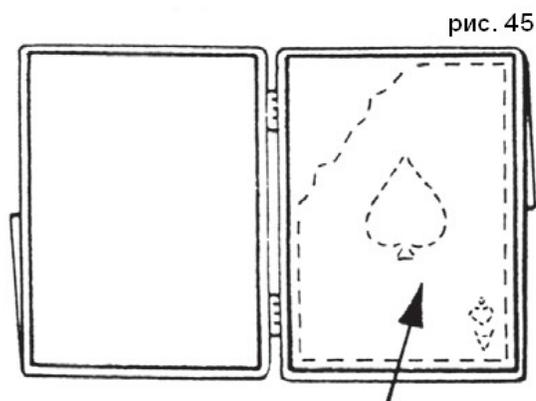
Возьмите миниатюрную колоду карт и разместите одну карту под заглушкой. Теперь вытащите аналогичную карту из обычной колоды. Скажите зрителю, что вы заставите карту исчезнуть. Когда Вы откроете коробочку — карта уменьшится!

ПОРВАННАЯ И ВОССТАНОВЛЕННАЯ КАРТА

Используя дубликат карты, которую Вы «вытолкните», оторвите угол этой карты, и поместите оставшуюся карту под заглушку Вашей коробочки (рис. 45), незаметно спрятав оторванный кусочек в руке.

Для выполнения трюка, «вытолкните» дубликат-карту и порвите ее на 8 кусочков. Попросите зрителя взять один кусочек. На самом деле Вы дадите ему кусочек, который Вы оторвали раньше (но зритель будет думать, что это один из восьми кусочков). Теперь поместите кусочки в левую часть коробочки, распределив их (рис. 46). Закройте коробочку, поверните ее так, чтобы правая часть была над левой.

Расскажите зрителям, что Вы снова собрали эту карту. Откройте коробочку и передайте зрителю карту с оторванным кусочком. Он будет поражен, обнаружив, что уголок в его руке идеально подходит к карте (рис. 47)!



порванная карта
мастью вверх -
под заглушкой
мастью вниз

МИСТИЧЕСКИЕ ВОЛШЕБНЫЕ КАРТЫ

Подготовка колоды

Мистическая волшебная колода состоит из 46 карт: 23 обыкновенные карты (все разные) и 23 короткие дублированные карты (все тройки треф). Чтобы собрать колоду, уберите из колоды карты Джокера, бонуса и рекламные и тщательно чередуйте карты, добавляя дублированные короткие карты к обычным картам всей колоды (рис.48).

Убедитесь в том, что верхняя карта колоды - дублированная карта и нижняя карта (лицевая карта) - обыкновенная. Это то, как Мистические Волшебные карты должны быть перетасованы перед выполнением каждого трюка, если нет других указаний.

рис. 48

Благодаря чередованию коротких карт с длинными, вы сможете показать потрясающие трюки в течение нескольких минут, в отличие от месяцев практики, которые понадобились бы вам для фокусов с обычной колодой!

Чтобы подчеркнуть короткий и длинный размер карт и чтобы облегчить удерживание колоды, мягко нажмите на карты на столе вдоль одного из коротких краев. Это гарантирует, что все карты будут лежать правильно и короткие и длинные карты будут находиться на оптимальном уровне.

ПОКАЖИТЕ, ЧТО ВСЕ КАРТЫ РАЗНЫЕ

Имея колоду карт, в которой каждая вторая карта одинаковая, и которая может помочь в выполнении чудесных трюков, рано или поздно Вам придется показать зрителям, что все карты разные. Чтобы сделать это, держите колоду в правой руке держа большой палец сверху, а остальные пальцы внизу колоды.



рис. 49

При нажатии указательным пальцем правой руки на заднюю часть колоды, Вы сможете аккуратно переместить содержимое колоды с правой руки на левую таким же образом, как если бы Вы листали книгу (рис. 49), показывая каждую карту в отдельности когда она падает. Не волнуйтесь, если сначала движение покажется Вам трудным, оно быстро войдет в привычку.

Поскольку «ключевые» карты короче, большой палец будет их пропускать во время перелистывания колоды, и будет казаться, что все карты разные. На самом деле происходит так, что карты автоматически падают парами и каждая ключевая карта будет скрыта предыдущей обыкновенной картой. Когда показываете, что все карты разные, помните, что важно убедиться, что нижняя или лицевая карта в колоде обыкновенная. Практикуйте этот способ тасовки карт, пока Вы не добьетесь перелистывания карт попарно за один раз и сможет контролировать скорость карты, поскольку это часто необходимо, чтобы показать, что все карты разные.

ПОКАЖИТЕ, ЧТО ВСЕ КАРТЫ ОДИНАКОВЫЕ

Хотя и не рекомендуется раскрывать секрет, что Вы используете поддельных колоду карт, можно показать всю колоду «ключевых» карт. Просто повторите действия, которые Вы выполняли, чтобы показать, что все карты разные, как описано выше, но вместо того чтобы держать карты лицевой частью в сторону ладони, поверните их обратной стороной наружу.

При выполнении этого движения, убедитесь, что нижняя карта является ключевой. Это позволит завершить иллюзию, что все карты одинаковы.

Нажмите указательным пальцем правой руки на поверхность колоды и осторожно переместите все карты из своей правой руки на левую (рис. 50).

Это продемонстрирует, что все карты в колоде — тройки треф.

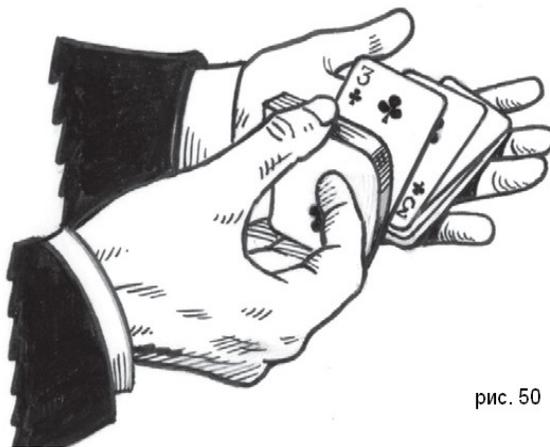


рис. 50

СНИМАНИЕ ВОЛШЕБНЫХ КАРТ



рис. 51

Снятие колоды означает взять примерно половину карт сверху колоды и положить их вниз колоды, изменяя порядок карт. Есть возможность снять колоду, не нарушая принципов расположения мистических карт.

Положите колоду на стол. Держа указательным пальцем оборотную сторону колоды, остальными пальцами держите один конец, большим пальцем другой конец колоды, и заберите примерно половину карт (рис. 51).

Положите верхнюю половину части колоды на стол рядом с нижней половиной колоды. Чтобы завершить снятие, заберите оставшиеся карты и положите их на первую половину. Беря карты за короткую часть, Вы всегда будете снимать по короткой, дублированной карте. Разделите и посмотрите на

верхнюю карту, если вы следовали инструкциям правильно, наверху колоды автоматически будет тройка треф.



рис. 52

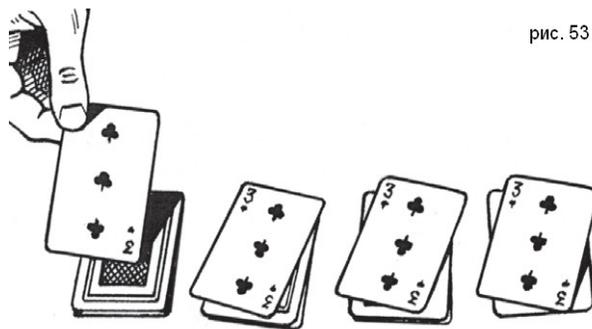


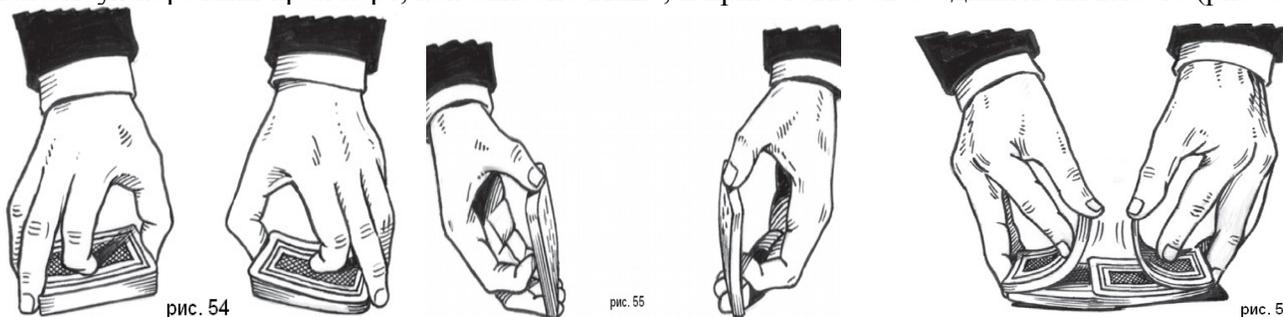
рис. 53

Также можно разделить колоду на несколько стопок. Держите колоду короткой стороной вверх, позволяя небольшой части карт падать на стол. Переместите оставшиеся карты в одну сторону и позвольте еще одной небольшой части карты падать на стол (рис. 52).

Повторяйте этот процесс до тех пор, пока у вас не появится столько стопок, сколько вы пожелаете. Теперь, если вы посмотрите на верхнюю карту любой стопки, там будет тройка треф (рис 53).

ПЕРЕТАСОВКА КАРТ

Хотя мистические карты работают только если они разложены по принципу короткая-длинная-короткая и т.д, можно создать иллюзию, что Вы их тасуете. Разделите колоду на две равные стопки, используя короткий край карт, как описано выше, и приготовьтесь соединить их вместе (рис. 54).



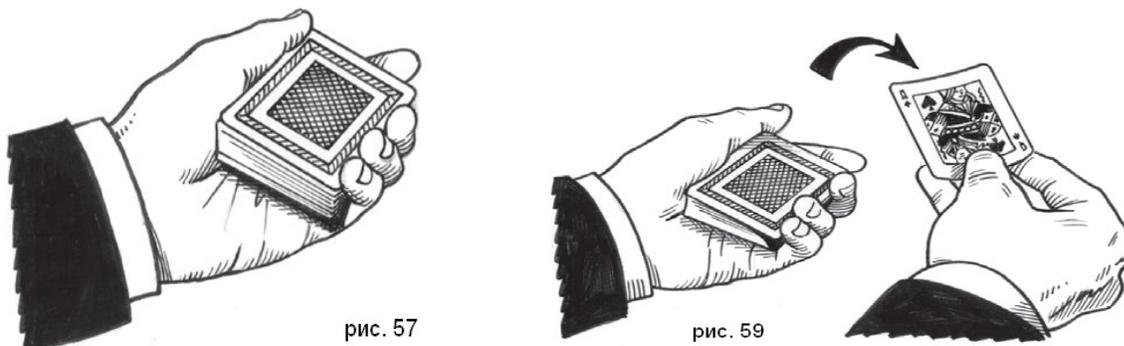
Перед тем, как Вы начнете их перетасовывать, нажмите на две половинки колоды пальцами, чтобы выровнять все карты и оптимизировать короткую и длинную конфигурацию карт (рис. 55).

Теперь аккуратно соедините две половинки вместе так, как вы бы делали, соединяя обычные карты (рис.56)

Поскольку карты положены поочередно, они будут падать парами и перетасовка никак не повлияет на порядок карт.

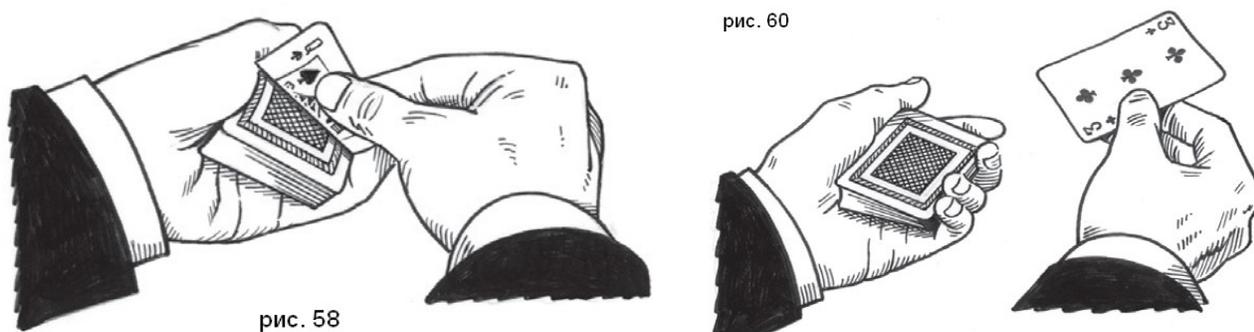
ДВОЙНОЙ ПОДЪЕМ

«Двойной подъем» - это название приема, при котором фокусник берет две карты сверху колоды,



притворившись, что взяли только одну. Этот прием используется для преобразования одной карты в другую. Убедитесь, что колода мистических карт уложена как обычно, с «ключевой» картой сверху. Держите колоду лицом вниз в левой руке (рис. 57).

С помощью большого пальца правой руки, подцепите две верхние карты колоды с ближнего края (рис. 58). Это довольно просто, так как вторая карта больше, чем верхняя карта и большой палец естественно ловит две карты.



Придержите другой рукой две верхние карты, чтобы они не разлетелись. Поверните обе карты, как одну, и покажите обыкновенную карту (рис. 59).

Если Вы немного согнете карты, они будут держаться вместе крепче, и будет меньше шансов, что Ваша аудитория увидит скрытую карту.

Верните обе карты обратно в колоду и сразу же сдвиньте только верхнюю карту большим пальцем левой руки, и держите ее лицом вниз правой рукой. Ваша аудитория решит, что Вы просто хотите показать им верхнюю карту и теперь держите ее лицом вниз. Посмотрите внимательно на карту и медленно переверните ее (рис. 60).

Если вы выполнили движение плавно и не обратив внимание публики на де карты, Ваша аудитория будет поражена внезапной трансформации обычной карты в тройку трэф.

ПОДМЕНА МИСТИЧЕСКИХ КАРТ

Из-за большого количества дублированных карт, колоду мистических карт невозможно дать зрителям на проверку. Однако, теперь это не проблема, поскольку в комплекте есть колода классических карт. После того, как вы провели несколько магических действий с мистическими картами, положите ее в карман. Когда кто-нибудь спросит, может ли он взглянуть на карты, просто дайте ему классическую колоду. Легко!

Другим способом подмены колод является демонстрация колоды классических карт, и затем одного из зрителей просят ее перетасовать. Заберите карты назад и скажите: «Для этого трюка Вам понадобится записка, на которой Вы напишете название карты». Засуньте руку в карман, как будто Вы ищете ручку, и в то же время замените колоду на Мистические карты. Достаньте ручку и попросите зрителя выбрать карту и написать на листочке, какая это карта. Теперь Вы готовы к выполнению любого трюка, какого пожелаете.

ПОДТОЛКНИ КАРТУ

Мистические карты отлично подходят для фокуса с «выталкиванием» карт и многих трюков, описанных в этом разделе, заставляющих зрителя «свободно выбирать» «ключевую» карту. Если не указано иное, если трюк описывает, что зритель сам выбирает карту, предполагается, что должна появиться «ключевая» карта.

ЗРИТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ТРОЙКУ ТРЕФ

Существует множество методов «выталкивания» ключевой карты с помощью мистических карт. Вот несколько наилучших способов. Используя прием листания карт, как в фокусе, демонстрирующем, что все карты одинаковые, Вы просто просите зрителя, чтобы он сказал «Стоп». Независимо от того, когда зритель говорит «стоп», верхняя карта, лежащая лицом вниз в левой руке всегда будет тройкой трэф. Задержите взгляд зрителя на карте, лежащей лицом вниз (тройке трэф), а затем верните ее на прежнее место в колоде (рис. 61). Затем продолжайте листать карты, пока не закончите показывать всю колоду с разными картами, и зритель не будет уверен, что его карта осталась в центре колоды.



рис. 61

ТРЮК «ВЕЕР»



рис. 62

Держите карты в правой руке, в той же позиции как при распределении; указательный палец на оборотной стороне колоды, большой и остальные пальцы на коротких краях колоды (рис. 62). Держите колоду в полудюйме от стола. Нежно уроните карты на стол и проведите рукой вправо, таким образом, расправляя карты веером на столе (рис. 63).

По принципу расположения мистических карт, все карты будут лежать парами, и верхняя карта будет «ключевой» (тройкой треф). Попросите любого участника коснуться оборотной стороны любой карты.

Ставя такую задачу, участник не сможет дотронуться до нижних карт. Как только он дотронется до ключевой карты, ему необходимо ее запомнить. Как только он положит ее на место, возьмите все оставшиеся карты под выбранной картой и положите их на верхушку колоды. Так, порядок карт в колоде не поменяется, и вам не составит труда выполнить трюк.

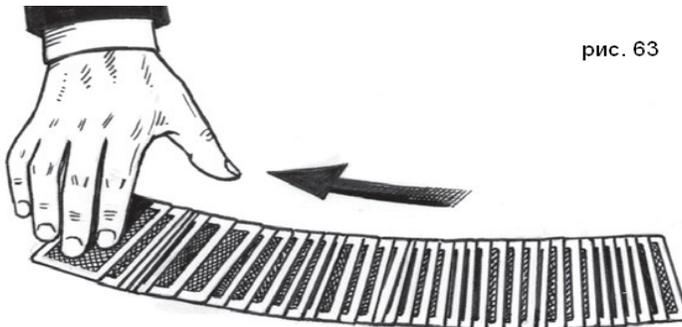


рис. 63

СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ

Мы не рекомендуем этот метод, если для трюка, который Вы хотите выполнить, требуется «ключевая» карта, но если вы готовы рискнуть, этот метод будет лучшим из всех. Просто разложите карты и попросите зрителя взять одну. Шанс пятьдесят на пятьдесят, что зритель выберет «ключевую» карту.

СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ ФИНАЛ

Если зритель выбрал не тройку треф, не беспокойтесь, Вы всегда можете сказать: «Странно, потому что Вы выбрали единственную карту в колоде, которая является не тройкой треф». Пока Вы говорите это, пролистайте карты как в фокусе, где Вы показываете, что все карты в колоде одинаковые.

САМЫЙ БЫСТРЫЙ ТРЮК В МИРЕ

После того, как вы исполнили трюк «подтолкни карту» с одним из ваших зрителей, соберите карты обратно в колоду и положите колоду на стол. Теперь, посмотрите на публику и скажите, что «Во время последнего трюка, зритель забыл свою карту, поэтому, пожалуйста, не забывайте Вашу карту, тройку треф!»

СМОТРИТЕ ОЧЕНЬ ВНИМАТЕЛЬНО

Попросите кого-нибудь из зрителей, выбрать карту из колоды, запомнить ее, и положить в центр колоды. Положите колоду на стол и продемонстрируйте, что ваши руки пусты. Попросите зрителей наблюдать очень внимательно, чтобы убедиться, что вы не обманываете.

Слегка дотроньтесь до колоды три раза и попросите зрителя перевернуть верхнюю карту колоды. Удивительно, но это будет выбранная им карта!

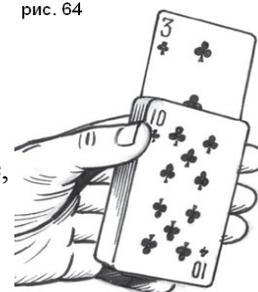
СТУК В ДВЕРЬ!

Вариация предыдущего трюка может быть исполнена для очень маленьких детей, и будет гарантировать улыбки. Покажите ключевую карту, торчашую из колоды (рис.64).

Попросите ребенка задвинуть карту в колоду, и постучите по колоде, изображая "стук в дверь". Когда это будет сделано, скажите : "Смотрите, кто пришел поздороваться с вами: "Привет!"

Покажите верхнюю карту, чтобы все увидели, что ключевая карта переместилась из середины колоды наверх.

рис. 64



ИМЕННАЯ КАРТА

После того, как зритель выбрал карту и засунул ее в колоду, перетасуйте колоду, разделив ее пополам. Затем, попросите зрителя произнести его полное имя отчетливо, громко и по буквам. Как только он произносит очередную букву имени, переключайте по одной карте лицевой стороной вниз на стол. Если имя зрителя содержит нечетное число букв, последняя карта, которая ляжет на стопку будет тройкой треф, которую он сам выбрал. Если имя зрителя содержит четное количество знаков, карта, оставшиеся на вершине стопки (т.е. следующая карта), будет тоже тройкой треф.

ИМЕННАЯ КАРТА ДОПОЛНЕНИЕ

Помните, что какую бы «ключевую» карту не выбрал зритель, сразу до нее и после нее лежат обыкновенные карты. Поэтому Вы всегда можете сказать: «...и если бы Вы выбрали карту до тройки, это была бы семерка червей, а если бы Вы выбрали карту после нее, это была бы четверка бубен. Но Вы выбрали тройку треф!»

СЧАСТЛИВОЕ ЧИСЛО

Это работает таким же образом, как и предыдущий трюк, но, вместо использования имени зрителя, просите зрителя назвать "счастливое число". Если число нечетное, то последняя карта будет трефовая, как и выбранная карта.

Если "счастливое число" - четное, то карта, оставшаяся на верхней части стопки колоды (т.е. следующая карта), будет тройкой треф.

ЭТА ДАТА?

Другой эффект, основанный на предыдущих трюках.

Получив выбранную карту, верните ее обратно в колоду. Попросите зрителя взять монету из своего кармана и посмотрите на дату.

Попросите зрителя сложить все четыре цифры вместе и назвать полученное число. Неважно, какое число получилось, отсчитайте выбранное число и предъявите выбранную карту.

ТЕХНИКА КАРТОЧНОГО ЭКСПЕРТА

Этот трюк работает также, по принципу, представленному выше, но он более смелый т.к Вы работаете с определенным числом. У Вас есть выбранная карта, верните ее в колоду.

Перетасуйте колоду, разделив ее пополам, и положите колоду прямо на стол. Объясните, что вы эксперт в колоде карт и, несмотря на то, что карты тщательно перетасованы, вы все равно знаете порядок карт.

Попросите зрителя назвать его выбранную карту. Закройте ваши глаза, как бы концентрируетесь, а затем назовите любое нечетное число. Выкладывайте карты на стол, отсчитывая число, которое назвали. Конечно же, карта, на которой отчет закончиться, и будет выбранной трефовой картой.

НЕДОСТАЮЩАЯ КАРТА

Этот трюк хорошо работает в комбинации с предыдущим трюком, потому что также дает ощущение, что вы эксперт в картах. Вы так хорошо знакомы с каждой картой в колоде, что если одна карта отсутствует, вы сразу сможете определить, какая эта карта.

Чтобы продемонстрировать этот трюк, у вас есть одна выбранная карта, которую зритель прячет в карман. Теперь просмотрите колоду, как будто пытаетесь, выяснить какая карта отсутствует. После нескольких секунд вы называете “Тройка Треф”.

Все будут аплодировать, когда узнают, что это та самая карта, выбранная зрителем.

Я ПОПРОБУЮ СНОВА

Карта выбрана, запомнена и возвращена в колоду. Настаивайте на том, что Вы настолько опытный, что сможете сразу найти карту зрителя, даже готовы поставить на это деньги! Быстренько перетасуйте колоду, разделив ее пополам и скажите, что выбранная ими карта теперь на верхней части колоды. Выполните двойное поднятие, покажите вторую карту сверху, говоря, что этот трюк никогда не подводит!

Зрители на это ответят, что вы показали не ту карту. Замените две карты (как одну), наверху колоды, сдвиньте и снимите верхнюю карту, держа ее лицевой стороной вниз в правой руке. Спросите, какая была выбранная ими карта, и, когда вам ответят, что она была тройкой треф, сделайте удивленное лицо. Медленно переверните карту в вашей правой руке и скажите: «Это была та самая карта, которую я показал вам!». Зрители на это ответят, что вы показали не ту карту.

Замените две карты (как одну), наверху колоды, сдвиньте и снимите верхнюю карту, держа ее лицевой стороной вниз в правой руке. Спросите, какая была выбранная ими карта, и, когда вам ответят, что она была тройкой треф, сделайте удивленное лицо. Медленно переверните карту в вашей правой руке и скажите: «Это была та самая карта, которую я показал вам!».

Я ПОПРОБУЮ СНОВА (АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ)

Марвин предлагает вариацию этого трюка. После предъявления неправильной карты, фокусник вытаскивает банкноту из своего кошелька, чтобы расплатиться со зрителем. Внезапно оказывается, что банкнота обернута вокруг «ключевой» карты. «Вот видите, я же говорил Вам, что готов поставить на это деньги!»

СОВПАДЕНИЕ?

Попросите трех зрителей выбрать по одной карте и засунуть ее обратно в колоду.

Продемонстрируйте, что все карты в колоде разные и объясните, что найти одну карту зрителя будет трудно, найти две карты будет еще сложнее, а найти три карты почти невозможно. Поэтому попросите зрителей назвать выбранные ими карты на счет три. Забавно, но все три прокричат одну и ту же карту.

ПОЛОЖЕНИЕ НОЖА

Выбранную зрителями карту, верните обратно в колоду.

Тщательно перетасуйте карты, разделив колоду пополам и заверните колоду в платок. Достаньте маленький кухонный нож и попросите добровольца аккуратно вонзить лезвие ножа в один конец колоды и оставить его там (рис. 65).

Когда вы снимете платок, лезвие будет прямо над или под ключевой картой. Разделите колоду там, куда попало лезвие ножа, и раскройте выбранную карту.

Будьте осторожны с ножом, так как некоторые зрители могут увлечься процессом «всаживания» ножа в карты. Убедитесь, что Вы выбрали ответственного зрителя для помощи Вам в этом трюке.



рис. 65

ПЕРЕВЕРНУТАЯ КАРТА

Подготовка: переверните одну дубликат-карту ближе к верхушке колоды, чтобы она лежала лицевой стороной вверх, в то время как все остальные карты лежат лицевой стороной вниз. Выбранную зрителями карту, верните обратно в колоду. Обратите внимание, чтобы не раскрылась перевернутая

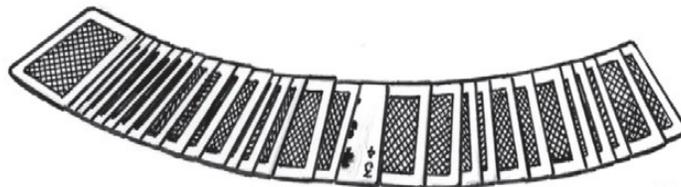


рис. 66

карта. Взмахните рукой над колодой и сообщите публике, что выбранная ими карта таинственным образом перевернулась. Положите колоду на стол и разделите карты. Раскройте карты веером, чтобы продемонстрировать одну перевернутую карту в колоде (рис. 66).

О ЧЕМ ВЫ ДУМАЕТЕ?

Выбранную добровольцем карту, верните обратно в колоду. Быстренько перетасуйте колоду, затем, попросите добровольца закрыть глаза на мгновение и представить выбранную карту.

Как только он закроет глаза, возьмите верхнюю карту колоды (тройку треф) лизните оборотную сторону карты и приклейте себе на лоб. Попросите участника открыть глаза и посмотреть прямо Вам в глаза. Когда он увидит выбранную карту у вас на лбу, он будет по-настоящему шокирован.

ИДЕНТИФИКАЦИЯ КАРТЫ

Этот трюк простой, но произведет долгое впечатление. Просто удивительно, как много людей реально поверят благодаря этому трюку, что вы владеете магией. Выполните расклад веером и позвольте зрителю украдкой взглянуть на выбранную карту. Убедитесь, что никто этого не видел. Теперь попросите участника положить большой палец на оборотную сторону карты, чтобы остался четкий отпечаток, который поможет при определении карты. Как только он сделает это, верните карту в колоду. Сложите карты в колоду, затем перетасуйте. Выполните расклад карт веером еще раз, притворяясь, что изучаете оборотную сторону карт. Когда будете готовы, возьмите любую дубликат карту и сообщите, что эта, та самая выбранная карта. Зритель будет предполагать, что карту вы узнали не случайно, а раскрыли ее по отпечатку.

КРИЗИС ИДЕНТИФИКАЦИИ

Несмотря на то, что этот трюк почти идентичен предыдущему, он заставит зрителей надолго задуматься. Вместо одного добровольца, вам понадобятся целых три. Разложите карты, как при раскладе веером и позвольте каждому добровольцу выбрать и запомнить по одной карте. Очень важно, чтобы все три участника не знали, что выбрали одну и ту же карту, поэтому убедитесь, чтобы они не подглядывали на карты друг друга. Попросите каждого из участников оставить отпечаток большим пальцем на выбранных ими картах и верните карты в колоду для перетасовки. Разложите карты лицевой стороной вниз и притворитесь, что тщательно изучаете все 3 отпечатка пальцев. Чтобы раскрыть выбранную карту, посмотрите на первого участника, затем на веер карт на столе. Достаньте одну дубликат карту, покажите ее первому участнику и спросите та, ли эта самая карта. Когда он скажет да, переместите карту лицевой стороной вниз рядом с собой. Повторите ту же процедуру с двумя другими участниками. Если сделаете все правильно, то никто не заподозрит, что все три участника выбрали одну и ту же карту. Этот трюк поразит всех.

ВОСХИЩЕНИЕ ИГРОКА

Это быстрый трюк, не сильно отличающийся от трюка «Именная карта» и «Счастливые число». Он так же может быть использован как отличное вступление перед трюком «Мистический трюк с тремя картами».

Объясните публике, что профессиональные игроки, заключая пари, играют не только картами, но и игральными кубиками.

Продемонстрируйте свою волшебную колоду (все карты разные), и пару игральные кубиков.

Покажите кубик, попросите выбрать карту (тройку треф) и верните ее в колоду. После перетасовки

карт, попросите добровольца бросить кубик на стол. Если выпадут оба четных числа на лицевой стороне кубика, сложите их, чтобы получилось нечетное число, отсчитайте и сложите на стол полученное число карт. Последняя карта, которая будет лежать на столе, будет выбранной картой. Если выпадут оба нечетных числа на лицевой стороне кубика, сложите их, чтобы получилось четное число, отсчитайте и положите на стол полученное число карт. Следующая карта, которая останется на верхушке колоды и будет выбранной картой. Положите тройку трэф на верхушку стопки, которая была сдана на стол, и затем поместите эту стопку на верхушку колоды. Это делается для того, чтобы колода была сложена в определенном порядке при выполнении следующего трюка.

МИСТИЧЕСКИЙ ТРЮК С ТРЕМЯ КАРТАМИ

Выражаю отдельную благодарность Симону Детану за этот зрелищный, но простой в исполнении трюк! Держите колоду так как при выполнении трюка «Покажите, что все карты разные», и позвольте примерно половине колоды упасть в Вашу левую руку (рис. 67). Постарайтесь привлечь внимание аудитории к обыкновенной карте, которая сейчас смотрит на аудиторию, и позвольте ей упасть в левую руку. На самом деле, в левую руку упадут две карты, так как вторая карта — короткая дублированная карта. Большим пальцем левой руки вытолкните дубликат-карту на стол. Ваша публика будет думать, что карта, выпавшая на стол -

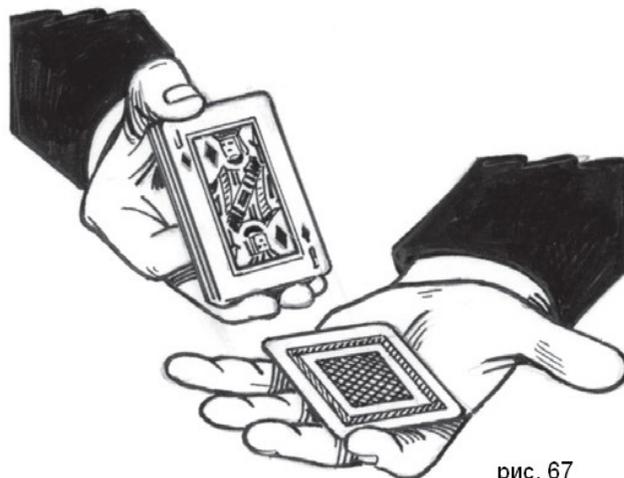


рис. 67

обыкновенная карта. Повторите этот трюк снова. Обратите внимание публики на следующую обыкновенную, которая окажется лицевой стороной к публике, (под ней будет дубликат-карта) и

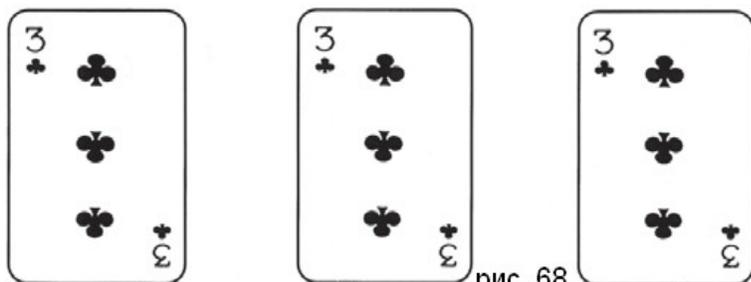


рис. 68

левым большим пальцем уроните дубликат-карту на стол. Повторите этот маневр еще раз, чтобы в результате на столе оказалось три дубликат карты. Переложите карты, оставшиеся в левой руке на верхушку колоды в правую руку. Три обыкновенные карты, которые Вы показывали аудитории, окажутся сверху. Попросите зрителей запомнить

последнюю карту, которая выпала на стол. Это будет тройка трэф, но публика будет думать, что это обыкновенная карта.

Предположим, это туз пик.

Перемешайте три карты, лежащие на столе, притворяясь, что пытаетесь запутать публику, и спросите, какая из них пиковый туз. Не важно, какую карту Вы раскроете, поскольку когда все карты будут перевернуты, они окажутся тройками трэф (рис. 68).

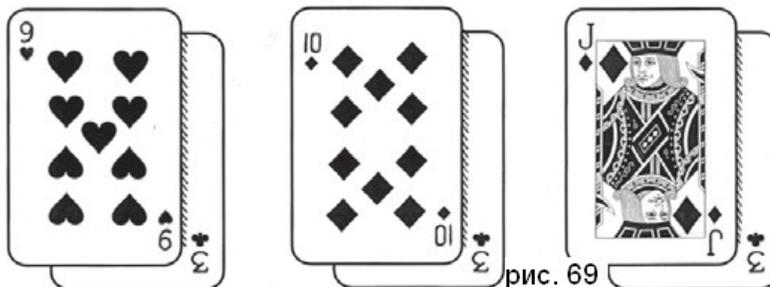


рис. 69

Продемонстрируйте, что все три обыкновенные карты вернулись в колоду, сдав их на стол вверх каждой дубликат-карты. (рис. 69) Если Вы теперь возьмете каждую пару карт и положите наверх колоды, Вы будете готовы к следующему фокусу.

НАЗОВИТЕ МАСТЬ ВЫБРАННОЙ КАРТЫ

Для этого трюка понадобятся два добровольца. Продемонстрируйте, что все карты колод разные.

Попросите первого добровольца выбрать карту, запомнить ее и вернуть обратно в колоду.

Убедитесь, что второй доброволец не подглядел и не увидел выбранную карту.

Теперь продемонстрируйте карты второму добровольцу, тасуя колоду так, что все видимые карты кажутся Трефовыми. Попросите второго добровольца, сказать какую, по его мнению, карту выбрал первый доброволец. Будьте уверены, что он ответит, что эта карта Трефовой масти. Первый доброволец будет поражен, узнав, что это та, самая карта которую он выбрал.

ТРЮК С ТРЕМЯ КОЛОДАМИ

Вот еще один фокус, основанный на трюке с тремя колодами, но для данного трюка нужны именно Мистические волшебные карты. Положите три колоды в ряд на стол и объясните, что две колоды нормальные, а одна — очень странная. Чтобы продемонстрировать это, возьмите первые две колоды и покажите, что все карты разные, используя соответствующий прием, описанный выше. Возьмите третью, и покажите, что все карты одинаковые, тройки треф. Положите все три колоды лицом вниз на стол в ряд и передвиньте колоды на столе, поменяв их местами. Попросите зрителя определить, какая из трех колод «странная». Неважно, на какую колоду укажет зритель, Вы всегда сможете показать, что выбор неверен.

ЧУВСТВИТЕЛЬНЫЕ ПАЛЬЦЫ

Выбранную карту, положите обратно в колоду. Перетасуйте колоду, и поместите всю колоду к себе в карман. Объясните, что вы понятия не имеете, что это за карта (это ложь, но маленькая), и т.к. карты были перетасованы, Вы не знаете, где лежит необходимая карта.

Попросите добровольца назвать выбранную карту. Покажите, что у вас в руках ничего нет, и засуньте руку в пакет. Через несколько секунд, вытащите карту Треф.

ДЕЛО ВРЕМЕНИ

Этот трюк - прекрасное продолжение трюка «Чувствительные пальцы», и он может быть показан без перерыва после предыдущего трюка без опаски быть разоблаченным. Продемонстрируйте, что все карты в колоде разные, затем положите выбранную публичкой карту обратно в колоду. Если Вы продолжаете предыдущий трюк, просто объясните зрителям, чтобы будете использовать ту же самую карту и положите ее в центр колоды.

Положите колоду в карман. Расскажите публике, что Вы будете вытаскивать карты из кармана одну за одной и в какой-то момент он или она должны сказать «стоп». Карта, на которой будет остановлен отсчет, и будет той самой выбранной картой!

Правой рукой вытащите верхнюю карту (тройку треф), и, держа ее обратной стороной, переложите ее в левую руку.

Далее, в кармане незаметно переместите верхнюю карту колоды в нижнюю часть и вытащите следующую карту, которая на верхушке. Держа эту карту, обратной стороной вниз к аудитории, переложите ее в левую руку. Повторяйте этот маневр до тех пор, пока публика не скажет стоп. Т.к. вы вытаскиваете только ключевые карты, Вас всегда будут останавливать на тройке треф.

УМНЫЙ ЯЩИК

Как только заберете колоду из коробки, незаметно оставьте в коробке одну ключевую карту.

Закройте крышку коробки и положите ее на стол.

Попросите добровольца выбрать карту, и положите ее обратно в центр колоды. Держите колоду над коробкой, сделайте паузу, затем эффектно уроните колоду на коробку. Соберите карты и попросите зрителя заглянуть в коробку. Невероятно, но выбранная карта проникла в коробку!

ВОЗВЫШЕНИЕ КАРТЫ

Попросите выбрать карту, запомнить ее и положить ее обратно в колоду. Тщательно перетасуйте колоду и попросите зрителя сконцентрировать внимание на выбранной карте. Держите колоду левой рукой, так чтобы, лицевая часть колоды была направлена на аудиторию, а обратная сторона к вам. Правой рукой, укажите на колоду и коснитесь указательным пальцем верхней части колоды. Таинственным образом, выбранная зрителем карта выдвинется из колоды, как будто загипнотизированная вашим пальцем. В действительности, единственная хитрость трюка заключается в том, что вы незаметно толкаете мизинцем карту вверх (рис. 70).

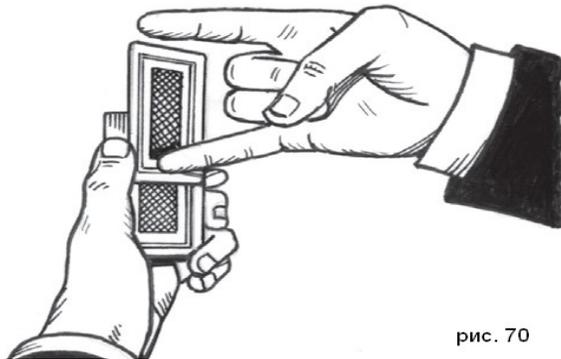


рис. 70

ВОЗВЫШЕНИЕ КАРТЫ (ВАРИАНТ 2)

Эффект иллюзии тот же, но совершенно другим методом. Во втором варианте, колода кладется в коробку и выбранная добровольцем карта возвышается!

Подготовка: Перед началом трюка, вырежьте отверстие на задней стороне коробки (рис. 71). Выбранную добровольцем карту верните обратно в колоду. Положите колоду в коробку, обратной стороной к отверстию в коробке. Не закрывайте крышку коробки и вытолкните вперед верхнюю карту. Иллюзия сверхъестественного не даст вашей публике заснуть надолго, не сомневайтесь!

рис. 71



СКОЛЬКО ВАМ МОЖНО ГОВОРИТЬ!

Попросите зрителя выбрать карту (тройку треф) и вернуть ее обратно в колоду. Расположите карты, в любом порядке как вам будет угодно, затем предупредите аудиторию, что вам необходимо повторить трюк еще раз. Попросите зрителя выбрать другую карту, но что бы он убедился, что эта карта отличается от предыдущей. Естественно, что эта будет та же самая карта. Разыграйте раздражение, что зритель не прислушался к вашим указаниям и попросите выбрать другую карту. И снова она окажется тройкой треф. Этот трюк может повторяться сколько угодно, с растущим негодованием с вашей стороны.

ВАШ ВЫБОР

Верните в колоду, карту выбранную добровольцем. Перетасуйте карты и разделите колоду на 3 стопки на стол. Запомните, что колоду надо держать коротким концом при распределении стопок, чтобы короткая ключевая карта оставалась на верхушке каждой стопки. Попросите участника выбрать стопку карт. Независимо от того, какую стопку он выберет, просто продемонстрируйте верхнюю карту выбранной стопки, чтобы она и стала выбранной картой.

ВАШ ВЫБОР (ДОПОЛНИТЕЛЬНО)

Вы можете продемонстрировать, что у других двух стопок выбранная карта расположена не на верхушке. Для этого, сделайте трюк «двойное поднятие» с каждой стопкой. Это убедит Ваших зрителей, что Вы не обманываете!

КАРТА СКВОЗЬ СТЕКЛО

Это ошеломляющий трюк. Выполняйте его с умом. Перед началом трюка, приклейте дубликат карту на наружную часть окна, которая смотрит на комнату, где будет исполняться трюк. Если вы все

сделаете правильно и не привлечете лишнего внимания, никто не заметит карту, приклеенную на стекло. Попросите выбрать карту, затем, верните ее обратно в колоду.

Скажите, что вы не уверены, что знаете какая карта, была выбрана, но чтобы облегчить себе отбор карт, исключите несколько карт. Распределите колоду на 2 стопки лицевой стороной вниз.

Вследствие такого отбора, у вас должна получиться одна стопка обыкновенных карт и одна стопка дубликат карт. Возьмите стопку дубликат картами и скажите, что не думаете, что ваша карта в этой стопке, поэтому я собираюсь избавиться от нее. Уберите стопку дубликат карт в пакет. Далее, соберите оставшуюся стопку и демонстрируя, что все карты колоды разные, скажите, что не думаете, что ваша карта в этой стопке. Затем, эффектно (но спокойно) выбросьте стопку карт из окна, где приклеена дубликат карта. Для публики, это будет выглядеть так, как будто одна карта застряла на стекле во время выброса карт. Никто не догадается, что карта с самого начала была там! Дальше случится поразительное явление! Публика будет ошеломлена, не столько тем, что карта, прилипшая к стеклу, окажется их картой, столько тем, что когда они потянутся, чтобы отодрать ее от окна, окажется, что она прилипла с другой стороны стекла!

ТВОЯ СТОПКА КАРТ ИЛИ МОЯ?

Перед началом представления, разделите дубликат карты от обыкновенных, и поместите все дубликат карты на верхушку колоды. Теперь вы готовы к трюку. Пр продемонстрируйте карты, держа их лицевой стороной, и расположите первую половину колоды веером. Все карты в данном разделе будут обыкновенные карты, поэтому колода будет выглядеть абсолютно нормально. Затем, вам нужно перевернуть карты лицевой стороной вниз и разделить колоду ровно пополам. Сделать это не покажется сложным, т.к. есть различие в размерах между двумя стопками. Дайте зрителю стопку обыкновенных карт и попросите перетасовать их. Покажите, как нужно тасовать, взяв и перетасовав свою стопку. Не забудьте держать карты лицевой стороной вниз, чтобы зрители не видели. Теперь положите обе стопки на стол рядом друг с другом. Попросите зрителя выбрать одну стопку, объясняя, что это стопка будет дальше участвовать в представлении. Именно в этот момент, начнется самое интересное. Если зритель выберет стопку с дубликат картами, разверните карты обратной стороной и попросите зрителя выбрать одну карту. Зная, что доброволец выбрал трефовую колоду из стопки вам надо сыграть так, как будто вы телепат и читаете мысли. Если зритель выберет стопку с обыкновенными картами, так же, разверните карты обратной стороной и попросите выбрать одну карту. Как только он это сделает, положите выбранную карту в стопку дубликат карт. Несмотря на стопку, положите ее в карман и продемонстрируйте, что у вас в руках ничего нет. Засуньте руку в карман и вытащите необходимую карту. Найти ее в стопке не покажется сложным т.к. она единственная из всех будет длинной.

ПОМЕЧЕННАЯ КАРТА

Этот трюк стал своего рода классикой и заслуживает тщательной отработки. Выбранную добровольцем тройку трэф верните обратно в колоду, но так, чтобы она немного выступала слева (рис. 72). Выполните двойной подъем, чтобы продемонстрировать верхнюю карту. На самом деле, будет показана вторая с верхушки карта. Положите две карты (как одну) лицевой стороной на верхушку колоды. Держа карты левой рукой, попросите зрителя подписать лицевую сторону карты (рис. 73).



рис. 72



рис. 73

Далее, подберите две карты (как одну) и верните их обратно в колоду лицом вниз. Снимите верхнюю карту (одну) и положите ее на стол. Ваша публика будет думать, что эта, та самая, подписанная карта. Попросите зрителя поставить руку на карту.

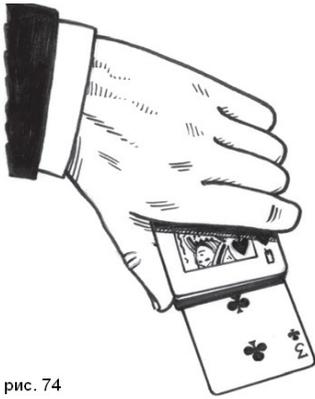


рис. 74

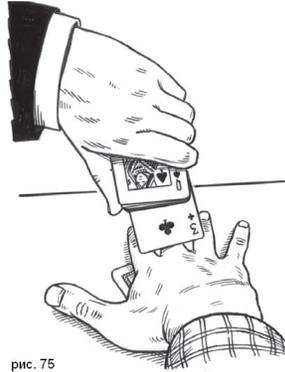


рис. 75

Снова продемонстрируйте дубликат карты, высовывающуюся из колоды (рис. 74).

Широким эффектным движением опустите колоду на руку зрителю так, чтобы тройка трэф задвинулась в колоду (рис. 75).

Затем, переверните верхнюю карту колоды и продемонстрируйте подписанную карту. Со стороны, это будет выглядеть так, как будто две карты

поменялись местами. Теперь остается только, заглянуть под руку и подтвердить, что подписанная карта и тройка трэф действительно переместились.

МИСТИЧЕСКАЯ ТЕЛЕПАТИЯ

С помощью этого трюка вы сможете обхитрить даже самых известных фокусников.

Перед началом трюка, разделите дубликат карты от обыкновенных карт и положите дубликат карты на верхушку колоды. Теперь вы можете спокойно перевернуть колоду лицевой стороной и разложить половину карт, чтобы продемонстрировать, что все они разные. Снова переверните колоду обратной стороной и попросите зрителя выбрать карту. Получается, что вы раскладываете только верхнюю часть колоды, та карта, что в руках участника, в любом случае окажется тройкой трэф. Продолжайте раскладывать карты так, чтобы только обыкновенные карты участвовали в раскладе. Попросите другого добровольца выбрать карту. В это раз это будет обыкновенная карта. Попросите обоих добровольцев запомнить выбранные ими карты и положите их обратно в колоду. Убедитесь, что обе карты засунуты в верхнюю часть колоды (к дубликат картам).

Во время всего продолжения трюка, убедите зрителей, что вы не подглядывали и карты были взяты случайно, без каких либо определенных шагов. Теперь, можете начать телепатию. Вы прекрасно знаете, карту, выбранную первым добровольцем – тройка трэф, и знаете, что карта, выбранная вторым добровольцем - единственная длинная среди коротких.

Попросите участников сосредоточиться на их картах, и сообщите второму участнику, что вы уверены, что его карта была черной.

Если он согласится, то трюк удался. Если он скажет, что это не его карта, тогда немедленно повернитесь к первому участнику и скажите, что эта была его темная карта.

В любом случае, вы получите положительный ответ. Затем, сообщите первому участнику, что знаете, что его карта нечетная.

Этот вопрос гарантирует ответ «да», поскольку Вы знаете, что его карта — тройка трэф. Пока Вы спрашиваете, нащупайте длинный конец карты среди коротких карт, и разделите карты, чтобы длинная карта оказалась на верхушке. Все действия с картами, должны выполняться непринужденно, как будто вы просто играете с ними. Нужно прочувствовать длинную карту среди коротких карт, даже не опуская глаза на карты.

Поместите колоду в коробку, и незаметно взгляните на нижнюю карту. Эта карта будет выбранной вторым участником. Пока Вы делаете это, скажите первому зрителю: «Я также думаю, что Ваша карта маленького достоинства».

Теперь повернитесь ко второму зрителю и озвучьте немного информации о его карте. Например: «Ваша карта, наоборот — карта старшей масти с картинкой».

Затем, положите коробку на стол, закройте глаза на несколько секунд, как будто стараясь сосредоточиться. Теперь, вы можете назвать обе карты. Этот трюк самый запоминающийся, если все выполнять правильно. Самое главное, убедить публику, что вы можете читать мысли зрителей. Если вы добьетесь этого, то он станет вашим любимым трюком.

КАРТА С НАКЛЕЕННОЙ МАРКОЙ



Перед началом выполнения трюка, напишите название выбранной дубликат карты (тройка треф) на лицевой стороне почтовой марки (рис. 76).

Во время трюка, отдайте марку любому из зрителей и попросите его запомнить название карты на марке. Перетасовывая карты, продемонстрируйте, что все карты разные. Далее,



продемонстрируйте расклад веером. Как только зритель выберет карту, приклейте марку на оборотную сторону карты.(рис.77)

Соберите карты со стола. Снова, продемонстрируйте, что все карты разные, перетасуйте их и разложите обратной стороной, чтобы найти карту с маркой.

Переверните карту с маркой и как вы думаете, какая карта окажется там? Тройка треф!

ПРОРОЧЕСТВО ИЗ ГАЗЕТЫ

Немного усилий компенсируются взрывной реакцией публики на ваш трюк.

Большинство местных газетах публикуют колонки с объявлениями. За неделю до представления разместите объявление в газете, которая будет гласить: «Случайно выбранная карта, окажется Тройкой треф».

После размещения объявления, можете начинать трюк.

Во время представления, попросите выбрать карту (тройку треф)и положите ее обратно в колоду.

Дайте копию газеты зрителю и сообщите, что сегодня с утра Вы наткнулись на странное объявление.

Укажите на колонку и попросите прочитать публикацию вслух. Это невозможное предсказание вызовет возгласы удивления у публики.

Постарайтесь проделать трюк в тот же день, когда публиковалась газета. Трюк покажется почти невыполнимым, и когда он удастся, публика останется с приятным сувениром - газетой с вашей публикацией.

ИСКУСНЫЙ ПОБЕГ

рис. 78

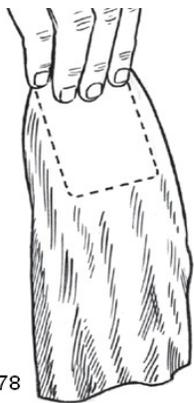


рис. 79

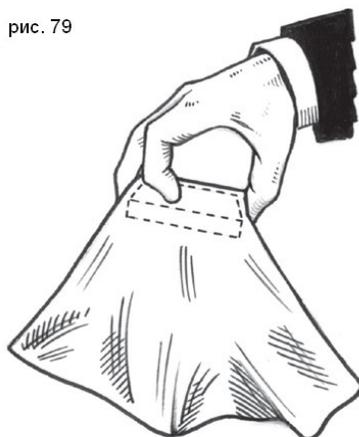
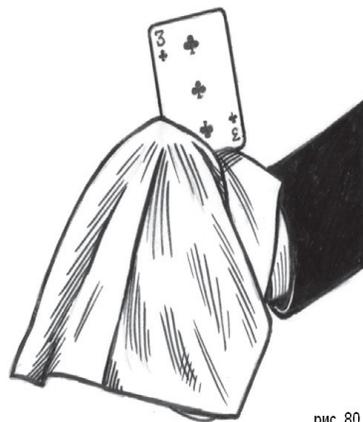


рис. 80



Для этого трюка, вам понадобится волшебная колода карт, несколько резинок и носовой платок. Перед началом трюка, положите тройку треф под носовой платок (можно завернуть эту карту в платок, и положить в нагрудный карман).

Выбранную карту, верните в колоду. Тщательно перетасуйте колоду, и передайте колоду зрителю, что он мог обвязать колоду резинкой.

Не волнуйтесь, как будете доставать карты. Если вы будете держать карты правильно, никто не заметит, что вы используете поддельную карту. Попросите положить колоду на стол. Накройте колоду носовым платком с припрятанной дубликат картой (рис. 78). Спрятанная карта должна оказаться на вершине колоды. Продемонстрируйте, что ваши руки пусты и поднимите колоду через платок (рис. 79). Досчитайте до трех и позвольте колоде упасть на стол, но удерживая дубликат-карту через платок. Вы можете продемонстрировать, что выбранная карта выбралась из перевязанной колоды (рис. 80).

МЕТКИЙ СТРЕЛОК

Подготовка: Прежде чем начать выступление, сделайте отверстие дыроколом на одной из дубликат карт, а затем поместите карту вблизи верхушки колоды.

Выньте из колоды дубликат карту, покажите ее зрителю и положите ее обратно в колоду.

Перетасуйте колоду, а затем заверните всю колоду в носовой платок.

Отдайте сверток зрителю и попросите держать сверток на расстоянии вытянутой руки, т.к. То, что Вы собираетесь сделать, может быть очень опасным.

Изобразите пальцами пистолет. Прицельтесь на сверток и стреляйте.

Далее, разверните носовой платок и разложите карты на стол лицом вниз. Одна карта колоды окажется продырявленной прямо посередине!

МЕТКИЙ СТРЕЛОК (ДОПОЛНИТЕЛЬНО)

Чтобы сделать след от пули более реалистичным, Вы можете обвести края дыры черным фломастером. Это придаст карте такой вид, как будто она действительно пострадала от пули.

ДЕТЕКТОР ЛЖИ

Этот маленький трюк вызовет бурю аплодисментов!

Объясните, что для Вас никогда не составляло труда отличить правду от лжи. Чтобы доказать это, попросите зрителя выбрать карту, запомнить ее, затем положить карту в его или ее карман, чтобы никто другой не смог ее увидеть.

Слегка возьмите зрителя за запястье, как при прощупывании пульса и объясните, что вы будете перечислять карты и зритель должен отвечать на каждую услышанную карту: “Это не моя карта” Когда вы назовете выбранную им карту, зритель тоже должен солгать и сказать, что это не его карта, в точности так же, как и со всеми остальными картами.

Начните называть карты, и очень внимательно прислушивайтесь на каждый ответ зрителя. В конце

концов, назовите дубликат карту. Когда зритель скажет: “Это не моя карта”, скажите “Я боюсь, что Вы лжете, тройка треф - Ваша карта”. Когда зритель достанет из кармана тройку треф, вы услышите массу аплодисментов.

ВЫ НЕ СМОЖЕТЕ ОБМАНУТЬ МЕНЯ

Это веселый вариант предыдущего трюка. Попросите супружескую пару помочь вам с трюком. Подложите мужу тройку треф и попросите, никому не показывая, положить ее в карман.

Теперь начинайте перечислять различные карты и мужчина должен, смотря в глаза жены, каждый раз отвечать ей: “Нет, дорогая, это не моя карта”.

Когда, в конце концов, Вы назовете тройку треф, и мужчина ответит своей жене, что это не его карта, она должна закричать: “Лжец!”

Все, что вам нужно сделать, это незаметно предупредить женщину перед выступлением, чтобы она закричала “Лжец!”, когда Вы назовете тройку треф. Вы увидите, что большинство женщин с радостью примут участие в трюке.

КАРТА НА ПОТОЛКЕ (ВАРИАНТ 1)



рис. 81

дубликат карта, которую необходимо положить обратно в колоду. Объясните публике, что Вы собираетесь найти выбранную карту самым необычным образом. Поместите колоду в коробку, стараясь не привлекать внимания к приклеенной карте.

Закройте крышку коробки, держа приклеенную карту на верхней части. Подбросьте коробку вверх к потолку (рис. 82).

Коробка упадет вниз (ее Вам нужно поймать обратно) а дубликат карта останется приклеенной к потолку. Этот трюк удивит и развеселит всю публику.

Подготовка: Перед началом процедуры, лизните лицевую сторону дубликат карты и аккуратно приклейте ее к одной стороне игровой коробки. На оборотной стороне игровой карты сделайте небольшую петлю из липкой ленты (рис. 81).

Теперь вы готовы начать один из самых захватывающих карточных фокусов.

У Вас есть выбранная

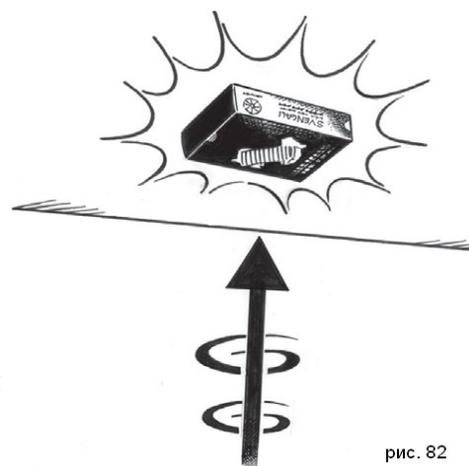


рис. 82

КАРТА НА ПОТОЛКЕ (ВАРИАНТ 2)

После того, как вы выполнили трюк «Карта на потолке» один раз, вы сможете выполнять его снова и снова, т.к карта закреплена на потолке.

Заставьте зрителя взять тройку треф, и верните ее обратно в колоду. Изобразите доставание необходимой карты из колоды, и швырните ее вверх.

Люди по-прежнему будут поражаться, как карта оказалась на потолке, если они увидят, что Вы сами прикрепили ее туда.

ВАШЕ ВРЕМЯ ИСТЕКЛО

Для этого трюка Вам понадобятся маленькие одноминутные песочные часы или таймер для варки яиц, которые Вы сможете приобрести в любом магазине.

Поставьте таймер на столе, установите время и объясните, что этот трюк будет длиться ровно одну минуту. Выбранную карту, верните обратно в колоду. Быстренько перетасуйте карты и передайте колоду участнику трюка. Вся эта процедура не займет больше 40 секунд, и у вас останется больше 20 секунд для следующей части трюка. Попросите зрителя выкладывать по одной карте лицевой

стороной вниз на стол до тех пор, пока песок сыпется в часах.

Удивительно, но карта, на которой закончиться отсчет окажется выбранной им картой. Если это не так, не беспокоитесь, просто скажите: “время вышло. Я не знаю, какую следующую карту, вы собирались выложить. Посмотрите на следующую карту, на верхушке колоды”.

ПОРВАННАЯ И ВОССТАНОВЛЕННАЯ КАРТА

Это действительно классический карточный эффект, который отнимет у Вас уйму времени не только на расклад колоды, но и на тщательную отработку его в действии, чтобы вы смогли продемонстрировать этот трюк уверенно и профессионально. Перед началом трюка, оторвите угол «ключевой карты» (рис. 83), и положите ее в карман брюк.

Положите оставшийся кусок карты в небольшой конверт и запечатайте его. Как только сделаете это, положите конверт в нагрудный карман. Вам также понадобится полностью идентичный конверт.

Перетасовывая карты, попросите зрителя выбрать карту. Затем, попросите его разорвать эту карты пополам. Разрывание карты вызовет большой интерес у публики, так как люди не привыкли к этому. В тот же момент, выньте разорванный кусочек карты из кармана брюк, и спрячьте его в правой руке.

Попросите зрителя разорвать карту на четвертинки. Как только это будет сделано, соберите куски левой рукой и переложите в правую руку поверх спрятанного кусочка.

Напомните зрителю, что Вы не имели понятия, какая карта будет выбрана и поскольку, зритель разорвал ее, она стала уникальной. Протяните участнику ваш оторванный угол карты, и попросите его или ее приглядывать за ним, т.к он очень пригодится позже. Зритель будет думать, что эта частичка разорванной карты.

Переложите оставшиеся разорванные кусочки во второй конверт и запечатайте его. Затем, засуньте этот конверт в нагрудный карман, тем временем задевая другой конверт так, чтобы он выпирал из кармана. Ваша публика будет думать, что это тот же самый конверт.

Попросите зрителя положить оторванный угол карты лицевой стороной на стол, где все смогут увидеть его и Вы не сможете никого обмануть.

Очень медленно вытащите конверт из нагрудного кармана и дайте зрителю раскрыть. Удивительно, но там окажется «восстановленная» карта, которая в точности соответствует недостающему куску!



рис. 83

ПОРВАННАЯ И ВОССТАНОВЛЕННАЯ КАРТА (ДОПОЛНИТЕЛЬНО)

В качестве дополнения, Вы можете заранее подписать конверт, в котором находится «восстановленная» карта. Тогда, во время фокуса, Вы сможете подписать и второй конверт, «чтобы сделать его уникальным».

Так как Ваша подпись стоит на обоих конвертах, все будут убеждены, что конверт, который Вы подписали и положили в карман — это тот самый конверт, из которого Вы в конце трюка достанете «восстановленную» карту.

ПРЫЖОК ИЗ ПАКЕТА

Волшебники не очень часто используют этот удивительный трюк, потому что, в печатном варианте, он не кажется очень интересным. Однако если исполнить этот трюк правильно, он оставит неизгладимые впечатления.

Подготовка: Перед началом трюка, приобретите бумажный пакет и сделайте складку в нижней части (рис. 84). Сверните пакет и положите его в карман.

Выбранную карту верните обратно в колоду. Перетасуйте карты, чтобы все карты смешались, выньте из кармана бумажный пакет, разверните его, чтобы зрители убедились, что он пуст. Поместите всю колоду в пакет.

Единственное чего публика не увидит, это, то, что вы поместите всю

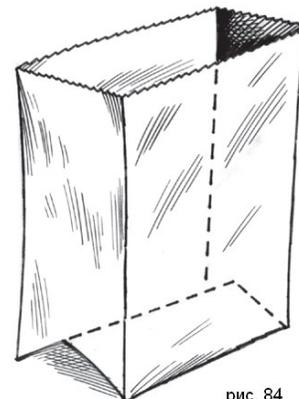


рис. 84

колоду, за исключением дубликат карты в одну часть пакета. Дубликат карта будет на другой стороне пакета. Держите пакет левой рукой и спросите участника трюка, какая карта была им выбрана. Его ответ будет «тройка треф». Правой рукой слегка ударьте по пакету со стороны, где лежит дубликат карта и она выпрыгнет из пакета.

ДЕРЖИСЬ!

Подготовка: Для этого трюка Вам нужно пробить отверстие точно в центре каждой карты. Это позволит Вам произвести мистический эффект, который полностью обманет любую аудиторию. Вам также понадобится шнурок и большой платок. Кроме того, прежде чем начать, разместите дополнительную «ключевую» карту (с отверстием) в кармане с платком.

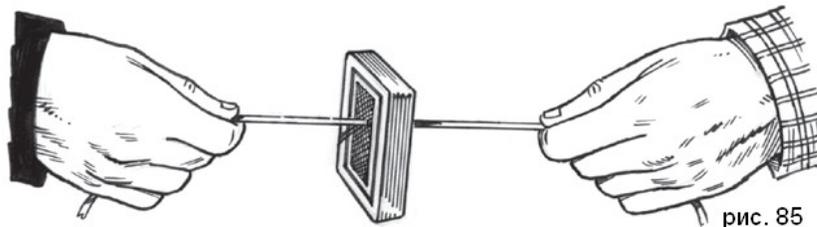


рис. 85

Перетасовав карты, покажите, что все карты разные и объясните, что кроме того, что у всех карт есть

отверстие посередине, колода ничем не отличается от обыкновенных карт (это очередная ложь, но Ваша аудитория получит больше удовольствия, если Вы это скажете). Карта выбрана и возвращена в центр колоды. Положите колоду на стол и покажите, что Ваши руки пусты.

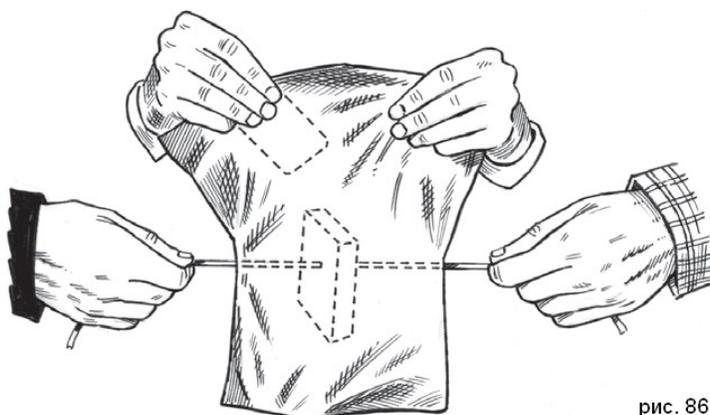


рис. 86

Ваша аудитория должна быть удовлетворена тем, что Вы не обманули. Пропустите шнурок через всю колоду и дайте каждый конец двум

зрителям, говоря, что пока концы шнурка натянуты, нет никакого способа для карты сбежать (рис. 85).

Возьмите платок и секретную дополнительную «ключевую» карту. Держа лишнюю карту спрятанной под платком, накройте колоду (рис. 86).

Если теперь вставить дополнительную карту в колоду (рис. 87), Вы сможете вытащить руки из-под платка и снова показать, что они пусты. Засуньте руку под платок и эффектно выдерните дополнительную «ключевую» карту. Зрители поверят, что это та самая загаданная карта.

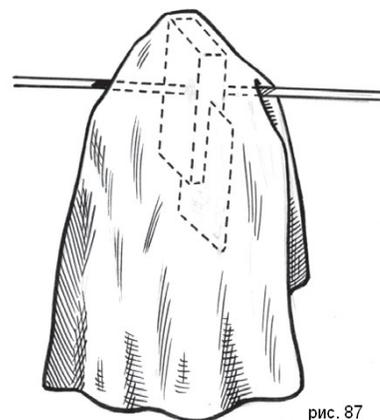


рис. 87

НАХОЖДЕНИЕ КАРТ В САМЫХ НЕОЖИДАННЫХ МЕСТАХ

Многие люди помнят трюк, когда волшебники находили выбранную зрителем карту в лимоне или другом фрукте. Обычно, такие трюки требует долгих лет практики. Но сегодня, это не остановит Вас!

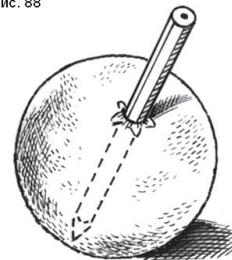
С помощью Волшебной колоды, и дубликат-карт (троек треф) можно найти карту где вам будет угодно. Далее приведены несколько самых впечатляющих примеров.

Для экономии места, принимаем за условие, что тройка треф уже вытолкнута, запомнена зрителем и возвращена в колоду. Затем, она перетасовывается, и демонстрируется исчезновение тройки треф. Где она может быть? Карта может находиться в самых странных и неожиданных местах.

В АПЕЛЬСИНЕ

Подготовка: Удалите черенок у апельсина и засуньте туда карандаш, с условием, что он не проткнет противоположную часть фрукта (рис. 88). Затем, сверните тройку треф трубочкой и засуньте в апельсин. Чтобы закончить приготовления к трюку, приклейте черенок обратно, чтобы не было видно отверстия. Теперь вы можете спокойно исполнить классический трюк, который публика запомнит и будет рассказывать своим внукам.

рис. 88



В БАНАНЕ



рис. 89

Подготовка: Сделайте крошечный надрез на верхней части банана и внутрь засуньте карту, свернутую трубочкой (рис. 89). Держа банан снизу, вы скроете надрез и снимите кожуру не вызывая лишних подозрений.

ПОД СКАТЕРТЬЮ

Подготовка: Поместите дубликат карты под скатерть стола, на которой будет продемонстрирован трюк. Теперь вы сможете вынуть карту в любое время во время представления. Самый лучший способ это пролить немного воды на скатерть. Это позволит вам передвинуть скатерть и вынуть карту самым таинственным образом.

В БУМАЖНИКЕ

Выбранная карта окажется в вашем бумажнике, это классический трюк. Самый простой способ для демонстрации трюка, вынуть выбранную карту из колоды и вернуть ее обратно, до того, как заставить ее исчезнуть (вы можете пролистать колоду, чтобы показать, что тройка треф исчезла). Спросите зрителя о выбранной им карте, когда услышите название карты, сделайте удивленное лицо и скажите «Это невозможно, т.к. это карта, которая лежит в моем бумажнике». Единственное, что вам нужно сделать, это вытащить дубликат карты из бумажника.

ПОД КРЕСЛОМ ЗРИТЕЛЯ

Подготовка: Перед началом представления, прикрепите карту под кресло зрителя. Теперь Вы готовы начать!

Попросите зрителя выбрать карту, положить ее на кресло и сесть на нее. Скажите публике, что заглядывая в рот участника, вы сможете найти карту. Загляните в рот участника, и сообщите, что не можете назвать карту т.к. она лежит рубашкой вверх. Конечно вы знаете, какой стороной расположена карта т.к. все кладут ее обратной стороной.

Как только участник перевернет карту лицевой стороной, посмотрите еще раз. Теперь скажите, что вы не можете сказать, что это за карта, потому что она «двоится». Попросите участника заглянуть под кресло и к всеобщему удивлению, та же карта будет прикреплена к низу кресла.

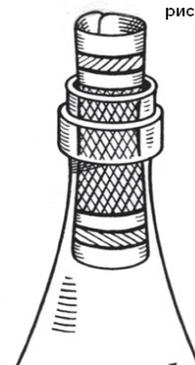
ПОД ПИВНОЙ ПОДСТАВКОЙ

Подготовка: Если Вы в баре или пабе, когда никто не видит, положите «ключевую» карту под подставку для пива, оставив снаружи крошечный кусочек. Никто не заметит карту, пока Вы не покажите на нее в процессе выполнения фокуса, и все поверят, что Вы положили ее туда во время представления.

ВНУТРИ БУТЫЛКИ

Подготовка: Сверните тройку треф карту Труфф трубочкой и поместите в бутылку. Когда она окажется внутри, расправьте карту карандашом так,

рис. 90



чтобы она не прилегала к горлышку. Затем закройте бутылку пробкой и Вы получите невероятный реквизит!

В ВОЗДУШНОМ ШАРИКЕ

Подготовка: Нежно сверните тройку трэф трубочкой и засуньте в шарик. Перед тем, как начать надувать шарик, распрямите карту так, чтоб никто не догадался, как она попала туда.

Перед началом исполнения трюка, надуйте шарик и завяжите концы. Если шарик не прозрачный, карты совсем не будет видно.

Во время трюка, отдайте шарик участнику и попросите приглядеть за ним. Участник может услышать какие-то звуки внутри шарика и если спросит, что там, скажите, что сюрприз. Попросите его выбрать карту и верните ее обратно в колоду. Перетасовкой карт продемонстрируйте, что выбранная им карта исчезла, затем, попросите добровольца лопнуть шарик. Невероятно, но необходимая карта окажется внутри.

НА СПИНЕ

Перед началом трюка, прикрепите дубликат карту на спину пиджака. Во время представления, никто не заметит карту, пока вы не развернетесь спиной к публике. Вы можете сделать вид, что не можете найти выбранную карту и Вам нужно взять вещь из другой комнаты, которая поможет вам. Когда вы развернетесь, то вызовете уйму истерического хохота аудитории.

ЗА КАРТИНОЙ

Подготовка: Поместите ключевую карту за картину в ту комнату, где будет проходить трюк.

Попросите выбрать карту и положите ее обратно в колоду. Предположите, что выбранная карта как то связана с картинами. Все опровергнут это предположение. Только представьте удивление аудитории, когда вы найдете карту, действительно, за картиной!

В РУЛЕТЕ

Подготовка: испеките рулет и положите внутрь тройку трэф. Это звучит просто, но люди поверят, что Вы применили невероятную ловкость рук, чтобы поместить выбранную карту в рулет.

Когда карта выбрана и «затерялась» в колоде, покажите, что ваши руки пусты перед тем как разломить рулет. Выбранная карта конечно же будет внутри и Вы можете поставить себе в заслугу, что выполненный трюк был очень сложным.

В МИНИ-РУЛЕТАХ

Если потратить больше времени на подготовку, можно испечь много маленьких рулетиков, вложив в каждый тройку трэф. Так Вы сможете предложить зрителю корзинку рулетиков, и попросить выбрать один.

ТРЮКИ С ДРУГИМИ ПРЕДМЕТАМИ

Несмотря на то, что принципы работы с магическими картами достаточно просты и хорошо работают, это не означает, что эти принципы можно применить ко всему. Следует произвести выбор предметов, которые можно превратить в невероятный магический реквизит, немного поработав над ними.

МАГИЧЕСКАЯ КОЛЛЕКЦИЯ МАРОК



рис. 91

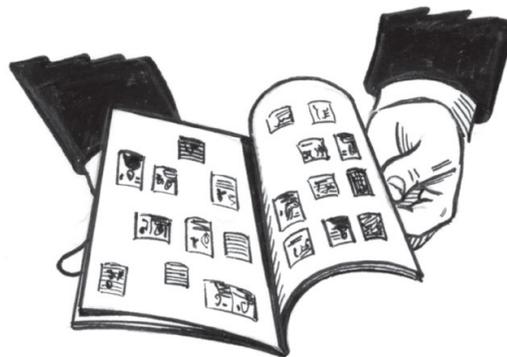


рис. 92

Подготовка: приобретите в магазине канцтоваров большой альбом для марок. Теперь аккуратно обрежьте листы через страницу так, чтобы когда Вы листаете альбом, большой палец пропуская все короткие страницы.

Теперь, если Вы наклеете марки на каждом развороте, где обрезанная часть окажется справа, Вы сможете заставлять их волшебным образом появляться и исчезать, листая альбом от начала к концу и от конца к началу (рис. 91-92).

ВОЛШЕБНАЯ РАСКРАСКА

Аналогичный эффект может быть достигнут с помощью книжки-раскраски.

Подготовка : обрежьте листы через страницу и раскрасьте страницы, где обрезанная часть окажется справа. Теперь вы можете волшебным образом раскрасить картинки, листая в одну сторону, и сделать картинки черно-белыми, листая в другую сторону. Этот реквизит очень хорош для детских праздников. Покажите раскраску черно-белыми листами, и попросите каждого ребенка назвать разные цвета. Поводите руками над раскраской и скажите «волшебные слова», и продемонстрируйте раскраску, полную разных цветов. Потрясающий визуальный трюк!

АВТОГРАФЫ ЗВЕЗД

Подготовка: Обрезать каждую вторую страницу автограф-альбома. Теперь на каждой странице, где обрезанная часть окажется справа, нарисуйте автографы различных звезд. На остальных страницах напишите одно и то же имя снова и снова по одному на странице.

Теперь у вас есть идеальный реквизит для чтения мыслей, в котором Вы можете предсказать имя, которое зритель выберет из книги, полной «разных» автографов. Расскажите своей аудитории, что Вы собирали автографы годами и почти заполнили книгу автографов. Пролитайте страницы, показывая разные имена и как бы невзначай останавливайтесь и показывайте самые любимые автографы. «Принудительно» выберите автограф, попросив зрителя сказать «стоп», пока Вы перелистываете страницы. Теперь Вы можете притвориться, что читаете мысли зрителя, получая информацию об известной персоне, и, наконец, правильное имя.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ

Наряду со стандартными 48 картами, набор магических карт поставляется с несколькими бонусными картами, которые позволят Вам показать больше фокусов. Трюки, приведенные ниже, выполняются с использованием этих карт.

ЗАПЕЧАТАННОЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ

Подготовка: Положите карту «Вы выберете эту карту» в конверт и запечатайте его. Отдайте конверт зрителю и попросите его или ее написать свое имя на месте склеивания конверта так, чтобы никто не мог вмешаться во время шоу.

Карта выбрана и возвращена обратно в колоду. Попросите хранителя конверта назвать себя и подтвердить, что никто не вскрывал конверт. Попросите хранителя открыть конверт и прочитать то, что написано на карте внутри. Выбранная карта совпадет с предсказанием.

ПЕРВОКЛАССНОЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ

Подготовка: Запечатайте карту «Вы выберете эту карту» в конверт и пометьте конверт фразой: «Не открывать, принести на представление».

За несколько дней до представления, отправьте письмо одному из Ваших зрителей.

Во время представления, попросите зрителя подтвердить, что конверт прибыл заранее и его никто не открывал. Выберите карту (тройку треф), затем вскройте конверт. Предсказание собьет с толку даже самых скептически настроенных зрителей.

ЧТО ЗНАЕТ ДЖОКЕР

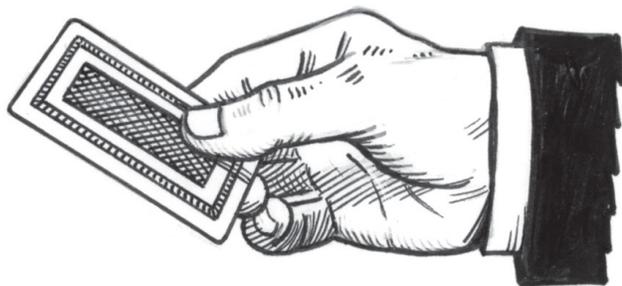


рис. 93

Продемонстрируйте оборотную сторону Джокера публике. Будьте осторожны, и не показывайте миниатюру карты, которая напечатана на оборотной стороне. Чтобы скрыть миниатюру, прикройте ее большим пальцем (рис. 93).

Сообщите публике, что эта карта может предсказывать и пока Вы не можете показать ее. Положите Джокер под игральную коробку, чтобы не было видно миниатюры.

Выборную из колоды карту, положите лицевой стороной на стол. Достаньте Джокера из под коробки и переверните лицевой стороной на стол. Все будут смеяться над Вашей попяткой объяснить, что Джокер держит выбранную карту. Медленно переверните Джокер, чтобы показать, что миниатюра карты совпадает с выбранной картой.

ПОЙМАЙ МЕНЯ

Отрежьте миниатюру карты с Джокера и приклейте ее к монетке (рис. 94). Положите монетку в карман. Теперь вы готовы к трюку!



рис. 94

Сделайте двойное подъем и продемонстрируйте обыкновенную карту аудитории. Сложите две карты как одну, вытяните верхнюю «ключевую карту» и положите обратной стороной на стол. Попросите зрителя нажать «Волшебную кнопку» на рубашке игровой карты. Переверните карту, чтобы показать, что она превратилась в тройку треф!

Сообщите публике, что собираетесь повторить трюк еще раз, и Вы готовы сделать ставку, что они не смогут разгадать Вашу хитрость.

На этот раз, все будут внимательно наблюдать за вашими действиями. Снимите верхнюю карту с колоды (это будет та же самую которую вы показали, отдайте ее зрителю, чтобы они удостоверились, что карта не обманная). Затем, положите ее лицом вниз на стол.

Достаньте приготовленную монету из кармана и не показывая миниатюру карты, положите ее на верхушку колоды, утверждая что карта лежащая под монеткой — тройка треф. Чтобы доказать это, переверните монетку и раскройте миниатюру тройки треф.

Если не хотите разрезать Карту Джокер, вы можете снять копию миниатюры карты и приклеить ее к монете.

В КУБИКЕ ЛЬДА

Вырежьте миниатюру тройки треф с бонусной карты Джокера и засуньте ее в формочку для приготовления кубиков льда. Заполните формочку водой и заморозьте. Когда придет время для раскрытия карты, вы можете положить карту в кубике льда в напиток зрителя.

НЕТ ВРЕМЕНИ

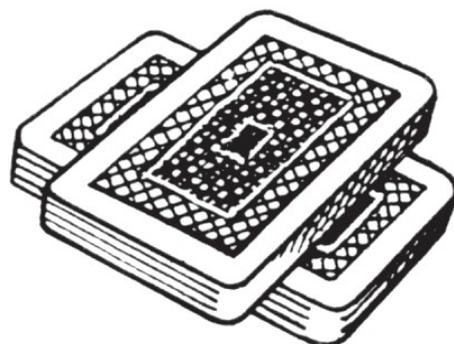
Вырежьте и приклейте миниатюру тройки треф с карты Джокера на обратную сторону часов. Выбранную зрителем карту, положите обратно в колоду и сообщите аудитории, что собираетесь найти выбранную карту, не теряя ни секунды времени. Снимите часы и положите лицевой стороной на стол. Попросите зрителей смотреть на часы и засечь время. Как только публика начнет отсчет, прокричите «Вот она!». Публика засмеется т.к вы даже не сдвинетесь с места. Попросите зрителя, перевернуть часы и раскрыть миниатюру карты.

ТРЮКИ С КЛАССИЧЕСКИМИ ИГРАЛЬНЫМИ КАРТАМИ

ПЕРЕКРЕСТНЫЙ РАСКЛАД

Карта, которая должна быть выбрана, находится внизу колоды. Предложите колоду карт зрителю и позвольте ему сделать снятие с колоды в произвольном месте. Попросите его положить ту часть колоды, которую он снял, на стол, и фокусник кладет оставшиеся карты колоды сверху на эту стопку в форме креста.

Кратко расскажите о трюке, который Вы собираетесь выполнять, или поговорите о чем-нибудь еще, чтобы отвлечь зрителя от карт на столе. Теперь попросите зрителя снять верхнюю часть карт и посмотреть на карту внизу. В действительности это будет карта, лежавшая снизу с самого начала, но он будет думать, что это справедливый и свободный выбор.



ДВОЙНОЙ ПЕРЕКРЕСТНЫЙ РАСКЛАД

Перекрестный расклад может быть использован и для принудительного выбора двух карт. Положите одну карту, которая предназначена для выбора, снизу колоды, а вторую сверху. Используйте ту же самую процедуру, как и в трюке «Перекрестный расклад». Скажите зрителю, что крест знаменует две карты, которые он выбрал и попросите его вытащить и запомнить нижнюю карту верхней стопки и верхнюю карту нижней. Они будут выбранными картами.

РАСКЛАД 10 - 20

Карта, которая должна быть принудительно выбрана, кладется девятой по счету сверху. Попросите зрителя назвать любое число между 10 и 20, сложите цифры, вычтите разность из выбранного числа и отсчитайте карты до результата.

Пример: Если выбранный номер 15, $1 + 5 = 6$, $15 - 6 = 9$. Результат всегда будет 9.

ПРИМЕНЕНИЕ ПРИНУДИТЕЛЬНЫХ РАСКЛАДОВ

После того, как Вы освоили расклады, количество трюков, которые можно выполнить, ограничено только вашим воображением. Ниже приведены несколько примеров.

СООБЩЕНИЕ ИЗ МИРА ДУХОВ

Напишите на листе бумаги «Духи видят будущее, и то, что Вы выбрали четверку пик». Запечатайте предсказание в конверт. Дайте конверт зрителям и сделайте расклад для четверки пик.

ЭТО В ВАШИХ ГЛАЗАХ

Принудительно выберите даму червей. Попросите зрителя сосредоточиться на карте, затем посмотрите в глаза зрителю и назовите карту.

ЯСНОВИДЕНИЕ

Попросите кого-нибудь завязать Вам глаза, чтобы устранить все возможные шансы на обман, и Вы все равно найдете выбранную карту. Если Вы запомните нижнюю карту до того, как Вам завяжут глаза, Вы вытащите ее, применив перекрестный расклад. Повязка не мешает Вам, но добавит впечатляющий драматический элемент.

ЛОКАТОР КЛЮЧЕВОЙ КАРТЫ

Если Вы знаете одну карту в колоде и установите ее рядом с неизвестной выбранной картой, Вы всегда сможете найти выбранную карту, независимо от того, сколько раз происходит снятие колоды. Известная Вам карта называется «ключевой картой».

Запомните нижнюю карту. Позвольте зрителю выбрать карту, вернуть ее обратно в колоду сверху и снять колоду посередине, что поставит ключевую карту прямо над выбранной зрителем картой. Вот несколько способов применения «ключевой карты».

ЛИЧНЫЙ МАГНЕТИЗМ

Попросите зрителя выбрать карту, верните ее в колоду, как описано выше. Затем распределите карты лицом вверх (см. рисунок).



Вложите в руку зрителя карандаш и скажите ему, что его личный магнетизм соединит выбранную карту и карандаш, что они притянутся друг к другу. Возьмите карандаш назад и сделайте вид, что невидимая сила влечет его прикоснуться к выбранной карте. Естественно, Вы знаете, какая карта выбрана, так как она находится рядом с ключевой.

МАГИЧЕСКАЯ КЛЮЧЕВАЯ КАРТА

Попросите зрителя перетасовать колоду, и когда он вернет ее Вам, незаметно взгляните на нижнюю карту. Запомните ее, например, это пятерка червей, так как она будет использована в качестве ключевой. Теперь разделите карты на четыре или пять кучек и попросите кого-нибудь посмотреть на любую из верхних карт кучек и вернуть ее на место (кучки лежат лицом вниз).

Вы берете кучку, содержащую ключевую карту (пятерку червей) и помещаете ее наверх кучки, содержащей выбранную карту, а затем остальные кучки в любом порядке сверху. Теперь вы знаете, что выбранная карта будет после ключевой карты (пятерки червей) и можно еще несколько раз

повести снятие без опаски, что карты будут разделены. Теперь раскладываете колоду, пока Вы не дойдете до ключевой карты (пятерки червей) — следующая карта будет выбранной зрителем.

ШЕПЧУЩАЯ ДАМА

Под предлогом того, что вы ищете в колоде даму, взгляните на две карты, следующие за нижней картой в колоде. Положите даму на стол и попросит кого-нибудь снять колоду и разложить ее не перемешивая на две кучки. Попросите зрителя пересчитать карты из нижней части колоды, таким образом, нижняя карта окажется наверху, а две следующие запомненные карты будут лежать в обратном порядке. Попросите зрителя положить верхнюю карту в середину кучки, следующую карту сверху (это первая карта, которую Вы запомнили) положите в его карман. Также позвольте еще одному зрителю положить следующую карту себе в карман (это вторая карта, которую Вы запомнили). Теперь попросите одного из них дотронуться до дамы лежащей в кармане картой, затем поднимите даму и приложите к уху, как будто она шепчет Вам имя карты. Произнесите имя вслух, так как это первая карта после ключевой, которую Вы видели в начале. Повторите то же самое со второй картой.

СНОВА И СНОВА

Еще раз используем принцип ключевой карты.

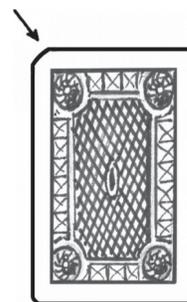
Карта выбрана и помещена в колоду так, что она находится прямо под ключевой картой. Выкладываете карты по одной, поворачивая их лицевой стороной вверх, на стол (замечая, когда появится ключевая карта, и следом на ней выбранная зрителем), выложите еще пару карт после выбранной. Скажите зрителю, что следующая карта, которую Вы перевернете, будет выбранной им. Он подумает, что Вы говорите о следующей карте из колоды, и что это невозможно, поскольку он уже видел выбранную им карту в выложенной части колоды. Вместо этого, вытащите выбранную карту на стол и переверните ее лицом вниз.

КЛЮЧ НА РУБАШКЕ КАРТЫ

Одним из недостатков ключевой карты является необходимость видеть лицевую сторону карт. Этого можно избежать путем маркировки рубашки одной из карт и использованием ее в качестве ключевой. Лучший способ пометить карту — поставить маленькую точку карандашом в правом верхнем и нижнем левом углах. Это не будет заметно зрителям, но будет четко видно Вам. Ключ на рубашке используется также, как ключевая карта.

КОРОТКАЯ КЛЮЧЕВАЯ КАРТА

Если отрезать 1мм от конца карты, она будет чуть короче, чем остальные карты. Перелистывая колоду по узкой стороне большим пальцем, эту карту можно будет легко почувствовать. Немного практики, и Вы сможете определять ее и сверху и снизу в любое время. Теперь у Вас есть ключевая карта, которую Вы можете чувствовать и нет необходимости на нее смотреть.



КЛЮЧЕВАЯ КАРТА С КОРОТКИМ УГОЛКОМ

Это очень похоже на короткую ключевую карту, только на этот раз Вы можете срезать только уголок карты. Короткий угол требует больше практики для обнаружения, но шансов быть замеченным. Намного меньше.

ДВОЙНОЙ КЛЮЧ

Склеив две карты вместе, Вы изготовите карту, которая будет в два раза плотнее обычной, и создадите отличную ключевую карту, которую практически невозможно обнаружить. Двойной ключ легко определить на ощупь и положить наверх или вниз колоды.

КОНТРОЛЬНЫЙ КЛЮЧ

Если выбранная карта находится поверх ключевой карты, она может контролироваться снизу, путем помещения ключевой карты сверху колоды.

СИАМСКИЕ БЛИЗНЕЦЫ

Разместите любую карту лицевой стороной вверх на столе. Положите даму бубен поверх этой карты (две карты будут выглядеть как одна). Поверх этой карты крест накрест положите даму пик. Теперь выберите карту из колоды. Возьмите двух дам (на самом деле три карты), покажите их и разместите в верхней части колоды. Положите верхнюю карту в середину колоды и следующую карту вниз колоды. Поместите выбранную карту на вершину и снимите часть колоды. Теперь выкладывайте карты и покажите выбранную карту между двумя дамами.

КАРТА ПО БУКВАМ

Для получения этого замечательного эффекта, карты должны быть расположены следующим образом, сверху вниз : 3, 8, 7, туз, дама, 6, 4, 2, валет, король, 10, 9, 5.

Возьмите 13 карт и начинайте произносить по буквам «о-д-и-н», беря карты сверху по одной на каждые первые три буквы и перевернув четвертую, которая будет тузом. Далее произнесите «д-в-а, два», положив три карты и перевернув четвертую, которая будет двойкой, далее «т-р-и, т-р-и», и так далее. Далее можно придумывать произнесенный счет самим, чтобы количество букв совпадало с положением карты в колоде, пока все 13 карт не будут выложены.

СЧЕТ ДО 15

Три карты выбраны из колоды. Туз приравнивается к 11, карты с картинками к 10, оставшиеся считаются в соответствии с написанной на них цифре. Зритель помещает эти три карты лицом вниз на стол и кладет на них сверху столько карт, чтобы в сумме в стопке получилось число 15.

Предположим, что выбраны восемь пик, туз бубен и король треф, и в первой стопке лежит семь карт, во второй четыре и пять в третьей.

Попросите зрителя вернуть Вам оставшиеся карты и назовите ему общую сумму на выбранных картах. Секрет в том, в том, что Вы используете только 32 карты. Когда зритель вручает вам оставшиеся карты, посчитайте их и добавьте 16 к полученному количеству. В данном случае он вручает Вам 13 карт, Вы прибавляете к ним 16 и получаете 29, это и есть сумма на выбранных картах, так как туз оценивается в 11.

ВОЛШЕБНЫЕ ПЕРЕВЕРНУТЫЕ КАРТЫ

Возьмите колоду карт и переверните 16 карт так, чтобы они оказались лицевой стороной вверх.

Далее, разделите оставшиеся карты на две равные стопки и положите 16 открытых карт между ними. Теперь попросите кого-нибудь снять колоду несколько раз, завершив расклад. Теперь сдайте карты и 16 открытых карт по-прежнему будут идти друг за другом.

ТРЮК С ПРОИЗНОШЕНИЕМ

Положите шесть карт в следующем порядке лицом вверх на стол: шестерка пик (Six of Clubs); десятка червей (Ten of Hearts); король пик (King of Spades); восьмерка червей (Eight of Hearts); валет бубен (Jack of Diamonds); восьмерка бубен (Eight of Diamonds). Попросите зрителя просто подумать об одной из этих карт. Соберите карты и поместите их наверх колоды. Теперь незаметно добавьте 9 карт поверх этих шести карт. Теперь спросите зрителя, какая карта была выбрана и произнесите ее по буквам по-английски. Если был задуман король пик, произнесите по буквам King of Spades, и как только Вы произнесете последнюю букву, появится король пик.

ПРЕВРАЩЕНИЕ КАРТЫ

Покажите игральную карту, например, шестерку бубен, и спереди и сзади. Судя по всему, она кажется обычной. Теперь положите карту лицом вверх на пол и поставьте на нее ногу, чтобы подошва целиком скрывала карту. Когда Вы поднимете ногу, карта загадочным образом изменится,

скажем, на пятерку пик. Теперь можете отдать карту на осмотр зрителям, ничего необычного они не найдут.

При выполнении этого трюка, Вы используете две карты, которые Вы прочно удерживаете вместе. Показав их как одну карту, Вы размещаете их на полу, показанной картой вверх. К подошве Вашей обуви прикрепляется немного жевательной резинки. Когда Вы ставите ногу на карту, она приклеивается к подошве Вашей обуви. При поднятии ноги, верхняя карта крепко приклеена к подошве и не видна.

ОБОРОТ КАРТ

После того, как Вы положите выбранную карту наверх колоды любым удобным способом, незаметно вытолкните ее примерно на 2 см с одной стороны, чтобы она выступала над другими картами.

Держите карты на расстоянии примерно 50 см от стола и позвольте им упасть на поверхность стола. Сопротивление воздуха заставит верхнюю карту перевернуться и упасть на стол лицом вверх.

НАЗОВИ КАРТУ

Тайно взгляните на нижнюю карту. Поместив карты на мгновение позади себя, переверните верхнюю карту лицом наружу наверху колоды. Теперь, держа колоду нижней картой лицом к зрителям, назовите запомненную карту.

Из позиции, в которой Вы сейчас держите колоду, верхняя карта, которую Вы только что перевернули, находится как раз перед Вами. Теперь снова заведите руки назад, перенесите верхнюю карту вниз колоды и переверните следующую, и т.д.

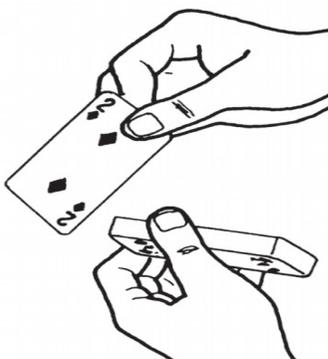
МАГИЧЕСКОЕ ЧТЕНИЕ КАРТ

Запомнив порядок расположения, поместите шесть карт во внутренний карман пальто. Теперь передайте оставшуюся колоду зрителю и попросите его перемешать карты. Когда он возвратит их, поместите их во внутренний карман, перед запомненными картами и медленно извлеките шесть карт одну за одной, называя каждую по очереди. Вы можете сделать трюк более эффектным, завязав глаза перед тем, как карты передадут Вам обратно.

МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ КАРТ

Удалите все карты с фигурами и разделите оставшиеся на две части, нечетные карты в одной части и четные в другой. Это, конечно, делается тайно. Передайте две стопки двум зрителям и пусть каждый выберет несколько карт из своей стопки, и переместите выбранные карты в другую стопку. Получив стопки обратно, чтобы узнать какие карты поменялись местами, вытащите нечетные карты из одной стопки и четные из другой.

ДВОЙНОЙ ПОДЪЕМ



Двойной подъем является самым злоупотребляемым и неправильно выполняемым трюком в карточных фокусах. Понадобится много практики и тренировок для его использования. Практикуйте его внимательно, прежде чем использовать его. Трюк состоит в поднятии двух карт и демонстрации их в качестве одной. В первую очередь необходимо уметь поднимать две и только две карты четко, просто с помощью надавливания большим

пальцем на край колоды. После того, как две карты отделены (см. рисунок), держите их между большим и двумя следующими пальцами, чтобы перевернуть и показать как одну карту.

СОТРИТЕ СЕРДЕЧКО

Четверка червей находится на вершине колоды, а пятерка червей второй сверху. Двойным подъемом покажите пятерку в качестве верхней (?) карты и верните в колоду лицом вниз. Теперь снимите четверку, потрите об рукав и покажите, что Вы изменили карту, стерев центральное сердечко.

ПРАВДА ИЛИ НЕПРАВДА

Всякий раз, когда у вас есть выбранная карта сверху, Вы можете применить двойной подъем и сказать: «Это Ваша выбранная карта», показывая вторую карту. Зритель, конечно, скажет, что Вы неправы. Снимите верхнюю карту и скажите: «Я уверен, что это она». Маг всегда будет смеяться последним!

ШУТКА «ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ»

Положите карты на стол и скажите зрителю, что на другой стороне карт написана дата его рождения. Вы не можете проиграть, так как на другую сторону карт Вы приклеили карманный календарь, который содержит любую дату.

ИСЧЕЗАЮЩИЕ КАРТЫ

Заставить карту исчезнуть из колоды может только мастер карточных фокусов. С применением двухстороннего скотча это достаточно просто. Двухсторонний скотч наносят на верхнюю карту колоды. Когда зритель выбирает карту, остерегайтесь, чтобы скотч не был обнаружен. Поместите выбранную карту сверху колоды, непосредственно на двухсторонний скотч, и произведите снятие. Выбранная карта теперь приклеена к карте под ней. Колоду можно перемешивать, и держать как угодно. Вы можете развернуть колоду веером и даже посчитать карты лицевой стороной вверх, чтобы показать, что карта действительно исчезла, так как ее лицевая сторона будет скрыта другой картой.

ИСЧЕЗАЮЩИЕ КАРТЫ (АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ)

Незаметно наклейте двухсторонний скотч на лицевую сторону выбранной карты, когда Вы будете принимать ее обратно от зрителя. Теперь Вы можете положить ее в любое место в колоде, и она приклеится к карте под ней.

КАРТА В КОШЕЛЬКЕ

Вместо того, чтобы класть дубликат карты в кошелек, поместите его в карман. Принудительно выберите дубликат в колоде и заставьте его исчезнуть, чтобы он появился в вашем кармане.

ПЕРЕДАЧА МЫСЛИ НА РАССТОЯНИИ

Напишите название карты мелом большими буквами на доске и переверните доску лицом на стол. Попросите подойти кого-нибудь из зрителей. Принудительно выберите дубликат карты, имя которой написано на доске. Затем попросите вышедшего зрителя повернуться лицом к аудитории, в это время поднимите доску и попросите зрителя написать название карты на ней. Аудитория увидит написанное название. Попросите зрителя постоять не поворачиваясь, а чтобы кто-то из сидящей аудитории прочитал то, что написано на доске, и ему естественно прочитают название выбранной им карты. Он вернется на место озадаченным.

МГНОВЕННОЕ ОБУЧЕНИЕ МАГИИ

Попросите трех зрителей выбрать три карты из обыкновенной колоды и он должен будет пометить лицевую сторону этих карт. В то время, пока они делают это, продолжайте держать колоду. Перемещаясь по сцене, поменяйте эту колоду на колоду с двойными рубашками, одинаковыми по цвету и рисунку с обычной колодой, и которая лежит у Вас в кармане. Разверните колоду веером и

пусть каждый из зрителей вложит туда свою карту лицом вниз, а затем сверните ее. Передайте колоду кому-нибудь из зрителей и скажите, что Вы сделаете из него мага прямо сейчас. Попросите его поводить над колодой рукой, чтобы выбранные карты в ней повернулись лицом вверх. Вы даете ему карты так, что выбранные карты уже лежат лицом вверх, и он их сразу увидит, как только развернет колоду веером. Как только он назовет их, заберите у него карты и покажите их зрителям, бросив оставшуюся часть колоды в карман. Если кто-то будет настаивать на том, чтобы посмотреть на остальные карты — дайте ему оригинальную колоду, которая лежит в том же кармане.

ПОЯВЛЕНИЕ КАРТЫ

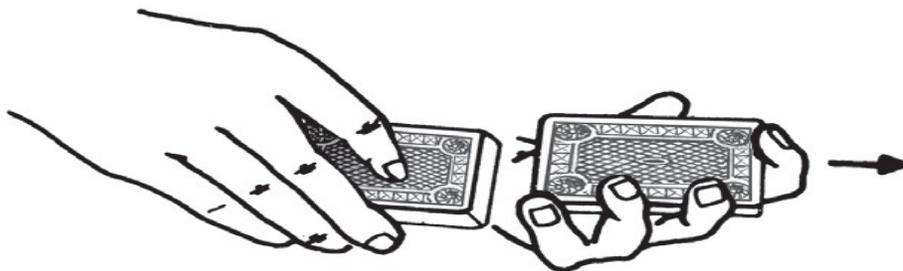
Положите карту в Ваш ботинок или в ботинок ассистента. Во время серии карточных трюков, принудительно вытащите нужную карту и заставьте ее исчезнуть. Снимите ботинок — и вот она!

КАРТА НА ЛБУ

Карта выбрана и Вы кладете ее наверх колоды. Теперь накройте ее ладонью и незаметно удержите ее, пока Вы раскладываете всю колоду лицом вверх на столе перед зрителем. Скажите ему, что надо внимательно осмотреть карты, чтобы найти свою. В это время просто приложите ладонь ко лбу, чтобы карта из ладони прилипла ко лбу. Естественно зритель не найдет своей карты и в конечном итоге посмотрит на Вас и увидит свою карту.

ИНДИЙСКИЙ СПОСОБ ПЕРЕТАСОВКИ

Этот способ перетасовки — не только отличный способ перемешивания карт, но и красивый прием и отличный контроль карты. Держите колоду в правой руке, большой палец с одной стороны, указательный палец на верхней части колоды и оставшиеся пальцы с другой стороны.левой рукой снимите небольшое количество карт (4 - 8), придерживая свободный конец колоды большим пальцем с одной стороны, указательным пальцем в центре и остальными пальцами на другой стороне, разводя руки в стороны. Повторяйте это движение, пока все карты не будут переданы в левую руку (см. рисунок).



ИНДИЙСКИЙ КЛЮЧ

Нижняя карта не двигается до самого конца Индийского способа перетасовки. Зрители никогда этого не поймет, но это очень полезно для карточного фокусника.

С картой-ключом на дне, попросите кого-нибудь выбрать любую карту и начните перетасовку по индийскому способу, описанному выше. После снятия около половины колоды, протяните левую руку к зрителю и попросите положить карту на вершину. Положите остальные карты из правой руки поверх зрительской карты. Будет казаться, что выбранная карта лежит в середине колоды. В действительности, ключевая карта лежит прямо над выбранной карты, и ее легко найти.

ИНДИЙСКАЯ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ

Можно определить карту-ключ во время выполнения индийского способа перетасовки без какой-либо предварительной подготовки. При выполнении перетасовки просто отклоните часть колоды в правой руке по направлению к телу, и Вы сможете незаметно и быстро бросить взгляд на нижнюю карту. Увиденная карта и станет Индийским ключом.

ИНДИЙСКИЙ СПОСОБ ВЫБОРА КАРТЫ

При выполнении индийского способа перетасовки, попросите зрителя сказать "стоп" в любой момент. По его команде, поднимите часть колоды из правой руки так, чтобы зритель видел нижнюю карту, и попросите его запомнить ее. На самом деле, так как это ключевая карта, Вы всегда знаете, какая карта выбрана.

ОДИНАКОВАЯ КОЛОДА ПО-ИНДИЙСКИ

Индийский способ перетасовки также может быть использован, чтобы создать иллюзию, что все карты в колоде одинаковые. Каждый раз, когда Вы снимаете карты в левую руку, просто поднимайте вверх правую руку. Конечно, Вы всего лишь неоднократно показываете нижнюю карту, но это выглядит так, как будто все карты в колоде одинаковые, независимо от того, сколько карт снято.

ИСЧЕЗАЮЩАЯ И ПОЯВЛЯЮЩАЯСЯ КАРТА

Пролистайте колоду перед зрителем до конца и попросите его подумать о какой-то из увиденных карт. Во время следующего пролистывания, задуманная карта исчезнет, а если Вы еще раз пролистаете колоду, она снова появится.

Секрет: Перед выполнением трюка, выложите карты, краями внахлест, лицом вверх, а затем соедините карты в колоду, почти полностью сравнив их, но оставив около 2 мм концах не задвинутыми, как в Секретной колоде.

Карты теперь будут лежать по принципу длинная-короткая на всем протяжении колоды. Если Вы теперь начнете перелистывать карты, будет видна только половина колоды (с выдвинутым краем), задвинутые карты останутся невидимыми. Зритель, естественно, выберет длинную карту. Теперь перелистайте карты, перевернув их, показывая короткие карты, и, конечно, выбранная карта, будучи длинной, будет не видна.

УЛУЧШЕННЫЙ ФОКУС С 25 КАРТАМИ

Положите 25 карт на стол, разложив их на 5 стопок по 5 карт. Попросите человека задумать карту и сказать, в какой стопке она лежит. Соберите карты, убедившись, что стопка, содержащая выбранную карту, находится в середине.

Затем разложите карты на стопки снова, и опять попросите указать, в какой из них находится выбранная карта.

Соберите карты снова, положив выбранную стопку в середину. Выбранная карта будет 13-ой по счету.

КРАСИВЫЙ ТРЮК КАРТОЧНЫХ ИГРОКОВ

Это довольно симпатичный маленький трюк, и он потребует 2-3 минуты Вашего времени, чтобы освоить его должным образом. Секрет в том, чтобы выгнуть половину колоды выпукло, а половину вогнуто, т.е. просто наоборот.

Теперь раздать карты поочередно, одну поверх другой. Держа колоду на ладони и придерживая колоду сверху большим пальцем, позвольте большому пальцу расслабиться и подняться вверх. Карты теперь будут как гармошка, и будут очень красиво раскачиваться вперед и назад.

ТРИ ГРАБИТЕЛЯ

Демонстрируются три валета, представляющие трех грабителей. Король также используется, представляя собой детектива, а колода символизирует дом.

Начинается рассказ:

«Жили-были три грабителя, которые решили ограбить дом, и первый вошел через входную дверь».

(Валет помещается под низ колоды).

«Второй вошел через заднюю дверь» (Валет кладется наверх колоды). «Третий залез в окно».

(Третий валет вставляется в центр колоды).

«Детектив, видя это, также вошел в заднюю дверь». (Король находится наверху). «Грабители, услышав детектива, забежали по дому». (Колода снимается три раза).

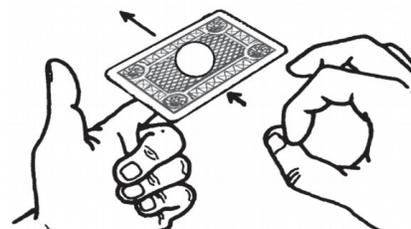
Затем колода раскладывается веером, и в центре колоды лежат три валета, каждый из которых охраняется детективом. То есть в центре колоды обнаруживаются шесть карт, лежащих в следующем порядке: король, валет, король, валет, король, валет.

Перед началом трюка, тайно разместите четвертого валета между двумя королями внизу колоды. Никто не узнает об этой подготовке.

Когда валет «залезает в окно», вставьте его в колоду чуть выше центра. Положите остальные карты, как написано выше. Достаточно одного снятия, но два дополнительных добавят нужный эффект.

КАРТА И МОНЕТА

Можете ли вы сбалансировать игральную карту, на вершине которой лежит монетка, на кончике указательного пальца, и вытащить карту, не уронив монету? Легкий трюк, когда Вы знаете, как это делается! Просто вытолкните карту резким щелчком сбоку и игральная карта вылетит, оставив монету лежать на кончике указательного пальца.



РАЗОРВАТЬ КОЛОДУ КАРТ

Весь секрет кроется в том, как взять колоду и правильно ее сложить.

Держа колоду в левой руке, с большим и указательным пальцем внизу, держите колоду лицом к Вам, и сжимая ее очень плотно левой рукой.

Ваша правая рука теперь приближается к колоде, подушечка большого пальца должна быть напротив лицевой части колоды, а остальные четыре пальца напротив задней стороны колоды — большой палец не используется.

Держа колоду в этом положении, правой рукой дайте картам (начиная с верхней части) своего рода толчок, который вызывает разрыв самой верхней части колоды, а затем, (все еще держа левую руку в том же положении), поверните правую руку полностью вниз, разрывая колоду пополам.

Пожалуйста, помните, что это не трудно, но карты не должны скользить, а вместо того, чтобы попытаться разорвать их все сразу, первым движением реально разорвите верхнюю часть колоды, чтобы дать Вам свободу действий для разрушения баланса.

Мы хотели бы предложить Вам практиковаться сначала с половиной колоды, запоминая движения, описанные выше. Разорвите их на четвертинки, и повторите снова.

ДРУГОЙ СПОСОБ ПОИСКА ВЫБРАННОЙ КАРТЫ

Позвольте зрителю перетасовать колоду, затем возьмите колоду назад, чтобы Вы могли убедиться, что они хорошо перемешаны. Затем попросите зрителя назвать небольшое число. Выложите столько стопок, сколько Вам назвали, оставив остальные карты у Вас в руках.

Из этого остатка, начиная с вершины колоды, выкладывайте карты на вершину каждой стопки, пока Вы не достигнете названного числа, и эту карту дайте зрителю для запоминания.

Затем карта кладется назад в любую стопку и все карты перемешиваются вместе. Теперь назовите карту или найдите ее любым желаемым способом.

Секрет: Когда карты вернуться к Вам после того, как их перетасуют, подтвердите, что они хорошо перемешаны, взяв несколько карт сверху колоды и бросив их лицом вверх на стол.

Повторите это несколько раз, заметив, что карты действительно хорошо перемешаны. Но грязная работа уже сделана, так как все, что Вам нужно сделать, это заметить и запомнить четвертую карту сверху колоды, поскольку все остальное — дешевый трюк.

Теперь попросите назвать небольшое число. Когда это сделано (как правило, это три или четыре), сделайте соответствующее количество стопок. Например, если число три, сделайте три стопки и поместите карту на стопку один, затем на стопку два и стопку три.

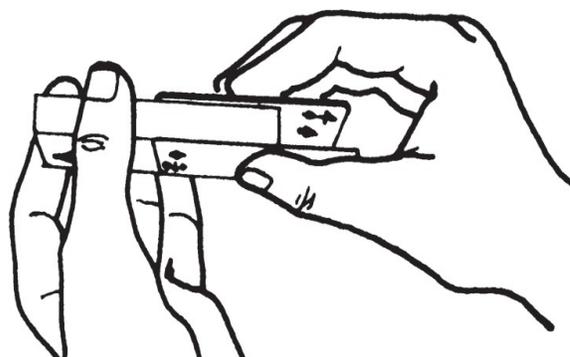
Теперь дайте зрителю взглянуть на следующую карту (фактически четвертую карту), ту, которую Вы запомнили. Для числа четыре - тот же метод. Примечание: когда делаете стопки — откладываете их снизу, сохраняя верхние карты, которые содержат запомненную карту.

ЗАКОЛДОВАННАЯ КАРТА

В этом трюке Вы заставляете выбранную карту стоять вертикально на одолженной шляпе! Для этого трюка Вам понадобится светлый волос около 40-45 см в длину, прикрепленный к кнопке Вашего жилета. На другом конце этого светлого волоса прикрепляется крошечная гранула из воска. Когда зритель вручает Вам выбранную карту, тайно прикрепите гранулу воска на ее заднюю часть. Держите одолженную шляпу примерно на высоте талии перед Вами, поместив выбранную карту в стоячем положении в верхней части шляпы, чуть наклоняя ее в сторону Вашего тела. В этом положении выбранную карту как будто держит некая таинственная сила и даже если Вы находитесь в нескольких метрах от зрителей, они не смогут увидеть волос.

СТОП-КАРТА

Держите колоду карт лицом вниз в левой руке, чтобы рука находилась под колодой, придерживая ее на бока. Затем положите правую руку на поверхность колоды и большой палец под колоду, и начните скользящим движением снимать карты сверху колоды, одну за одной, по направлению к своему телу, говоря: «Скажите мне, когда остановиться, и я скажу, какую карту Вы выбрали».



Когда

Вам говорят «стоп», снимите карты с колоды и покажите их публике, называя выбранную карту.

Секрет прост: когда Вы берете колоду, незаметно запомните нижнюю карту, а когда Вас остановят, скользящим движением снимите ее вместе с верхней, прижав ее большим пальцем.

ДЖОКЕР

Распределите восемь игральных карт, в том числе и Джокера, лицом вниз на две группы так, чтобы они образовали два креста. Пригласите кого-нибудь выбрать крест. Когда это будет сделано, удалите четыре карты. Из четырех оставшихся карт, выбираются две и, наконец, из двух оставшихся выбирается одна. Финальная карта переворачивается, и оказывается, что это Джокер. Трюк успешно выполнен.

Вы знаете позицию Джокера среди восьми карт. Если Джокер в первых четырех выбранных картах, уберите четыре, которые не выбраны. Если Джокер не в первых четырех выбранных картах, удалите выбранные. Повторите эту процедуру с остальными четырьмя картами, либо оставляя, либо убирая выбранные. Когда окончательный выбор сделан, уберите выбранную карту, если это не Джокер. Если это Джокер, удалите дополнительную карту и оставьте Джокера на столе.

ЧТЕНИЕ ВОЛШЕБНОЙ КАРТЫ

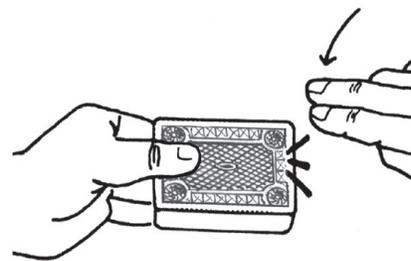
Запомнив порядок нескольких дополнительных карт, разместить их за коробкой с картами.

Вытащите остальные карты и дайте их зрителю для перемешивания. Когда карты вернутся к Вам, дайте зрителю коробочку, незаметно положив запомненные карты на лицевую сторону колоды.

Теперь держите колоду перед Вами, лицом к зрителям, и медленно, одну за другой, удаляйте карты, называя каждую по очереди.

ПОЯВЛЕНИЕ КАРТЫ

Незаметно положите выбранную карту на дно колоды лицом вверх. Дайте колоду зрителю. Скажите, что он должен держать колоду пальцами примерно на 2 сантиметра снизу колоды и большой палец положить сверху колоды, держа ее крепко. В этот момент, быстро стукнуть по картам пальцами сверху, и все карты упадут на пол, за исключением выбранной карты, которая останется в левой руке зрителя, глядя ему в лицо.



ЧЕТ И НЕЧЕТ

Это лишь одна из простых задач, которые мы используем, чтобы сосредоточить внимание зрителя на нескольких хороших карточных фокусах. Передайте 13 карт зрителю и попросите его, чтобы он сложил карты так, чтобы он мог сдать каждую четную карту лицом вверх, а каждую нечетную карту положить на дно колоды, чтобы карты, лежащие лицом вверх при сдаче шли по порядку от туза к королю.

Секрет: Сложите карты в следующем порядке: туз сверху, затем дама, 2, 8, 3, валет, 4, 9, 5, король, 6, 10 и 7 внизу. После запоминания последовательности, все очень просто. Просто положите верхнюю карту (туза) лицевой стороной вверх на стол, и следующая карта пойдет вниз колоды лицом вниз. Это означает, что каждая следующая четная карта ложится на стол, а нечетная идет вниз колоды. Когда вы закончите, открытые карты на столе будут лежать в порядке от туза до короля.

ТРЮК МИСТИЧЕСКАЯ СЕМЕРКА

Удалите несколько карт из колоды, положите их на стол, а затем повторите действие с еще несколькими картами. Затем, покажите листок бумаги, совершенно чистый с обеих сторон, что-то напишите на бумаге и сложите его. Теперь отдайте его зрителю, чтобы он подержал его, но не смотрел, что на нем написано.

Затем дайте зрителю привилегию выбрать стопку - свободный выбор — так как зритель может изменить свой выбор в любое время по своему желанию. Выбрав стопку, верните остальные карты обратно в колоду и попросите зрителя прочесть написанное вами сообщение на бумаге, в котором он увидит описание карт в выбранной стопке.

Секрет: Не позволяя зрителям видеть карты, которые вы снимаете с колоды — или их количество — снимите четыре семерки. Положите их на стол, затем снимите еще семь карт и положите их в следующую стопку. Теперь напишите Ваше сообщение: «Вы выберете стопку СЕМЬ».

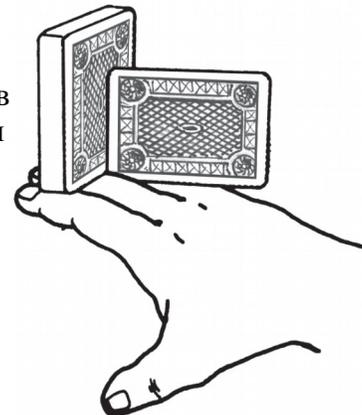
И, конечно, теперь не важно, какую стопку выберет зритель, сообщение будет соответствовать любому выбору.

СТАРАЯ АРМЕЙСКАЯ ИГРА

Удалите четыре валета из колоды и разместите их в ряд на столе, объяснив, что они представляют собой четырех претендентов на военную службу, двое из которых были отклонены по причине инвалидности. Попросите зрителей указать на двоих, которые были отклонены. Ни один человек из дюжины даже не заметит, что только у двух валетов два глаза, у других есть только один.

БАЛАНСИРУЮЩАЯ КОЛОДА

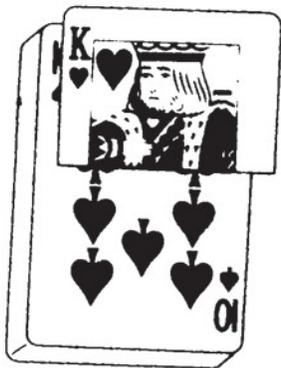
Поместите колоду карт на задней части Вашей руки на кончиках пальцев и заставьте ее стоять вертикально. Колода будет балансировать, пока Вы ее не снимете. Дополнительная карта вставлена между указательным и средним пальцем. Колода помещается в вертикальное положение на кончиках пальцев и прислоняется к дополнительной карте. При удалении колоды с руки, возьмите дополнительную карту вместе с колодой.



ВОЛШЕБНАЯ ТАСОВКА КАРТ

Карта, помещенная в центре колоды, волшебным образом перемещается в начало. Две карты, восьмерка и девятка пик, незаметно помещаются в верхней части колоды. Возьмите обе эти карты как одну, показывая девять символов, а затем верните их в колоду. Теперь возьмите верхнюю карту (восьмерку), и поместите ее в середину колоды. Это оставит девятку сверху, хотя зрители будут думать, что она перемещена в центр колоды. Перетасуйте колоду, не двигая верхнюю карту, и предьявите верхнюю карту зрителям. Судя по всему, девятка пик совершила путешествие от центра к началу колоды.

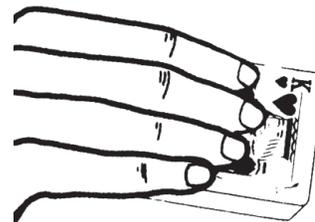
13-АЯ КАРТА



Покажите зрителям нижнюю карту колоды, которой, например, является король червей. Далее, пригласите зрителя, и попросите его положить пальцы вниз на короля червей, держа большой палец на верхней части колоды и посчитать до 20. Как только отсчет закончен, спросите зрителя, уверен ли он, что он держит именно короля червей. К удивлению зрителя, он обнаружит десятку пик на дне колоды.

Скажите зрителю, что он должен отсчитать 13 карт, и к своему удивлению он обнаружит там короля червей. Для подготовки к фокусу, Вам надо будет взять короля червей из старой колоды и разрезать его пополам. Положите короля из целой колоды, сверху 13 карт и десятку пик в самом низу колоды.

Одна половина десятки пик покрыта дополнительным элементом — половинкой короля червей. Держите колоду между большим и указательным пальцем правой руки, так чтобы было видно только короля. Переверните колоду и протяните колоду зрителю верхней половиной десятки пик. Во время подсчета, незаметно снимите половинку карты в Вашу ладонь и положите в карман.



ПОВЕРНУТАЯ КАРТА

Положите колоду карт на левую руку, и попросите зрителя снять карты с колоды, положив верхнюю порцию перед нижней.

Затем попросите зрителя взять и тайно отметить верхнюю карту из ближайшей к нему стопки. Теперь возьмите верхнюю карту из другой стопки, посмотрите на нее и сразу скажите зрителю, какую карту он держит.

Перед тем, как положить колоду на руку, незаметно взгляните на верхнюю карту в колоде. Это будет той самой картой, которую возьмет и запомнит зритель. Когда Вы берете карту из другой стопки, это просто отвлекающий маневр, который озадачивает зрителя и делает трюк более загадочным .

КАК ПРОВЕСТИ СКЕПТИКА

Вот хороший фокус для скептика! Дайте ему перетасовать колоду и положить ее к Вам в руки в Вас за спиной, затем снять верхнюю карту, запомнить ее и вернуть наверх колоды. Теперь повернитесь к нему лицом, и попытайтесь якобы незаметно перевернуть верхнюю карту, но так, чтобы он это заметил. Затем вытащить колоду из-за спины, попросив его взглянуть на нижнюю карту.

Выбранная карта окажется наверху колоды лицом к Вам. Верните колоду за спину, переверните верхнюю карту обратно, и назовите ее. Естественно, он скажет, что он знает, как Вы увидели карту и может это повторить. Попросите его попробовать фокус на Вас.

Когда Вы посмотрите на верхнюю карту, положите ее лицом вверх, чтобы когда он повернет карту, выбранная карта не была ему видна. Просто следите за выражением его лица!

ВЕРСИЯ ДЛЯ ФОКУСНИКА

Если Вы хотите продемонстрировать предыдущий трюк на фокуснике, который, по Вашему мнению, знает этот трюк, вместо того, чтобы положить выбранную карту обратно наверх колоды, замените ее на карту с двойной рубашкой. Теперь, перевернет он карту или нет, он все равно будет видеть только рубашку карты, смотрящую на него, когда он вернет колоду из-за спины.

ИСЧЕЗАЮЩИЕ СИМВОЛЫ

Для этого трюка понадобится пустая колода карт, которую можно купить в любом магазине с фокусами, и среди них должна быть одна обычная карта. Вытолкните эту обычную карту из колоды, затем она должна возвратиться в колоду, и колоду необходимо перемешать. Теперь распределите карты лицом вверх на столе, и покажите, что все символы пропали, за исключением одной выбранной карты.

Все захотят проверить колоду и это совершенно собьет их с толку.

ВЫТАЛКИВАНИЕ КАРТЫ НОСОМ

Карта выбрана и незаметно подложена наверх колоды, затем колода помещается напротив Вашего лица. Пока Вы это делаете, потритесь носом об верхнюю карту, и когда колода будет опускаться, выбранная карта как будто будет выталкиваться из колоды с помощью носа. Это выглядит очень забавно, если делается быстро!

ПОЛУЧИТЕ ТО, ЧТО ПРОСИЛИ

Выберите любые три карты, верните их в колоду и перемешайте. Затем спросите кого-нибудь, хочет ли он получить свои карты все вместе или по одной за раз. Если он скажет «вместе» - бросьте всю колоду в него. Если скажет «по одной за раз», бросайте в него карты по одной за раз. Работает только на друзьях!

ВЫРАСТАЮЩАЯ КАРТА

Из хорошо перемешанной колоды зрителем свободно выбирается карта. Попросите зрителя нажать на карту вниз, опуская ее в конический стакан для воды. Зритель делает это и ничего не происходит, так что карта остается в стакане. Вытащите карту и, сделав несколько магических пассов над ней, снова надавите на нее в стакане. На этот раз карту начнет медленно выталкивать таинственная сила. Вы должны тайно нанести мыло на противоположные концы стакана. При нажатии на карту убедитесь, что карта прикасается к мыльной поверхности, и она начнет выталкиваться.

НАЙДИТЕ КАРТУ

Незаметно удалите из колоды тузов и семерки (кроме бубновых), распределите эти шесть карт символами в одном направлении и поместите в центр колоды. Держа колоду веером, попросите зрителя выбрать одну из этих центральных карт. Теперь сверните колоду, поверните ее и верните выбранную карту в колоду. Секрет трюка заключается в том, что теперь символы на выбранной карте смотрят в другую сторону, в отличие от остальных карт.

ИЗВЕСТНЕЙШИЙ ТРЮК С 21 КАРТОЙ

Раздайте 21 карту, лицом вверх в три стопки. Попросите кого-нибудь выбрать любую карту из любой стопки, и сказать Вам, в какой стопке находится выбранная карта. Теперь возьмите все три стопки, положив стопку с выбранной картой в центр. Затем сложите карты вместе и снова раздайте их на три стопки. Попросите снова обозначить стопку, в которой находится выбранная карта.

Соберите карты еще раз в таком же порядке, разложите на три стопки и снова попросите сказать, в какой из стопок находится выбранная карта на этот раз. Повторите всю процедуру в третий раз, точно так же. Сложите 21 карту вместе. Сдайте карты лицом вверх начиная с верхней, и 11 карта должна быть выбранной картой.

МОСТ

Чтобы узнать выбранную карту, после перетасовки колоды согните колоду вширь посередине, но так, чтобы это не было заметно. Попросите зрителя выбрать карту, и пока он осматривает ее, изогните колоду в другую сторону. Когда зритель положит ее обратно, Вы без труда найдете ее, поскольку она выгнута в другую сторону.

ГЛУПАЯ ШУТКА

Попросите зрителя выбрать карту, и скажите ему, что нужно умножить значение на два, прибавить шесть, вычесть 4 и так далее, чем серьезнее, тем лучше. Затем подумайте, попросите назвать результат, назовите любую карту, и, конечно, Вы не будете правы. Глупо, но смешно!

КРАТКО

Для трюка, попросите человека задумать карту, спросите у него, что он задумал и скажите «Это правильно».

КАРТА СНАРУЖИ

Если вы собираетесь в чей-то дом и намерены показать там несколько карточных фокусов, воткните карту снаружи одного из окон. Позже, когда Вы находитесь внутри и показываете фокусы, вытолкните дубликат этой карты и заставьте его исчезнуть. Теперь попросите зрителей подойти к окну и выбранная карта будет смотреть на них с другой стороны окна.

ВОЗРАЩЕНИЕ ДОМОЙ

Другой вариант предыдущего фокуса — оставить карту на пороге дома лицом вверх, и вытолкнуть из колоды ее дубликат. Теперь скажите гостям, что Вы слышали звонок в дверь. Когда они выйдут проверить, то обнаружится, что звонившей была выбранная карта.

ВСЕ ЗНАЮТ, КРОМЕ НЕГО

При работе перед несколькими людьми или в клубном шоу, карта должна быть выбрана и незаметно помещена наверх колоды. Затем попросите выбиравшего карту подойти, и сделав вид, как будто вы помогаете ему, засунуть выбранную карту под воротник его пальто сзади. Позже, когда он повернется, чтобы пересечь комнату, все увидят карту.

МГНОВЕННАЯ ТЕЛЕПАТИЯ

Позвольте зрителю свободно выбрать любую карту и вернуть ее в колоду, пока вы держите колоду за спиной. Перед тем, как вытащить колоду вперед, надорвите угол карты и держите его в руке. Попросите подойти другого зрителя, и скажите, что несколькими пассами Вы заставите его назвать выбранную карту. Пока Вы делаете пассы перед его лицом, он увидит оторванный уголок в руке, прозреет и назовет карту.

МГНОВЕННАЯ ТЕЛЕПАТИЯ, ВАРИАНТ 2

Смело пишите название карты на внутренней стороне коробка спичек. Вытолкните дубликат карты и попросите кого-нибудь открыть коробок. Когда он откроет его, он увидит название карты.

ОТПЕЧАТКИ ПАЛЬЦЕВ

Это реальная новинка в области карточных фокусов. Смочите большой палец лимонным соком, прижмите его к лицевой стороне карты и позвольте отпечатку высохнуть на карте, он будет невидим. Вытолкните карту для зрителя и попросите его вернуть карту в колоду и перетасовать ее, затем пробегитесь по колоде лицом вверх и выберите несколько карт, одна из которых будет выбранной картой. Для того, чтобы выбрать, какая из них является выбранной, подержите их над зажженной лампочкой. Когда вы дойдете до правильной карты, тепло лампочки обнаружит отпечаток большого пальца и Вы сможете сказать, что это отпечаток зрителя, который выбрал карту.

КАРТОЧНЫЙ ФОКУС С ЛАМПОЧКОЙ

Тонкой кисточкой из верблюжьей шерсти, напишите название карты на матовой лампочке лимонным соком. Вытолкните карту для зрителя, покажите лампочку зрителям, затем верните ее в цоколь и включите. Тепло проявит надпись на лампе и раскроет имя выбранной карты.

НЕ СМОТРИТЕ ВВЕРХ

Хороший трюк для Вашего дома. Прикрепите любую карту к потолку и Вы будете удивлены, но никто не обратит на не внимания. В нужное время, вытолкните дубликат этой карты, верните его в колоду и неожиданно подбросьте колоду в нужное место потолка. Когда зрители поднимут головы, они увидят выбранную карту, застрявшую на потолке.

ДА, У НАС БОЛЬШЕ НЕТ БАНАНА

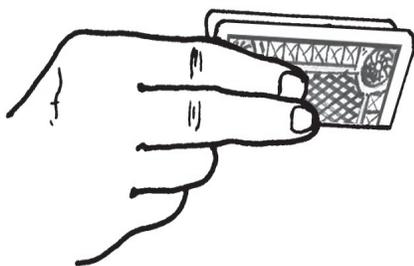
Карта должна быть выбрана, возвращена в колоду и перемешана. Затем скажите зрителю, что Вы заставили карту пройти сквозь банан, который он держит. Попросите его очистить банан, затем отломить или откусить маленький кусочек сверху, и карта найдется. Он делает это, но никакой карты там не оказывается. Попросите его откусить еще кусочек, и т.д., пока не останется последний маленький кусочек, который можно сдавить. По-прежнему нет никакой карты.

Это вызовет много смеха. В конце концов, тайно подсуньте карту и вытащите ее у него из-под пальто. Это любимый трюк Артура Альтмана, всегда вызывавший взрыв смеха.

ОДНА КРАСНАЯ В ГОЛУБОМ

Скажем, у Вас есть колода с синими рубашками. Вниз колоды положите, например, пятерку червей. Из колоды с красной рубашкой возьмите пятерку червей и положите ее под синие карты. Используйте индийский способ перетасовки и вытолкните нижнюю карту. Теперь разверните колоду веером и покажите, что красная карта была только одна. Переверните колоду и покажите выбранную карту.

ВОЛШЕБНЫЙ ДЖОКЕР



Эффект: Одолжите у кого-нибудь карандаш и позвольте зрителю взять карандаш за оба конца, оставляя центр свободным. Теперь обратите внимание на Джокера. Сложите волшебную карту пополам и командуйте зрителю, чтобы крепко держал карандаш. Сложенным краем Джокера ударьте по карандашу в самый его центр, и к удивлению зрителя, карандаш сломается пополам. Отдайте карту Джокера на осмотр зрителям, чтобы доказать, что ничего не было подстроено.

Секрет: Волшебная карта и карандаш не требуют никакой подготовки — просто удерживайте сложенную карту в правой руке между большим и указательным пальцами, поместив средний палец под указательный. Карта скроет его, и в движении, когда карта ударяет по карандашу, средний палец выполнит всю грязную работу.

СТАРЫЙ ФАВОРИТ

Это не является широко известным, но край с одной стороны карты с картинками (валет, дама, король, туз), немного уже, чем с другой стороны. Выложите пять или шесть карт с картинками бок о бок, узкой стороной в одном направлении, и попросите зрителя перевернуть вверх ногами одну из них, пока Вас не будет в комнате.

По возвращении, Вы легко сможете понять, какая карта была перевернута, так как разница между шириной краев незаметна, если Вы не знали об этом заранее.

МАСТЕРСКАЯ СИСТЕМА

Она состоит из предварительного распределения целой колоды карт, что позволяет найти выбранную или желаемую карту. Разложенные таким образом, карты не должны перемещаться — или перемешиваться - при этом исполнитель может снять карты.

Карты расположены или «сложены» таким образом, что сверху помещается туз трэф лицевой стороной вверх на стол, следующая карта (четверка бубен), и так далее со всей колодой, карты укладываются как в таблице:

Пики	Бубны	Трефы	Червы
Туз	4	7	10
Король	3	6	9
Дама	2	5	8
Валет	Туз	4	7
10	Король	3	6
9	Дама	2	5
8	Валет	Туз	4
7	10	Король	3
6	9	Дама	2
5	8	Валет	Туз
4	7	10	Король
3	6	9	Дама
2	5	8	Валет

Правило 1:

Каждая карта имеет числовое значение : Туз - 1, и т.д. , вплоть до валета -11, дама -12, король — 13.

Правило 2:

Каждая карта отличается от следующей на три, это становится ясным при тщательном изучении системы: 6- 9- дама - 2 (12); 2- 5 -8- валет (11)

Правило 3:

Каждая карта того же достоинства находится на расстоянии 13 карт друг от друга и работает в том же порядке мастей, как и в системе: пика, бубна, трефа, черва.

НАЗОВИ КАРТУ, КОТОРУЮ ВЫТАЩИТ ЗРИТЕЛЬ

Возьмите карты веером и позвольте зрителю выбрать карту. Как только карта будет вытащена, разделите колоду в этой точке, положив верхнюю часть колоды вниз, что одновременно позволяет Вам увидеть нижнюю карту. Таким образом, Вы знаете, что выбранная карта должна быть следующей картой за нижней с соответствием с системой — прибавив к ней три и назвав следующую масть после нижней карты, Вы назовете выбранную карту.

Пример: Зритель выбирает карту, Вы разделяете колоду по месту, откуда карта была вытащена — как объясняется выше — и Вы видите, что нижней картой является девятка бубен. Прибавьте к девяти три, что даст 12 или даму. Трефа следует за бубной, т.е. выбранная карта — дама трэф. Положите карту на место и расклад готов для следующего трюка.

СКАЖИТЕ СКОЛЬКО — И КАКИЕ КАРТЫ

Позвольте снять пачку карт с колоды, все в один прием. Разделите карты в этом месте и посмотрите на нижнюю карту. Также заметьте карту такой же масти, ближайшую к верху колоды. Вычтите номер аналогичной карты сверху колоды из номера карты внизу. Умножьте результат на 4 и вычтите

число карт, лежащих сверху карты нужной масти в колоде, включая карту нужной масти, и результат будет количеством снятых карт.

Пример: Карты выбраны, Снимите их в нужном месте и положите верхнюю часть вниз колоды. Вы обнаружили, что нижняя карта — это 12, или дама пик. В верхней части колоды третья сверху карта — это восьмерка пик. Вычтите 8 из 12, что даст 4 (верхняя карта той же масти в колоде). Умножьте 4 на 4, что дает 16. Вычтите 3 из 16, что даст 13 (номер верхней карты из предыдущего результата), таким образом снято 13 карт. Если карта, лежащая снизу меньше, чем карта той же масти, лежащая сверху, добавьте 13 к нижней карте и далее следуйте инструкции, как в примере.

ОПРЕДЕЛИТЕ КАРТУ ЗА СПИНОЙ

Поместите колоду карт за спиной, для начала заметив нижнюю карту. Прибавьте три к нижней карте, и определите следующую масть. Начните с верхней карты, и передавая карты из руки в руку, Вы, естественно, сможете назвать карту, на которой Вас попросят остановиться.

СКАЖИТЕ, КАК ДАЛЕКО ОТ ВЕРШИНЫ КОЛОДЫ НАХОДИТСЯ КАРТА

Зритель называет карту. Сначала найдите карту той же масти, ближайшую к низу колоды. Вычтите номер названной карты из номера карты той же масти, ближайшей к низу колоды. Умножьте результат на 4. Вычтите количество карт под нижней картой той же масти и в результате получите число, обозначающее количество карт сверху, под которым лежит выбранная карта.

Пример: Названа четверка бубен. Вы смотрите на нижнюю карту, и видите, что это девятка бубен, и это третья карта снизу колоды. Вычитаете 4 из 9, что дает 5 (карта той же масти, ближайшая к низу минус названная карта). Умножаете 5 на 4, что дает 20 (предыдущий результат, умноженный на 4). Вычитаете 2 из 20, что дает 18 (количество карт перед картой той же масти снизу). Результат, четверка бубен — 18-ая карта сверху. Если карта той же масти, лежащая на или ближайшая снизу, меньше, прибавьте к ней 13 и следуйте инструкции, как в примере.

СДАЙТЕ СЕБЕ ВСЕХ КОЗЫРЕЙ

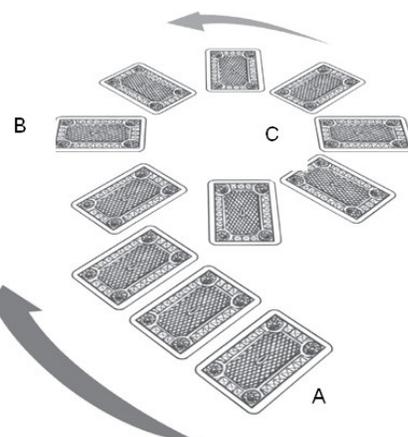
Сделайте вид, что перетасовываете или снимаете карты. Попросите зрителя справа снять карты, положив снятую часть вниз колоды, как обычно. Нижняя карта будет козырем. Сдайте карты на четырех игроков, сдавая себе последнему. Когда карты будут перевернуты, окажется, что все козыри из колоды у Вас на руках.

СДАТЬ ФЛЕШ ЛЮБОЙ ВЫБРАННОЙ МАСТИ

Этот трюк может быть исполнен только в раздаче на 4-х человек. Сначала спросите участника, какую масть он хочет и какая рука по счету. Затем получите карту нужной масти путем снятия карт или сдвиганием до нужной позиции снизу и раздавайте обычным путем.

Пример: Участник попросил флеш червей на третьей руке. Снимайте карты, пока Вы не получите пиковую карту снизу. Это сделает третью карту сверху червовой. Далее каждой четвертой картой тоже будет черва, карты, сданные человеку, сидящему третьим, все будут червовыми.

Возможно, если два человека знают код, устроить серию фокусов по чтению мыслей: Где находится выбранная карта, сразу назвать карту, и т.д. Когда навык развит мастерски, указанные эффекты дадут вам возможность показывать эти трюки везде.



ЧУДЕСНЫЙ ТРЮК С БУКВОЙ Q

Загадочный эффект, в котором ряд карт или монет размещен по кругу с хвостиком, делая его похожим на букву Q, и зритель задумывает карту, пока Вы отворачиваетесь. Вы сможете назвать карту.

Попросите зрителя задумать число и начать отсчитывать его с хвоста буквы Q (буква A на рисунке), и далее считать по кругу.

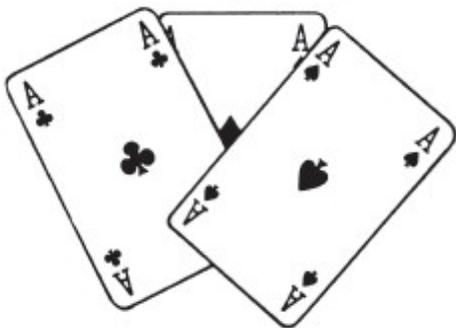
Когда он закончит, он должен еще раз отсчитать то же количество карт с того места, где он остановился, в обратном порядке, но не спускаться к хвосту буквы, а считать все время по кругу. Обещайте ему каждый раз называть карту, на которой он закончит подсчет. Предположим, он задумал число пять, он начинает отсчет с буквы А, останавливается в положении В, а затем считает в обратную сторону по кругу и заканчивает на букве С. Количество карт в хвосте Вашей буквы Q говорит вам о том, что он всегда будет останавливаться на букве С, если в хвосте буквы будет три карты. При повторении фокуса, можно положить больше или меньше карт в хвосте, конечная карта в этом случае будет уже другой, но также одинаковой при любом загаданном числе, и как количество карт в хвосте будет равно количеству карт, которые надо будет отсчитать от хвоста в круге.

НАЙДИ ВЫБРАННУЮ КАРТУ

Возьмите колоду и снимите ее пополам. Позвольте первому зрителю выбрать карту из верхней половины, а второму зрителю — из нижней половины, попросив их запомнить свои карты. Пусть они вернут карты в чужую половину колоды, и затем Вы назовете выбранные карты подходящим способом.

Секрет: Просто подготовьте колоду следующим образом: все красные карты вместе, и все черные вместе. Зритель, выбравший карту из красной половины, возвращает карту в черную половину, и наоборот. Конечно, путем простого раскладывания колоды веером, Вы можете мгновенно определить выбранную карту. Повторите еще раз, затем перетасуйте колоду и назовите или найдите выбранные карты, как Вы считаете нужным.

ИСЧЕЗАЮЩИЙ ТУЗ



Накройте туз червей слева и справа тузом пик и тузом треф так, чтобы центральная картинка червы на тузе червей выглядела бы как бубна, и незаметно положите настоящего туза бубен себе в карман. Покажите трех тузов зрителям и положите их на верх колоды. Теперь распределите первые три карты, по одной за раз, в разных частях колоды и перемешайте колоду. Попросите зрителя найти этих трех тузов в колоде, и когда он не сможет этого сделать, извлеките туза бубен из Вашего кармана.

ВЫБЕРИ ИЗ ТРЕХ СТОПОК

Раздайте карты на три стопки, в любом направлении. Выбираются три карты и располагаются по одной поверх каждой стопки. Стопки теперь собираются в любом направлении, карты с колоды снимаются столько раз, сколько захочет зритель, и затем Вы всегда сможете найти три выбранные карты.

Секрет: Вы незаметно подсматриваете три верхние карты с каждой стопки, по одной из каждой стопки. Баланс колоды будет заключен в этих трех картах, при любом направлении и любом количестве карт. Теперь позвольте зрителю взять любую стопку, выбрать из нее карту и положить сверху стопки. Зритель также должен повторить эту процедуру с двумя другими стопками.

Стопки помещаются друг на друга в любом направлении, также зритель имеет право снять карты с колоды столько раз, сколько он пожелает. Три выбранные карты всегда будут находиться под тремя картами, которые Вы запомнили. Все, что Вам нужно сделать, это перевернуть колоду лицевой стороной вверх, посмотреть ее и назвать карты.

ПЕРЕВЕРНУТАЯ КАРТА

Выбранная карта помещается в центре колоды и таинственным образом самостоятельно переворачивается.

Секрет: Перед началом трюка Вы переворачиваете нижнюю карту, поэтому, когда карта будет выбрана, будьте осторожны, чтобы перевернутая карта не обнаружилась. В то время как зритель запоминает свою карту, переверните всю колоду.

Будьте осторожны, следите, чтобы колода была идеально сложена, чтобы карты не выбивались. Пусть зритель поместит свою карту внутрь колоды, а затем широким взмахом рук, позвольте нижней карте упасть на пол, как будто случайно, и положите упавшую карту наверх колоды в обычной позиции. Это оставит выбранную карту единственной перевернутой в колоде.

РЕНТГЕНОВСКИЙ ТРЮК

Разделите колоду на три стопки, затем сверните одну карту трубочкой. Глядя через эту волшебную рентгеновскую трубку, назовите верхнюю карту в каждой стопке.

Секрет: Это требует немного наглости, но это умный трюк. Просто подсмотрите верхнюю карту колоды, разделите колоду на стопки, последняя стопка будет содержать подсмотренную карту. Заявив, что первая стопка содержит (назвать карту, которую Вы запомнили), возьмите карту из первой стопки, посмотрите на нее и скажите: «Да, правильно». Теперь назовите верхнюю карту из второй стопки (назовите карту, которая у Вас в руке), возьмите ее, и повторите то же самое с третьей стопкой. Когда это будет сделано, назовите три карты снова — все еще не позволяя зрителям видеть карты.

К этому времени часть аудитории начнет сомневаться, действительно ли Вы совершили это чудо, так что положите карты на стол в том порядке, в котором Вы их называли, таким образом доказав чудесные свойства рентгеновской трубки.

ТРЮК «ЯЙЦО И КАРТА»

Отдайте сваренное вкрутую яйцо зрителям для осмотра, чтобы доказать, что нет подвоха. Попросите зрителя положить это яйцо на стол на виду у всех зрителей, и оставьте его там. Теперь попросите кого-нибудь выбрать карту, запомнить ее и положить обратно в колоду.

Теперь дайте яйцо зрителю и попросите снять скорлупу. Когда он это сделает, название карты будет написано на белке.

Секрет: Для этого трюка Вы должны уметь выталкивать из колоды нужную карту. Растворите половину унции (14г) сульфата алюминия-калия (квасцов) в половине пинты (230 мл) уксуса, и с помощью тонкой кисти, напишите название карты, которую Вы собираетесь вытолкнуть, на яйце. Дайте яйцу высохнуть и когда все следы надписи исчезнут, проварите яйцо в кипящей воде около 10 минут. Теперь вы готовы продемонстрировать чудесный трюк.

ТРЮК «МЕЖДУ ПЯТЬЮ И ДЕСЯТЬЮ»

Попросите зрителя выбрать карту, положить ее обратно в колоду и назвать любую цифру между пятью и десятью, не называя пять и десять. Карта найдется под названным номером.

Секрет: Сначала возьмите шестерку и семерку и положите их сверху колоды, сверху семерку, а под ней шестерку. Теперь возьмите восьмерку и девятку, и положите девятку на дно колоды, а над ней восьмерку. Теперь Вы готовы начать.

Разверните колоду веером и пусть кто-нибудь выберет карту, но считает про себя до восьми от верха колоды. Когда выбранная карта возвращена в колоду, убедитесь, что она лежит под номером восемь - это теперь будет восьмая карта сверху колоды. Теперь попросите аудиторию назвать Вам цифру между пятью и десятью, не называя пять и десять. Если они говорят «шесть», поднимите две верхние карты и покажите зрителям, как одну карту, говоря: «Вы просили номер шесть, так что прежде всего вот вам цифра, которую Вы просили». Сразу же положите карты в конец колоды и начинайте считать вслух, извлекая по одной карте на каждый счет - один, два, три, четыре - затем скажите: «Следующая карта пятая, Под ней будет шестая, это и будет Ваша карта, - пять, шесть — назовите свою карту, пожалуйста». Зритель называет карту, и вы переворачиваете ее, доказав, что это и есть выбранная карта.

Если аудитория называет цифру семь, возьмите верхнюю карту из колоды, покажите, что это семь, положите на дно колоды и конечно выбранная карта будет седьмой. Если называют «восемь»,

снимите две карты как одну снизу колоды, покажите восьмерку, верните обратно на дно колоды и начните считать сверху до восьми, и конечно выбранная карта будет восьмой.

Если просят цифру девять, возьмите девятку со дна колоды, покажите ее, и начните считать, используя девятку как первую карту в счете.

ВОЛШЕБНОЕ ПРЕОБРАЖЕНИЕ

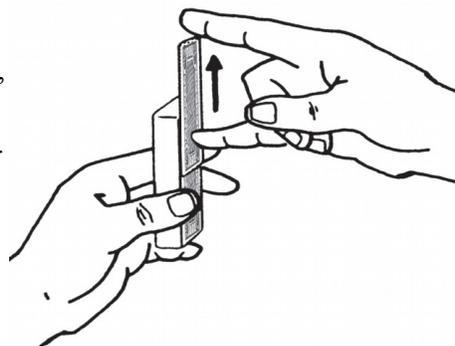
Покажите зрителю две карты, затем поместите их в центр колоды сложите колоду ровно, положите ее на стол и нанесите резкий удар по колоде со словом «проходите». Теперь поверните колоду лицом вверх — карты, которые Вы показывали аудитории, окажутся снизу колоды.

Секрет: Это очень просто - и в то же может одурачить всех. Прежде чем начать, вытащите из колоды семерку пик и восьмерку треф и положите их на дно колоды; теперь возьмите восьмерку пик и семерку треф, и положите их наверх колоды. Теперь снимите первые две карты и быстро продемонстрируйте их зрителям. Положите их в центр колоды, ударьте по ней, поверните колоду и покажите карты публике с вопросом: «Вы видели как они прошли?».

ВЫРАСТАЮЩАЯ КАРТА

Как только Вы проведете указательным пальцем над колодой, выбранная карта загадочно поднимется над ней.

Для выполнения, поместите выбранную карту наверх колоды. Держите колоду прямо лицом к зрителям. Карта будет выдвигаться с помощью давления на карту мизинцем (см. иллюстрацию). Если угол выбран правильно, движение Вашего мизинца не будет обнаружено.



ТРЮК «МЕНТАЛЬНАЯ ТЕЛЕПАТИЯ»

Перетасуйте колоду, выложите ряд карт на стол одну за другой лицом вниз. Пока Вы раздаете, попросите одного из зрителей запомнить одну из карт и какой по счету эта карта была выложена на стол.

Теперь соберите карты в стопку, поместите стопку в середину колоды и попросите зрителя назвать, какой по счету была задуманная карта. Затем попросите зрителя держать Вас за левое запястье и про себя дать команду «стоп», когда покажется задуманная карта. Когда Вы снова начнете раздавать карты, кладите их лицом вниз, но сами смотрите на карты и дайте возможность зрителю тоже их видеть, когда Вы будете выкладывать их из колоды.

Примечание: аудиторию может запутать то, что большое количество карт в выложенном ряду (около 20 будет достаточно) помещается обратно в середину колоды, что сверху и снизу колоды будут другие карты.

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ ВЫБРАННОЙ КАРТЫ

После того, как карта будет выбрана из колоды и возвращена обратно, и с колоды несколько раз произведено снятие, зрителя просят назвать выбранную карту. При этом Вы позволяете ему просмотреть колоду и, к его полному изумлению, карты в колоде не окажется. Попросите колоду обратно, произнесите несколько заклинаний, просмотрите колоду и найдите потерянную карту.

Секрет: Когда карта выбрана - и в то время, когда зритель запоминает ее — разделите колоду пополам и положите маленький кусочек волшебного воска (пчелиного воска) на верхнюю карту нижней половины колоды. Выбранная карта кладется именно на эту карту и закрывается верхней половиной карт. Карты теперь складываются в колоду и зритель может снимать с колоды любое количество карт, выбранная карта надежно склеена с другой картой, и не найдется при просмотре колоды.

Когда Вы начнете искать карту, незаметно разделите карты. Если у Вас не найдется волшебного воска, можно заменить его слюной.

ЗАГАДОЧНЫЙ СПОСОБ ПОИСКА ВЫБРАННОЙ КАРТЫ

Возьмите одолженную колоду карт и перетасуйте ее. Попросите зрителя оставить у себя половину карт, а вторую половину отдать Вам, чтобы Вы поместили ее в шляпу. Затем накройте ее сверху еще одной шляпой, чтобы Вы могли встряхнуть их в любом направлении, не рассыпав карты.

Зритель теперь будет убежден, что все карты перемешаны. Когда это будет сделано, другие зрители свободно выбирают карты из половины колоды, которую держит зритель, а Вы переходите от одного зрителя к другому, трясая шляпой, и просите держащего выбранную карту просунуть ее лицевой стороной вниз между полями шляп. Это делается до тех пор, пока все карты не будут помещены в шляпу, т.е. у зрителя в руках ничего не останется.

Теперь шляпы можно передать зрителям, чтобы они тоже встряхнули их хорошенько и вернули Вам. Уберите верхнюю шляпу и начните одну за одной доставать карты из нижней шляпы. Другой способ демонстрации карт — выложите их все на стол, и как только все выбранные карты будут выложены, начинайте переворачивать их лицом вверх, называя каждую карту. Вы можете даже сказать, кто из зрителей выбрал ту или иную карту.

Секрет: Секрет прост, он начинается в момент, когда Вы кладете свои карты в шляпу в начале трюка. Все, что вам нужно, это хорошо согнуть их по центру, позволив шляпе скрыть это движение. Карты, выбранные зрителями, будут прямыми, в то время как Ваши карты будут изогнутыми. Их будет очень легко отличить.

После того, как Вы вытащите выбранные карты из шляпы, не забудьте выпрямить оставшиеся карты, выгнув их в другую сторону.

ЗРИТЕЛЬ ПОБЕЖДАЕТ

Карта должна быть выбрана и помещена сверху. Затем поднимите две верхние карты как одну, поверните их лицом вверх, положите сверху колоды и спросите, является ли эта карта загаданной. Теперь поверните колоду лицом вверх и удалите карту, которую зрители только что видели, снизу колоды и используйте ее в качестве указателя, чтобы спросить, является ли нижняя карта загаданной. Это незаметно оставит настоящую выбранную карту перевернутой на дне колоды. Теперь снимите карты с колоды, завершите снятие и поверните колоду рубашками вверх. Теперь попросите кого-нибудь выйти в соседнюю комнату, просмотреть карты и принести ту карту, которая отличается от остальных. Когда он будет просматривать карты, он увидит перевернутую карту и придет к заключению, что эта та самая карта, которую Вы просили принести, и будьте уверены, что он вернется к Вам именно с загаданной картой.

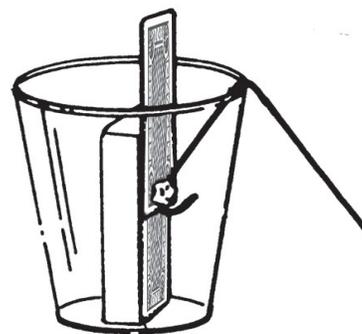
ОБНАРУЖЕНИЕ

Это хорошее продолжение к предыдущему трюку. Обычно, когда Вы демонстрируете предыдущий трюк, все в комнате хотят выйти и узнать, смогут ли они найти выбранную карту. Для последнего желающего не кладите перевернутую карту. Когда он выйдет, попросите оставшихся в комнате сказать ему, что он принес правильную карту, несмотря на то, какую карту он принесет. Он вернется с любой картой и так как все скажут, что он прав, он навсегда поверит в магию. Много волшебников было одурачено таким образом!

КАРТА, ПОДНИМАЮЩАЯСЯ ИЗ СТАКАНА

Для этого превосходного трюка понадобится нить и немного воска. Выбранная карта снова кладется наверх колоды. Как только колода помещается в стакан, воск и нить незаметно прикрепляются к выбранной карте.

Потянув за нитку, Вы заставите карту подняться над колодой. Тонкая леска, длинный человеческий волос или нейлоновая нить — лучший реквизит для использования, который тяжело обнаружить даже на близком расстоянии.



ХОРОШО СИДИМ

Пусть зритель выберет карту, вернет ее в колоду, а Вы незаметно переместите ее наверх колоды. Теперь встаньте рядом со стулом, на котором сидит зритель, и скажите, что Вы предпримете три попытки, чтобы отгадать его карту.

Возьмите три карты из разных частей колоды и покажите их. Зритель скажет, что ни одна из них, а Вы положите эти три карты лицом вниз на пол напротив зрителя, и отступите назад к его стулу. Теперь скажите ему, что любая карта из лежащих на полу, которую он перевернет, будет его картой. В то время, как он потянется за картой, незаметно уроните верхнюю карту колоды (выбранную им карту) на сиденье его стула.

Теперь, когда он снова сядет на свой стул, он будет сидеть прямо на выбранной карте, ничего не замечая. Вы делаете вид, что очень расстроены тем, что карта, которую он перевернул, не превратилась в его карту.

Пока Вы говорите, отходите от его стула, чтобы потом он смог сказать, что Вас рядом не было. В конце концов попросите его встать и он обнаружит, что он сидит на выбранной карте. Это работает очень хорошо!

ЗРИТЕЛЬ ИСПОЛНЯЕТ ТРЮК

Карта выбрана и незаметно помещена наверх колоды. Теперь используйте двойной подъем, чтобы показать две верхние карты как одну и сказать, чтобы он вставил эту карту в любое место колоды, и таким образом определил, где находится его карта в колоде.

Пока Вы говорите это, верните карты наверх колоды, затем снова возьмите верхнюю карту, на этот раз одну, которая и является изначально выбранной картой, но зритель об этом не догадывается. Попросите его не до конца вставить карту в руке в любое место колоды. Снимите колоду в этом месте и спросите, его ли это карта; естественно, это будет не она.

Попросите его сделать это еще раз, в конце концов скажите, чтобы он повернул карту, которую держит в руках, и наблюдайте за выражением удивления на его лице, когда он обнаружит, что все это время держал выбранную карту в руке.

ТРЮК С БУБНАМИ

Возьмите девятку бубен и разорвите ее так, чтобы осталось пять бубновых значков. Положите ее в верхний карман жилета и теперь Вы можете проводить трюк с любой колодой. Возьмите любую колоду и вытолкните пятерку бубен, затем перемешайте ее обратно в колоду. Скажите, что Вы можете заставить эту карту исчезнуть из колоды и появиться в Вашем кармане.

Сожмите колоду, затем расстегните пальто, вытяните ненамного порванную девятку из кармана жилета и спросите, та ли это карта. Естественно, все скажут, что это не она. Спросите, была ли это бубновая карта и сколько на ней было значков-ромбиков. Вам ответят «пять». Теперь вытащите порванную карту полностью из Вашего кармана, сказав: «А здесь именно пять ромбиков».



ИНИЦИАЛЫ НА КАРТЕ

Попросите зрителя выбрать карту, написать свои инициалы на лицевой стороне этой карты и перемешать ее в колоде самостоятельно. Теперь заявите, что Вы сможете найти эту карту. Возьмите колоду, просмотрите карты лицом вверх и продемонстрируйте выбранную карту. Сначала до большинства людей не дойдет, зато потом они будут долго смеяться, когда они сообразят, что любой смог бы найти карту с написанными на ней инициалами.

ТРЮК «ГОСТИНИЦА»

Для этого фокуса, удалите из колоды все карты с картинками и тузы. Демонстрируя этот фокус, расскажите историю о владельце гостиницы, у которого осталось всего четыре свободных номера, когда приехали четыре короля, и каждый занял по комнате.

Немного погодя, приехали четыре валета, и каждый был помещен в комнату к королю, Дальше туда же распределили четырех тузов и наконец четыре дамы также поселились в эти же номера. Владелец гостиницы поставил для дам ширмы, и к удивлению зрителей, когда карты собираются вместе, гости в гостинице распределяются следующим образом:

- 4 короля в одной комнате
- 4 дамы в одной комнате
- 4 валета в одной комнате
- 4 туза в одной комнате

Секрет: трюк абсолютно механический и работающий сам по себе. Когда Вы выкладываете карты, рассказывая, предположим, про королей, выложите их в ряд. На них положите дам, поверх них валетов и затем тузов. Направление раскладывания не имеет никакого значения. Теперь соберите 4 стопки, и когда вы снова начнете раскладывать их на столе (также по 4 в ряд), Вы обнаружите, что в первой стопке будут лежать только короли, во второй — дамы, в третьей — тузы, в четвертой валеты.

ВЫБОР КАРТ ЗА СПИНОЙ ФОКУСНИКА

Позвольте зрителю вытащить несколько карт из колоды, которую Вы держите за спиной, и Вы сможете назвать количество вытащенных карт, перевернув только одну карту.

Секрет: перед началом трюка распределите карты наверху колоды от единицы до десяти в определенной последовательности. Десятка должна быть сверху, и далее карты должны быть разложены в обратном порядке до туза. Когда зритель вытаскивает карты из центра колоды (надо вытащить всего несколько карт), позвольте ему положить их сверху колоды, пока они находятся у Вас за спиной, но убедитесь, что они вытащат карты ниже 11-ой карты.

Распределите колоду лицом вниз на столе и посчитайте про себя с верхней карты вниз до 11-ти. 11-ая карта скажет Вам количество выбранных и помещенных наверх карт.

КАРТЫ ИЗ КАРМАНА, ЭФФЕКТ №1

Показываются три карты. Попросите зрителя задумать одну из трех карт и положите карты к себе в карман. Затем достаньте одну из карт из кармана, посмотрите на нее и скажите: «Нет, это не та», и положите ее обратно в колоду.

Вытащите еще одну и скажите: «Нет, это тоже не та», и положите в колоду. Зритель называет свою карту, и Вы говорите: «Я так и думал», и вытаскиваете нужную карту из кармана. Это можно повторять снова и снова, каждый раз кладя три карты в карман.

Секрет: Перед началом трюка, положите любые две карты в карман. Вытаскивая любые три карты из колоды, покажите их зрителям и поместите их в карман, но будьте внимательны, Вам надо запомнить, в каком порядке они лежат.

Опустив руку в карман, вытаскивайте оттуда по одной карте из двух, положенных туда заранее, и когда Вы попросите зрителя назвать карту, просто вытащите оттуда нужную из трех карт, снова оставив две карты в кармане. Таким образом, Вы готовы будете повторять этот трюк снова и снова.

ЗРИТЕЛЬ НАХОДИТ КАРТУ

Дайте колоду зрителю и попросите его положить колоду во внутренний карман пальто. Теперь назовите карту и попросите зрителя вытащить ее из кармана.

Зритель вытаскивает карту, и обнаруживается, что это карта, которую Вы назвали.

Секрет: Карта, которую Вы назовете, лежит сверху колоды и она слегка изогнута. Когда зритель кладет колоду себе в карман, убедитесь, что колода повернута этой картой наружу, и посчитайте «один, два, три».

При слове «три» попросите зрителя быстро опустить руку в карман и схватить первую попавшуюся в руки карту. Если зритель будет торопиться, это будет единственной картой, которая попадет первой, и он вытащит именно ее.

НАЗОВИ ВЕРХНИЕ КАРТЫ В ТРЕХ СТОПКАХ

Перемешайте колоду и разделите ее на три стопки. Затем назовите верхнюю карту в каждой из стопок.

Секрет: Перед тем как разделить карты на три стопки, Вы должны узнать, какая карта самая верхняя в колоде. Теперь, когда Вы разделите колоду на три стопки, возьмите одну из верхних карт, которую Вы не знаете, назвав карту, которую Вы запомнили. Глядя на взятую карту, скажите: «Правильно, теперь следующая карта будет (назовите карту, которую Вы держите в руках)». То же самое сделайте со второй и третьей стопкой.

ВОЛШЕБНЫЕ ВАЛЕТЫ

Сдавайте карты лицом вниз, одну зрителю, затем одну себе, снова одну зрителю, одну себе, и третью зрителю и себе. Теперь спросите, какие карты у зрителя. У него будут три валета. Вы можете повторить действие, и каждый раз у зрителя будут оказываться три валета, что практически невозможно, потому что валета в колоде всего четыре. Вы каждый раз будете сдавать одно и то же.

Секрет: Просмотрев колоду, Вы показываете, что валета в колоде всего четыре, и поместив валетов наверх колоды, Вы незаметно подкладываете обычную карту между третьим и четвертым валетом. Раздайте карты — одну зрителю, затем одну себе, снова одну зрителю, и одну себе (это будет обыкновенная карта, предварительно помещенная Вами туда), теперь третью карту зрителю и третью себе. Но вместо того, чтобы положить третью карту себе поверх стопки, вы помещаете ее на дно колоды, затем берете свою стопку и кладете ее поверх колоды. Показав аудитории три валета у зрителя, Вы снова кладете их поверх колоды. Это подготавливает колоду к тому, чтобы повторить трюк, который может повторяться снова и снова.

ЗАВЕРШЕНИЕ СЕРИИ КАРТОЧНЫХ ТРЮКОВ

Для завершения серии карточных трюков, попросите зрителя взять колоду, сложить ее аккуратно и положить в чехол для хранения карт. Теперь опустите чехол в боковой карман. Все будут ожидать, что Вы сделаете еще какой-нибудь трюк, но вместо этого Вы произносите: «Спасибо за помощь, вот и все, больше НИЧЕГО не будет!»

КАК ПОМОЧЬ БРОСИТЬ КУРИТЬ

Хорошая шутка, работающая даже на фокусниках! Позвольте выбрать карту и перетасуйте ее вместе с остальными картами. Теперь попросите кого-нибудь дать Вам пачку сигарет, говоря, что Вы можете заставить карту пройти внутрь сигареты.

Надорвите одну сигарету без особого успеха. Продолжайте рвать сигареты, пока владелец пачки не поймет, что это шутка. Некоторые могут позволить Вам порвать всю пачку, пока до них дойдет.

Теперь скажите, что Вы просите прощения, но фокус не сработал.

ЧЕРТОВСКИ УМЕН

Покажите зрителям три карты: туз, двойку и тройку. Скажите, что это «чертовы карты». Туз — чертова карта номер 1, двойка - №2, и тройка - №3. Позвольте зрителю положить их в колоду и перемешать, теперь спросите, какую чертову карту они хотят увидеть — первую, вторую или третью. Неважно, какую карту Вам назовут, ответьте, что им придется пойти к черту, чтобы ее увидеть.

АЛЛО! КАКАЯ МОЯ КАРТА?

Отличная шутка, работающая на братьях-фокусниках или на больших встречах. Попросите выбрать карту и дайте одному из зрителей телефонный номер, чтобы он позвонил по нему и Ваш помощник скажет ему название выбранной карты. Когда он позвонит совершенно незнакомому человеку и начнет спрашивать, какая карта была выбрана, следите за цветом его лица, когда он повернется к Вам!

ДЕВЯТАЯ КАРТА

Эффект: Вы знаете выбранную карту.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится обычная колода карт. Трюк заключается в том, чтобы заставить человека взять ту карту, которую вы хотите. Тайно поместите карту, которую вы решили использовать под номером девять на верхушку колоды. Попросите кого-нибудь назвать цифру, между десятью и двадцатью. Отсчитывайте названное количество карт, выкладывая по одной карте в стопку. Теперь прибавьте цифры выбранного номера и отсчитывайте количество карт из стопки, которую ты выкладывала. Попросите кого-нибудь заглянуть на следующую карту, это и будет та карта, которую вы ему подобрали.

ДЕВЯТАЯ КАРТА (ВАРИАНТ 2)

Эффект: Предсказание сбывается таинственным образом прямо из кармана.

Секрет: Используя форсирование девятой карты, заставьте зрителя выбрать вашу карту. Вы прячете предсказание в карман и раскрываете во время представления!

ИЗМЕНЕНИЕ КАРТЫ

Эффект: Туз Пик превращается в Туза Червового.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится обычная колода карт. Положите Туза Червей и Туза Пик на верхнюю часть колоды. Переверните верхнюю карту и покажите, что это Туз Пик. Снова положите ее в колоду лицевой стороной. Подвиньте две верхние карты немного вправо, чтобы они закрывали край колоды примерно на сантиметр. Бросьте колоду на стол. При броске карт, две верхние карты перевернутся и Туз Червовый окажется лицевой стороной на столе.

НЕОБЫКНОВЕННАЯ ПАМЯТЬ

Эффект: Вы можете запомнить порядок карт в колоде.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится обычная колода карт.

Вырежьте маленькую щель в правом углу вашего ящика. Чтобы начать трюк, попросите зрителя перетасовать колоду. Быстренько посмотрите на карты, делая вид, что пытаетесь запомнить порядок карт, затем поместите их в ящик. Держите ящик прямо перед собой, и говорите карты, которые видите, вытаскивая одну за другой.

ПОИСК ДАМЫ

Эффект: Зритель постарается снять карту дамы, но закончиться трюк Джокером.

Секрет: Наклейте кусочек карты дамы на туза. Положите карту Джокера на верхушку колоды и немного сбоку. Положите другого Туза на карту Джокера. Продемонстрируйте карты (со спрятанным Джокером). У вас в руке окажется два Туза и Дама. Переверните карты обратной стороной и разложите их, чтобы отделить Джокер и Туза. Вызовите любого зрителя найти карту Дамы. Он вытянет центральную карту – Джокер!

КОРОЛИ И ТУЗЫ

Эффект: Две игральные карты отправятся в таинственное путешествие.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится специальная карта. Первое, что нужно сделать – это склеить Пикового Туза и Бубнового Короля оборотной стороной. Разрежьте Трефового Туза вдоль пополам. Приклейте ее на Пикового Туза. Затем, приклейте маленькую полоску на Бубнового Короля. Поставьте Червового Короля на специальную карту, чтобы казалось, что у вас 4 карты. Поместите 4 карты в коробку, выньте Червового Короля и поместите его в другую коробку. Незаметно переверните специальную карту и выньте ее, демонстрируя Бубнового Короля. Затем, поместите его в другую коробку. Покажите, что первый ящик пуст и публика увидит, что Тузы таинственным образом исчезли. Выньте 4 карты (в реальности, только две) из второй коробки, и продемонстрируйте их. Окажется, что Тузы таинственным образом перекочевали в другую коробку.

КРАСНЫЙ ИЛИ ЧЕРНЫЙ

Эффект: Разложив колоду веером на стол, вы можете мгновенно сказать, какая карта красная, а какая черная.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится обычная колода карт. Перед началом трюка, отделите красные карты от черных. Незаметно подогните верх красных карт и низ черных. Чтобы начать трюк, перемешайте все карты и разложите оборотной стороной на стол. Попросите добровольца еще раз перемешать карты, и начните сортировать карты, разделяя их на две стопки. Когда перевернете карты, красные масти окажутся в одной стопке, черные в другой.

АНТ-ГРАВИТАЦИЯ КАРТ

Эффект: Несколько карт прилипают к руке, пока вы прикажете им, упасть!

Секрет: Вам нужно сделать специальную карту. Это будет самая обычная карта, но с петлей от другой карты, прикрепленной к оборотной стороне. Вначале специальная карта кладется лицевой стороной на ладонку, а петля скрывается между пальцами. Далее, берется еще несколько карт, чтобы получилось, как на рисунке. Затем, вы переворачиваете руку, и карты прилипают к руке.

CARD OFF

Эффект: Карта улизнула с нити.

Секрет: У карты и конверта посередине есть щель. Конверт тайно подготовлен с разрезом снизу. Кладете карту в конверт и незаметно подталкиваете ее к щели. Никто этого не увидит, не переживайте. Запечатываете конверт и просуньте нитку через щель. Тайно вставьте карту обратно в конверт. Попросите двух зрителей придержать концы нити. Отрежьте низ конверта и извлеките карту. Окажется, что карточка проникла в нить с помощью магии.

ТВОЯ КАРТА

Эффект: Вы называете карту, выбранную участником трюка.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится обычная колода карт. Разложите перетасованные карты лицевой стороной. Запомните нижнюю карту. Переверните карты и попросите зрителя выбрать одну из них. Ему необходимо запомнить вытянутую карту и положить ее обратно на верхушку колоды. Перетасуйте карты несколько раз и разложите на стол. Вытянутая карта будет справа от карты снизу. Сделайте вид, что читаете мысли зрителя и раскройте трюк.

ИГРАЛЬНЫЙ ТРЮК С ПОМЕТКОЙ

Эффект: Карта найдется за секунду.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится обычная колода карт. Проведите мягким черным карандашом диагональную линию с двух сторон колоды. При выполнении трюка, достаньте карты с колоды, попросите любого из зрителей вытянуть карту, запомнить ее и вернуть обратно в колоду.

Возьмите колоду и взгляните на пометку от карандаша. На одной точке, будет небольшая черная метка с выравниванием остальных линий - выбранная карта.

ПОДСЧИТАННАЯ НАХОДКА КАРТ

Эффект: Вытаскиваете карты из кармана, которые приравниваются к выбранной карте.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится обычная колода карт. Положите Трефового Туза, Червовую двойку, четверку Треф и Бубновую восьмерку в карман. Перетасуйте колоду и положите в карман. Попросите зрителя назвать любую карту. Спрятанные четыре карты могут отображать любые карты. За шестерку Треф сложите четверку и двойку, чтобы получилось шесть, за Бубновую Королеву сложите восьмерку и четверку, чтобы получилось двенадцать.

ЗАКОЛДОВАННАЯ КОЛОДА

Эффект: Зловещий карточный трюк!

Секрет: Попросите кого-нибудь взять карту, посмотреть на нее и запомнить. Поставьте палец на верхнюю карту колоды. Во время этого действия, незаметно положите несколько гранул соли на верхнюю карту. Зритель положит карту поверх этой карты, теперь с колоды можно произвести снятие, таким образом выбранная карта окажется где-то посередине колоды. Ударьте по колоде ребром ладони, и благодаря соли, колода разделится в том месте, где лежит выбранная карта.

СИМПАТИЧЕСКИЕ БУБНЫ

Эффект: Большой Бубновый Туз меняет цвет, когда по нему проводят разноцветным платком.

Секрет: Бубна вырезается из карты, и закрашивается в темный цвет за счет карты лежащей позади Туза. Каждый раз, когда захотите поменять цвет бубнов, просто измените положение секретной карты. Чтобы получить цветную бубну, расположите карту в центре, чтобы все четыре угла карты были видны сквозь ромбовидные отверстия. Платок помогает скрыть хитрости трюка.

ФЛЕШ-РОЯЛЬ

Эффект: Из пяти карт получается флеш-рояль.

Секрет: Возьмите десятку, Валет, Даму и Короля одной масти и разрежьте их пополам по диагонали. Одна половинка приклеивается к четверем другим, как показано на рисунке. Добавьте карту Туза и разложите карты веером. Со стороны они выглядят, как пять обыкновенных карт. Поднимите карты обратной стороной к аудитории. Уберите карту Туза и продемонстрируйте ее, незаметно переворачивая карты верх тормашками. Переместите Туза, и переверните карты лицевой стороной. Из пяти карт получится Флеш-рояль.

ГОЛОВОЛОМКА

Эффект: Простая головоломка с колодой карт может стать хорошим началом для представлений.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится обычная колода карт. Достаньте из колоды четырех Королей и выложите лицевой стороной на стол. Спросите публика, какой король, по их мнению, не прошел медицинский осмотр? Ответ довольно прост, Бубновый король т.к у него только один глаз, проверьте!!!!

BORDERLINE MAGIC

Эффект: Неважно, какую карту, зрители перевернут, вы все равно узнаете ее.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится обычная колода карт и карандаш. Перед началом трюка, достаньте 4 карты из колоды и пометьте маленькими точки верхний левый угол каждой обратной стороны карт. Теперь можете начать трюк! Выложите 4 карты обратной стороной перед зрителями, затем, повернитесь к ним спиной.

Попросите зрителя выбрать карту и перевернуть ее верх тормашками. Когда задание будет выполнено, повернитесь вперед и посмотрите, какая точка переместилась. То и будет выбранная карта!

КАРТА ПРИЗРАК

Эффект: Карта исчезает в прозрачном стакане.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится кусок прозрачного пластика, одинаковый по размеру и форме карты. Положите кусок пластика на верхушку колоды. Накройте карты платком и незаметно оставьте верхнюю карту в платке. На самом деле, там окажется кусок пластика.

Продемонстрируйте зрителям стакан и попросите зрителя, переместить накрытую платком колоду в стакан. Уберите платок и карта исчезнет. Будучи прозрачной, пластик не может быть виден даже на коротком расстоянии.

РИСУНОК НА РУБАШКЕ КАРТ

Если вы посмотрите на рисунок рубашки любой карты, Вы заметите, что он на самом деле не полностью симметричен. Это означает, что Вы можете сказать, была ли карта перевернута в колоде, только взглянув на нее! Рисунок ниже показывает, что надо искать (рис. 29).

Цветок в центре каждой карты имеет два листочка, которые всегда устремлены вверх. Если карта была перевернута, листочки будут смотреть вниз!

Если карты были повернуты обратной стороной, Вы увидите это по рисунку на рубашке. Благодаря этому незначительному изменению, Вы всегда сможете найти перевернутую карту, разложив колоду и найдя карту, смотрящую в другую сторону. Это называется «Принцип однообразия».

НАЙДИТЕ ДАМУ

Это аккуратный маленький трюк покажет вам, как может быть использован «Принцип однообразия». Вытащите из колоды двойку и тройку треф и даму червей, и поместите их лицевой стороной вверх на стол.

Покажите эти три карты, а затем переверните их лицом вниз, в процессе незаметно перевернув даму. Теперь Вы сразу сможете увидеть, какая из карт является дамой, потому что рисунок на рубашке будет смотреть в противоположном направлении от двух других карт.

Повернитесь спиной к столу и попросите зрителя перемешать карты на столе. Когда Вы повернетесь, все, что вам будет нужно сделать - это посмотреть на отличающийся рисунок. Эта карта и будет дамой.

НАЙДИТЕ ДАМУ, ВЕРСИЯ 2

Если вы хотите сделать трюк еще более запутанным, Вы можете запечатать карты в конверт, чтобы никто не мог их видеть!

Три карты перемешиваются и кладутся на стол лицом вниз. Запомните, где лежит перевернутая дама (по рисунку на рубашке), а затем попросите зрителя разложить карты в три конверта. Забирайте конверты из рук зрителя по одному, и как только зритель положит в конверт даму, нужно незаметно пометить соответствующий конверт ногтем. Теперь Вы будете иметь возможность отслеживать передвижения конверта с дамой, несмотря на то, что все карты спрятаны!

КАКИЕ ДВА?

Этот прием частично следует из предыдущих эффектов, поскольку он использует тот же метод, но производит другой эффект.

Попросите зрителя взять любые три игральные карты и положить их лицевой стороной вниз в ряд на стол. Вы должны запомнить эти карты, и в каком порядке они лежат в ряду. Поверните карты лицом вниз, и в процессе переворачивания убедитесь, что последняя (третья карта справа), перевернута вниз головой.

Повернитесь спиной к столу и попросите зрителя поменять местами любые две карты. Когда Вы повернетесь обратно, может быть три возможных исхода.

1. Перевернутая карта будет в том же положении, и Вы сможете сделать вывод, что первая и вторая карты были поменяны местами.

2. Перевернутая карта лежит первой, поэтому можно сделать вывод, что первая и третья карты были поменяны местами.

3 . Перевернутая карта лежит второй, поэтому можно сделать вывод, что вторая и третья карты были поменяны местами.

Зная, какие карты были поменяны, довольно просто определить, какая карта теперь на каком месте. Держите руку над картами и делайте вид, что Вы пытаетесь почувствовать, какая карта где, до того как назвать и перевернуть их.

ЛЖЕЦ!

Хитрое использование Волшебных карт, заключающееся в использовании перевернутой карты в качестве «карты-ключа». «Картой-ключом» может являться любая карта, известная только фокуснику и используемая в трюке, чтобы помочь найти выбранную карту.

Подготовка: Переверните туза пик .

Разложите карты лицом вниз на столе и попросите зрителя взять одну . Как только это произойдет, убедитесь, что карта , которую взял зритель — это не Ваша перевернутая карта. Чтобы сделать это, посмотрите на рисунок на рубашке верхней карты в колоде и убедитесь, что рисунок на ней такой же, как и на выбранной карте.

Если зритель выбирает перевернутую карту, (один шанс из пятидесяти двух), Вы можете мгновенно обнаружить, что зритель выбрал туза пик. Невероятное чудо! Если зритель не выбрал «карту-ключ», соберите остальные карты и сложите их в колоду. Попросите зрителя посмотреть выбранную карту и запомнить ее. Разделите колоду по перевернутой карте и попросите зрителя вернуть карту в колоду после туза. Вам не нужно переворачивать эту карту. Затем передайте колоду зрителю.

«Я сейчас собираюсь повернуться к Вам спиной . Я бы хотел, чтобы Вы разложили карты на столе и называли каждую карту, которую Вы выкладываете. Когда Вы дойдете до Вашей карты — солгите! Вы должны назвать другую карту. А я постараюсь определить, когда Вы солжете».

Повернитесь спиной и позвольте зрителю начать раздачу и название карт. Все, что Вам нужно — это дождаться, когда назовут туза пик. Следующая карта и будет выбранной! Как только зритель называет следующую карту, кричите: «Лжец!»