

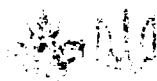
І. ВОЗИЧ

**ЗНАЄТЕ ВИ ЦІ
ШТУЧКИ З КАРТАМИ**



I. ВОЗИЧ

**ЗНАЄТЕ ВИ ЦІ
ШТУЧКИ З КАРТАМИ**



Карт Центр

Передрук з тижневика "Вільне Слово"
Видано заходом друзів Автора

ВСТУПНІ ВКАЗІВКИ

"Багато розваги з малої колоди карт" — ось мотто для цієї збірки справді цікавих та інтригуючих картових трюків. Якщо ж вам доведеться забавляти ними товариство, прочитайте щераз те, що ви схочете показати, бо секретом усього є те, щоб вам усе ішло гладко і без помилки.

Штучки є різні. Одні дитяче-наївні, що їх теж подаємо, інші ж тяжчі, що вимагають великої уваги штукаря, — і ці насправді складаються на зміст цієї збірки. Врешті є штучки, які вимагають спеціальної вправи і постійного тренінгу, а тими ми цікавитись не будемо. До цих останніх належать уже такі трюки, як напр. в одній руці переложити колоду карт так, щоб того ніхто не завважив, далі зав'язати довгим волосом карту, помішати і опісля витягнути її з колоди так, наче вона сама магічно з колоди вискочила і так далі.

Під час показування штучок добре багато говорити та цим відвернути хоч трохи увагу від карт, що є у ваших руках. Що кожна штучка є на ділі підступом, — про це кожний з ваших слухачів знає. І мимохіть хоче вас прилапати на якомусь "циганстві".

Де лиш можна, уживайте великої колоди з 52 карт. Це також розпорошить увагу ваших слухачів, зокрема в перервах між однією штучкою і другою, коли ви приготівляєте карти для слідуючої штучки.

Ніколи не повторяйте підряд вдруге тієї самої штучки, бо вас приловлять, а це розвіває чар забави.

Для назви мастей вживаємо старі європейські, отже кер (серце, гарт), каро (дзвінка, даймонд), пік (вино, спейд) і треф (хрест, клуб).

В діалогах, які доведеться нам з konieczности наводити, уживасмо "Ш" на означення штукаря, і "П" на означення публіки, панів, пань, слухачів.

Кожний з нас має свій власний спосіб мішати карти. Випробуйте свій спосіб, але змініть його настільки, щоб знана вам горішня або долішня карта залишалася завжди на тому самому місці. Є багато штукочок, у яких Ш. мусить знати спідню карту. Переробіть собі багато разів штукочку мішати карти, але так, щоб ви спідню карту знали.

Дуже важлива і легка справа — це фальшиве перекладування карт, якого теж мусите навчитися.

ФАЛЬШИВЕ ПЕРЕКЛАДУВАННЯ

Колоду карт кладу на стіл, знімаю з неї коло одну третину, кладу побіч на право. Відтак знімаю другу третину і кладу побіч попередньої, далі на право. Беру купинку, що лежить на столі посередині і кладу її на праву купинку, а обидві на останню, нерухану.

Пригляньтесь добре, що змінилося. Нічого. Черга карт залишилася та сама, що й була давніша.

Трюк треба добре вправити і перекладати бистро, а тоді ніхто нічого не помітить.

НЕ ДОДИВИЛИСЬ

Відложіть окремо на стіл дві карти (лицем вниз), саме 10 кер і 9 каро. П. не знає, що це за карти, бачить лише дві на столі.

В колоді в руках Ш. примістити заздалегідь на верху 9 кер і 10 каро, про що ніхто не знає. Фальшиво переложити. Дві відложені карти, тобто 10 кер і 9 каро, покажіть на 3 секунди П. "Бачили!" і ті дві карти вкладаєте в різні місця колоди. Фальшиво мішати і переложити.

"Так зробили ми все можливе: карти вложили в різні місця, мішали, перекладали, а вони так близько. Бо ось тут, на самому верху!" При цьому показуєте П. дві горішні карти колоди, то є 9 кер і 10 каро.

Тільки досвідний картяр полапається на цій хитрості.

ДІРАВА КИШЕНЯ

Заздалегідь вкладаю в кишеньку будьяких 5 карт.

Перемішавши і переложивши колоду, відчисляю зверху 6 карт і прошу когось з приязних подивитися на одну з тих карт та вложити її назад поміж решту вибраних. Тих шість карт докладно мішаю і вкладаю в ту саму кишеньку, витягаючи водночас з неї по удаваній надумі попередніх 5 карт. Тих 5 карт одверто показую, з питанням, котру з тих карт вони бачили. Очевидно, бачена карта десь щезла.

Це і ввесь трюк. Дуже наївний і дурненький і якщо Ш. дійде до деякої вправи та прибере штучку гарними словами, — зробить ефект.

МАРГІНЕС

Кожна фігура в картах має обрамування. Фігура рідко коли лежить якраз і рівно по-середині карти і завжди дещо пересунена, отже в одному боці є більший і в другому менший відступ — маргінес.

Вибрати 3 до 5 фігур і розкласти на столі так, щоб ширший відступ на картах був вгорі і нижчий внизу. Просите обернути одну чи дві карти коміть головою (на 180 ступнів) і щоб ви не бачили, з котрими саме робитимуть це, — відходите, або відвертаєтесь.

Розв'язка ясна: Ті карти, в яких ширший маргінес є тепер внизу, були обернені і ви показуєте: "Ось ця, чи ось ця!".

Звичайно П. кидається, оглядає картку, але на секрет не попаде.

СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ

(Трюк А)

Може маєте якусь стару, навіть і неповну колоду. Відложіть з неї одну картку, напр. ас кер, а всі інші зішлюфуйте на вужчому

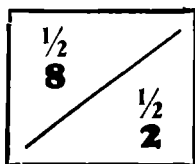
боці шматком скла дуже докладно на одну шіснадцятую інча (коло 1 міліметр). Якщо так приготовану колоду перекладати, завжди вдасться вам переложити її так, що спідною картою буде ас кер, бо вона одинока довша.

Відповідний словний супровід про "зачаровану карту" і таке подібне додасть пікантності трюкові.

З успіхом можна пристосувати тут закінчення зі штучки "Проба нервів" (розсипані карти) і т. д.

СПЕЦІАЛЬНІ КАРТИ

(Трюк Б)



У магазині забавок можна купити спеціальні п'ять карт, напр. одна двійка і вісімка повні, а три комбіновані, тобто такі, в яких одна трикутна половина виглядає, як половина з двійки, друга трикутна половина, як половина з вісімки (гл. образки).

Розкладаєте вахляровато карти так, що П. бачить самі двійки. Повна 2-ка на фронті, а за нею схована повна 8-ка.

Один рух: 2-ку пересунете з першої карти на останню і тепер на фронті є повна 8-ка. Карту обертаєте коміть головою, розгортаєте вахляровато, — 2-ка є схована за останньою і покажете П. самі 8-ки.

Теж можете дістати 5 карт, у яких одна половина будуть самі червоні, напр. 10-ки, а друга половина самі чорні 10-ки і інші комбінації.

РАДАР

Для прикладу, що і як менш-більш приговорювати при виконванні штучки, наведемо одну з театральними лаштунками. Тобто: Як зробити з мухи слона, чи насправді зовсім наївну дрібницю прибрати у форму високої вартості.

Ш. кладе на стіл колоду 24 або 32 карти, заздалегідь приготовану.

"Ось, дорогі П., для певности я це переложу, але штучку проведете ви самі, а її дотикати не буду. Будь ласка, Пані, витягніть одну картку, так, покажіть усім, лишень не мені і вложіть її в колоду знову, в інше місце. Так! Будь ласка, переложіть, переложіть і ви, і ви, і ви. З нас тепер ніхто не знає, де є карта, що ви її бачили. Дозвольте що я погляну в карти".

III. бере колоду в руки і переглядає те, що бачить: Карти, які були ним заздалегідь приготовані по-старшині і по-масті (кер: ас, король, дама і т. д., далі каро: ас, король, дама і т. д. аж до кінця за старшиною і мастю), залишилися в тій самій черзі, бо правильне перекладування на дві купинки в нічім не помішало карт. Аж ось стверджує, що напр. хлопець треф є між керами. Ось де пошукувана карта! Один скорий рух і хлопець знайшовся на хребті колоди. Кладете колоду на стіл (пошукувана карта на верху). П. вправді бачила ваш рух, але ніяк не здогадується, що ви впродовж п'яти секунд розв'язали загадку.

III.: "Тут картку внаже тепер радар — ультра короткі, супермагнетичні хвилі. Як каталізатор потрібний нам перстень абс інший металевий предмет, замкнений в коло (напр. ручний годинник), щоб хвилі могли свобідно в ньому кружляти. Дякую, цей перстень кладу на верх колоди, він буде головним мотором справи. Будь ласка, Пані, накрийте те все хустинкою, притисніть рукою, другу руку подайте мені, а я свою свобідну також кладу на карти. Енергійно думайте про бачену вами картку. Думайте! Чуєте під рукою якийсь рух? Ні? Але ж є виразний рух, ваша карта вилазить і йде вгору. Ось вона вже зовсім близько! (Під час того думання III. може повторяти різні магичні закляття, як абра-кедабра, фатаморгана, гальо-пассе і подібні нісенітниця). Ось затихло, видно вона вже на верху!"

III. стягає хустинку і перстень і просить показати всім горішню картку.

"Ваша карта? Ви, Пані, знамените медіум, справжнє спіритичне медіум!..."

НЕРОЗЛУЧНІ КОРОЛІ

Тема: Чотири королі вложити кожного в інше місце колоди, опісля звичайним переложенням звести їх разом!

Чотири королі, зложені у вахляр, показати П. Вона бачить чотири однакові карти та не знає, що під другим королем зліва для П. є скриті ще дві карти-пліхти. Ш., показуючи королів, дивлячись на вахляр зі заду, має ті дві пліхти за третім королем зліва. Всі бачили. Зложений вахляр кладе на верх колоди. Бере першу зверху карту і, недбало жестикулюючи рукою, щоб бачили,



В нашому випадку за королем каро будуть скриті дві карти-пліхти (найкраще хлопці).

що це король, каже: "Цього короля положимо на спід колоди!" Опісля бере слідуючу карту (пліхту) і каже: "Цього короля вложимо в середину колоди!" Те саме робить зі слідуючим, ніби королем (пліхтою). А вінці: "Цього останнього короля (підняти з колоди і ніби недбало показати П-і) залишимо на верху!" П. бачить, що всі королі розкинені, а на ділі є один на споді, а три на верху. "Переложимо!" — і, подаючи цілу колоду публіці, просить подивитися, де є королі.

Вони після переложення нерозлучні і всі є разом.

ДО ЛАДУ І ДО СКЛАДУ

Тема: Вгадати пару карт.

Виложіть на стіл лицем вгору 10 пар карт так, щоб обидві карти однієї пари було видно. Просите декілька осіб запам'ятати собі пару карт. Збираєте пари в одну колоду. Мусите знати на пам'ять 4 слова: **МУТУС** дедіт **НОМЕН** **КОКІС**. Тримаючи колоду лицем вниз, викладаєте на стіл по одній карті лицем уверх, згідно з вгорі поданим ключем, а саме:

Перша карта зверху відповідає букві **М** зі слова **МУТУС**, отже першу карту кладете у першому рядку як першу. Наступна відповідає рівно ж букві **М**, — кладете її там, де є друге **М**, отже третя в третьому рядку. Чергові дві карти відповідають букві **У**, отже першу з них кладете другою у першому рядку і другу з них, що відповідає другому **У**, четвертою у першому рядку.

М	У	Т	У	С
1	2	3	2	4

Д	Е	Д	І	Т
5	6	5	7	3

Н	О	М	Е	Н
8	9	1	6	8

К	О	К	І	С
10	9	10	7	4

Те саме робите з черговими картами, тобто з парою букви **Т**, парою букви **С**, парою букви **Е** і так далі, до кінця. Коли вже всі карти розложені на столі в показаний поруч спосіб, 4 рядки по 5 карт, просите першу особу сказати, у котрих рядках є її пара. Коли вона вкаже, наприклад, на 3-ий ряд, тоді кажете: "Ваша пара є та і та" — отже перша і п'ята карти, що **Ш.** вгадує легко, бо в тому рядку лише буква **Н** повторється і є 1-ою і 5-ою. Інша особа вказала на ряд 1-ий і 4-ий.

Перебігаєте в думці ключ і вказуєте на останні карти тих рядків, бо вони є спільною буквою **С** цих рядків. Знову ж інша вкаже, наприклад, на 2-ий і 3-ий рядки, що відповідають букві **Е**, і так далі.

Зовсім в подібний спосіб можете вжити 24 карти, кладучи не парами, але по три, а розв'язкою є формула: **Лівіні, Ланата, Левете, Новото.**

ЧАРІВНІ ПАЛЬЦІ

Дайте раз нагоду і самій публіці провести якусь штучку, якої ви не торкнули рукою.

На хребті колоди примістіть 4 однакові карти, напр. аси Переложіть фальшиво і зі словами "Робіть те, що я вам скажу", віддайте колоду карт комусь з приявних.

"Розложіть, прошу, карти на чотири купинки". Зроблено. Ви зняли собі: 4 аси є тепер на верху купинки, скажім, ч. 4. "Візьміть зверху будьяку карту і положіть її ось на верх з сусідньої купинки (очевидно, не дивлячись на неї). "Зроблено". І так далі, і так далі. Таким чином кажете йому брати завжди горішню карту і диктуєте, де вложити її: на чи в середину, чи на верх іншої купинки. Що скоріше, то краще для вас. Коли ж одначе він вхопить за аси (купинка ч. 4), кажете класти цю карту на верх купинки ч. 3 і запам'ятаєте: Купинка 3 чи 4 є накриті асами. Коли ж він вхопить за аса на купинці ч. 3, перенесіть ту карту на верх купинки ч. 2. Врешті дійдете до того, що на верху всіх чотирьох купинок дістанете аси, про що ніхто, крім вас, не знає.

Тепер просіть якусь гарну русявку, щоб діткненням своїх чарівних пальчиків до карт надала їм потрібного флюїду. Можете ще веліти накрити всі 4 купинки хустинкою і промовити над ними чародійну формулу. А тепер просите, щоб русявка відкрила всі горішні карти з чотирьох купинок.

Що воно за лихо? Самі аси!

ГРА У ПІЖМУРКИ (А)

Тема: П. каже число задуманої карти. Ш. знаходить її, але він уже раніше назвав її і подав її назву комусь з публіки.

Треба знати, що є десятою картою в колоді. Можна фальшиво переложити, це ніколи не шкодить. Назву тієї десятої карти (напр. хлопець треф) написати на карточці і попросити котрусь з пань, щоб цю зложену карточку переховала у своїй торбинці. Про зміст карточки ніхто нічого не знає.

Ш.: Прошу, подайте мені якесь число між 11 і 20.

П.: 14.

Ш.: Так це число карти, яку вибираєте.

Ш. бере в руки колоду і, відкладаючи на бік у нову купинку, відчисляє голосно відложені карти до 14. Так дістає нову купинку з 14 карт, уложених тепер у протилежному напрямку. Ту нсву купинку кладе на первісну колоду і каже:

Ш.: 14 це "1" і "4". "1" і "4" разом 5. Відчисляє на голос 4 карти, а п'яту кладе образом на верх. У нашому примірі буде вона хлопець треф. "Це не було б нічого дивного, якби не те, що я знав заздалегідь, яку карту ви подумаєте і... шановна пані. прошу — прочитайте, що написано на карточці у вашій торбинці! Ну, ясно, — хлопець треф!..."

ГРА У ПІЖМУРКИ (Б)

Цю саму штучку можна виконати в інший спосіб:

На 10-у, 11-у і 12-у карту в колоді поставити хлопців. Звертається до якоїсь пані, щоби загадала число. Вона загадає і скаже. Відкладаєте з колоди на стіл по одній її число карт, які творять тепер другу купинку карт, уложену у протилежному порядку. Берете їх, — ту нову купинку, — в руки (решта лежить на столі) і відкладаєте зверху на бувшу решту карт суму цифр числа. і останню з них, як "вибрану" карту, подаєте їй з проханням нікому не показувати. Оставші в руках карти кладете на верх тих, що лежать на столі.

Просите іншу паню подати число. Зроблено так самісько, як вгорі сказане і вона дістане свою карту, те саме зробите з третьою (можна ще і з четвертою, але це за нудне!). Коли ж уже всі три пані мають свої карти, просите їх відкрити.

Ясно: Пані вибрали хлопців! Ось сенсація!

ТАЙНА МОКРОЇ РУКИ

Тема: Карта з колоди щезає і її знаходять в чийсь кишені.

Для цієї штучки побажане, щоб приявні тісно вас оточили. Ш. кладе колоду на стіл і показує всім горішню карту. "А тепер дивіться, будете робити те саме, що я вам покажу!"



Непостережно послинивши хребет лівої руки, кладе її мокрим на колоду, а відкриту долоню сильно притискає правою рукою. Просить когось зробити те саме. Одначе до лівої руки Ш. приліпилася горішня карта, яку він під час того, коли інший притискає карти, вкладає йому в кишеню. Ш. просить відслонити горішню карту і показується, що попередньо баченої вже немає. Починають шукати, аж за вашою порадою знаходять її в кишені когось з приявних.

КІТ У МІШКУ

1. Явно мішати і просити витягнути одну карту та показати П.
2. Під час того, як увага всіх звернена на показувану карту,

колоду в руках перевертаєте хребтом униз, а бувшу спідню карту обертаєте хребтом уверх. Ситуація в даному моменті: Ш. тримає в руках колоду лицем уверх, тільки одинока колишня спідня карта є хребтом уверх і криє колоду перед очима П.

3. П. оглянувши витягнену під 1. карту, всуває її в замкнену у ваших руках колоду.

4. Тепер у колоді Ш. є дві карти обернені. Колишню спідню (вашу) повертаєте неспостережно до **правильної позиції**.

5. Явно мішаєте і в тім, наче випадково, вам виховзується одна карта і випадає лицем у верх. "Ось саме вилізла ваша карта", — кажете.

Треба трохи зручності і вправи.

Або інше закінчення: Коли вже маєте бажану карту на верху колоди, пересуньте її довшим боком на половину її ширини. Вхопивши колоду пальцями за вужчі боки (горішня карта пересунена), піднімаєте колоду дещо понад столу і пускаєте вниз на стіл. Впавши, горішня карта сама обернеться лицем уверх.

Добре випробуйте, бо успіх залежить від точного виконання!

ЗАЧАРОВАНА СКАТЕРТЬ

**Тема і переведення те саме, що в попередній "Кіт у мішку".
Лише декорації змінити, багато говорити і є нова штучка.**

"Так, шановні П. Ми сьогодні вже стільки чарів і магії мали, що ось ця скатерть сама вже може діяти. Ні? Ось побачимо. Прошу, витягніть якусь карту. Подивіться і затримайте на хвилинку в себе. А я решту колоди (23 карти) кладу під скатерть".

Ш. простягає карти, щоб П. витягнула одну. Решту кладе під скатерть, **лицем уверх**. Просить П. вложити витягнену карту в колоду під скатерть (очевидно лицем униз!).

"А тепер надслухуйте. Думайте про ту карту!" Русявка прикладає вухо до скатерті, але нічого не чує. "Це неможливе, — скатерть, зміцнена вашими думками, саме викине карту. Що? Не горюшиться? (Ш. прикладає вухо). Справді! Щось помилено, мабуть, круг розірваний. А може ви, збиточнику, не вложили карту? Тоді перевіримо, — перечислимо!"

Ш. витягає колоду з-під скатерті, обернувши її лицем вниз. Сидячи, Ш. у першій хвилині бере колоду на коліна, блискавово витягає обернену (шукану) карту до позиції всіх інших, кладучи її на верх колоди. Під час того вже числить в голос 1, 2, 3... і для дальшого числення витягає карти над стіл: 4, 5, . . . 21, 22, 23, 24. "Що воно за лихо? Є всі! Треба допомогти! Положимо колоду під скатерть і зміцнімо силу, взявши (з русявкою) за руку та другу на скатерть. Гало! Пассе, пассе, виходи, виходи, пассе! Чуєте? Виразно ворухнеться. За допомогою ваших сконцентрованих думок вона виплила на верх! Пассе! Що? Втихло? (Прикладає вухо). Справді! Вона вже виплила! Прошу, витягніть колоду з-під скатерті! (Русявка витягає). І покажіть нам горішню карту! Що, вона? Правда? Багато таємної сили є всюди!"

ТЕЛЕПАТИЧНА ПЕРЕДАЧА

Тема: Ш. і П. мимохіть постійно задумують цю саму карту.

Потрібно дві колоди карт. Ш. мішає кожну колоду карт зокрема. Запам'ятує спідні карти в обидвох колодах. Просить П вибрати собі одну колоду. Він знає тепер, що в тамтій колоді є на споді, а що у своїй — цього не треба більше знати. Просить П робити точно те саме, що він. Колоду на столі (свою) ділить на три купинки і кладе побіч на право. П. робить те саме із своєю колодою карт. Ш. знімає першу карту, що криє середню купинку колоди, дивиться на неї та просить П. робити те саме і згадати собі ту карту, однак Ш. своїм згадати не потребує, бо навіть побажано не дивитися на неї, бо це опісля вводить в блуд. Кладе ту карту на те саме місце, тобто на середню купинку. Ту середню купинку накриває купинкою первісною (тією, в якій знав спідню карту, тобто першою на ліво), а на верх третю. П. робить те саме. В даний момент у П. спідня карта (відома для Ш.) в колоді лежить над (криє) картою, яка має бути найдена. Перекладають колоди кожний свою.

"А тепер обмінємося нашими колодами. Будь ласка, вишукajte собі в моїй ту карту, яку ви бачили у своїй колоді і відложіть на бік".

Ш. робить буцім то те саме, але він шукає в тій обмінній колоді відому йому спідню карту, бо за тією картою (на хребті тієї карти) знаходиться пошукувана карта. Відкладає її на бік.

"А тепер відслонім наші вишукані карти", — і показується, що обидві карти однакові.

ПРОБА ПЕРВІВ

"Пане Х! Витягніть одну карту і затримайте її покищо. Правильно зробили. Тепер розложіть колоду на кілька (5 чи 6) купинок (Ш. тримає на оці купинку зі знаною йому спідньою картою) і положіть на котрусь з них відложену карту. Дякую!"

Ш. ніби недбало збірає купинки разом, при чому добре вважає, щоб купинка зі знаною йому спідньою картою попала на ту купинку, на якій лежить загадана карта. Перекладає і дає переложити.

"Тепер ніхто не знає, де є згадана карта. Та, не зважаючи на те, я її знайду".

Ш. заглядає коротеньку хвилину в карти і карта, що лежить під його бувшою спідною, — це і є загадана карта. Кладає її разом з кількома іншими так, щоб вона опинилася на споді колоди. Тоді ще прикладає на спід якусь пліхту, отже задумана карта є тепер передостання від споду. Ш. показує горішню карту з колоди і питає: "Може ця є задумана?" "Ні!" — і вкладає її в середину колоди. Бере спідню і показує: "Може ця?" "Ні!" — впирає її знову в середину колоди. "Ні? А вона десь тут мусить бути!" (Тепер задумана карта є на споді колоди і Ш. її знає).

Б
А

Ш. розсуває колоду наскіс, як образок Б, бере колоду в руку так, щоб трохи мокрий, дещо зігнений, вказівний палець був на споді її в місці А, а палих придержував решту в місці Б. Простягає карти до П. зі словами:

"Пане Х! Вдарте сильно по картах так, щоб вони розсипалися

по столі!" Пан Х вдарив, карти розлетілися, але одна залишилася в руках Ш. (мокрый вказівний палець!).

"Що? Одна залишилася? Може ви вдарили за слабо? Що це за карта? Ах, це напевно ваша!" — і показуєте останню карту, яка і була задумана.

ДВНАДЦЯТА

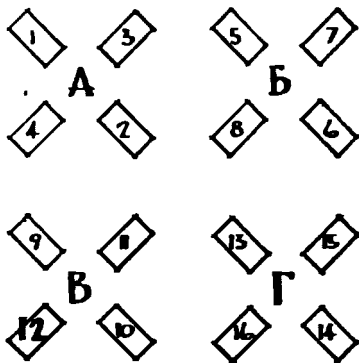
Це одинока штучка, в якій береде 24 карти лицем уверх.

"Прощу задумати котрусь карту і дивитись, в котрій купинці вона найдеться". Можна фальшиво переложити і кладете по одній карті, — як сказано: лицем уверх! — на три купинки: Раз, два, три, на них знову раз, два, три і так далі, аж повстали три купинки по 8 карт у кожній.

"Вкажіть, в котрій купинці є загадана карта". П. вказує, Ш. забирає поодинокі купинки зі стола, але так, щоб купинка з задуманою картою попала в середину між дві інші. Це повторяєте ще два рази, а за третім, скільки б разів ще не класти, задумана карта буде завжди 12-ою від верху хребта.

Колоду обертаєте хребтом уверх (12-а карта є задумана) і кладете 4 хрести по 4 карти у кожному (гляди образки), разом 16 карт, решту 8 відкладаєте. Пам'ятаєте, де лежить 12-а (задумана)

карта! Звертаючись до П., питаєте: "Котрі хрести вибираєте?" — і вказуєте на хрести А і Г — "Ті, чи ті?" Вважайте добре і не помиліть гри слів, — кажете точно "котрі хрест вибираєте", а ніколи "котрі хрести залишити", ані "котрі хрести забрати". П. вкаже на 2 хрести, наприклад, Б і В. Тоді спокійно, але скоро викидаєте хрести А і Г, а Б і В залишаєте на столі і далі: "Котрий хрест вибираєте, той (Б), чи той (В)?" Яка б там відповідь не була, забираєте зі стола хрест Б і залишаєте лише хрест В.



"А котрі дві карти вибираєте, ті (9 і 10), чи ті (11 і 12)?" Яка б не була відповідь, викидаєте карти ч. 9 і 10, "А з тих двох?" Залишаєте на столі дванадцятку. "Прошу, відслоніть карту. Ваша? Очевидно!"

Блискучий успіх тієї штучки запевнений, але 1. спрятування карт зі стола і ставлення питань має йти швидким темпом і 2. не повторяйте штучки вдруге, бо приловлять.

ДВА ВЛЮБЛЕНІ В ОДНУ

Тема: Ш. обмінюється з П. такою самою картою, нпр. дама кер, не бачивши ІІ.

Треба дві колоди карт з різними красками хребта (звичайно синя і рожева). Ш. витягає заздалегідь з обох колод дами кер, тримає їх у кишені, але так, щоб знав, котра з рожевої і котра з синьої колоди (на стіл ставить обидві колоди без дам!) і просить П. взяти собі одну колоду та помішати. П. вибрала рожеву, Ш. залишилася синя.

Ш.: "Робіть те саме, що і я, вложіть колоду в кишеню". В кишені Ш. є тепер синя колода і обидві дами. В кишені П. є рожева колода без дам кер, про що ніхто не знає.

"А тепер обмінюємося якоюсь одною картою. Уважаймо взаємно на себе, щоб не було якогось циганства! Витягніть зі своєї колоди якусь одну карту і дайте мені. Я роблю те саме". П. витягає з рожевої колоди у кишені на осліп карту-пліхту, не дивлячись на неї, Ш. робить ніби то те саме. Насправді Ш. подає йому свою синю, заздалегідь відложену даму кер і просить вложити далі ще на осліп у кишеню у свою колоду. Подану йому рожеву пліхту залишає в кишені збоку, а впихає даму кер свого противника.

"А тепер подивімся, чи наші характери погоджуються, чи ми маємо одну і ту саму думку".

Обидва витягають колоди з кишені лицем вниз і розсувають по столі. З коліру хребта видно виразно, що обидві колоди мають по одній чужій карті.

"Подивімся ж, якими то картами ми обмінялися! Що? Обидві дами кер? Зразу пізнати, що ми обидва добрі приятелі і однієї думки!"

КИЛИМ

Треба 32 карти фальшиво переложити і класти на столі лицем униз чергою від 1 до 20 у п'яти стовбцях:

1	5	9	13	17	Просите П. вказати на котрусь карту.
2	6	10	14	18	П. вказує напр. на ч. 15. Тоді можуть на
3	7	11	15	19	карту подивитись, покласти її будь-де
4	8	12	16	20	в той самий стовбець 13—16, а ви цей

стовбець стягаєте зі стола і кладете на спід карт, що їх маєте в руках. На опорожнене місце кладете 4 карти з верху решти колоди в руках. Просите і повторяєте те саме з другою, третьою, навіть більше особами з П. та за кожним разом доповнюєте забраний стовбець.

Стовбець треба класти так, щоб чергова карта трохи крила попередню, отже друга першу, третя другу і четверта третю. Підважуєте нігтем першу, обертаєте хребтом вниз і вона перевертає сусідню другу, друга третю, третя четверту. Так одним кивком пальця обернувся лицем вверх цілий стовбець, — і що ж? Самі, наприклад, сімки. Черговий стовбець знову однакові вартості і так усі чотири стовбці. Надзвичайне враження: стільки перемішували і все таки лад.

В чому секрет? — питаєте. Дуже просто: Колода була заздалегідь приготована, 8 разів по 4 одновартісні карти, напр. дами, сімки, аси і т. д. до кінця.

СИДЕРИЧНИЙ МАГІЧНИЙ МАЯТНИК

Простягаючи до П. вахляровато розложену колоду з 32 карт образками вниз, просите: "Витягніть одну карту. Так. Покажіть усім, лише не мені і вложіть в інше місце в колоді". Переложит

Обертаєте колоду хребтом вниз і розкладаєте карти на столі замкненим колом, доволі тісно, так що одна карта ще трохи криє другу. Берете перстень чи годинник, прив'язаний на нитці і тим маятником пересуваєте понад карти, бормочучи собі під носом якісь незрозумілі формули. Маятник є спокійний, аж в одному місці, над вибраною картою, він інтензивно коливається (за ва-

шою волею). "Ось Ваша карта!" — і ви з тріумфом показуєте на знайдену.

Як це можливе? Кожний бачить всі карти, вони перемішані кольорами і вартостями у повному безладі.

Все ж таки ніхто не бачить, що карти ви чейже склали як-слід. Як? Ви їх заздалегідь склали чергою, яку собі самі придумаете, напр. 1948 — 2 — 1073, при чому 1 значить ас, 9 — дев'ятка, 4 король, 8 вісімка, 2 хлопець, 10 десятка, 7 сімка, 3 дама. Ця черга, помішана лише кольорами, в замкненому колі є чотири рази. Коли ви йдете з маятником і бормочете під носом ніби то чарівну формулу, ви повторяєте собі цю чергу, аж дійдете до місця, коли ваша черга заломана, — бо влізла чужа карта, або бракує якась карта. Тоді вже знаєте, яка карта була вибрана і гойдаєте над нею маятником.

ДИВНИЙ ВИПАДОК

Тема: Дві карти, бачені різними особами, знайдуться в колоді разом.

1. Знати спідню карту.

2. Переложити на дві купинки, й цю зі знаним сподом віддати П. зі словами: "Робіть те саме, що і я!"

3. Ш. і П. розкладають свої карти на 3 купинки. Дивляться на горішню карту середньої купинки (Ш. тільки вдає, він її не потребує знати!) і кладуть на те саме місце. Ш. і П. складають знову свої карти разом, але, але так, щоби купинка зі знаним для Ш. сподом крила середущу купинку. Ш. і П. складають карти разом в одну колоду. Ситуація: Бачена П. карта є накрита знаним тільки для Ш. сподом і обидві є разом.

4. "Тепер собі переложимо і ви, будь ласка, витягніть з колоди одну карту і, не дивлячись на неї, вложіть в інше місце колоди. Гарно, — зроблено. А тепер загляньте у колоду і пошукайте, де є наші карти. Моя є десятка пік (назвав бачений слід). І не дивний воно випадок? Ви витягнули якраз мою карту і вложили точно коло своєї, — наші бачені карти є разом. Так, чи ні? Правда, що так? Дивний випадок!"

ЗАГАДКА

Чотири рази по 4 карти: ас, король, дама і хлопець, — укласти так, щоб у рядках і стовбцях були 4 різні карти.

А К Д Х

К А Х Д

Д Х А К

Х Д К А

Одинока розв'язка така:

Кладете в одну діагональ самі аси А, а в другу діагональ самі хлопці Х.

Решту виповнюєте, як це показано поруч.

Подаємо цю загадку, яку розв'язує П., щоб Ш. мав час осторонь свобідно зложити собі карти до чергової тяжкої штучки, як от "Килим", "Маятник" і т. д.

ВАШ ПУЛЬС, ДОКТОРЕ!

Штучка дуже ефектовна із серії трудніших. Не починати непередбачуваним. Мала колода — 24 карти.

Буває часом і в добром товаристві хтось, який не розуміє, що Ш. хоче і його розважити, "стає окунем":

"Давайте, я помішаю, чи тоді ви щось зробите?"

"Але ж я якраз на те й чекаю. Мішайте, перекладайте, скільки хочете".

П. зробила це докладно, до схочу, і віддає колоду Ш. Ш. каче через неувагу бере її в руки на пів секунди, лише щоб побачити спід і віддає в тій хвилині колоду:

"Ах, вибачте, ви мішали, ви будете тепер теж усе робити. Отже подумайте собі якийсь число. Подивіться на карту, що є під тим числом, рахуючи згори. Затайте число і карту. Зроблене? Переложіть кілька разів, і ви, і ви. Знаєте тепер, де ваша карта? Ні! Але знаєте її бодай з виду, а я не знаю зовсім нічого. Я ж не мав карт навіть в руках! Дозвольте мені на хвилину колоду!"

Ш. відчисляє явно (не в голос!), котрою картою від верху є тепер його колишня спідня карта. Нпр. вона тепер 10-та від верху. Запам'ятати це число. Віддає колоду знову П. і просить:

"Стільки карт згори, скільки виносило число вашої карти,

здійміть зверху і перенесіть на спід колоди. Зроблене? Добре!"

Тепер трохи театру і приходить драматично-напружене закінчення:

"Ще і далі ніхто з нас не знає, де ця карта. Та ось бачу, що наш доктор знає. Він самий несвідомий того, що він знає, але він нам скаже. Будь ласка, думайте сильно на ту карту і дайте мені вашу руку, щоб я зміряв ваш пульс! Числить голосно — 1, 2, 3..., 8, 9, 10!"

III. дійшовши до 10, тобто до свого числа (гляди вгорі!) нагло вриває:

"Ось ваші нерви все сказали. Пульс на 10 затримався. Покажіть нам усім десятку від верху карту. Ваша? Ясно, що так, але і мене коштувало це нервів, бо ми діяли спільно!"

Ще раз коротко про хід тієї штучки:

Мало карт, 20-30, знати спід.

1. Дати задумати число публіці.

2. Дати публіці перевірити, яка карта в колоді відповідно тому числові.

3. Переложити кілька разів по дві купинки.

4. Відчислити свій спід, котрею вона лежить згори — число штукаря.

5. П. перекладає в колоді стільки карт згори по спід, скільки становить її число.

6. Число III. подає тепер, котрею картою згори є задумана.

КІЛЬКА СЛІВ НА ЗАКІНЧЕННЯ

Якщо Ви цю збілочку переглянули, Вам уже ясні всі видимі і невидимі секрети штучок з картами.

Ще раз раджу тримати темп і ніколи не завертати. Якщо Ви знаєте, що цього вечора будете забавляти гостей, найкраще приготувати собі в кишені дві-три колоди карт, заздалегідь зложивши в них карти для якоїсь штучки. Будьте завжди приготівані, що П. скаже: "Дайте, я помішаю!" Дайте, нехай мішає, скільки хоче, легковажно скажіть "робіть те, що я вам казатиму!", продукуйте "Два влюблені в одну", або "Чарівні пальці", або "Зачарована скатерть" і т. д. Навчіться заздалегідь переставити штучку з рейок "знаний спід" на "знаний верх". Це може бути Вам коначне.

Скільки разів є тільки нагода, щоб П. без Вашого відома пересувала карти і т. д. (напр. "Маргінес" чи інше), виходить навіть з кімнати і тих кілька секунд, коли на Вас ніхто не вважає, використайте на укладення карт для якоїсь легшої штучки. Якщо Вам треба більше часу, щоб укласти цілу колоду для штучки ("Сидеричний маятник", "Килим", "Проба нервів"), дайте П. якусь картову загадку, і самі виходіть на довшу хвилину з кімнати.

Ви мабуть завважили, що багато штучок має одну і ту саму тему: Знайти якусь карту. Ефекти тих штучок полягають на закінченні їх. Тому не тримайтеся дослівно того, що подане у збіроцці, але виберіть собі закінчення, яке Вам підходить чи більш Вам подобається, навіть те, в якому Ви більше вправлені.

На цьому кінчимо і бажаємо успіху.

