



Sprechende Karten

Bedienungsanleitung



Trick 1:

Ein Zuschauer sucht sich eine Karte aus; der Zauberer kann sofort sagen, um welche Karte es sich handelt – dies liest er aus dem Gesicht des Zuschauers ab...

Trick 2:

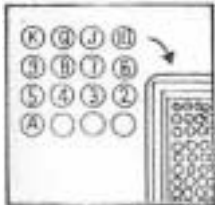
Ein weiterer Zuschauer sucht sich eine Karte aus; der Zauberer errät sie, indem er sie nur befühlen muss.

Trick 3:

Ein anderer Zuschauer wählt eine Karte und der Zauberer weiß wieder, um welche es sich handelt – mit einem Hörtest (wie sich die Karte „anhört“)

Das 1. Geheimnis (benötigt Vorbereitung)

Bevor Sie den Trick vorführen können, müssen Sie folgendes erst einmal sorgfältig lesen, um die Zeichen und Positionen auf der Rückseite der Karte richtig deuten zu können. Der Clou ist nämlich, dass die 52 Karten von hinten wie gewöhnliche Spielkarten aussehen; wenn Sie die Karten aber genauer untersuchen, werden Sie feststellen, dass auf jeder Kartenrückseite eine andere Markierung ist. Sie befinden sich jeweils in der oberen linken und in der unteren rechten Ecke. Wichtig für Sie sind dabei nur die ersten vier Zeilen bzw. Linien, die, wie Sie sehen, aus Kreisen bestehen.

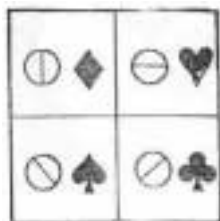


Befindet sich die Markierung nun im 1. Kreis (von links) der 1. Linie (von oben), handelt es sich um den König. Ist aber der 2. Kreis der 1. Linie markiert, es ist die Königin; beim 3. Kreis ist es der Joker und beim 4. die 10.

- In der 2. Linie: 1. Kreis = 9
- 2. Kreis = 8
- 3. Kreis = 7
- 4. Kreis = 6

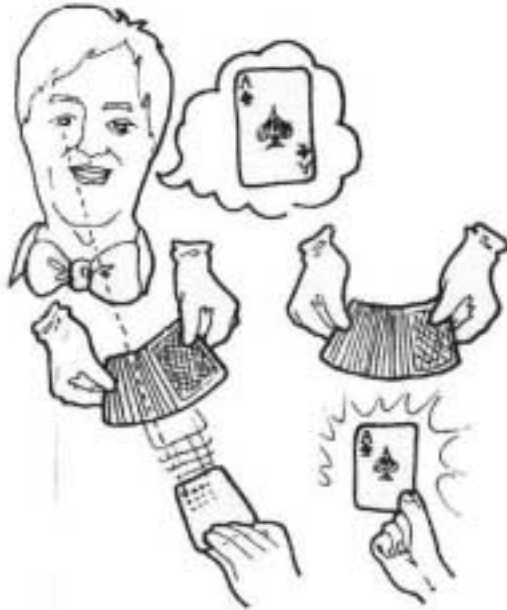
In der 3. Linie (von links nach rechts): 5, 4, 3, 2

In der 4. Linie befindet sich nur an erster Stelle noch das As.



Damit Sie feststellen können, ob es sich um ein Pik-, Herz-, Karo- oder Kreuz-Blatt handelt, kommt es darauf an, WIE diese Kreise nun markiert sind. Dies entnehmen Sie bitte der Abbildung oben.

Vorführung des 1. Tricks:



1. Mischen Sie den Kartenstapel und lassen einen Zuschauer eine Karte wählen, die er sich merken soll.
2. Während er sie Ihnen zurückgibt, schauen Sie sich schnell die Markierung auf der Rückseite an, die sie jetzt ja lesen können. Legen Sie die Karte auf den Tisch, schauen Sie dem Zuschauer ins Gesicht und sagen Sie, welche Karte es ist, was Sie einfach aus seinem Gesicht gelesen haben!

Vorführung Trick 2:



1. Mischen Sie den Kartenstapel mehrere Male und starten Sie das gleiche Spiel.
2. Dieses Mal halten Sie sich die Karte (nachdem Sie natürlich die Markierung angeschaut haben) an Ihr Ohr und machen Sie so, als ob die Karte mit Ihnen spricht und nennen Sie, um welche es sich handelt.

Vorführung Trick 3:



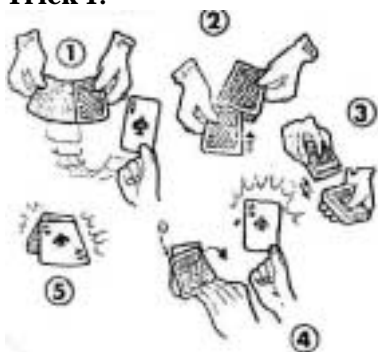
Wieder das gleiche Spiel, nur dieses Mal behaupten Sie, dass Sie alleine durch Befühlen der Karte herausgefunden haben, um welche es sich handelt.

Das 2. Geheimnis:



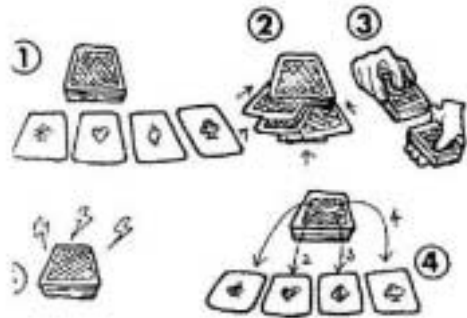
Wie Sie festgestellt haben, laufen die Karten leicht konisch zu. Wenn sie eine Karte vom Stapel nehmen und Sie diese, mit der Vorderseite um 180° gedreht, in den Stapel wieder zurück tun und dann mit Ihren Fingern an der Seite des Stapels entlang nach oben fahren, können Sie diese Karte leicht wieder aufspüren.

Trick 1:



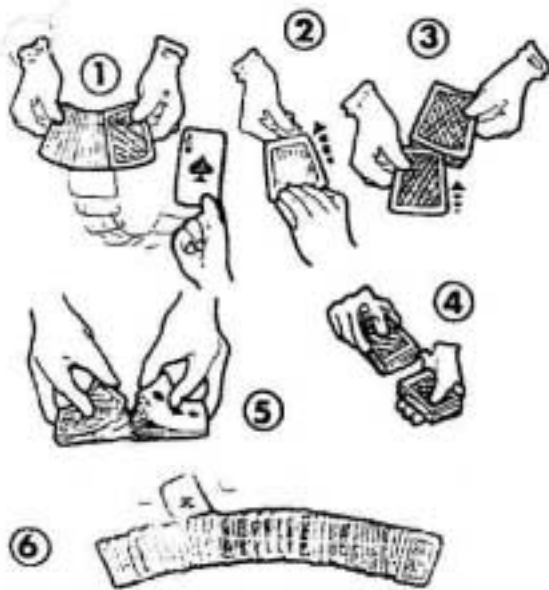
Ein Zuschauer wählt eine Karte aus und merkt sich das Bild und die Zahl. Sie wird wieder in den Stapel zurückgesteckt, der von dem Zauberer gemischt wird. Die Karte erscheint auf wundersame Weise als oberste auf dem Stapel. (Die Vorgehensweise bei diesem Trick entnehmen Sie bei „Das 2. Geheimnis“) (Abb.1-5)

Trick 2:



4 Asse werden vom Stapel genommen und werden, jedes As für sich, an jeweils unterschiedlichen Stellen wieder in den Stapel gesteckt. Dann wird er gut durchgemischt. Nach dem Zauberspruch des Magiers befinden die 4 Asse sich plötzlich alle zusammen an oberster Stelle auf dem Stapel. (Wie dieser Trick funktioniert, wird gleich erläutert.)

Trick 3:

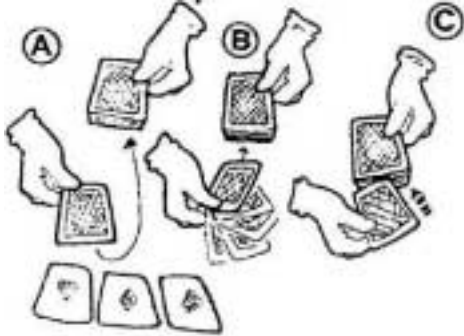


Ein Zuschauer wählt eine Karte aus und merkt sie sich. Sie wird in den Stapel zurückgesteckt, der vom Zauberer gut durchgemischt wird. (siehe Abbildung!). Die Karten werden über den Tisch ausgebreitet – und die einzigste Karte die nach oben zeigt ist die Karte, die ausgewählt war.

Vorführung Trick 2:



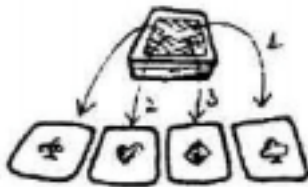
1. Zeigen Sie den Stapel Karten von vorne und entnehmen Sie dabei die 4 Asse.



2. Drehen Sie diese Karten um 180°, nachdem Sie diese aufgenommen haben, und stecken Sie die Karten an unterschiedlichen Stellen in den Stapel.

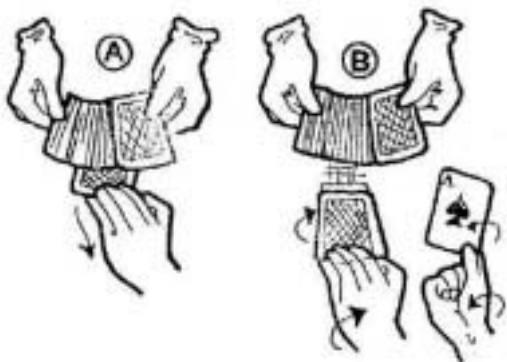


3. Mischen Sie den Stapel mehrere Male. Fühlen Sie am Rand des Stapels entlang und finden Sie so die 4 Asse wieder, die Sie dann an oberster Stelle auf den Stapel legen.

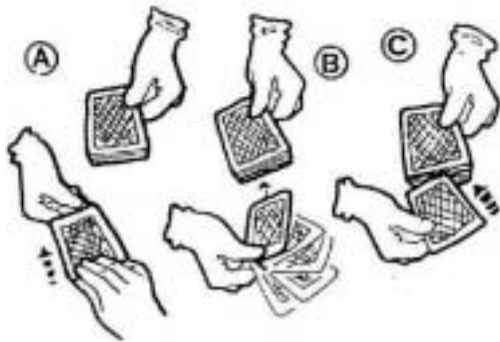


4. Drehen Sie also die obersten 4 Karten nach und nach um und beweisen, dass es sich hierbei um die 4 Asse bzw. den handelt.

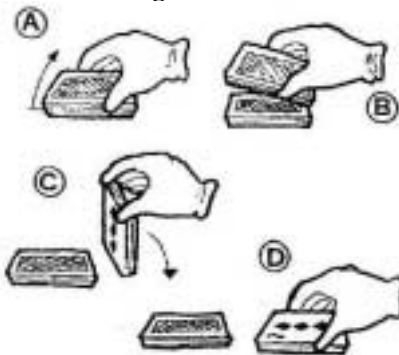
Vorführung 3. Trick:



1. Ein Zuschauer wählt eine Karte aus und merkt sie sich.



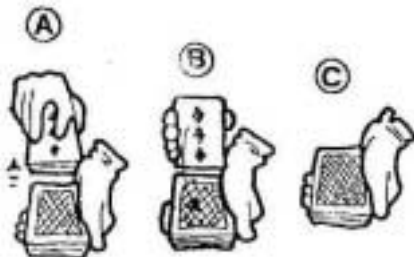
2. Der Zauberer steckt die Karte wieder in den Stapel zurück – natürlich erst nachdem er sie wieder um 180° gedreht hat und ohne auf die Vorderseite zu sehen.



3. Der Zauberer zerteilt den Stapel nun in 2 Hälften. Den einen legt er mit der Vorderseite nach unten, den anderen mit der Vorderseite nach oben hin (siehe Abbildung)



4. Die Karten werden nun wie in der Abbildung zusammengemischt; das Publikum kann sehen, dass sie komplett durcheinander sind: einige Karten zeigen nach oben, einige nach unten.



5. Der Zauberer fühlt nun wieder an der Seite des Stapel entlang; die unten abstehenden zieht er aus dem Stapel heraus. Da dies nun alle sein müssten, die mit der Vorderseite nach oben zeigen, legen Sie diese nun wieder mit der Vorderseite nach unten auf den Stapel zurück.



6. Legen Sie den Stapel auf den Tisch und breiten Sie ihn aus, um zu zeigen, dass die einzige Karte die jetzt noch mit der Vorderseite nach oben zeigt, die gewählte ist.

Sicherheitshinweise & Gewährleistung

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit den Funktionen dieses Gerätes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher stets gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Sie erhalten bei Kauf dieses Gerätes zwei Jahre Gewährleistung auf Defekt bei sachgemäßem Gebrauch.
- Bitte verwenden Sie das Gerät nur für die in dieser Anleitung beschriebenen Funktionen. Eine anderweitige Verwendung führt eventuell zu Beschädigungen am Produkt oder in der Umgebung des Produktes.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes ist aus Sicherheitsgründen nicht erlaubt.
- Öffnen Sie das Produkt niemals eigenmächtig.
- Führen Sie Reparaturen nie selber aus.
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder den Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.

ACHTUNG:

Bei Schäden, die durch unsachgemäße Bedienung resultierend aus der Nichtbeachtung dieser Bedienungsanleitung oder der Sicherheitshinweise entstehen, erlischt der Garantieanspruch.

Es wird keine Haftung für Folgeschäden übernommen.

Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten!





Cartes parlantes

Mode d'emploi



Tour 1:

Un spectateur choisit une carte et vous devinez directement laquelle c'est ... en le voyant dans son visage

Trick 2:

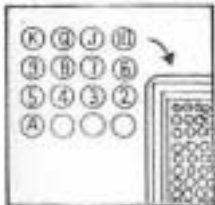
Un autre spectateur choisit une carte et vous devinez directement laquelle c'est ... en touchant simplement la carte.

Trick 3:

Un autre spectateur choisit une carte et vous devinez directement laquelle c'est ... en écoutant la carte.

Le premier secret (nécessite une préparation)

Avant de présenter ce tour, vous devez lire attentivement ce qui suit afin de comprendre les signes au dos des cartes. L'astuce est que toutes les cartes se ressemblent mais lorsque vous les regardez de plus près, vous remarquez des marquages. Les marquages se trouvent en haut à gauche et en bas à droite. La ligne qui nous intéresse est uniquement la première.

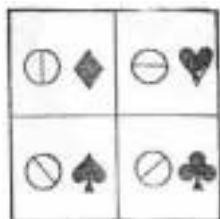


Si le marquage se trouve dans le premier rond (de gauche) de la première ligne, il s'agit d'un roi. Si le deuxième rond est marqué, il s'agit d'une reine et ainsi de suite.

Dans la deuxième ligne: 1er Rond = 9
 2ème Rond = 8
 3ème Rond = 7
 4ème Rond = 6

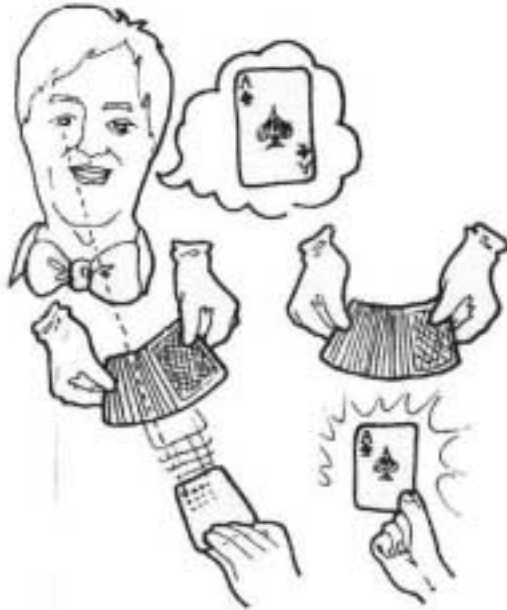
Dans la 3ème ligne (de gauche à droite): 5, 4, 3, 2

Dans la 4ème ligne se trouve uniquement l'as en première position.



Afin de déterminer la couleur de la carte, regardez le marquage si ci-dessus.

Démonstration du 1er tour:



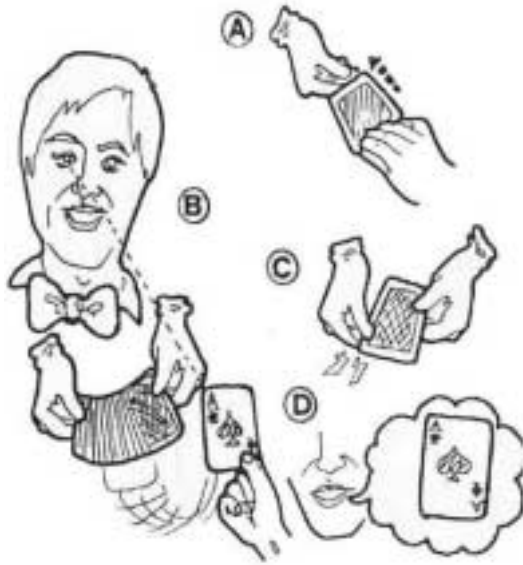
3. Mélangez les cartes et laissez un spectateur choisir une carte afin qu'il la mémorise.
4. Pendant qu'il vous la redonne, regardez brièvement le marquage afin de déterminer quelle carte c'est. Posez la carte sur la table et regardez la personne dans les yeux afin de deviner la carte. Dites lui la carte après quelques secondes.

Démonstration du tour N°2:



3. Mélangez les cartes plusieurs fois de suite et recommencez les mêmes opérations que le tour précédent.
4. Tenez cette fois ci la carte près de l'oreille afin de faire croire que la carte vous parle puis dites quelle carte c'est.

Démonstration du 3ème tour:



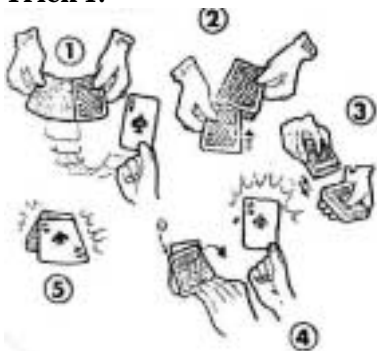
Même manipulations sauf que vous faites croire que c'est en touchant la carte que vous la devinez.

Le 2ème secret:



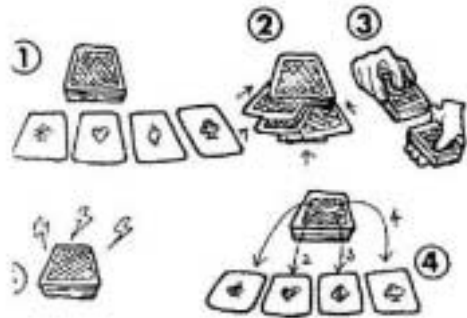
Comme vous avez dû le remarquer les cartes sont légèrement en forme conique. Si vous enlever une carte du tas et que vous la remettez en la retournant, vous la retrouverez rapidement.

Trick 1:



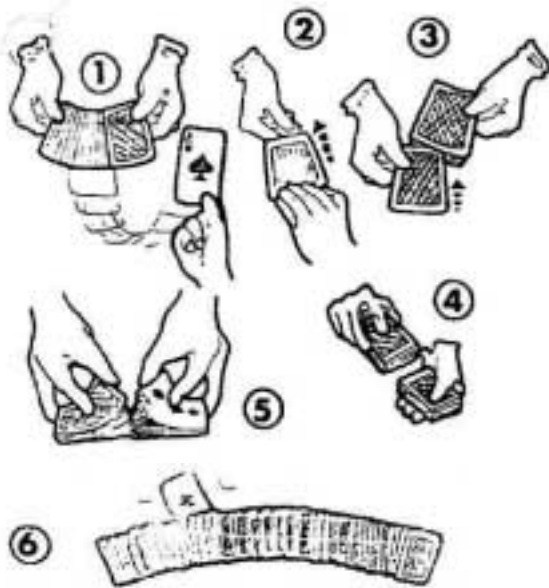
Un spectateur choisit une carte et retient la figure. La carte est ensuite remise dans le tas par vous. Mélangez maintenant les cartes. Comme par magie la première carte est celle choisie par le spectateur. (voir les explications dans la partie "le 2ème secret")

Tour N°2:



Sortez les 4 as et remettez-les dans des endroits différents du jeu. Mélangez les cartes. Comme par magie les 4 as se trouve en haut de la pile. (L'astuce est expliquée un peu plus bas)

Tour N° 3:

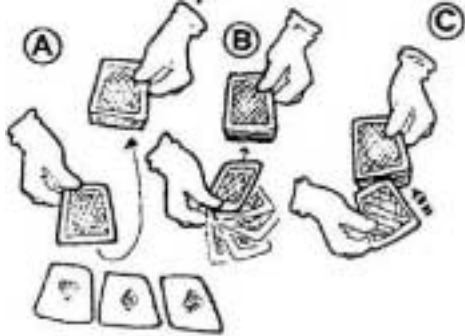


Un spectateur choisit une carte et la mémorise. La carte est ensuite remise dans le tas puis le tas est mélangé (voir image). Etalez les cartes sur la table et la seule carte qui ressort est la carte choisie par le spectateur.

Démonstration du tour N° 2:



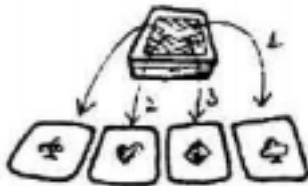
5. Montrez le tas de carte devant vous et enlevez les quatre as de cette position.



6. Retournez ces cartes à 180° et remettez les à des endroits différents du tas.

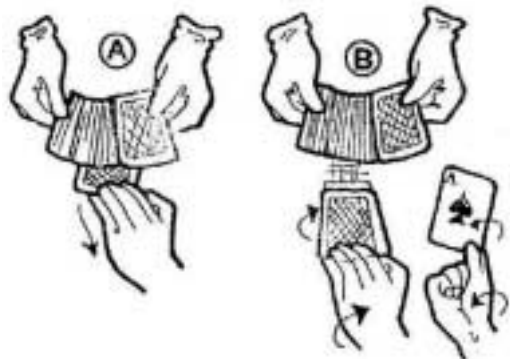


7. Mélangez les cartes plusieurs fois. Retrouvez les 4 as en tâtonnant le tas puis mettez les au-dessus.

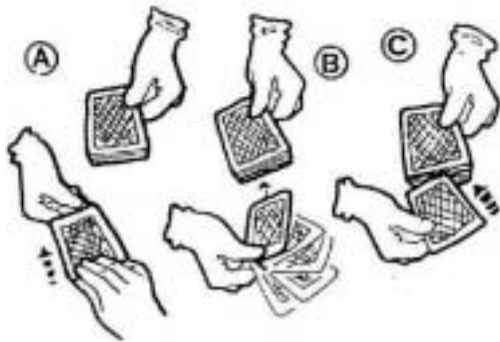


8. Retournez les 4 premières cartes une par une afin de montrer au public que c'est bien les quatre as.

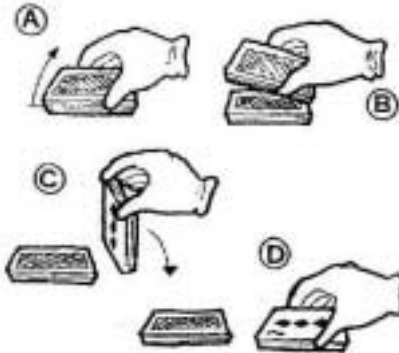
Démonstration du 3ème Tour:



7. Un spectateur choisit une carte et la mémorise.



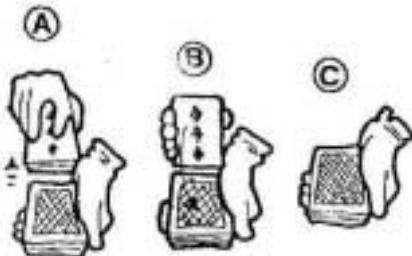
8. Remettez la carte dans le tas en la retournant à 180°.



9. Couper maintenant le tas en deux. Un tas étant posé à l'endroit et l'autre à l'envers (voir image)



10. Les cartes vont être mélangées ainsi et le public verra bien que certaines cartes sont à l'envers.



11. Le magicien tâtonne à nouveau le tas et sort les cartes qui ont le bord sortant. Ce sont celles qui montrait vers le haut juste avant. Ils les sort et les remet à l'endroit dans le tas.



12. Posez les sur la table et étalez-les. L'unique carte qui est retournée est celle choisie par le spectateur.

Conseils de sécurité

- Ce mode d'emploi vous sert à vous servir correctement du produit. Gardez-le précieusement afin de pouvoir le consulter à tout moment.
- N'utilisez l'appareil que comme indiqué dans la notice. Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation du produit.
- N'ouvrez pas l'appareil, sous peine de perdre toute garantie.
- N'essayez pas de réparer l'appareil vous-même.
- Faites attention lorsque vous manipulez votre produit. Une chute ou un coup peuvent l'abîmer.

ATTENTION:

Utilisez l'appareil uniquement tel qu'il est décrit dans la notice. Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation du produit.

Nous ne sommes pas responsable des conséquences inhérentes à un dommage.

