

Grosse Kartenschule 1

Art-Nr.: 3647 / GTIN: neu / Marke: [Giobbi, Roberto](#)



25,90EUR

inkl. 19% USt. zzgl. Versand

🚫 Nur noch ein Exemplar vorhanden!

DVD, deutsch Widmung, Dankeschön, Vorwort von Juan Tamariz, Einleitung zu Band 1, Die Kunst mit Karten zu zaubern, Eine kleine Geschichte der Spielkarten, Instrumente und Werkzeuge, Kapitel 1 - GRUNDLEGENDE TECHNIKEN: Die Austeilposition, Die Abhebebeziehung, Die erhöhte Austeilposition, Egalisieren des Spiels, Das Rundherum-Egalisieren des Spiels, Spiel vollständig abheben, Ausbreiten von Karten zwischen den Händen, Karten herausuchen beim Ausbreiten zwischen den Händen, Abdröbbeln von Karten, Austeilen von Karten, Karten austeilen bildunten - Drawmethode, Karten austeilen bildoben - Studmethode, Das Schwingabheben, Der Spalt, Der Kleinfingerspalt, Kleinfingerspalt unter der obersten Karte - zueihändig, Kleinfingerspalt unter der obersten Karte - einhändig, Kleinfingerspalt unter mehreren Karten, Der Daumenspalt, Die Stufe, Das Rauschen, Das Kartenband, Das Kartenetui vorbereiten, Spiel aus dem Etui nehmen, Kapitel 2 - TECHNIKEN DES ÜBERHANDMISCHENS : Das Überhandmischen, Das Abmischen von Einzelkarten, Kontrolle der obersten und der untersten Karte, Kontrolle des oberen Spielteils - Injogmischen, Kontrolle des unteren Spielteils, KUNSTSTÜCKE MIT DEM ÜBERHANDMISCHEN I, Gedankenbuchstabieren, Der Zuschauer hebt bei den Assen ab, Kapitel 3 - TECHNIKEN DES FALSCHABHEBENS I: Optisches Abheben aus der Hand, Falsches Schwingabheben, Einfaches Falschabheben, Dreierfalschabheben, Das Slipabheben aus Austeilposition, KUNSTSTÜCKE MIT DEM FALSCHABHEBEN I, Hattrick, Paare, Kapitel 4 - KARTENKONTROLLEN: Kontrolle mit Überhandmischen, Die Hoppla-Kontrolle, Der schräge Einschub, Kontrolle mit

Peek, Kontrolle mit Überhandmischen (nach Peek), Kontrolle von 2 Karten mit Peek, Mehrfachkontrolle mit Peek, Einkartenvolte, Weitere Kontrollmethoden, KUNSTSTÜCKE MIT KARTENKONTROLLEN, Die Zufallskarte, Die Frage ist..., Kapitel 5 - FORCIERTECHNIKEN I: Die Kreuzforce, Forcieren nach Ed Balducci, Forcieren nach Goldin, 10er und 20er Force, KUNSTSTÜCKE MIT DEM FORCIEREN I, Der Lügendetektor, Noch einen Schritt weiter..., Kapitel 6 - TECHNIKEN DES RIFFELMISCHENS: Das verdeckte Riffelmischen, Das Egalisieren nach dem Riffelmischen, Das offene Riffelmischen, Kontrolle bestimmter Spielteile mit Riffelmischen, Riffelmischen in der Luft mit Wasserfall, KUNSTSTÜCKE MIT RIFFELMISCHTECHNIKEN: Schwarz-rot Lokalisierung, Royal Flush Finale, Kapitel 7 - TRANSFERABHEBEN: Das Doppeltabheben, Das Dreifachabheben von oben nach unten, Dreifachabheben von unten nach oben, KUNSTSTÜCKE MIT TRANSFERABHEBEN, Dreifache Übereinstimmung, Die Glückskarte, Kapitel 8 - DAS GLISSIEREN: Das Glissieren, KUNSTSTÜCKE MIT DEM GLISSIEREN: Die Akrobatenfamilie, Der Coué-Test, Kapitel 9 - DAS SICHTEN: Allgemeine Bemerkungen zum Sichten, Sichten beim Riffeln - Karte oben, Sichten beim Dublieren - Karte oben, Sichten beim Riffelmischen - Karte oben, Sichten beim Rundherumegalisieren - Karte unten, Situationelles Sichten - Karte unten, Sichten - Karte Spielmitte, Abschliessende Bemerkungen, KUNSTSTÜCKE MIT DEM SICHTEN: Kartenfang, Unmöglich!, Kapitel 10 - DIE LEITKARTE: Setzen von Leitkarten, Leitkarte im Fächer, Leitkarte im Kartenband, Sichten und Setzen, Lokalisierung, Identifikation und Kontrolle mit Leitkarte, Kontrolle im Kartenfächer, Kontrolle im Kartenband auf dem Tisch, Weitere Gedanken zur Leitkarte, KUNSTSTÜCKE MIT DER LEITKARTE, Das Supergedächtnis, Paul Rosinis Kartenmirakel, Zweifache Lokalisierung, Kapitel 11 - DAS DUBLIEREN I: Dublieren mit Vorzeigen, Dublieren auf dem Spiel, KUNSTSTÜCKE MIT DEM DUBLIEREN I, Zweifache Transposition, Die Karte in der Hand, Kapitel 12 - DIE TECHNIKEN DES HINDUMISCHENS: Das Hindumischen, Sichten der untersten Karte mit Hindumischen, Setzen einer Leitkarte mit Hindumischen, Forcieren mit Hindumischen, Kartenkontrolle mit Hindumischen, Kontrolle einer einzelnen Karte, Kontrolle mehrerer Karten, KUNSTSTÜCKE MIT DEN TECHNIKEN DES HINDUMISCHENS: Die Maguskarte, Die Glückskarte, Kapitel 13 - ZIERTECHNIKEN I: Anwendung von Ziertechniken, Umdrehen der obersten Karte I, Umdrehen der obersten Karte II, Umdrehen der obersten Karte III, Das Charlierabheben, Twistabheben, Die Bumerangkarte, Sprudel-Riffelmischen, Jack Merlin Riffelmischen, Die Pop-Up Karte, Aufzieh-Gag, Der Zweihandfächer, Der weite Einhandfächer, Der umgekehrte Einhandfächer, Kartenband umdrehen, Anmerkungen
