

Explicacion del escamoteador.

El que quiera operar con este aparato debe, ademas tener delante de el escamoteador, una mesa cubierta de trapo la cual produce sus juegos de manos; el debe estar muy ejercitado antes de ahora, ~~por~~ por que la destreza y la elocuencia son las que rodean estos juegos inconcebibles a los ojos de los espectadores.
Los granos produciendo al instante flores por fuerza magica.

Colocar el vaso sobre una mesa relatando a los espectadores que por fuerza magica estos granos producen bellas flores rapidamente y durante todas las estaciones del año. El vaso está lleno de tierra sobre el cual vos meteis los granos diciendo que este pequeño caserío no tiene necesidad del calor para producir flores: con este fin cubrir el vaso del cilindro y diciendole: un ramillete magnifico

La explicacion de este juego.

Colocar visiblemente el pequeño vaso sobre la mesa de modo que el otro vaso llevandole las flores esté escondido bajo el cilindro que vos pondreis en el vaso que contiene los granos con apariencia de producir el calor. Por esto el vaso de las flores cubre el vaso de los granos y aparecerá si vos quitais el cilindro con precaucion.

ES.1037.AHP/27.1.06//LVP/73:2

(Las cartas cambiantes)

Enrenada por la mitad (correctas figuras de)

leg-73-1992

Tomando en la mano ~~en~~ un cierto
numero de cartas como para jugar, se neci-
sita poner en cima una carta de verdadera y to-
das las otras que son cartas de juego; entorces
se barajan barajan, se vuelven y se abran o
cortan y despues se vuelven a tomar las cartas
no dejando ver nada que sea la calicatura

La Cartera o por la moneda

Una moneda qualquiera que no sea muy gruesa
de se coloca en la divisione o compartimiento de papel
de la cartera; se cierra la cartera, se puen-
nuncia la formula magica y volviendola se
abre dicha cartera de donde la moneda a dexa
parecido. Para hacer aparecer de nuevo la moneda
se abre la cartera con la debida precaucion
por el otro lado

La bola india que se muere y
se para cuando se la manda.

La bola esta provista de un pequeño mecanismo
que quita el movimiento cuando se tira del
cordon del cual se pone una punta bajo el
pie y la otra se tira de la mano, se pide a quien
alquiera de los espectadores que de la boca
de alto cuando le parezca y entorces se
tira de la cuerda en

Dos pedaxos inseparables de madera

El escarroteador los tiene en la mano de ma-
nera que estos se encuentren bien unidos
en lo alto o arriba y que el

van que se agujeraban: se junde a uno que
corte el cordón entre los pedanos de madera:
los repara por arriba y enseña el cordón
que parece estar cortado; despues junta
los pedanos, sigila o hace sigilar a guisa de quien
por debajo y tira el cordón que parece a lue-
to a unirse

La caja de balas

El encantador enseña la caja vacia y
despues de abre abrir puesto en ella una bala
levanta con rapididad la caja de manera que
la bala quede en la tapa o covertera y
el encantador entonces hace como que mira en
la dirección en que la bala a desgraciada
Despues de abrir puesto la caja de lado hace agarrar
con una segunda bala en otro lado procurando
colocarla otra vez en la caja mediante su inteligencia
en el arte mágico. Consiste esto en que al poner
la caja sobre la mesa la bala cae por si misma de
la tapa o covertera, de modo que abriendola desgracia
la bala vuelve a parecer en la caja.

Los corales

Estos corales pueden ser arranguado del cordón
mientras una persona tiene cogido a este por la
dos puntas, la juntura o pegadura se encuentran

no ay mas que dar ~~yo~~ con quicquid el
cordon para saber de que manera parezca que
esta siempre unido el cordon. Al hacer este juego
se pide a uno de los espectadores que tenga las dos
juntas del cordon con las dos manos