Egyszer volt Budán kutyavásár.

Kellékek:

A következő ábrák:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_00szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_01szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_02szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_03szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_04szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_05szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_06szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_07szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_08szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_09szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_10szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_11szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_12szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_13szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_14szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_15szám.bmp |

Az ábrákon kutyák láthatóak, illetve minden kutya mellett ott láthatóak a kutyák értéke. A kutyák értékét a kutyák bundájának (farkának) színe, illetve a kutya fülének (mellényének, pofijának, tappancsának) színe határozza meg.

Legyen a fehér bunda értéke *A*, legyen a fehér fül értéke *a*.

Legyen a szürke bunda értéke *B*, legyen a szürke fül értéke *b*.

Legyen a fekete bunda értéke *C*, legyen a fekete fül értéke *c*.

Legyen a vörös bunda értéke *D*, legyen a vörös fül értéke *d*.

Most *a*=0, *b*=1, *c*=2, *d*=3, A=0, *B*=4, *C*=8, *D*=12.

Így például a fekete bundájú vörös fülű kutya értéke *C*+*d*=11, a vörös bundájú, fekete fülű kutya értéke *c*+*D*=14.

A továbbiakban legyen *S*=*A*+*a*+*B*+*b*+*C*+*c*+*D*+*d*.

Kártyák. A kártyákon legyenek számok, és a számok között legyen ott a 30-as mindenképpen.

Előadás:

A bűvész a nézővel kiválasztatja azt a kártyát, amelyiken a 30-as szám szerepel.

Első módszer:

A bűvész letesz az asztalra három számkártyát hátlappal felfelé egymás mellé. A középső számkártyán legyen a 30-as szám. A bűvész tudja, hogy melyik számkártyán melyik szám van, és ezt csak a bűvész tudja. Ezután a bűvész megkéri, hogy mutasson a jobb kezével az egyik kártyára. (Figyelem: Most és a későbbiekben is fontos, hogy a bűvész a nézőt arra kéri, hogy mutasson valamelyik kártyára, nem pedig arra kéri, hogy válassza ki valamelyik kártyát.)

Ha a néző a középső kártyára mutat, akkor minden jó, mert a néző elsőre a 30-as számú kártyát választotta. A nézőt kicsit befolyásolni lehet a döntésben azzal, hogy a középső kártyát egy kicsit a nézőhöz közelebb helyezzük el, az ilyen elrendezések esetén legnagyobb valószínűséggel a néző a középső kártyára fog mutatni.

Ha a néző nem a középső kártyára mutat, hanem az egyik szélső kártyára, nincs semmi baj, hiszen a néző a bűvész kérésének megfelelően nem választott kártyát, csak rámutatott valamelyik kártyára. Ekkor a bűvész megkéri a nézőt, hogy mutasson egy másik kártyára. Ha ekkor a néző a másik szélső kártyára mutat, akkor megint minden jó, mert ekkor a választott kártya az lesz, amelyikre a néző egyszer sem mutatott. Tulajdonképpen a néző ebben az esetben a két szélső kártyát selejtezte ki, amelyekre a jobb illetve a bal kezével rámutatott.

Ha a néző először az egyik szélső kártyára mutatott a jobb kezével, másodjára a középső kártyára mutatott, akkor a bűvész félreteszi a másik szélső kártyát azzal, hogy ez nem kell, mondván, hogy a néző ezt a kártyát egyszer sem választotta. Így maradt két kártya: az egyik szélső kártya és a 30-as kártya, amelyik eredetileg középen volt. Ekkor a bűvész megkéri a nézőt, hogy tegye rá a jobb kezét valamelyik kártyára. (Fontos: nem elég most csak mutatni, hiszen itt most újabb kártyaválasztás történik, és ha másképpen történik a kártyaválasztás, a nézőnek a figyelme a kártyaválasztás lényegéről elterelődik) Ha a néző a 30-as kártyára teszi a kezét, akkor megint minden jó, mert a néző ezt a lapot választotta. Ha a néző nem a 30-as kártyára teszi a kezét, akkor ezt a kártyát félre kell tenni, és marad a 30-as kártya, amelyik eredetileg középen volt, és ekkor ez lesz a választott kártya.

Tehát így is, úgy is a néző a 30-as kártyát választotta. Egy kicsit a bűvész a néző figyelmét el tudja terelni azzal, amikor néző rámutat valamelyik kártyára, vagy ráteszi a kezét valamelyik kártyára, a bűvész megkérdezi a nézőt, hogy miért arra a kártyára mutatott vagy tette rá a kezét. Esetleg a bűvész, ha úgy látja jónak, a néző változtathat, azaz rámutathat vagy ráteheti a kezét másik kártyára, a néző figyelme a kártyaválasztás lényegéről megint elterelődik.

Második módszer:

A bűvész sok számkártyát használ, legalább kb. 30-at, amelyek egy kártyacsomagot alkotnak. A kártyacsomag tetején van a 30-as kártya, de erről a nézőnek nem kell tudnia, A csomagban minden lap hátlappal felfelé néz. A bűvész megkéri a nézőt, hogy vegyen le valamennyi kártyát egyszerre, fordítsa meg a levett kártyákat összefogva számozott oldalukkal felfelé, majd ezeket a megfordított kártyákat szintén összefogva tegye a csomag maradék részére. Ekkor a bűvész a néző figyelmét elterelheti azzal, hogy megállapítja, hogy a csomag tetején melyik számozott kártya van, de hozzáteszi azt is, hogy nem ez lesz a választott kártya. Ezután a bűvész megkéri a nézőt, hogy vegyen le valamennyi, az előbb levett kártyáknál több kártyát egyszerre, fordítsa meg a levett kártyákat összefogva számozott oldalukkal felfelé, majd ezeket a megfordított kártyákat szintén összefogva tegye a csomag maradék részére. Ekkor a bűvész a néző figyelmét megint elterelheti azzal, hogy megállapítja, hogy a csomag tetején melyik számozott kártya van, de hozzáteszi azt is, hogy nem ez lesz a választott kártya. Most a csomag tetején olyan kártyák vannak, melyeknek a számozott oldaluk felül, hátlapjuk alul van. Most a csomag alján olyan kártyák vannak, melyeknek a hátlapjuk felül, számozott oldaluk alul van. Ekkor a választott kártya a csomagban felülről haladva a legelső olyan kártya lesz, amelynek a hátlapja van felül, és ez éppen a 30-as kártya.

Harmadik módszer (keresztbe tevéses módszer)

A bűvész sok számkártyát használ, legalább kb. 30-at, amelyek egy kártyacsomagot alkotnak. A kártyacsomag alján van a 30-as kártya, de erről a nézőnek nem kell tudnia, A csomagban minden lap hátlappal felfelé néz. A bűvész utasítására a néző egyszerre leemel valamennyi lapot a csomag tetejéről, ezeket a lapokat hátlappal felfelé összefogva leteszi. A megmaradt lapokat a néző szintén hátlappal felfelé összefogva ráteszi az előbb leemelt lapokra, de 90°-kal elfordítva. Hogy a néző figyelme elterelődjön, a bűvész kicsit beszélget a nézővel, például a kutyatartás felelősségéről. Mivel az esetek nagyon nagy többségében a néző nem tartja lényegesnek ezt a kártyaemelést, így a későbbiekben nem emlékszik arra, hogy a legalsó 90°-kal elfordított kártya hogy került oda. A beszélgetés után a bűvész megkéri a nézőt, hogy fordítsa meg összefogva a 90°-kal elfordított lapokat számozott oldalukkal felfelé, és ekkor a legfelső megfordított lap lesz a választott lap, ami éppen a 30-as kártya.

A második és a harmadik módszer során, a módszerek elején a következő hamis emelés is alkalmazható: A bűvész kezében fogja a kártyacsomagot, és a tetejéről valamennyi lapot összefogva letesz az asztalra. Ezután a kártyacsomag megmaradt részét ezután szintén leteszi az asztalra, távolabb, mint az előbb leemelt lapokat. Ezután a bűvész az elsőnek leemelt lapokat ráteszi a később letett lapokra. Mindezt gyorsan végrehajtva, a nézőnek úgy tűnik, hogy az emelés valódi.

Nyilván sok más módon ki lehet választatni a nézővel több számozott kártya közül a 30-as kártyát, ezek a módszerek a legismertebbek.

Ekkor kétféleképpen is eljárhat a bűvész.

Első eljárás:

A bűvész ezt a 16darab kutyás ábrát úgy helyezi el négy sorba és 4 oszlopba, hogy a következő tulajdonságok teljesüljenek:

* bármelyik sorban/oszlopban levő négy kutya bundájának (farkának) színe azonos legyen
* bármelyik sorban/oszlopban levő négy kutya fülének (mellényének, pofijának, tappancsának) színe azonos legyen.

Ezt az elrendezést a bűvész a nézővel is elvégeztetheti. Több ilyen elrendezés is létezik. Egy ilyen elrendezést mutat a következő táblázat:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_00szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_01szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_02szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_03szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_04szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_05szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_06szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_07szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_08szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_09szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_10szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_11szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_12szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_13szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_14szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_15szám.bmp |

Ha a kutyákat érték szerint foglaljuk táblázatba, ez az elrendezés a következőképpen néz ki:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *A*+*a* | *A*+*b* | *A*+*c* | *A*+*d* |
| *B*+*a* | *B*+*b* | *B*+*c* | *B*+*d* |
| *C*+*a* | *C*+*b* | *C*+*c* | *C*+*d* |
| *D*+*a* | *D*+*b* | *D*+*c* | *D*+*d* |

Ekkor ha úgy választ ki a néző vagy bűvész négy ábrát, hogy minden sorból és minden oszlopból pontosan egy ábra legyen kiválasztva, a kiválasztott ábrákon levő kutyák értékének összege mindig *S*=*A*+*a*+*B*+*b*+*C*+*c*+*D*+*d*, ami *a*=0, *b*=1, *c*=2, *d*=3, A=0, *B*=4, *C*=8, *D*=12 értékek mellett 30. És ez egyezik a néző által választott kártyán levő számmal, ami szintén 30.

Egy ilyen elrendezésből sorok cseréjével vagy oszlopok cseréjével, azaz a kutyák bundáinak értékeinek cseréjével vagy füleinek értékeinek cseréjével, illetve az elrendezés elforgatásával egy újabb ilyen elrendezés készíthető.

Második eljárás:

A bűvész ezt a 16darab kutyás ábrát úgy helyezi el négy sorba és 4 oszlopba, hogy a következő tulajdonságok teljesüljenek:

* Minden sorban/oszlopban levő ábrákon levő kutyák bundájának (farkának) a színe különbözzön. Tehát minden sorban/oszlopban pontosan egy darab fehér, szürke, fekete, vörös bundájú kutya legyen.
* Minden sorban/oszlopban levő ábrákon levő kutyák fülének (mellényének, pofijának, tappancsénak) a színe különbözzön. Tehát minden sorban/oszlopban pontosan egy darab fehér, szürke, fekete, vörös fülű kutya legyen.

Ezt például a következő három különböző típusú elrendezés lehet megvalósítani:

1. Az egyszínű kutyák a 4x4-es elrendezés sarkaiban vannak. Ez a típusú elrendezés a legkönnyebben megvalósítható. Például egy ilyen elrendezés a következő:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_00szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_11szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_14szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_05szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_13szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_06szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_03szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_08szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_07szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_12szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_09szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_02szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_10szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_01szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_04szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_15szám.bmp |

Ha a kutyákat érték szerint foglaljuk táblázatba, ez az elrendezés a következőképpen néz ki:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *A*+*a* | *C*+*d* | *D*+*c* | *B*+*b* |
| *D*+*b* | *B*+*c* | *A*+*d* | *C*+*a* |
| *B*+*d* | *D*+*a* | *C*+*b* | *A*+*c* |
| *C*+*c* | *A*+*b* | *B*+*a* | *D*+*d* |

1. Az egyszínű kutyák a 4x4-es elrendezés valamelyik átlójában vannak. Például egy ilyen elrendezés a következő:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_00szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_11szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_13szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_06szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_14szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_05szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_03szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_08szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_07szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_12szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_10szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_01szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_09szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_02szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_04szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_15szám.bmp |

Ha a kutyákat érték szerint foglaljuk táblázatba, ez az elrendezés a következőképpen néz ki:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *A*+*a* | *C*+*d* | *D*+*b* | *B*+*c* |
| *D*+*c* | *B*+*b* | *A*+*d* | *C*+*a* |
| *B*+*d* | *D*+*a* | *C*+*c* | *A*+*b* |
| *C*+*b* | *A*+*c* | *B*+*a* | *D*+*d* |

1. Az egyszínű kutyák a 4x4-es elrendezés valamelyik sorában vagy oszlopában vannak. Például egy ilyen elrendezés a következő, ahol az egyszínű kutyák az első sorban vannak:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_00szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_05szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_10szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_15szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_14szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_11szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_04szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_01szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_07szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_02szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_13szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_08szám.bmp |
| C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_09szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_12szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_03szám.bmp | C:\Users\user\AppData\Local\Microsoft\Windows\INetCache\Content.Word\kutya_06szám.bmp |

Ha a kutyákat érték szerint foglaljuk táblázatba, ez az elrendezés a következőképpen néz ki:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| *A*+*a* | *B*+*b* | *C*+*c* | *D*+*d* |
| *D*+*c* | *C*+*d* | *B*+*a* | *A*+*b* |
| *B*+*d* | *A*+*c* | *D*+*b* | *C*+*a* |
| *C*+*b* | *D*+*a* | *A*+*d* | *B*+*c* |

Mindhárom esetben az ilyen elrendezésből páros számú sorcserével vagy páros számú oszlopcserével, vagy a kutyák bundáinak értékeinek cseréjével vagy füleinek értékeinek cseréjével, illetve az elrendezés elforgatásával újabb ilyen elrendezések készíthetőek. Azonban ez a három elrendezéstípus a most említett műveletekkel egymásba nem vihetőek át.

A bűvész felhívja a néző figyelmét, hogy ekkor a következő speciális módokon kiválasztott kutyák értékeinek összege egyenlő a néző által kiválasztott *S*=30 számmal:

Bármelyik sorban az ott levő kutyák értékeinek összege egyenlő a néző által választott kártyára írt számmal.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Bármelyik oszlopban az ott levő kutyák értékeinek összege egyenlő a néző által választott kártyára írt számmal.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Bármelyik 2x2-es saroknégyzetben levő kutyák értékeinek összege egyenlő a a néző által választott kártyára írt számmal.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Bármelyik átlóban levő kutyák értékeinek összege egyenlő a néző által választott kártyára írt számmal.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Bármelyik úgynevezett törött átlóban levő kutyák értékeinek levő számok összege egyenlő a néző által választott kártyára írt számmal.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Bármelyik rácsnégyzetben levő kutyák értékeinek összege egyenlő a néző által választott kártyára írt számmal.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

A négyzet csúcsaiban levő kutyák értékeinek összege egyenlő a néző által választott kártyára írt számmal.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

A középső 2x2-es négyzetben levő kutyák értékeinek összege egyenlő a néző által választott kártyára írt számmal.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

A két szemközti oldalon levő 2-2 középső cellájában levő kutyák értékeinek összege egyenlő a néző által választott kártyára írt számmal.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

A néző általában nagyon meglepődik, hogy most ennyiféleképpen előáll az általa választott szám. Külön érdekesség, hogy ebben az elrendezésben 0-val kezdve és 15-tel bezárólag az összes egész szám előáll.

Az említett három elrendezésben más speciális módon is biztosan ki lehet választani négy darab kutyát, amelyek értékének összege egyenlő a néző által választott számmal, azaz, most *S*=30-cal.

A mutatvány megismételhető, de ekkor célszerű más számot választatni a nézővel. Ekkor némelyik kutya értékét meg kell változtatni. Például, ha a néző által választott szám *S*=34, akkor *D*=16 értéket használva a *D*=12 érték helyett, csak a négy vörös bundájú kutya értéke 4-gyel növekszik, a többi kutya értéke változatlan, így az előbb speciális módokon kiválasztott kutyák értékének összege minden esetben 34. De ha nem így változtatjuk meg a kutyák értékét, hanem úgy, hogy minden kutya értékét 1-gyel növeljük, akkor is a speciális módokon kiválasztott kutyák értékének összege minden esetben 34. Ez a változtatás elérhető úgy, hogy az *a*=0, *b*=1, *c*=2, *d*=3 értékeket 1-gyel növeljük, míg az *A*=0, *B*=4, *C*=8, *D*=12 értékeket változatlanul hagyjuk.

Ez a mutatvány sokféleképpen adható elő, a bűvész fantáziájára van bízva, hogy ezt a mutatványt hogy tudja variálni.