

Здравствуйте и процветайте

Здравствуйте и процветайте, дорогие волшебники, сочувствующие и прохожие с чувством юмора!

Впрочем, мы все поголовно волшебники, только кто-то забыл об этом, а кто-то тщательно скрывает свою волшебную сущность, но пока не случилось такого, чтобы у кого-то не получилось бытовое волшебство: повесить настроение себе и окружающим, разогнать тучи, рассеять пробки и очереди, прогнать любую болезнь, договориться с чиновниками, улучшить жилищные условия или устроить себе или близким выигрыш или прибавку к зарплате. А когда бытовые проблемы решены и ничто не мешает творчеству, вот тут оказывается, что для вас пару-тройку раз перевернуть землю — легко!

И удаются настоящие, фантастические чудеса! В наших первых книгах — «Вот вам Точка Опоры, или ОК'сЮМОРОн» и «Дело Техники боится» — мы рассказали вам принципы Волшебной Игры, научили пользоваться волшебными техниками и придумывать их самостоятельно. В этой книге — наша коллекция лучших волшебных процессов. Все рецепты опробованы неоднократно и получили высокую оценку волшебников.

Новая кладовка Лисси Муссы

Никакая предварительная подготовка и тренировка для нашего волшебного дела не нужны — все получается сразу и у всех без исключения. Стоит только прочесть о волшебных состояниях и усвоить несколько Правил Игры — и все: вы Волшебник, а с этой книгой — Волшебник вдвойне.

Не обязательно действовать точно по написанному — ваше творчество только поощряется, — делайте так, как вам кажется наилучшим. Все рецепты можно и нужно перекраивать под свои обстоятельства и потребности, и самое главное — делать все с удовольствием и радостью. У нас такое состояние душевного комфорта и радости называется «парением». Расскажу немного о том, что это за состояние и как оно достигается...

Парение и мурчание

Представьте себе пригожий солнечный денек, вы выходите на улицу в радостном и приподнятом настроении. Ничего особенного не произошло, вам просто хорошо, и все! Солнышко светит, птички поют, вы улыбаетесь, и вам прыгать хочется от удовольствия! И вы радостно подпрыгиваете!

Никто за вами не наблюдает, и вы прыгаете в свое удовольствие!

И как долго вы будете прыгать? Ну, надеюсь, не до тех пор, пока не свалитесь от усталости в разбитых в клочья башмаках? Нет, конечно! Вы попрыгаете, выпустите ликование излишнее из себя, скажете: «Достаточно!» — и с удовольствием пойдете дальше. При этом настроение ваше ничуть не испортится, оно останется таким же прекрасным, просто сделается ровным и спокойным, оно перейдет в ПАРЕНИЕ.

Это эталонное состояние.

Парение — это как раз то состояние, о котором упоминал Кастанеда словами Дон Хуана: «Да меня просто не окажется на той дороге, где меня будет ждать злодей с ружьем!» Следовательно, **пока вы в парении, вы настолько гармоничны, что мир пропускает вас во всех направлениях, и вы достигаете всего, чего ни пожелаете.**

Новая кладовка Лисси Муссы

Повнимательнее прочувствуйте его, особенно отметьте, что в этом состоянии нет места раздражению, страху, сомнениям, гневу — эти эмоции напрочь отсутствуют в парении. В состояние парения входить очень легко — достаточно ощутить его, запомнить и потом просто входить в него — и все!

Для того чтобы разозлить себя, любому нужно гораздо больше затратить усилий и энергии, а уж разгневаться не каждому удастся — не будете же вы с этим спорить.

Существует масса весьма простых способов почувствовать себя в состоянии парения — допустим, вы рисуете круг на полу своей комнаты и ставите в его центр стул. После чего садитесь на стул и начинаете вспоминать все свои случаи, когда вы были в восторге от полученных результатов, когда у вас все получилось, когда вы были на высоте. Проведите некоторое время в таких воспоминаниях, заодно сосредоточившись на том, что вы сейчас сидите на стуле в круге, нарисованном вами, и заряжаете это место своей удачей, достижениями, радостью. Вы можете делать это регулярно, и ваш стул очень быстро превратится в аккумулятор удачи.

В дальнейшем стул можно будет вынести за пределы круга, достаточно будет пометить его, привязав, допустим, к нему яркую ленточку, и вы сможете погрузиться в радостное переживание своего успеха или в парение — по желанию. Можно продолжить игру со стулом, повышать его в



звании — «Генеральный директор цирка мистер Паренни» или «Господин Хороший Парень» — и даже придумать награды — медали на спинку, спецподушечки на сиденье, внеплановая обработка пылесосом, мытье ножек в теплой воде — как подскажет вам ваша фантазия!

Еще одно из основных понятий волшебного процесса — МУРЧАНИЕ. Буквально с первых слов разговора с волшебниками вы услышите: «Мне это МУРЧИТ, а это — не МУРЧИТ». Для того чтобы разобраться, что же это за СОСТОЯНИЕ МУРЧАНИЯ, необходимо провести некоторые исследования.

Медитация на кошку

Нам понадобится ручная, желательно нецарапучая, кошка среднего размера. Для чистоты эксперимента желательно, чтобы эта киска:

- а. Не была бы вашей близкой знакомой.
- б. Была только что сытно покушавшей.
- в. Могла спокойно сидеть на руках.
- г. Была в хорошем расположении духа.

Описание опыта. Возьмите киску на руки, слегка прижмите ее к себе на уровне сердечной чакры. Не гладить и не ласкать! Киска должна сидеть у вас на руках спокойно, не издавая никаких звуков. **Послушайте эту тишину внутри кошки.** Создайте и внутри себя такую же тишину.

Новая кладовка Лисси Муссы

Затем по очереди исполните следующие действия:

- почешите кошку под нижней челюстью;
- потормошите ее вдоль спинки;
- потискайте кошканы ушки,
- погладьте кошкин живот,
- помяуйте с ней,
- погоняйтесь вместе с кошкой за бумажкой или подкараульте канарейку,
- поцарапайте вместе с кошкой обивку дивана, обои или соседскую дверь,
- подойдите с кошкой к рыбе (желательно живой карп 1,5—2 кг весом).

В какой-то момент, в зависимости от ее привередливости, внутри кошки включится **«мурчальный»** механизм — послышится характерный звук и почувствуется вибрация тушки кошки. Это и есть искомое МУРЧАНИЕ. Внимательно прочувствуйте мурчание, особо выделите «мурчательную улыбку», пропустите мурчание через себя, добейтесь состояния резонанса. Запомните это ощущение.

Это, конечно, шутка, но в дальнейшем, **подбирая волшебные техники или анализируя собственный настрой, вам уже не придется гадать, правильный ли вы делаете выбор. Вы будете руководствоваться именно этим состоянием — мурчанием.** Самому при этом воспроизводить звуки и вибрации совершенно не обязательно. Достаточно отслеживать внутреннее состояние.



Если вы поняли, что такое парение и мурчание, то смело можете выписывать себе удостоверение волшебника — и вы немедленно убедитесь в том, что вы настоящий волшебник! Не забывайте только наше основное правило Игры — встать с кресла-кровати!

Удостоверение волшебника

И еще один способ воспарить и размурчаться: сочините себе смешные мурчалки-парилки или можете распевать вместе со мной — мои:

Иду я, Волшебник, слагаю стишочки.
За мной моя крышечка на ремешочке.
В ошейничке, с бантиком я и в попонке,
А в лапках котлетка и банка сгущенки!

Или:

Я красива, как картинка,
Моя спинка — как тростинка.
Улыбается мой ротик,
Веселится мой животик.

Жар волшебный разогрею,
Унесусь под небеса,
Я любить себя умею,
Расцветай, моя краса!

Вот примерно такие песенки пою я, припев еще есть после каждого куплета:

Га-га, га-га-га,
Веселись моя нога!

Слова, надо сказать, незатейливые, но и задача воспарить у нас не просветительская, а развеселительская!

Новая кладовка Лисси Муссы

Дока:

Парю в опереньи
Павлина-заснайки,
Цветочек в зубах,
Наизнаночку майка.
В руках крепкий штопор,
Буравчика правило
Когда-то давно все на свете
Исправило!
Удача какая —
Парить без заботы,
И нет для Волшебника
Лучше работы!!!

Зебра Зеленая:

Через скакалку прыгаю, забросив все дела,
Парю я прям над крышами, легка и весела!
Я воробьям чирикаю, мяукаю котам,
И хорошо живется мне, везде — и тут, и там!

Три слова о терминологии

На страницах книги вам встретятся непонятные слова и аббревиатуры: ПКМ, ВКМ, ТАК!!! Рассказываю:

ПКМ — привычная картина мира. Сумма убеждений, которую мы принимаем не раздумывая — все ли так правильно, как считается. Земля круглая, яблоко от яблони недалеко падает, лифт сохраняет здоровье, у мухи шесть ног... Короче говоря, ПКМ — это общепринятая реальность. Общепринятая реальность не подлежит проверке практикой.

Сила привычной картины мира велика, и изменить ее волевым усилием очень сложно, особенно когда нет желания что-либо менять.

Да и условий для возникновения желания изменить картину мира ждать придется долго: для того чтобы возникло желание изменить какое-то убеждение, надо усомниться в нем. А как усомнишься, если лишь малая толика собственного опыта входит в карту мира, в основном она складывается из «общеизвестных, проверенных, а следовательно, истинных убеждений», особенно если эти убеждения подкреплены авторитетными именами? Вот типичнейший случай работы ПКМ. Более полутора тысяч лет на вопрос: «Сколько у мухи пар ног?» — ученые мужи отвечали: «У му-

Новая кладовка Лисси Муссы

хи две пары ног, как пишет Аристотель». Лишь чуть более двухсот лет назад в науке закрепился очевидный факт: «У мухи, как и у остальных насекомых, три пары нижних конечностей (ног)». Посчитали, наконец!

ПКМ не любит ничего нового, не любит перемен и хранит традиции и порядок. Это хорошо, но для наших волшебных устремлений — неудобно: ПКМ не признает оксюморонов, соединение несочетаемого претит традиционным взглядам.

И мы согласно киваем головой, когда слышим о неотвратимости старости, о том, что чудес не бывает, о том, что самолечение — опасно, о смерти от голода, о том, что только долгим тяжелым трудом можно чего-нибудь достичь, хотя сплошь и рядом у нас примеры, как люди добиваются своего играючи, с удовольствием. А Поль Брэгг покидает мир в 90 лет не от старости, а тонет, катаясь на доске в гигантских волнах у берегов Австралии, и его оплакивает его юная любовница... И Зинаида Баранова питается солнечным светом уже четыре года, и таких, как она, на Земле около восьми тысяч...

Вот и волшебники усомнились в утверждении Привычной Картины, что волшебства не бывает.

И доказали, что бывает! На каждом шагу волшебство! Но — при одном условии: когда Привычную Картину Мира — ПКМ — мы меняем на Волшебную Картину Мира — ВКМ.

ВКМ — Волшебная Картина Мира. В Волшеб-



ной карте мира возможно все — и волшебство в том числе! Волшебники не ломают ПКМ — мы просто достраиваем Привычную Картину Мира до Волшебной и пользуемся только ей.

И у нас бывает волшебство — оно на каждом шагу, сплошь и рядом. И можно написать три заветные цифры на животе зеленым фломастером, и начнется счастье, и запускание шпрот в бумажных корабликах сулит большие деньги, а от головной боли достаточно вытрясти шапку!

ТАК!!! — это похвала, это знак поТАКания для Вселенной.

Благодаря великолепной книге Карен Прайор «Не рычите на собаку» мы научились обучать и приручать не только погодные явления и животных, но и всю Вселенную! Все чудеса делаются с помощью подарков, похвал и поТАКаний. И поэтому Волшебники, завидя добрый знак (а недобрых у нас не бывает), сразу же громко и радостно кричат: «ТАК!!!» — показывая Вселенной, что мы видим ее знаки и она все делает правильно!

Самый простой пример такой работы — это деньги: если вы, например, намерили себе получить энную сумму, то любая копеечка, упавшая к вам под ноги, есть добрый знак, и вы должны отблагодарить его веселым возгласом, радостной улыбкой — вот так же, как вы благодарили бы человека, принесшего вам радостную весть. И копеечку подберите — это первые капли Золотого Дождя!

Новая кладовка Лисси Муссы

Первый ваш шаг в пространстве Игры — это ваше заявление всем и вся: Я — ВОЛШЕБНИК! Именно так, в настоящем времени и как свершившийся факт.

Потому что это — чистая правда. И доказать это можно только одним способом — сделать что-то волшебное. Ведь если бы я утверждала, что вы — знаток суахили или чемпион по прыжкам в высоту, проверяли бы вы это как раз, пробуя заговорить на незнакомом языке или подпрыгивая вверх, не так ли?

Поэтому вперед, уважаемые коллеги-волшебники, вперед без страха и сомнения! Нет ничего невозможного в этом прекрасном и удивительном мире! Кто с нами первый раз, начните с самого легкого — развеять очередь или пробку на дороге, подать транспорт в то время и место, куда вам нужно, убрать проявления простуды или снять головную боль. Тех же, кто прочел наши книги «Вот вам Точка Опоры, или ОК'сЮМОРон» и «Дело Техники боится», приглашаю в коллекцию наших наработок: здесь собраны лучшие примеры работы, собранные за несколько лет.

Все чудеса, о которых рассказано в этой книге, доступны абсолютно всем. Все игры выполнимы и не требуют каких-то особых способностей. Только помните о том, что ходить некоторые учатся с первого шага, а другим нужно чуть больше времени, но нет таких, кто так и не научился ходить!

Входной билет

ТЕРРИТОРИЯ ИГРЫ

* ОКСЮМОРОН *

Волшебник

Имя парящее и мурчащее

имеет право беспрепятственного
прохода по всей Территории Игры,
пользуется всеми знаками поддержки
и способами создания Волшебной
Картины Мира

Волшебнику доступны все ресурсы
кладовой, которыми он пользуется
творчески и с большим чувством
юмора, помня о том, что он добрый
Волшебник. Волшебник не забывает
благодарить Вселенную за
сотрудничество

оплачено

осмеяно

Метка оплаты
(для чеков и слез)
клеить и капать
сюда

Правила Игры

Поскольку мы с вами играем, давайте в пространстве Игры установим общие Правила Игры, которые мы выработали с вами в первой книге. И будем их придерживаться, когда творим чудеса, волшебство, окружающий мир и свою судьбу.

Полный свод Правил Игры

Все Правила Игры создаются по ходу Игры. Играй только с теми правилами, с которыми ты выиграешь. Меняй Правила, если тебе это надо.

Поскольку все, что ни делается, — к лучшему, то нас устраивает любой результат! Это позиция Силы: если любой результат тебя устраивает — то ты находишься в самом сильном положении.

Невозможного нет. Есть препятствие — ПКМ (Привычная картина мира). Хочешь изменить мир — меняй ПКМ. Волшебник дорисовывает привычную картину мира до Волшебной картины мира, в которой волшебство присутствует и действует безотказно.

Все волшебные действия производятся лишь в состоянии парения, или, когда это необходимо, — в состоянии куража. Волшебная Игра не



требует особых усилий. В ней нет никакого насилия. Поэтому, находясь в пространстве Игры, мы осуществляем свои намерения легко, играючи, весело и с удовольствием.

Дорогу осилит идущий ТУДА! Ибо если ты не знаешь, куда идешь, то как ты узнаешь, что ты туда пришел?

Воспринимай любую ситуацию как материал для творчества и делай из любого материала конфету! Нет ситуаций плохих и хороших — есть лишь те, что тебе нравятся, и те, что не нравятся.

На любой вопрос есть любой ответ! А если ответа нет, его следует придумать! Ты абсолютно свободен в пространстве Волшебной Игры.

Не жди результата, а играй ради Игры! Не тереби Вселенную за хвост!

Сомнение — недопустимо! Если ты сомневаешься, ты теряешь высоту. Представь, как бы летел самолет, который, набрав высоту, остановился и засомневался: «А правильно ли я лечу?»

Маловато — не бывает! Если у тебя получилось самое маленькое Волшебство — не кричи: «Маловато!» Это только начало!

Неудач не бывает! Неудача — это тот результат, к которому ты стремился на самом деле! Если то, что ты сделал, привело тебя к ТАКОМУ результату — сделай что-либо другое, и это приведет тебя к ДРУГОМУ.

Волшебник — Начальник Всего! Сам себе Актер, Режиссер и Волшебник — только в этом случае ты играешь Свою Игру. Если это правило не

Новая кладовка Лисси Муссы

соблюдено — ты пешка в чужой Игре. Волшебная Игра помогает понять, чего же мы сами хотим, а что за нас хочет социум.

Не указывай пути Господни, просто иди по ним с радостью! Не диктуй свою волю небесам. Убери свое «хочется» и не мешай дать тебе самое лучшее!

Правило отдельное

Будь тебе хоть сколько лет — все равно внутри скелет!

А это означает, что возраст — такая мизерная величина, что даже на анатомическую особенность не тянет. Поэтому возрастом в наших играх можно пренебречь!

Правила вы можете для себя дополнять, менять, перекраивать и принимать совершенно новые, но в нашем игровом ОК'сЮМОРон-пространстве мы будем придерживаться именно этих правил, чтобы не получилось так, как будто мы пытаемся играть в шахматы, используя правила хоккея на траве.

ОК'сЮМОРОн

Что вы найдете в нашей книжке: во-первых, объяснение слова ОК'сЮМОРОн:

Оксиморон, оксюморон (греч. οχύτῳρον, буквально — остроумно-глупое), стилистический прием, сочетание слов с противоположным значением, образующее новое смысловое целое, например «грустная радость» (С.А. Есенин).

О. обогащает смысл и усиливает эмоциональность художественной речи, позволяя раскрывать единство противоположностей, целостную противоречивость явлений жизни (Большая советская энциклопедия).

То есть кажущийся абсурд наших действий вовсе даже не абсурд, а в чистом виде — оксюморон. Соединяя несоединимое, мы добиваемся совершенно новых качеств — будь то предмет, действие или явление. И в нашем Пространстве Игры мы действуем так, как написано в БСЭ, а именно — раскрываем «единство противоположностей, целостную противоречивость явлений жизни». И получаем совершенно фантастические результаты!

Здесь совсем нет теоретического материала — этот материал вы найдете в книге «Вот вам Точка Опоры, или ОК'сЮМОРОн», а собрание техник,

Новая кладовка Лисси Муссы

которыми пользуются Волшебники, в книге «Дело Техники боится».

Зато для практикующего Волшебника — это бесценный практический материал: собрание лучших рецептов на все случаи жизни. На основе этих разработок вы сможете без труда создать себе любой рецепт сами: подберите действие, которое вам «мурчит», и переделайте его под свою ситуацию.

Для любителей объяснялок

ОК'сЮМОРОн — это стопроцентный игровой психотренинг, и ничего более. Тренинг составлен Лисси Муссой, и здесь ее авторские материалы, техники и методы, которые она применяет в процессе проведения ОК'сЮМОРОнских семинаров и подвигов, а также материалы наших семинаров, нашей рассылки и интернет-конференции волшебников со странички www.lyssymussu.ru.

В процессе Волшебной Игры мы не трогаем какие бы то ни было силы и энергии, мы никоим образом не вмешиваемся в жизнь, характер и привычки других людей: **мы работаем только с самим собой — мы выстраиваем собственную ИГРУ по собственным правилам.** ОК'сЮМОРОн — это Теория и Практика Волшебной ИГРЫ. И прежде всего — ВАШЕЙ ИГРЫ!



Чего здесь нет

Здесь нет ни черной, ни белой, ни серой магии, нет экстрасенсорики и целительства, нет народных гаданий, заговоров и тайных слов, нет гаданий и загадок египетских пирамид, нет религиозных постулатов и призывов вступить в братства любого цвета, нет йоги, колдовства, мистики, астрологии и всяких тайных доктрин. Нет и страшной кармы и расплаты неизвестно с кем за все, а также нет руководства по добыванию бесплатно сыра из пресловутой мышеловки.

У нас и без того отлично все работает!

И если вы взяли в руки эту книгу, то теперь вы не просто гражданин с книжкой — вы теперь Волшебник. И придется вам отныне жить играючи, талантливо и весело!

Техника безопасности

Пространство Волшебной игры абсолютно безопасно. Но, пользуясь Волшебной Силой, помните всегда — вы Волшебник, а не вредитель. А раз вы Волшебник — будьте внимательны к Миру! Например, не устанавливайте погоду, сидя дома, только потому, что вам в окошко глядеть на ясное небо охота, — кому-то в это время нужен дождь. Даже выходя из дома в дождь, мы отклю-

чаем его исключительно над своей головой, а не над всем Миром. То же правило относится и к остальным явлениям природы и социума.

Дорогу осилит идущий!

Если хочешь иметь то, что никогда не имел, то сделай то, что никогда не делал. (Обратите внимание на слово «сделай».) И это доказано самой жизнью: начинаешь вдруг заниматься спортом, дабы обрести соблазнительность форм, и вдруг — откуда ни возьмись — тебя повышают по работе со всеми регалиями и зарплатами.

Начинаешь учить какой-нибудь неродной язык — для души, просто так — и все свободное время на это тратишь, как вдруг встречаешь Принца На Белом Коне — вполне родного — или даже двух. А когда времени этого свободного был вагон и маленькая тележка и все оно уходило на поиски и происки, никаких принцев не было... То есть начинаешь удобрять помидоры — а на соседней грядке клюква развесистая поспевает.

И все сводится к одному — начать делать хоть что-то. Хоть совсем неразумное. Даже, более того, лучше неразумное, нерациональное, что-то совсем смешное. И поспевать замечать лавинообразные изменения в твоей жизни. Как еще Пушкин незабвенный наш советовал: «Откупори шампанского бутылку иль перечти «Женитьбу Фигаро». А лучше и то, и другое!



И еще: искать себя надо в самых странных-
престранных местах! Тогда есть возможность об-
наружить себя нового, удивительного и невероят-
ного!

Чтобы в жизни повезло,
Нужно просто взять весло,
В лодку сесть или в пирогу.
Или выйти на дорогу,
Сесть за руль или штурвал.

В самолет иль в самосвал,
В самоходную машину...
СамоПЕРную турбину
Ход одним щелчком включить,
В результате получить:
Само катит, само прет,
Само в жизни повезет!

Удачи!

Как это работает

Примером классики ОК'сЮМОРОнских техник может служить такое действие: на карточке банкомата, на талончике метро, на любой магнитной карте пишется ваше пожелание, то есть информация. Она вводится в считывающее устройство, предназначенное для работы с такими носителями. Ваша информация считывается и принимается к исполнению.

Казалось бы — абсурд? Несовместимые действия: электронная карточка метро, от руки написанный карандашом текст, — и Вселенная, выполняющая ваши пожелания. Но, сплавленные Волшебным действием в чудесный **оксюморон**, эти несовместимые элементы начинают работать! И как!

А чтобы наш трезвый ум не пострадал от таких Волшебных действий, мы напишем ему достойное объяснение, почему так происходит. И наш ум поверит нам. Итак, наш трактат.

О считывающих устройствах

Считывающие устройства давно и прочно вошли в нашу повседневную жизнь, и не воспользоваться этими приборами в своих целях было бы как минимум недопустимой халатностью.



По способу считывания считывающие устройства подразделяются на контактные, дистанционные (бесконтактные) и комбинированные.

Контактное считывание идентификационных признаков предполагает непосредственное взаимодействие идентификатора и считывателя — проведение идентификатора через считыватель или их простое соприкосновение. **Бесконтактный** (дистанционный) способ считывания не требует четкого позиционирования идентификатора и считывателя. Для чтения данных нужно либо на определенное расстояние поднести идентификатор к считывателю (радиочастотный метод), либо оказаться с ним в поле сканирования считывающего устройства (инфракрасный метод).

Группой независимых экспертов была проведена серия экспериментов, убедительно доказывающая максимальную эффективность считывающих устройств в повседневной практике волшебника. Для экспериментов были выбраны контактные считывающие устройства: московского метрополитена, банкоматов г. Альмерии (Испания) и считывающее устройство для флэш-карт (cart reader).

1) 20 января в 8.45 (время везде гринвичское) на частично использованном билетике (10 поездок) московского метрополитена карандашом была сделана следующая надпись (негде больше было записать черновик стихотворения): «...коварная распутница пурга мой город умыкнет в свои

Новая кладовка Лисси Муссы

снега...» — после чего карточка была введена в считывающее устройство входного автомата. Автомат сделал пометку — 06, что означало бы на незаполненном дополнительной информацией билете, что осталось шесть поездов. Но поскольку была введена дополнительная информация, то цифры 06 означали какой-то коэффициент. Расшифровка пришла через 6(!) часов: в новостях объявили штормовое предупреждение в связи с надвигающимся сильным снегопадом и ветром, москвичам не рекомендовано без нужды выходить из дома, находиться вблизи деревьев и рекламных щитов.

2) Следующая экспериментальная надпись была следующего содержания: «Без бокала нет вокала». Карточка введена в считывающее устройство в 11.20. Пометка автомата — 05. Сразу понятно, о каком бокале шла речь! Но 05 принимать было еще рано, поэтому продолжение опыта № 2 решено было перенести на вечер.

3) Возвращаясь домой, экспериментатором была сделана еще одна надпись: «Заявление. Прошу выдать мне причитающуюся мне премию». Отметка автомата — 03. В почтовом ящике лежат два перевода за отправленные книги — на 300 руб.

4) Вечером (23.23) сделана еще одна надпись: «Пургу отменяю. Разрешаю небольшой снегопад без сильного ветра и угрожающих факторов для жителей города». Карточка введена на сей раз в считывающее устройство для флэш-карт, так называемый карт-ридер, подключенный к компью-



теру через USB-порт. Результаты получены весьма убедительные — ночью вместо обещанной бури был легкий снежок, не запорошивший даже дорожки.

Почти одновременно с этими действиями в четырех банкоматах г. Альмерии (Испания) поочередно были произведены следующие действия: на пластиковую карту банка (название банка, по понятным причинам, не разглашается) нанесены маркером три символа: повышающий коэффициент 27, смайлик и точка (подразумевалась книга Лисси Муссы «Вот вам Точка Опоры»). Карточка вставлена в считывающее устройство банкомата. Выбран язык общения. Введен пин-код. Выбран в меню банкомата пункт: «Пополнить счет». На экране банкомата появилось сообщение: «Нажмите клавишу «СОГЛАСЕН», если вы согласны пополнить ваш счет». После нажатия клавиши ВСЕ банкоматы выдавали на экран одинаковое заключение: «Ваш счет пополнен».

Действие устройства: считывающее устройство постоянно излучает радиосигнал. Когда идентификатор оказывается на определенном расстоянии от считывателя, антенна поглощает сигнал и передает его на микросхему. Получив энергию, идентификатор излучает идентификационные данные, принимаемые считывателем. Дистанция считывания в значительной степени зависит от характеристик антенного и приемо-передающего