

DJECO MÁGUSKÉPZŐ

Alaptanácsok kezdő varázslók és mágusok számára

★ Mielőtt közönség elé lépnél, gyakorolj tükör előtt!

a www.djeco.com/magic/ oldalon angol és francia nyelvű demófilm segíti az előadás elsajátítását, de saját fantáziádra, leleményességedre is támaszkodhatsz – a trükk megoldását idegen nyelveken tartalmazó borítékon egy arany színű csíkot látsz. Ha a festéket lekaparod, egy kódot olvashatsz. Ha ezt beírod a gyártó honlapjára a trükk megoldása is bemutatásra kerül – kérj szülői segítséget, sajnos az oldalon magyar nyelvű instrukció nem található.

★ A történet-kártyák segítségével az előadás alatt könnyen emlékeztettedbe idézheted a trükkhöz tartozó sztorit.

A trükk megkezdése előtt – ha szükségét érzed – tedd az emlékeztető kártyákat magad elé az asztalra.

★ Soha ne ismételj egy trükköt kétszer, bármennyire is kéri azt a közönség!

A varázslós könyvecskét (amiben ezt a trükköt kaptad) jól rejtse el a többi könyved közé a könyvespolcon, hogy közönséged előtt a trükk rejtélye rejtve maradjon!

★ Egy igazi mágus SOHA nem fedi fel titkait!

★ Emlékezz a trükkhöz szükséges varázsigére: *Magicam terra fieri mundum fantasy... (Fantázia földjén varázslatba öltözik a világ)*



Djeco:

MIRABILE MAGUS

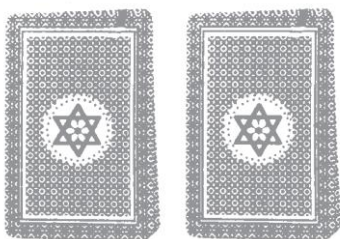
cikkszám: DJ09965

Ajánlott életkor: 8 - 12 éves korú mágusoknak ajánljuk

1. TRÜKK: PREDICTION (jóslás)

A varázslat kellékei: 12 kártyalap (6 pár szimbólum kártya)

2. és 3. ábra



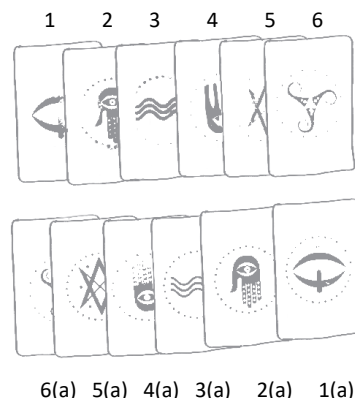
A trükk megkezdése előtt a mágus a lapokat az 1. ábra alapján teríti le. →

← Aztán két paklit formál a 2. ábra szerint.

A mágus elmondja, hogy most el fogja betűzni a MAGIC szót, minden egyes betűnél egy néző a két pakli közül az egyikre mutat. Minden betű után a kiválasztott pakli felső lapját a mágus a pakli aljára helyezi. (3. ábra)

A betűzés végeztével mindkét pakli felső lapján ugyanaz a szimbólum-kártya lesz, de a második lap már nem fog egyezni.

1.



2. TRÜKK – A KÉZ

Kellékek: 25 kártya

Előkészületek: Keverjük meg a 25 kártyát.

A trükk: Mutasd meg a közönségnek a kártyapaklidat és hívd fel a figyelmüket a különböző szimbólumokra a lapokon. Kérj meg közülük valakit, hogy keverje meg a paklit és tegye képpel lefelé az asztalra maga elé.

Utána kérd meg, hogy emeljen a pakliból és mondja meg neki, hogy tudod, mi lesz a legfelső lap az asztalon maradt félpakliban: kéz. Miután a néző emel, felfordítja a legfelső lapot az asztalon maradt félpakliból, ami valóban kéz lesz!

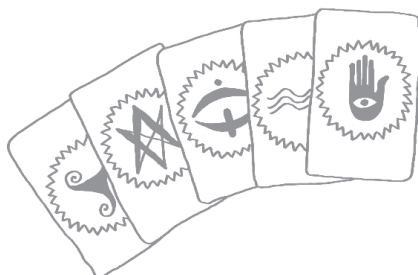
Kérd meg a nézőt, hogy emeljen megint, és az asztalon maradt legfelső lap megint kéz lesz.

A titok nyitja: A "kéz" kártyák keskenyebbek a többinél. Így, amikor valaki emel a pakliból, a lent maradt félpakli legfelső lapja mindig kéz lesz. Ellenőrizheted a kártyák hátlapján is. A "kéz" kártyák hátán van egy apró kis jel. Lásd az 5. ábrát a 3. és 4. trükköknél.

3. 4. TRÜKK: FAKÍR

A rejtély kulcsa (a videó kódszava): VIRGINIUM

Mágusföldre fakíra látnoki képességekkel rendelkezik... hamarabb kitalálja, milyen jelet is választasz, mielőtt magad döntenél róla...



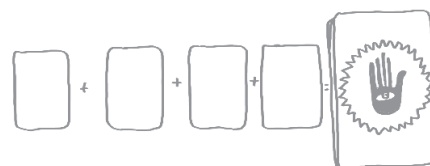
Kellékek: 25 db kártyalap

A trükk megkezdése előtt: válogasd szét a kártyalapokat a jelzésük alapján: tegyél 4 db kéz-jelű kártyát a dobozba (amiből a kártyákat kivetted), 1 kéz-jelű kártya kerüljön a fakír-mágus zsebébe.

A maradék 20 db kártyalapot rendezd öt azonos pakliba úgy, hogy azok sorrendje és elhelyezkedése azonos legyen az 1. ábrán mutatott sorrenddel.

Az így összeállított 5 paklit tedd egymásra (nehogy megkevered!).

A kártyák egymásra helyezését az ábrán mutatjuk →



A trükk kivitelezése: a fakír beavatja közönségét, hogy egyik különleges és varázslatos képessége az, hogy előre látja, milyen jelzésű kártyát fog választani a közönség egy tagja. Felmutatja a nála lévő kártyapaklit, közli, hogy a lapokat megkeverte, és a paklit (képes felével lefelé) átadja a közönség egy tagjának. A kiválasztott nézőt arra kéri, hogy a pakli tetejéről darabonként tegyen bármennyi kártyát a pakli aljára – egyesével - és egy neki tetsző kártyát képes felével lefelé tegyen az asztalra.

Miután a kéréseit elmondta, a fakír hátat fordít a közönségnek; így a kártyát kiválasztó néző a többieknek is meg tudja mutatni a választott lapot, mielőtt azt az asztalra helyezné.

Ha a kártya kiválasztása megtörtént, a néző visszaadja a kártyapaklit a fakírnak, aki még mindig háttal áll a közönségnek.

Amikor a fakír visszafordul közönsége felé, állítja, már tudja, hogy a pakli tetején lévő kártya azonos a néző által választott, az asztalra tett lappal. Az asztalhoz megy, és egyszerre fordítja meg a néző által lerakott, illetve a pakli tetején lévő lapot – melyek természetesen megegyeznek!

A fakír összeszedi az összes kártyát és visszatesszi a dobozba őket. Eközben – mellékesen – megjegyzi, hogy lapul a kabátja zsebében egy lap, mely azonos lesz azzal a lappal, melyet a következő néző fog választani...

A fakír kiveszi a kártyalapot zsebéből – és anélkül, hogy bárkinek a képes felét megmutatná – leteszi azt az asztalra. Most a többi lapot veszi ki a könyvből – odaadja egy nézőnek és megkéri, keverje meg a lapokat. A nézőt megkéri, hogy keverés után felelje meg a paklit, ahogy most neki azt megmutatja. A fakír megkérdezi, hogy megfordíthatja-e a megfelezt pakli felső lapját - a felfordított lap azonos lesz a fakír által előzőleg a zsebéből lerakott lappal!

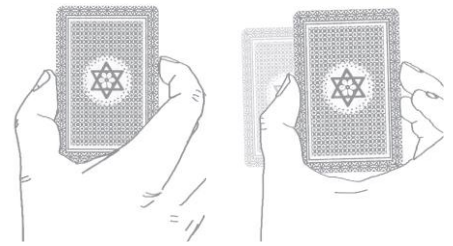
A titok nyitja: Mielőtt a trükk előadásába kezdene, a fakír az előkészületeknél leírt módon összerendezi a kártyákat. Amikor a néző visszaadja a paklit a fakírnak, ő háttal áll a közönségnek; gyorsan levesz a visszaadott pakli tetejéről (gyorsan, hogy a közönség észre ne vegye) 2 lapot, aztán még kettőt és azokat a pakli aljára teszi. Így az a kártya kerül a kártyastóc tetejére, melyet a néző választott.

A trükk második részében az összes kártya a kártyalapokat eredetileg tároló dobozba kerül. A dobozban előzőleg el lettek rejtve a kéz-jelű kártyák, így amikor a mágus újból kiveszi a kártyapaklit, már azok a kártyák is kikerülnek a dobozból. A fakír megmutatja a zsebében lapuló kártyát a közönségnek, és leteszi azt a képes felével lefelé az asztalra. Ezután megkér egy nézőt, hogy a paklit keverje meg, és valahol válassza szét (a lapokat a hosszabb élüknél tartva, ahogy a következő ábrákon látható) →



A kéz-jelű kártyák mérete keskenyebb, kisebb, mint a többi kártyáé; ezért a fakír biztos lehet benne, hogy a szétválasztásnál az alsó pakli tetején biztos kéz-jelű kártya lesz.

Ezt úgy is ellenőrizheti, hogy a kéz-jelű kártyák sarkán van egy megkülönböztető jelzés is ➤



5. TRÜKK - DIVINATION

Kellékek: 3 kártyalap különböző szimbólumokkal. Az egyik kártya egy speciális (kéz-jelű) lap legyen. ➤ Nézd meg a jelmagyarázatot a 3. 4. trükk leírásánál.

Keverd meg a három, szimbólumos kártyát, azután helyezd le őket az asztalra lefelé fordítva. Fordíts hátat a hallgatóságodnak és kérj meg valakit, hogy válasszon egy kártyát, nézze meg, majd tegye vissza. Aztán kérd meg, hogy másik két kártyát cseréljen meg.

Fordulj vissza a közönséged felé, aztán azonnal tárd fel, hogy melyik kártyát választotta az embered.

A titok nyitja: mielőtt visszafordulsz a közönséghez, nézd meg melyik a megjelölt kártya. Amikor a kártyák helyet cseréltek két variáció lehetséges:

- a megjelölt kártya nem változtatott helyet akkor ez volt az a kártya, amit az ember választott
- ha a megjelölt kártya nincs a helyén, akkor nem az volt a választott kártya és az sem amelyik a helyén van hanem a harmadik.

6. TRÜKK – JÓSLÁS

Kellékek: 9 "kéz" kártya, a hátoldalon jelöléssel (lásd magyarázatot a 3. és 4. trükkökhöz) és 9 másik kártya, többféle szimbólummal

A trükk kivitelezése: Készítsd elő a paklidat úgy, hogy "kéz" kártyákat helyezel be a többi kártya közé. Jósold meg, hogy a néző, aki választ majd, kéz kártyát fog húzni. Mutasd meg a közönségnek, hogy minden kártya különböző. Fektesd le a lapokat az asztalra egyesével egy pakliba, képpel lefelé. Az egyik nézőt kérd meg, hogy állítson meg, amikor csak jónak látja.

Amikor a néző "stop"-ot mond, nézd meg, hol van a jelölt kártya. Fordítsd fel a jelölt kártyát, akár az asztalon lévő pakli tetején, akár a kezében lévő pakli tetején van. A jóslatod helyes volt.

7. TRÜKK: NOCTUAM

A rejtély kulcsa (a videó kódszava): DAVIUM

A varázsló épp most talált egy nagyon értékes gyöngyöt, melyet a bűbajos bagoly gondjaira szeretne bízni. De hogyan kerülhet be a gyöngy a dobozba, ha a bagoly már bezárta azt?

Kellékek: 1 átlátszó doboz, 1 labda, 2 gumigyűrű, 1 sál

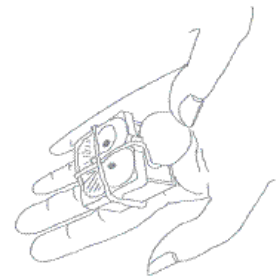
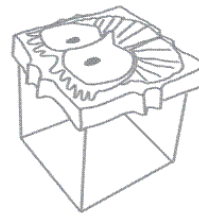
A trükk kivitelezése: A varázsló mutassa meg a dobozt és a tetőt a közönségnek (tegye a fedőt a műanyag dobozra), hogy a kellékek kemény műanyagból készültek. Majd elmagyarázza a nézőknek, hogy két gumiszalagot a doboz köré fűzi azért, hogy a doboz teteje is szilárdan és stabilan álljon: most pedig a bagoly és saját mágikus ereje segítségével a gyöngyöt a dobozba varázsolja.

A varázsló tehát ráteszi a dobozra a tetőt, és két gumigyűrűvel átfogja a varázsdobozt. Aztán megkér egy nézőt, hogy tegye a gyöngyöt a kezébe. Ezután a dobozt a gyöngy elé teszi, letakarja a kezét a kendővel és elmondja a varázsigét... Amikor a kendőt felemeli, a dobozban van a gyöngy! A varázsló meg is rázza a dobozt, hogy mindenki jól lássa az eredményt.

Aztán leveszi a gumigyűrűket, leveszi a doboz fedelét és kiemeli a gyöngyöt.

A titok nyitja:

Amikor a varázsló azt mondja, hogy ráteszi a dobozra a tetőt, nem a szabadon álló oldalra teszi azt, így a doboz hátulról lyukas marad →



Amikor a kendő rákerül a mágus kezére, ő egyszerűen a gumiszalag mellett benyomja a labdát a dobozba →

8. TRÜKK - ELASTICA

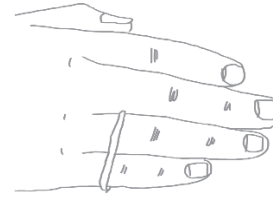
Kellékek: A gumigyűrű

A mutatvány: A mágus megmutatja a közönségnek a gumiszalagot, és elmagyarázza, hogy van ereje átugratni az ujjain.

1. Kezdő pozíció →



2. Ujjak kiegyenesítése ↑



3. Végleges helyzet ↑

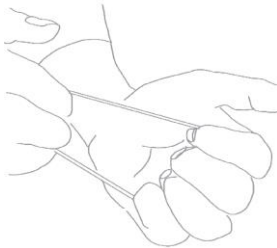


A titok nyitja: A közönség felé, helyezze a gumigyűrűt két ujjára (1. kezdő pozíció).

← A tenyere oldalán a gumigyűrűt nyújtsa meg (4. ábra), majd akassza a négy behajlított ujjára.

Ha elengedi a gumiszalagot, úgy helyezkedik el, ahogy az 5. ábrán látható →

4.



Ezután csak egyenesítse ki az ujjait, és a gumiszalag átugrik a másik két ujjára magától!!

5.



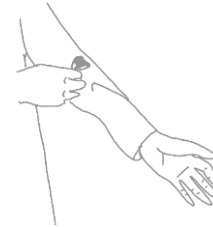
9. TRÜKK – A MEGJELENŐ KENDŐ

Kellékek: Egy fejkendő

A mutatvány: Göngyölítsd a kendőt egy gombóccá és rejtse el a bal könyökhajlatodban. Ebben segíthet a viselt ruhád. A trükk végéig maradjon behajlítva a bal karod.

Kezdd el a trükköt, tórd fel a jobb ruhaujjad, aztán a balt. Közben lopva vedd a jobb kezedbe a kendőt. ↗

Amint a jobb kezeden lapul a kendő, csak annyit kell tenned, hogy elengeded és hopp, meg is jelent. ↗



10. TRÜKK: AIMALIS FETISHES

Kellékek: 5 nagy állatos kártya, inga (a kötéltre akasztva az érem)

A mutatvány: A néző választ egy állatot és elmondja melyik az. Kérd meg a nézőt, hogy keverje meg a kártyát és helyezze őket az asztalra lefelé fordítva.

Mond neki, hogy meg tudod találni az általa választott állatot az ingád segítségével. Emeld az ingát a kártyák fölé, és ha az inga elkezd kis köröket leírni, akkor megvan a kártya. Mondd, hogy vége a mutatványnak: mutass rá, hogy ez a választott állatos kártya és fordítsd meg a kártyát.

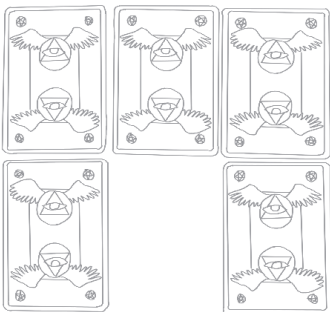
A titok: Amíg az ingát mozgatod a kártyák felett, van időd elolvasni a vizuális kódot és elkezdni az ingát körbe mozgatni a megfelelő kártya felett.



11. TRÜKK: ANIMALIUM

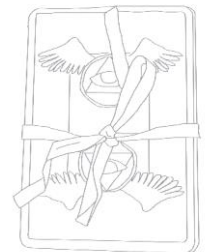
A rejtély kulcsa (a videó kódszáva): MARIONUS

A varázsló azt állítja, hogy olyan különleges képességgel rendelkezik, mely lehetővé teszi számára, hogy olvasson az emberek gondolataiban. Ezúttal a jelenlétüknek is szívesen megmutatja ezt a képességét...



Kellékek: 5 nagy állatos kártya, 1 szalag, 5 történetkártya

Az előadás: A varázsló nevezz meg kártyákon lévő állatokat, miközben felmutatja azokat a közönségnek. Kérje meg az egyik jelenlevőt, hogy válassza ki kedvenc állatát, és az állatot ábrázoló képet, képes felével lefelé tegye a pakli tetejére. Eztán a varázsló kösse át a kártyapaklit a szalaggal - mindegy, hogy az állatok meg ne szökjenek. →

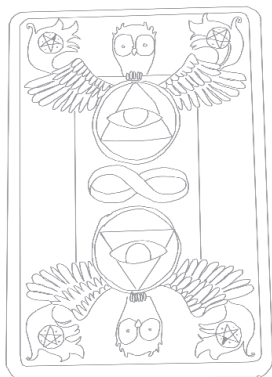


← Ezután a mágus megkér egy újabb résztvevőt, hogy miközben Ő (a mágus) hátat fordít a közönségnek, bontsa ki a szalagot, és jól keverje meg a kártyákat. Ha kész, a mágus visszafordul a közönség felé, és megkéri a segédjét (a közönség egyik résztvevőjét), hogy a (←) képen látható módon, képes felükkel lefelé rendezze el a kártyákat.

A mágus készen áll, hogy csodálatos tehetségét használva gondolatolvasással megmondja, melyik állatot választotta a néző. Ehhez azonban szüksége van a közönség együttműködésére. Kérjen meg egy résztvevőt, hogy mutasson két lefordított kártyára. A mágus a kiválasztott kártyák közül az egyiket távolítsa el. Ezután a mágus

mutasson rá két kártyára, és kéri a résztvevőket, hogy a kijelölt két lap közül az egyiket távolítsák el az asztalról. Most megint a közönség a sor: kijelölnek újabb két kártyát, és az egyiket a kiválasztottak közül a mágus elveszi az asztalról.

Most már csak két kártya maradt. A mágus kihív egy nézőt, hogy válasszon a maradék kártyák közül. Az utoljára az asztalon maradt kártya rejti azt az állatot, melyet a közönség a játék elején kiválasztott.



A titok nyitja: A kártyák (látszólag egyforma) hátulján titkos jelzések vannak, mely alapján beazonosítható, hogy melyik állat látható a kártya túldalán:

- a csillag két szára besötétítve: "a macska fülei" (1.)
- körön kívüli 1 db hullámos vonal: "a kígyó nyelve" (2.)
- körön kívüli vonalkák: "a pók lábai" (3.)
- a csillag egy szára besötétítve: "a holló csőre" (4.)
- körön kívüli egyenes vonalka: "a patkány farka" (5.)



Miközben a mágus a bűvésztükk elején összeköti a kártyákat, jól megfigyeli a legelső lap hátulját (amit a nézők kiválasztottak), és magában azonosítja azt. Így aztán nem lesz gond, ha a nézők megkeverik a kártyákat. Miután a lapok képes felülettel elrendezésre kerülnek az asztalon (a 2. kép szerint), a mágus beazonosítja a közönség által választott kártyát. Amikor a közönség választ kártyát, a mágus a két kártya közül mindig olyat választ, mely NEM a közönség által kiválasztott kártya. Amikor a mágus jelöl kártyákat, akkor mindig két olyan kártyát választ, melyek nem tartalmazzák a korábban kiválasztott lapot. Így elérhető, hogy az asztalon maradt két lap közül az egyik MINDENKÉPPEN a közönség által választott lap legyen.

Az utolsó körben, amikor a néző választ kártyát:

- ha a legelőször választott kártyát szeretné, a mágusnak le kell őt beszélnie erről (pl: "szerintem ez túl veszélyes választás, inkább szabaduljunk meg a másik laptól")
- ha a másik kártyát választja, akkor a mágusnak nincs más dolga, mint felemelni az asztalon maradt kártyát, hiszen ez volt az, amit a közönség kiválasztott!

12. TRÜKK: THE ANIMALS

Kellékek: 5 nagy állatos kártya

A mutatóvány: mutasd meg az 5 állatos kártyát a közönségnek. Kérj meg egy nézőt, hogy válasszon egy állatot és nevezze meg hangosan.

Gyűjtsd össze a kártyákat és keverd össze. Azután kezd a kártyákat a következők szerint szortírozni: 1 kártya a pakli aljára, egy az asztalra, egy a pakli aljára, egy az asztalra és így tovább... Amikor egy kártya maradt a kezében jelentsd be, hogy már tudod, hogy ez az a kártya, amit a néző választott. Fordítsd meg és az lesz az.

A titok: Mindegyik kártya hátulján egy titkos kód van elrejtve, ami lehetővé teszi, hogy megkülönböztessd a kártyákat (11. Trükk – 3. 4. kép)

Ennek következtében lehetséges azonosítani a néző által választott kártyát. Amikor kevered a kártyákat, a választott kártyát középre helyezd a paklinak keverés közben észrevehetetlenül! Aztán már csak követni kell ezt: 1 kártya a pakli aljára egy az asztalra...

Ami a kezében marad az lesz a néző által választott kártya.

13. 14. TRÜKK: HOROLOGIUM

Varázsfölde lakói elképesztő módon mondják meg, mennyi is az idő. Vajon Varázsfölde főmágusa eltalálja, hogy a nap melyik óráját választottad?

Kellékek: 1 óra, 17 db kártyalap (16 db Hold-kártya, 1 db Nap-kártya)

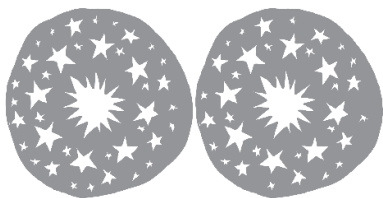
A trükk megkezdése előtt: tedd az órát a közönség elé egy asztalra. A varázsló a kezében tartja a 16 db Hold-kártyát úgy, hogy a csillagokat ábrázoló felük nézzen felfelé. A Nap-kártya a pakli aljára kerül.

A trükk kivitelezése: Varázsfölde lakói igencsak furcsa módon tartják számon az időt. Ha valaki megkérdi, mennyi az idő, a kártyapakli segítségét kell kérni; minden órában az adott órának megfelelő számú kártya vándorol a pakli aljára. Egy órákor egy lap; három órákor három kártyalap kerül alulra. Így aztán elég egyszerűnek tűnik a pontos idő kitalálása... de a Varázsföldi mágusok anélkül is meg tudják mondani a pontos időt, hogy látnák, hány kártya vándorol a pakli aljára!

A varázsló a pakli kártyát egy nézőnek adja, azt állítva, hogy kitalálja a nézők által kiválasztott órát anélkül, hogy a kártyákat nézné, vagy számolná.

A varázsló hátat fordít a nézőknek, akik megállapodnak egy időpontban. Az időpontnak megfelelő mennyiségű kártyát egyesével a pakli aljára teszik. Ha kész, a mágus visszaveszi a paklit, és a lapokat 12-től visszafelé számolva 1-ig az óra köré helyezi. A maradék kártyákat félreteszi. Az óramutatóra teszi az ujját és a közönség által meghatározott időpontra viszi a mutatót. A mutató által kijelölt kártyát megfordítja, és bejelenti a közönség által meghatározott időt. „...az idő. Egyértelmű volt, hogy ezt választják, mert ekkor kel fel a Nap.” (A mágus által felfordított kártyalapon a Nap képe volt látható).

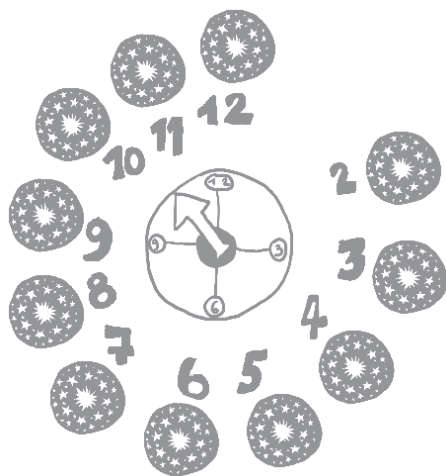
A közönség talán azt gondolhatja, hogy a Mágus csalt és minden kártya másik oldalán a Nap látható; így a mágus felfordítja a lapokat – melyek túldalán a Hold látszik. A mágus elégedetten állapítja meg, hogy a nézők ezt az időpontot választották, hiszen, ha megfordítja az órát, annak hátoldalán is a Nap képe látható!



↑ Hold kártyák háta

↑ Nap kártya háta (a kis csillagok a külső körön hiányosak)

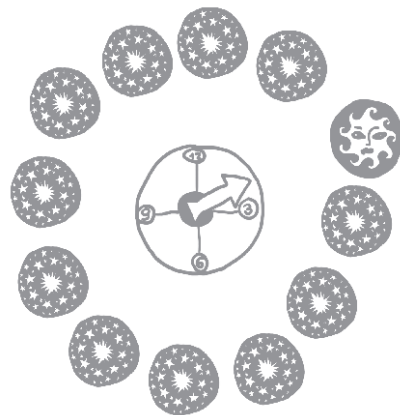
A titok nyitja: Az összes Hold-kártya hátlapjának kinézete azonos; a Nap-képet rejtő kártya hátlapja kicsit más, kevesebb kiscsillag látható rajta. A varázsló a trükköt a pontos idő meghatározásának magyarázatával kezdi; mindig ugyanazt a két példát hozza fel. Először így szól: „Ha egy óra van Varázsföldén, akkor egy lap kerül a pakli aljára” – ezzel együtt a pakli tetejéről egy lapot a kártyastól aljára tesz. Aztán így folytatja: „három órákor három kártyalap kerül a kártyapakli aljára, minden óráért egy darab” – és egyesével a pakli aljára teszi a 3 kártyalapot. Amikor a mágus háttal áll a közönségnek, ők minden egyes óráért 1-1 lapot tesznek a pakli aljára – értelemszerűen az általuk kitalált órának megfelelően...



Amikor a mágus visszafordul és megkapja a paklit, a lapokat 12-től 1-ig lassan visszafelé számolva az óra köré helyezi (a lassú visszaszámlálásra azért van szükség, hogy a mágus észrevegye azt a kártyát, melyen kevesebb csillag van, hiszen ez fogja mutatni a közönség által kitalált időpontot). Az példánkban 2 óránál látható ez a kártya.

←

A mágus lassan forgatja az óramutatót; megállítja a kevesebb csillagot tartalmazó kártyánál és bejelenti: „Önök órára gondoltak!” „Nem meglepő, hiszen nálunk ekkor kel fel a Nap!” - megfordítja a mutató által kijelölt kártyát, melyen a Nap-szimbólum van. Majd a nézők kétségeinek eloszlatása végett az óra körül kirakott többi lapot is átforgatja (ezeken Hold – motívum lesz látható). A trükk befejezésekként az órát is megfordítja, melyet szintén a Nap képe díszít. →



15. TRÜKK: NAP VAGY HOLD ?

Kellékek: 4 hold kártya és a nap kártya

A mutatóvány: Mutasd meg az öt kártyát a közönségnek. Négy holdat és egy napot fognak látni. Fordítsd le és keverd meg őket. Utána oszd szét a lapokat egyenként így: a legfelső lapot tedd a pakli aljára, a következőt az asztalra, a következőt megint a pakli aljára, a következőt megint az asztalra, és így tovább. Amikor már csak egy lap van a kezében, mondd be, hogy az bizony a nap kártya. Fordítsd meg és valóban a nap kártya az!

A titok nyitja: A nap és hold kártyáknak apró különbségek vannak a hátoldalai között. Amikor megkevered a paklit, nyomon követheted a nap kártyát, mert más a háta, és úgy rendezheted a lapokat, hogy a négy hold lap között helyezkedjen el. Ezután csak úgy kell leosztanod őket, hogy a legfelső lapot a pakli aljára teszed, a következőt az asztalra, a következőt a pakli aljára, a következőt az asztalra, és így tovább. Az utolsó lap, ami a kezében marad, a nap kártya lesz!

16. TRÜKK: A NAP

Kellékek: 4 hold kártya, 1 nap kártya

A mutatóvány: A mágus mutassa meg a közönségnek az 5 kártyát! Jól látható, hogy négy hold, és csak egy nap van a kártyák között.

Fordítsa meg a kártyákat, és keverje össze őket. Majd rendezze a kártyákat egyenként a következő módon:

tegye a felső kártyát a pakli alá, a következőt az asztalra, a következő kártyát a pakli alá, a következőt az asztalra, stb. Amikor már csak egy kártya maradt a kezében, közölje a közönséggel - Már tudom, hogy ez a nap kártya. Fordítsd meg a kártyát, és ez valóban a nap!

A titok: A Hold és a Nap kártyák enyhén eltérő mintázatúak a hátukon. (kép. 13. 14. Trükk) Ha a kártyákat pakliba rendezed lefelé fordítva, akkor nyomon tudod követni, hol a nap kártya a kis különbség alapján, és addig rendezed a leírtak szerint a kártyákat, hogy végül a négy hold a külön pakliba kerül.

Amikor kevered a kártyákat, nap kártyát helyezd a pakli közepére észrevehetetlenül! Aztán már csak követni kell ezt: 1 kártya a pakli aljára egy az asztalra... Ami a kezében marad az a nap kártya lesz.

17. TRÜKK: NODI NON

Kellékek: gyűrű és madzag

Az előadás: a lehetetlen csomó

A mágus keresztülvezeti a madzagot a gyűrűn és felkínálja a lehetőséget, hogy csomót kössön rá valaki úgy, hogy a madzag két végét nem engedheti el. Senki sem képes rá.

A titok: tedd keresztbe a karod magad előtt, így fogd meg a madzag két végét. Amikor kibontod a karod, a csomó kész!



18. Trükk: ANULUM

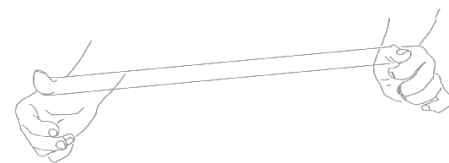
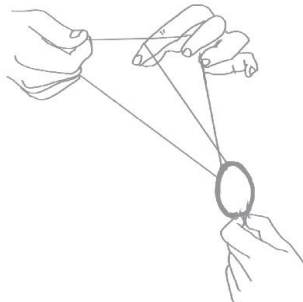
Kellékek: egy karika és egy madzag

Az előadás: a mágus azt állítja, hogy képes kiszabadítani a gyűrűt a kötél fogságából.

A titok: a mágus a madzag két végét összeköti és átfűzi a gyűrűn. A madzag két végét a mutatóujjával tartja. (1. ábra)
Fontos! A csomónak a mágus jobb kezében kell lennie! A közönség egy tagja a gyűrűt óvatosan lefelé húzva tartja.

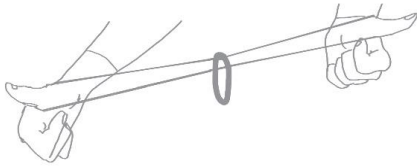
A mágus bal kezének középső ujjával a jobb kézben tartott egyik zsinórba akasztja és azt maga felé húzza (2. ábra)

Most már csak hagynia kell, hogy a zsinór a bal kezének ujján csússzon (3. ábra), és széthúznia a madzagot, hogy az a gyűrűt elengedje (4. ábra).



19. Trükk: NOMMUN SOLUIT

Kellékek: a madzag és a gyűrű



Az előadás: A mágus beavatja a közönségét, hogy más módot is ismer arra, hogyan lehet kiszabadítani a gyűrűt a kötél „fogságából”.

A titok: a mágus a kötél két végét összecsomózza és a kötelet a karika közepén átvezeti.

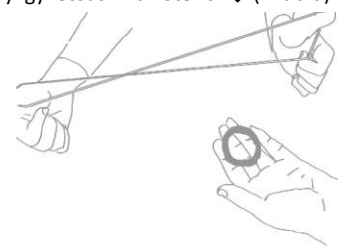
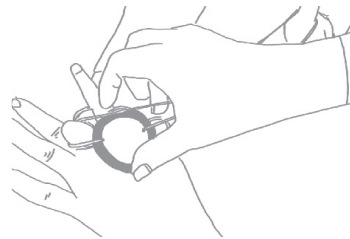
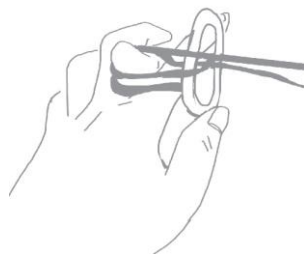
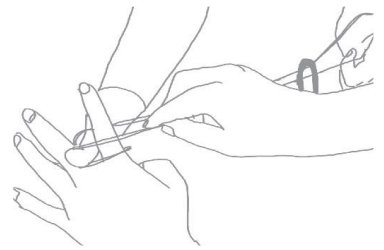
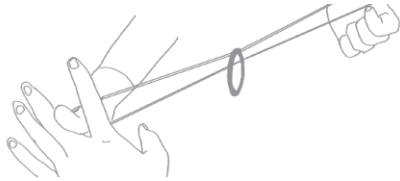
↖ A közönség egy tagja az 1. ábrán látható módon tartja a kötelet úgy, hogy a csomó a bal kezénél legyen.

← A mágus a 2. ábrán látható módon szintén a kötélhez ér.

Megcsavarja a hozzá közelebb eső végét a kötélnek az önkéntes hüvelykujján. (3. ábra) →

A gyűrűt az önkéntes ujjá felé tolja ↙ (4. ábra), és a kötél hozzá közelebb eső végét újból megtekéri az önkéntes hüvelykujján ↓ (5. ábra)

A mágus elengedi a kötelet a bal kezével, miközben a gyűrűt maga felé húzza ↗ (6. ábra), mely így lecsúszik a kötélről ↓ (7. ábra).



20. TÜKK: CSOMÓELTÜNTETÉS (A disappearing knot)

Kellékek: a zsinór

Az előadás: A mágus bejelenti, hogy képes a csomót eltüntetni.

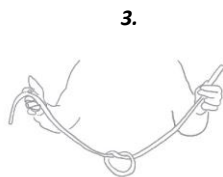
Tartsa a zsinórt a kezében és kössön egy csomót, miközben a közönség nézi. (1., 2., 3. ábra)

Ehhez tartsa a zsinórt lelógatva az egyik kezében. A másik kezét levezeti a zsinór aljára, miközben eltakarja a csomót. Amikor a keze eléri a zsinór alját, a csomó eltűnik! (4., 5., 6. és 7. ábra) →

A titok: A mágus a csomót nem húzza szorosra a zsinóron!

Ahogy csúszik le a keze a zsinór előtt a közönség nem fogja észrevenni, hogy a hüvelykujját a tenyere felőli oldalán lazán megkötött csomóba akasztotta. Mindössze annyit kell majd tennie, hogy a kezét húzza lefelé a zsinór előtt, és az alján a csomó kiszabadítja magát.

← (8. és 9. ábra)



8.



9.

