

# DJECO MÁGUSKÉPZŐ

## Alaptanácsok kezdő varázslók és mágusok számára

### ✦ Mielőtt közönség elé lépnél, gyakorolj tükör előtt!

a [www.djeco.com/magic/](http://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 aranyszínű 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 emlékezetedbe 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)*



cikkszám: **DJ09966**

Ajánlott életkor: 8 - 14 éves korú mágusoknak ajánljuk

## 1. TRÜKK: OCCULUS

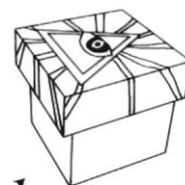
*A rejtély kulcsa (a videó kódszava): ARTHURIUM*

Egy csillogó kocka van elrejtve a fekete kockába. Vajon a fekete doboz varázsszeme segít a mágusnak, hogy a doboz belsejébe lásson?

**Kellékek:** 1 varázsdoboz tetővel, 1 kocka, melynek 6 oldalán 6 különböző színű szem látható, 1 ezüsttálca

**A varázslat:** A mágus megmutatja a dobozt és a kockát a közönségnek, aztán a kellékeket az ezüst tálcára helyezi. Varázslónk elmondja, hogy most hátat fog fordítani a kockának és a közönségnek, és arra kéri a részvevőket, hogy válasszák ki a kocka egy nekik tetsző oldalát. A kockát a kiválasztott oldalával felfelé csúsztatják bele a fekete dobozba, aztán tegyék rá a doboztetőt. A mágus mind ez idő alatt természetesen szigorúan hátat fordít a közönségnek és nem les.

Ha a doboz lezárult, a csukott dobozt a közönség egy tagja adja a mágus kezébe (a háta mögött). A mágus még mindig a közönségnek háttal áll. Most a közönség felé fordul; a dobozt a háta mögül maga elé veszi, kb. szemmagasságban tartja. Bevallja, hogy különleges képességei lehetővé teszik számára, hogy a dobozba lásson. Ehhez mindenképpen szüksége van egy nélkülözhetetlen kellékre: az ezüsttálcára. Mikor a fekete dobozt újból a háta mögé teszi, megkér a nézők közül valakit, hogy vegye fel a kis tálcát és tartsa maga elé. A mágus a lezárt dobozt a kis tálcára helyezi, erősen koncentrálni – hiszen a harmadik szem segíti az éleslátásban - aztán bejelenti: a nézők a lezárt dobozban a ..... színt választották.



1

### A titok nyitja:

Ebben a trükkben nincs semmilyen preparált doboz, vagy különleges képesség!

A közönség először úgy adja a dobozt a mágus kezébe, hogy a mágus háttal áll a nézőknek. (1. kép)

Most a mágus a közönség felé fordul, de a doboz a háta mögé kerül; ekkor a mágus megváltoztatja a doboz tetejének helyzetét. Amikor maga elé veszi a dobozt, már láthatja, hogy a nézők melyik színt választották. (2. kép)



2

Most jön a „tálcsás rész”, azaz a mágus elmeséli, hogy szüksége van az ezüst tálcára ahhoz, hogy a doboz belsejébe láthasson. Amikor újból a háta mögé viszi a dobozt, a doboz tetejét az eredeti állapotba állítja vissza (azaz a doboz valójában újra csukva lesz). Amikor a doboz az egyik néző által tartott ezüst tálcára került (csukott állapotban), a mágusnak már csak el kell játszania, milyen erősen koncentrálni, hogy a választott színt „meglássa”. (3. kép)



3

## 2. TRÜKK

**Kellékek:** a doboz és a fedele, 4 kis sárga golyó

A trükk megegyezik az 1. trükkel, annyi különbséggel, hogy a mágus 1, 2, 3 vagy 4 golyót rejt el a közönséggel.

### 3. TRÜKK: PHIALA SACRA *A rejtély kulcsa (a videó kódszava): CLARUM*

**Kellékek:** 1 üvegcsé, 2 fémpálca

**Előkészületek:** Az asztallap, vagy a felület, amin dolgozunk, legyen teljesen sima. A trükkhöz csak egy fémpálca szükséges, a másikat lehet tartalék.

**A mutatvány:** A bűvészeknek megvan az a különleges képessége, hogy akaratukat tárgyakra kényszerítsék. Már láthattunk fura dolgokat, például könyvek lapjai maguktól fordulnak át, vagy dobozok nyílnak ki és záródnak be anélkül, hogy bárki hozzájuk érne.

A bűvész most egy üvegcsével fogja gyakorolni ezt a képességét. Az üvegcsét az oldalára fekteti az asztalon és utasítja, hogy maradjon egyhelyben: az üvegcsé engedelmeskedik!

Ezután a bűvész megkér a közönségből valakit, hogy próbálja meg ugyanezt. Az illető szintén oldalával az asztalra teszi az üvegcsét, de az neki nem engedelmeskedik, hanem feláll!

A bűvész bólogatva megállapítja, hogy tényleg mágikus hatalomra van szükség, hogy valaki akarata alá hajtsa a tárgyat...

#### **A titok nyitja:**

A fémpálca, amit kezdés előtt becsúsztatunk az üvegcsébe, tartja az oldalán azt (1-2. ábrák).

Amikor a bűvész önkéntest kér a közönség soraiból, felveszi az üvegcsét a nyakánál fogva és a tenyerébe csúsztatja észrevétlenül a pálcát (3. ábra).

Ekkor az üvegcsét nem húzza le a pálcá súlya, az önkéntes pedig nem tudja úgy fektetni, hogy az oldalán maradjon. Amíg az önkéntes próbálkozik, a bűvész elrejtí a zsebében a pálcát!



### 4. TRÜKK: SERPENTIUM *A rejtély kulcsa (a videó kódszava): VICTORIUS*

Minden napnak megvan a maga színe Varázsfölde Színbirodalmában. Vajon sikerül-e a kígyóbűvölőnek kedvenc állatát a mai nap színére változtatnia?

**Kellékek:** 3 kígyó, 1 jelölő ék, 1 színekártya, 4 db történet-kártya

**A trükk megkezdése előtt:** Tedd az ék alakú jelölőt a kígyós kártya kék háromszöggel jelölt sarkába. A három kígyóbotot tedd be a varázsdobozba, csukd le a doboz fedelét és fektesd magad elé a könyvet.

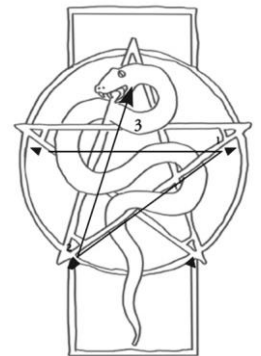
**A trükk kivitelezése:** A varázsló beavatja a közönséget, miszerint Varázsföldének van egy olyan tartománya, ahol a napok más-más színűek. Természetesen a varázslónak megvan a hatalma hozzá, hogy kedvenc állatát, a kígyót, a Tartományban ma uralkodó színre változtassa.

A varázsló megkéri a közönség egyik tagját, hogy mondjon egy számot 1 és 5 között. A számok színeket jelölnek, de bármelyik számot mondja is a kiválasztott, a varázsló a jelölőket a fehér színre állítja. „A tartományban a mai kiválasztott szín: a fehér” – jelenti be közönségének. „Minden tudásomat latba vetve megpróbálkozom, hogy e kígyót – az Önök szeme láttára – fehérre változtassam!” Megmutatja a kígyót a közönségnek, így a nézők láthatják, hogy a kígyó mindkét oldalán sokféle színű pötty látható. Többszöri megfordítás után a kígyó pöttyei egyszer csak fehérre válnak! A varázsló kinyitja a varázskönyvet, és visszateszi a könyvbe azt a kígyót, mely épp az előbb változott fehér pöttyökre. A varázsló felajánlja a közönségnek, hogy – ha gondolják – újból megpróbálkozhat a varázslattal, hátha sikerül a kígyót fehér pöttyösből valami másféle színűre változtatnia. Kivesz egy másik kígyót és kérje meg a közönséget, hogy újból válasszanak ki egy számot 1 és 5 között (de ne a már előbb elhangzottat).

Bármilyen legyen a választott szám, a varázsló tegye a kígyós kártyán a jelölőket a zöld színre.

A varázsló újból megmutatja a nézőknek, hogy kígyóján rengeteg különböző színű pötty látható – mindkét oldalon. Aztán hirtelen a kígyó zöldre vált! A varázsló megköszöni közönségének, hogy két színt adományoztak Varázsfölde Szín nélküli tartományának.

Természetesen az sem jelenthet gondot, ha a közönség a kígyót követeli alapos vizsgálatra... a varázsló kiveszi a dobozból és a nézőknek adja, hadd gyönyörködjenek a színes pöttyökben!



**A titok nyitja:** Hogyan uraljuk a színeket? A jelölőék a kék háromszögön van. Amikor a közönség egy tagja mond egy számot, a varázsló a jelölőket a vonalak mentén mozgatva (bármilyen irányban – körben, vagy a csillag szárai mentén – és sorrendben) arra a színre állítja, amelyet éppen akar; azaz vagy a fehérre, vagy a zöldre.

**Példa:** a közönség a 3-as számot választja. A varázsló a kék színről a jelölőket az ábra vonalai mentén a fehérre állítja.

A dobozban található három kígyó közül kettőnek más – más a két oldala (színes – fehér, színes – zöld), a harmadikon mindkét oldalon vegyes színek láthatók.

A varázslónak, hogy a trükkje hihető legyen, meg kell tanulnia ügyesen forgatni az éppen a kezében lévő kígyópálcát.

**A trükk azon alapszik, hogy a közönség elhiggye: a varázsló a pálca mindkét oldalát megmutatja nekik, holott csak a nézők mindig a pálca azonos oldalát látják!**

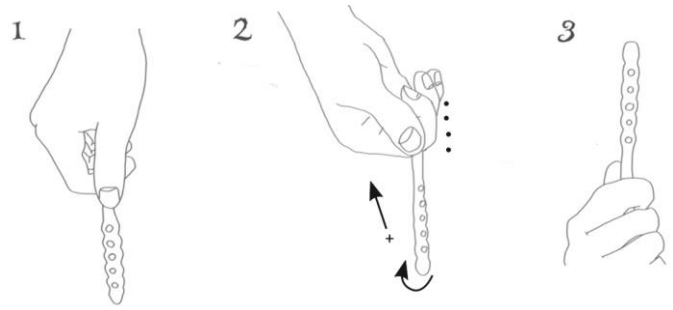
A varázsló megmutatja a színes pöttyöket a közönségnek; a **kígyó feje lefelé mutat**. (1. kép)

A varázsló 180 fokkal elfordítja a kígyót, és **fejével felfelé** mutatja a közönség felé. (2. kép)

Amikor fejével felfelé mutatja a nézőknek, ők úgy hiszik, hogy a kígyó másik oldalát látják; pedig az még mindig az elsőnek megmutatott oldal.

A varázslat hihetősége a pálca megfordításának ügyességén múlik; gyakorolj tükör előtt, hogy természetes legyen a mozdulat!

A varázsdobozból természetesen mindig azt a kígyót vedd ki, melynek színére szükséged van a trükk során!



## **5. TRÜKK: COLORUM**

**Kellékek:** Kígyó 2 többszínű oldallal, kígyó 1 egyszínű fehér oldallal.

**A mutatvány:** A kis bűvész bemutatja a fehér oldalú kígyót, majd színeket lop a közönség ruháiból és bátran kijelenti, hogy ezeket a színeket a kígyónak adja. A közönség elé tárt kígyó pedig – voilá – tényleg átváltozott!

**A titok nyitja:** Ugyanazt a trükköt alkalmazzuk, mint a Serpantium esetében. Először azt a kígyót használjuk, amelyiknek egyik oldala színes, de csak a fehér oldalt mutatjuk meg. Így a közönség azt hiszi, a kígyó mindkét oldala fehér. Amint "elloptuk" a színeket a közönség ruháiból, már csak annyi marad hátra, hogy megfordítsuk a kígyót. A mutatvány végén a fehér oldalú kígyót betesszük a dobozba, és ügyesen a 2 színes oldalú kígyót vetetjük ki a közönséggel.

## **6. TRÜKK: PRÉDICTUM**

**Kellékek:** fekete doboz a fedelével, nagy kocka, színes ötszögű kártya, figura

**A mutatvány:** A bűvész megmutatja a kocka összes oldalát, amik jól láthatóan mind különbözőek. Úgy, hogy a közönség ne lássa, beteszi a dobozba azzal a színnel felfelé, amit ő maga választ, majd lezárja a dobozt. Felmutatja a színes ötszöget és megkérdi a közönség egy tagját, hogy próbáljon szerencsét: találja meg a kiválasztott színt.

A figurát a bűvész által választott színre tesszük. Akit a közönségből választottunk, mond egy számot 1 és 4 között, a bűvész pedig ennyit lép a figurával. Utána kinyitja a dobozt és megmutatja, hogy a mező színe megegyezik a kockával a dobozban.

**A titok nyitja:** A színeken a lényeg: kezdetben bármelyik mezőre letehetjük figurát. Amikor a közönség bemondja a számot, a bűvész bármilyen irányban mozgathatja a figurát (a kör körül, átlósan, stb.), hogy arra a színre érkezen, amit a dobozba rejtett.

## **7. TRÜKK: VERDUM**

**Kellékek:** zöld gyűrű, kígyó 2 többszínű oldallal, kígyó 1 egyszínű zöld oldallal

**A mutatvány:** A bűvész bemutatja a mindkét oldalán többszínű kígyót, majd bátran azt állítja, hogy képes a jeleket az egyik oldalon zöldre változtatni. Felmutatja a zöld gyűrűt, aminek az erejét fogja ehhez felhasználni. Áthúzza a kígyót a gyűrűn, aminek az egyik oldala teljesen zöldre változik.

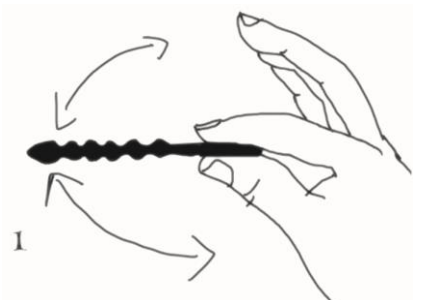
**A titok nyitja:** A bűvész először azt a kígyót mutatja fel, amelyiknek csak többszínű oldalai vannak. Amikor a gyűrűre kerül a sor, ügyesen leteszi a kezéből ezt a kígyót, hogy a gyűrűt felvehesse, de helyette már a zöld oldalú kígyót veszi fel. A zöld oldalt csak akkor mutatja a közönség felé, amikor a kígyót már áthúzta a gyűrűn.

## **8. TRÜKK: MOLLUM**

**Kellékek:** kígyó 2 többszínű oldallal

**A mutatvány:** A bűvész felmutatja a kígyót a közönségnek és az asztalhoz csapja, hogy lássuk, elég kemény. Aztán az ujjai közé veszi a kígyót (1. ábra) és azt mondja, hogy képes megpuhítani a makacsul szilárd kígyót. Így is tesz.

**A titok nyitja:** A bűvész az ujjával tartja a kígyót, de nem túl feszesen, ahogy az 1. ábrán is látható. Ahogy fel-le rázza a kígyót, a közönség azt fogja hinni, hogy elpuhult.



## 9. TRÜKK: DISPARUM

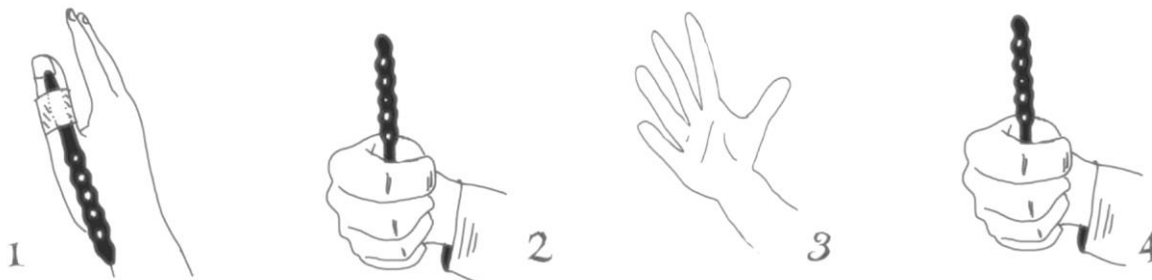
**Kellékek:** Kígyó 2 többszínű oldallal, cellux-szalag (nem tartozék)

**Előkészületek:** Ragasszuk az ujjunkhoz a kígyót (1. ábra)

**A mutatvány:** A bűvész felmutatja a kígyót, ahogy a 2. ábrán látható, majd a varázsige kimondásával eltünteti (3. ábra). Bármikor újra megidézheti, ha úgy kívánja (4. ábra).

**A titkok nyitja:**

Mivel a kígyó a bűvész ujjához van ragasztva, csak ki kell nyitnia a kezét, majd újra ökölbe szorítania úgy, hogy a hüvelykujja belülré kerüljön. Próbáld ki a tükör előtt, nagyon egyszerű!



## 10. TRÜKK: SYMBOLO

*A rejtély kulcsa (a videó kódszava): DIDIUS*

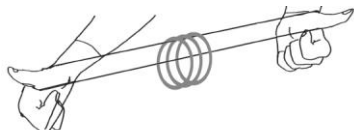
Mágusföldén a varázslók hihetetlenül ügyesen bánnak a karikákkal. Szinte senki sem érti, mi történik...

**Kellékek:** 3 karika és madzag

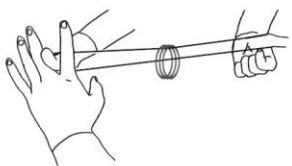
**A mutatvány:** a Mágus egymás után felmutatja a karikákat a közönségnek. Azt állítja, olyan különleges képességgel rendelkezik, mely lehetővé teszi számára, hogy a kötéltre felfűzött karikákat kiszabadítsa anélkül, hogy a kötélt végeit elengedné...

A Mágus adja oda a kötelet a közönség egy kiválasztott tagjának és kérje meg őt, hogy kössön egy csomót a kötélt egyik végére. Ezután visszakéri a kötelet, ráfűzi a karikákat. Az egyik néző tartsa úgy a varázskellékeket, ahogyan az 1. ábra mutatja.

Mágusunk koncentrálni, néhányszor megtekeri a kötelet, és íme, a kezében vannak a karikák. Sőt, a karikák egy láncná össze is álltak!



1



2

**A titkok nyitja:**

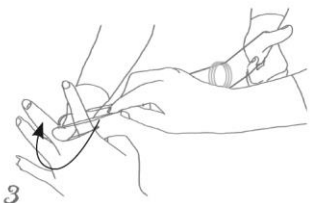
Csak a kék karika preparált, azaz nyitható. A trükk előadása során ez a karika kerüljön középre.

A sorrend tehát: arany karika, kék karika, zöld karika.

A mágus, mielőtt a kötélt két végét rögzítené a közönség egy segítőkész tagjának hüvelykujjai körül, egy ügyes mozdulattal kinyitja a kék karikát és egybecsúsztatja a károm gyűrűt. Így azok már akkor összekapaszkodnak, mikor a kötélt a segítő kezére kerül.

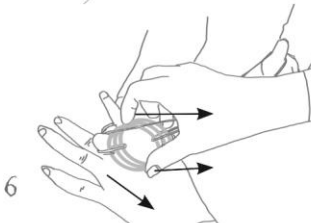
Az alábbiakban ismertetjük, milyen mozdulatokkal tegye fel a kötelet a mágus a segéd kezére. A végeredménynek az 1. ábrán láthatóhoz kell hasonlítania, a csomó a segítő bal hüvelykujjához essen.

A Mágus bal kezét az alábbi módon (2. ábra) a kötelet tartó néző kezéhez érinti:



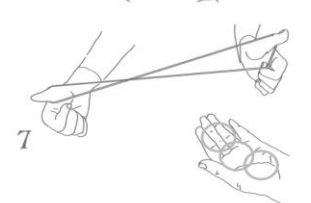
3

A mágus bedugja egyik ujját a néző hüvelykujja mellé a kötélt és megtekeri azt a segéd ujj körül (3. ábra)



6

A karikákat a most keletkezett hurkot (hüvelykujj) felé húzza (4. ábra) és még egy hurkot csinál a kötélt a segéd ujj köré. (5. ábra)



7

A mágus kihúzza az ujját a hurkokból és ezzel egy időben kihúzza a karikákat is. (6. ábra)

A varázslat kiszabadította mindhárom karikát, sőt a szemek láncná álltak össze!

4

## 11. TRÜKK: LIBERUM

**Kellékek:** medál és madzag

**A mutatvány:** A bűvész bejelenti, hogy képes szabadjára engedni a medált a madzagról.

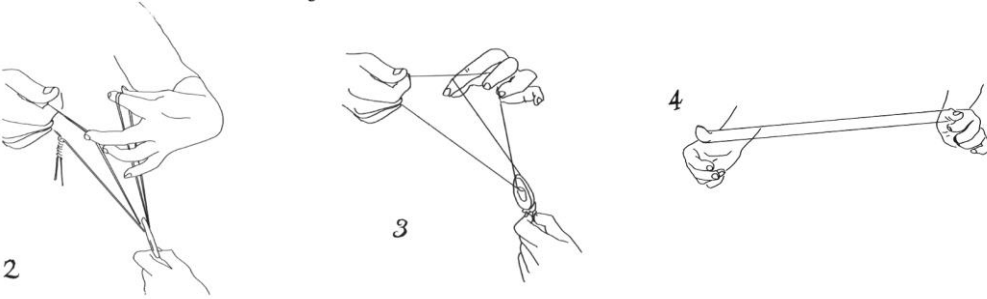
**A titkok nyitja:**

A bűvész a madzag két végét csomóban összeköti, majd átfűzi a medálon.

A madzag két végét a mutatóujjaira húzza (1. ábra). Fontos: a csomó a bűvész jobb kezében legyen.

Valaki a közönségből megfogja a medált és lefelé húzva tartja.

A bűvész a bal keze nagyujját a jobb kezében futó szálak egyikébe akasztja és maga felé húzza (2. ábra.)



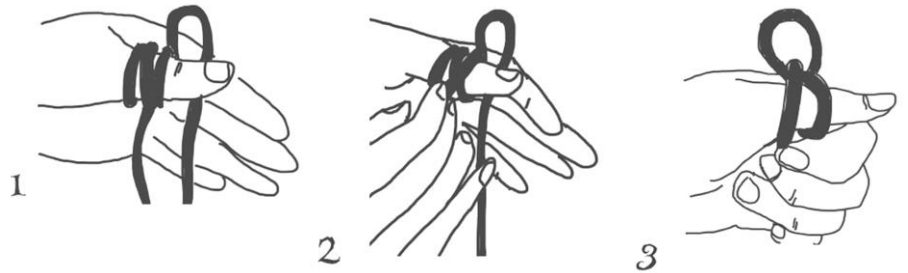
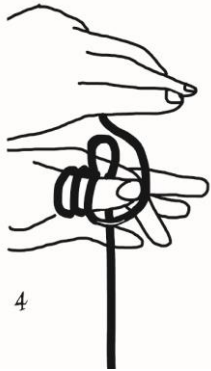
Most már csak el kell engednie a szálát a bal nagyujja körül (3. ábra), és széthúznia a madzagot, hogy a medál kiszabaduljon (4. ábra.)

## 12. TRÜKK: COUTURUM

**Kellékek:** egy darab kötél

**A mutatvány:**

A bűvész az ujjá köré fonja a kötelet (1. ábra). Állítja, hogy a hurok végül fel lesz fűzve a kötélre, de nem vezet át a kötelet a hurkon. (2. ábra). A trükk végén a hurok fel van fűzve a kötélre! (3. ábra.)



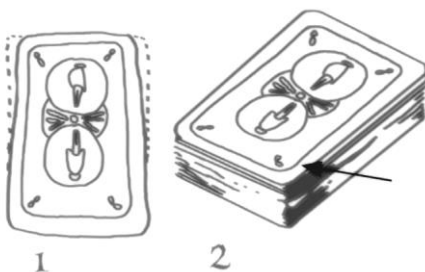
**A titok nyitja:**

Ahogy az 1. ábrán is látszik, a bűvész a hüvelykujjával fedve a kötelet balra tolja azt, amennyire csak tudja és maga felé húzza. (4. ábra)

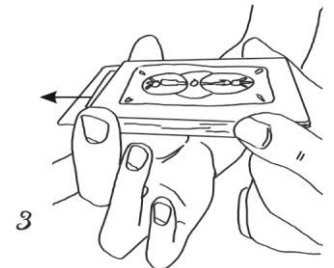
## 13. TRÜKK: CARTUM

*A rejtély kulcsa (a videó kódszava): EVAMINUS*

**Kellékek:** Egy pakli jelölt kártya



Ez a kártyapakli attól különleges, hogy a lapok egyik oldala keskenyebb, mint a másik. (1. ábra) Ez a különbség, ami kevesebb mint 1 milliméter, észrevehetetlen (2. ábra). Amikor egy vagy több kártya "rossz irányba áll", akkor egyik végén két ujjal erősen meg kell fognod a paklit, majd a másik kezű két ujját elhúzod a másik vége felé. Így a rossz felé álló lapokat ki tudod venni a pakliból. (3. ábra) Ezzel a csalóka paklival a bűvész sok trükköt tud bemutatni.



#### **14. TRÜKK - Cél: megtalálni a kártyát.**

**A titok nyitja:** A kártyák ugyanabba az irányba állnak. A bűvész kézben kihajtja a kártyákat, és a közönségből valaki húz egyet közülük. Figyelve őket, a bűvész ügyesen elfordítja a paklit (ehhez elég, ha tesz egy félkör mozdulatot, amikor összecusukja a lapokat). Majd megkéri azt, aki húzott, hogy tegye vissza a lapot, és emeljen. Hogy kivegye a húzott lapot, a bűvész a 3. ábra alapján kicsúsztatja azt és bemondja, hogy a húzott lap...

#### **15. TRÜKK - Cél: megtalálni a kártyát**

Ez a trükk megegyezik a 8-as számú trükkel, de bűvész használatba veszi a kendőt is, így a választott lap a kendő alatt jelenik meg.

#### **16. TRÜKK - Cél: megtalálni a négy királyt.**

**A titok nyitja:** Minden kártyát azonos irányba rendezünk. A bűvész szétteríti a lapokat, képpel felfelé, és kiveszi a négy királyt. Megkéri a közönséget, hova szúrja vissza a ezt a négy lapot. Minden alkalommal a bűvész az, aki visszateszi a királyokat (ügyesen az ellenkező irányba rendezve őket). Amint mind a négyet beszúrta, a bűvész felveszi az egész paklit és a közönséget kéri meg, hogy emeljenek. Ő nagyban koncentrálnak, kicsúsztatja a kártyákat a fent vázolt módon és felmutatja a négy lapot: a négy királyt!

#### **17. TRÜKK - Cél: a négy király kezdetben együtt van, majd szétválnak és újra egyesülnek.**

**A titok nyitja:** A bűvész legyezőbe hajtva bemutatja a négy királyt (miután óvatosan elrejtett három lapot a pakliból a bal szélső király alá). Az asztalra teszi őket a többi kártya mellé. Elmondja, hogy még ha szét is választja a négy királyt, azok megkeresik egymást! Leteszi az első négy lapot egy sorba, jobbról balra. Három lapot helyez a bal szélsőre, majd hármat a következőre, és így tovább. Felfordítja a jobb oldali paklit: a király eltűnt! Felfordítja a következő paklit, majd a következőt. Végül felfordítja az utolsó, bal oldali paklit: a négy király ismét együtt van.

#### **18. TRÜKK - Cél: szétválogatni a fekete és piros kártyákat.**

**A titok nyitja:** A kártyákat szín szerint (fekete-piros) szétválogatjuk, és két külön, ellentétes irányú pakliba rendezzük. A bűvész összekeveri a kártyákat, majd felmutatja őket. Láthatóan összekeveredtek. A bűvész biztosít mindenkit, hogy vissza tudja rendezni őket. Ezt meg is teszi a 3. ábrán látható csúsztatással és voilá, a kártyák szín szerint rendeződtek.

#### **19. TRÜKK - Cél: színek szerint szétválogatni a lapokat és felmutatni a közönség által választott kártyát.**

**A titok nyitja:** A kártyák színek (fekete-piros) szerint szétválogatjuk. A két szín-paklit ellentétes irányban az asztalra tesszük. Összekeverjük a lapokat, majd a bűvész felmutatja őket. A közönségből valaki véletlenszerűen választ egy kártyát. Mielőtt az illető visszatenné a lapot, a bűvész lopva elfordítja (félfordulat) a paklit.

A bűvész ezután kicsúsztatja a lapokat. A kártyák így szín alapján lesznek szétválogatva, kivéve a közönség által választott kártya, ami a lappal ellentétes színű pakliban lesz.

#### **20. TRÜKK - Cél: pakli utolsó lapja megváltozik anélkül, hogy a közönség észrevenné.**

**A titok nyitja:** Minden kártyát azonos irányba rendezünk, kivéve az utolsó előtti lapot. A bűvész felmutatja az utolsó lapot a pakliból, majd kijelenti, hogy hatalmában áll megváltoztatni azt. Képpel felfelé leteszi a paklit, majd úgy tesz, mintha a legelső lapot húzná ki, de valójában az utolsó előtti csúsztatja elő. A közönség előtt ez úgy látszik, mintha a legelső lap megváltozott volna.

#### **21. TRÜKK - Cél: a bűvész meg tudja nevezni a lapokat, amiket húz, mielőtt húzná őket!**

**A titok nyitja:** A bűvész a kezében tartja a paklit, majd megnézi az első lapot (A) és megjegyzi azt. Kiteríti a lapokat az asztalra, képpel felfelé, vigyázva, hogy mindig tudja, hol az A lap. Véletlenszerűen húz egy kártyát (B), amit nem mutat meg a közönségnek és bemondja A-t. Húz még egy lapot (C), amire bemondja B-t, amit az előbb húzott fel. Végül felhúzza A-t és bemondja C-t. Amint ez a három lap a kezében van, megmutatja őket a közönségnek. Így látható, hogy tényleg azt a három lapot nevezte meg, amit felhúzott.

#### **22. TRÜKK: REUNICA**

**Kellékek:** 4 király, 4 dáma, 4 bubi és 4 tízes.

**Előkészületek:** Válogassuk a kártyákat szín szerint (kőr a kőrrel, stb.), majd tegyük minden színt egyforma sorrendben pakliba: tízes, bubi, dáma, király. Ezt a négy egyforma paklit tegyük egymásra.

**A mutatóvány:** A bűvész felmutatja a paklit és emlékezteti a közönséget, hogy színek szerint szétválogatta a kártyákat. Majd azt mondja, most magasság szerint is szétválogatja őket. Leteszi a paklit az asztalra és megkéri a közönség egy tagját, hogy emeljen a pakliból ahányszor jónak látja. Majd kitesz egy 4 kártyából álló sort, képpel felfelé, balról jobbra. Erre ráteszi a következő sort, majd a következőt, addig ismételve, amíg minden kártyát le nem rakott. Amikor a képződött paklikat felfordítja, a bűvész megmutatja, hogy a kártyák szétválogatták magukat magasság szerint...

### 23. TRÜKK: DIX

**Kellékek:** 4 tizes a kártyapakliból

**Előkészületek:** A treff, kőr és pikk lapokat letesszük, hogy visszafelé olvashatók legyenek.

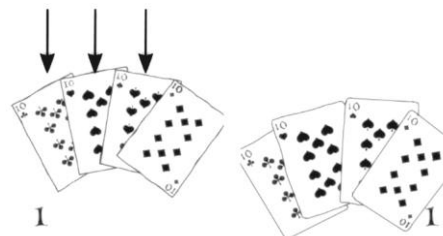
**A mutatvány:** A bűvész bemutatja a 4 kártyát a közönségnek.

A kártyát képpel lefelé az asztalra kerülnek, a közönségből valaki egy tetszőleges lapot elvesz, majd visszateszi a többi közé. A bűvész összekeveri a lapokat, majd megmutatja, melyik lapot választotta az illető!

**A titok nyitja:**

Amíg a közönség a kiválasztott kártyára figyel, a bűvész ügyesen megfordítja a paklit a kezében. Így amikor a választott lap visszakerül, két módja van felismerni, hogy melyik is az:

- Ha az összes kártya egy irányban áll, a káró az.
- Ha egy kártya ellentétes irányban áll a többivel, akkor az a kártya az.



### 24. TRÜKK: JETTUM

**Kellékek:** kártyák

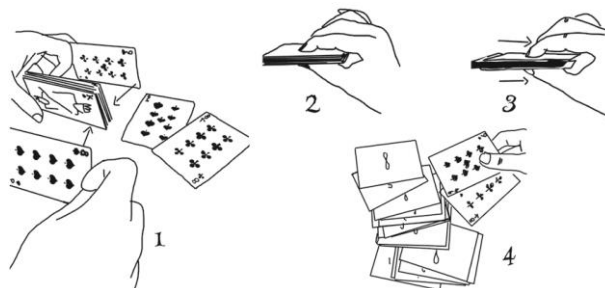
**Előkészületek:** A fekete 8-as és 9-es lapokat úgy helyezzük el, ahogy az 1. ábrán látható.

**A mutatvány:** A bűvész megfogja a paklit két kézzel (2. ábra) és felmutatja a 8-as és 9-es lapot. Átadja őket a közönségből valakinek és megkéri, tegye vissza őket a pakliba bárhová. Ezután a bűvész megkeveri a kártyákat, leszórja őket az asztalra, majd az utolsó kettőről azt mondja, hogy ezeket látta a közönség tagja korábban...

**A titok nyitja:**

A 8-as és 9-es lap a pakli tetején, ill. legalján helyezkedik el. A két lap ugyanolyan színű, de más lapszínhez (minta) tartoznak. A közönség ezt nem fogja észrevenni! Amikor a bűvész megkeveri a lapokat, ezt úgy teszi, hogy a legfelső és legalsó kártyát nem mozdítja el.

Amikor megkeverte őket, úgy tartja a lapokat, ahogy a 2. ábrán látható és egy mozdulattal az asztalra dobja a paklit. A kezében maradt két kártya, a legfelső és legalsó, egy fekete 8-as és egy fekete 9-es lesz.



### 25. TRÜKK: BIBLIOTHECAM

*A rejtély kulcsa (a videó kódszava): XAVIERIBUS*

**Kellékek:** 11 könyv, ugyanolyan borítóval

**Mielőtt belevágunk:** A könyveket rendezzük egy rakásba, ahol a 0 számú van legalul, a 10 legfelül (2. ábra). A vörös körök száma mutatja a könyv számát (1. ábra, ahol a 4-es könyv látható).

**A mutatvány:** A bűvész elmeséli, hogy a varázslók iskolájának hatalmas könyvtáiraiban hihetetlen tudományok könyvei lelhetők fel. A könyvek olyan elképesztő hatalommal bírnak, hogy képesek saját magukat mozgatni. Majd hozzát teszi: "Mi, a mágusok rendelkezünk egy különleges képességgel: érezzük, ha a könyvek mozognak. Nem hiszitek? Hát lássátok a saját szemetekkel!"

A bűvész ezután megmutatja a közönségnek a könyvrakást és sorba rendezi őket úgy, ahogy a 3. ábrán látszik.

Azt mondja a közönségnek: "Képzeljétek el, ahogy könyvtáram hosszú folyosóit járjátok. És a könyvek, amiket láthattok! Itt van ez a könyv (rámutat egy tetszőleges könyvre) varázsfőzetekre tanít, ebből itt (másik könyvre mutat) a levitációt ismerhetitek meg, ezzel pedig (rámutat megint egy könyvre) valakit óriáspókká változtathattok... kérhetem egy önkéntes segítségét?"

Valakit választ közönségből, aki átrendezi a könyveket. Felhívja a figyelmet, hogy a könyvek egyformák és sorba rendezi őket. Ezután megkéri az önkéntest, hogy tetszés szerint helyezzen át bármely könyvet a sor egyik végéről a másikra. Három könyv áthelyezésével megmutatja az önkéntesnek, hogyan (4. ábra).

Majd a bűvész elfordul, és szabad kezét ad az önkéntesnek a könyvek mozgatására. De hangsúlyozza a könyvek mozgatásának módját. Az önkéntes áthelyez pár könyvet, majd a bűvész visszafordul és különleges képességének használatával megmondja, hány könyv mozdult el. A kezét végighúzza a könyvek felett, megáll az egyik felett és azt mondja: "X könyvet mozgattál!"

Majd azt javasolja: "Megpróbálhatjuk újra, ha szeretnéd." Megint elfordul, az önkéntes megint áthelyez pár könyvet, a bűvész pedig megint megmondja, hány könyv mozdult el.



“Mi, mágusok nem igazán szoktuk kétszer egymásután ugyanazt a trükköt bemutatni, de most tehetek egy kivételt.” - mondja aztán, és harmadszor is elfordul, az önkéntes pedig megint áthelyez a könyvek közül néhányat. A bűvész pedig ismét meg tudja mondani, hány mozdult el. Igazi varázslat!

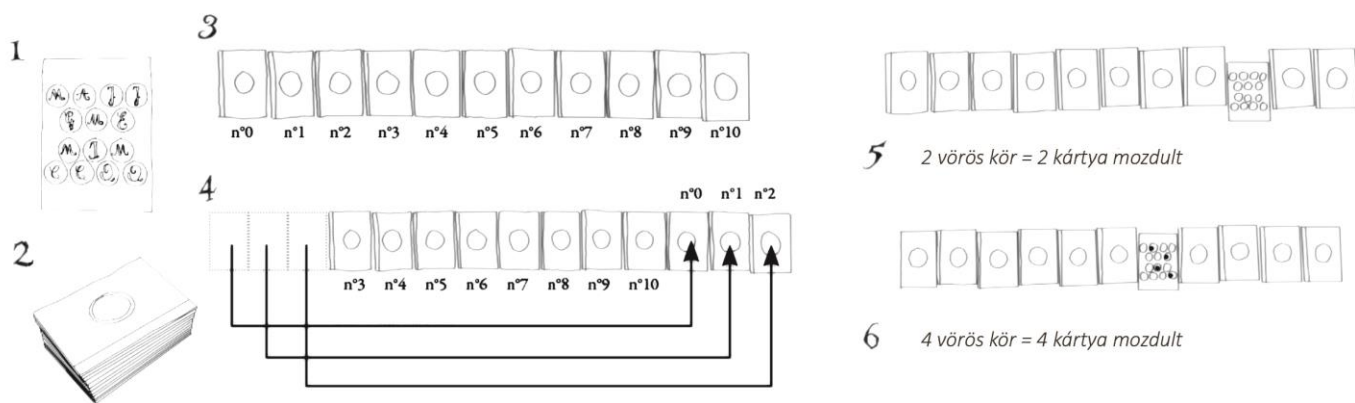
**A titok nyitja:** A könyvek képpel lefelé 0-tól 10-ig sorrendben fekszenek a bűvész baljától a jobbra felé (3. ábra).

Amikor a bűvész bemutatja, hogyan kell a könyveket mozgatni, példaként át is helyez három könyvet a sor bal végéről a jobbra. Ki kell kötnie, hogy egyszerre csak egy könyv mozgatható és mindig a sor bal végéről a jobb végére (4. ábra). Arra is emlékeznie kell, hogy három könyvet már ő maga átmozgatott.

A bűvész elfordul, az önkéntes pedig elmozdítja a tetszőleges számú könyvet. Amint kész, a bűvész visszafordul és leszámol három könyvet jobbról. Ezt a könyvet megfordítja és megnézi rajta a vörös körök számát: ennyi könyv mozdult el, ezt be is mondja a közönségnek. Például, ha az önkéntes 2 könyvet helyezett át, a bűvész a 2-es számú könyvet fogja felfordítani (5. ábra).

A bűvésznek innentől arra kell emlékeznie, hogy összesen hány könyv mozdult el (a fenti példánál maradva  $3+2=5$ ), majd újra elfordul, az önkéntes pedig megint zsonglörködik a könyvekkel. Amikor visszafordul, a bűvész 5 könyvet számol le jobbról és felfordítja a könyvet. Mivel ezen a könyvön 4 vörös kör látszik, 4 könyv mozdult el. Megint megjegyzi, hány könyv mozdult el eddig összesen ( $5+4=9$ ) majd harmadszorra is elfordul, szabad kezét adva az önkéntesnek. Ezúttal pedig 9 könyvet fog leszámolni jobbról.

Ha több mint 11 könyv mozdult el, a bűvész leszámol 11 könyvet jobbról balra, majd folytatja a számolást ismét jobbról.



## 26. TRÜKK: FLAMMA

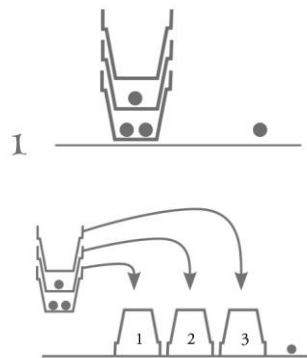
Mágusföldén a sárkányok – mint a mesékben – tüzet okádnak. Ha elég ügyes egy mágus, ezeket össze is gyűjtheti, így ni... A varázsló megmutatja az asztalon lévő golyócskát. A sárkányok tüzes lehelete igen illékony dolog, soha nem tudhatod, hol tűnik fel egy legközelebb...

A mágus ide-oda rakosgatja a csészéket és hol kettő, hol három labdac tűnik fel.

**Kellékek:** 3 csésze, csak 4 labdac

**A trükk előkészítése:** rendezd el a csészéket és a labdacokat az 1. ábrán látható módon

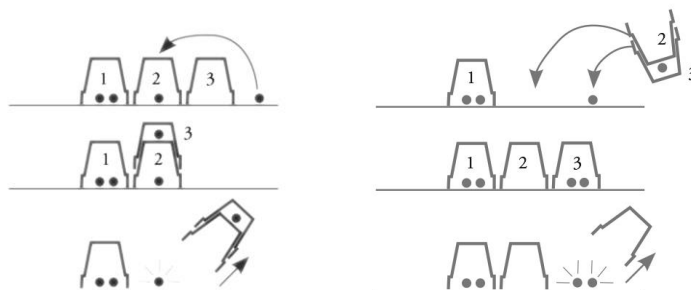
**A trükk kivitelezése:** Fontos pontosan elsajátítani a csészék rakosgatásának technikáját, azaz úgy visszatenni a poharat az asztalra, hogy a benne lapuló labdac ne látszódjon. A varázsló a három csészét abban a helyzetben tartja a trükk előadásának kezdetekor, ahogy azt az első képen mutattuk. Egyesével az asztalra teszi őket – gyorsan, nehogy a bennük rejtőző labdák felfedezésre kerüljenek!



### 1. lépés - a forgatás

A mágus felveszi az asztalon lévő labdacot és a második pohár közepére teszi.

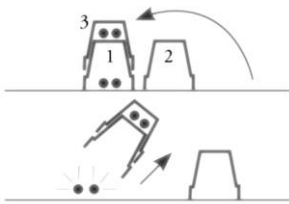
A 2-es számmal jelölt csészét aztán letakarja a 3-as jelűvel, rácsap a tetejükre és egyszerre felveszi a két poharat. A labda átszivárgott a csupor tetején!



### 2. lépés – A második labdac elővarázslása

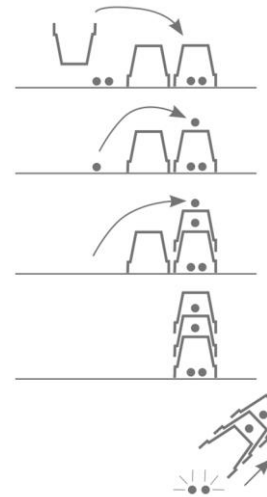
A trükk folytatásában a 2-essel jelölt csészét a varázsló az egyes mellé és a labda közé fordítja vissza, a 3-as poharat a labdára teszi. Majd felemeli a 3-as poharat – és az alatt két labdac lesz látható!





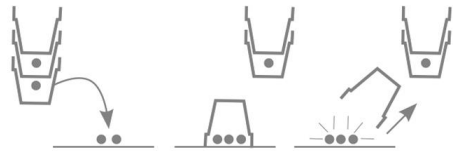
### 3. lépés – két labda átvarázslása a csupron

A varázsló a jelenleg szabadon álló két labdacst az 1-es pohár tetejére teszi és letakarja azt a 3-as pohárral. Rácsap az 1-es pohárra; az egymáson lévő poharakat felemeli – és a két labdacst átcsúszott a pohár szilárd alján!



### 4. lépés – két labdacst átjuttatása dupla pohárfalon

### 5. lépés – a harmadik tűzlabda elővarázslása



## 27. TRÜKK: BONNETUM

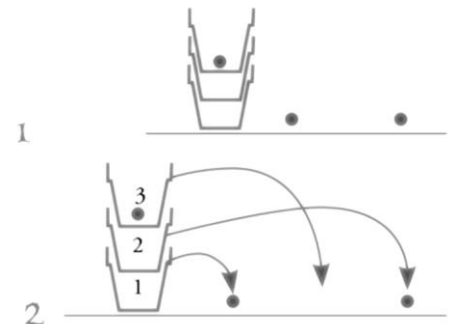
**Kellékek:** 3 pohár, 3 sárga golyó

**Előkészületek:** A poharakat egymásba tesszük, két golyót az asztalon hagyunk, egyet a legfelső pohárba ejtünk. (1. ábra)

**A mutatvány:** Az asztalon hagyott két golyót lefedjük poharakkal, a harmadik poharat középre tesszük (2. ábra)

Így a közönség úgy fogja látni, hogy az egyetlen üres pohár a harmadik, amelyik középre került! A bűvész ezután összekeveri a poharakat, a közönség pedig próbálja kitalálni, hogy melyik pohár az üres. De mindannyiszor tévedni fog... Végül a bűvész megmutatja, hogy három golyó van a játékban.

**A titok nyitja:** Nagyon fontos, hogy megtanuljuk jól forgatni a poharakat, így amikor lefordítjuk őket, senki nem veszi észre, hogy az egyik pohárban már van egy golyó. A bűvész felfelé tartva fogja a poharakat, ahogy az 1. ábrán látszik, majd egyesével, gyorsan lefordítva teszi le őket. A közönség így nem fogja látni, hogy a harmadik pohár egy golyót rejt.



## 28. TRÜKK: COGITUM

*A rejtély kulcsa (a videó kódszava): NINUM*

**Kellékek:** 1 nagy kártya, 5 kis kártya

**Előkészületek:** Helyezzük a nagy kártyát az asztalra, ábráival a közönség felé.

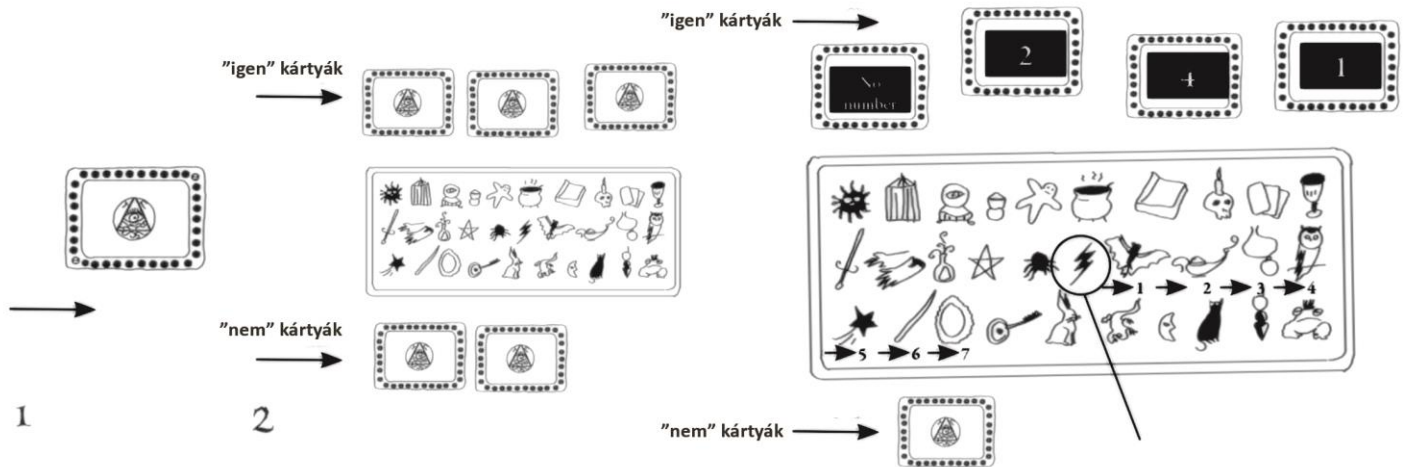
**A mutatvány:** A látványos különleges képessége, hogy tudják mire gondolsz. De azt tudad-e, hogy a bűvészek is belelátanak gondolataidba? Ez a bűvész be is bizonyítja...

Először is, megkér a közönségből valakit, hogy válasszon egy képet a nagy kártyáról és gondoljon rá folyamatosan. Aztán felveszi az 5 kis kártyát, sorban megmutatja őket az illetőnek és megkérdi, a választott ábra rajta van-e a kártyán. Minden alkalommal, amikor "igen" a válasz, képpel lefelé a nagy kártya fölé teszi le a lapot. Minden alkalommal, amikor "nem" a válasz, a nagy kártya alá, szintén képpel lefelé. Amint minden lap visszakerült az asztalra, a bűvész koncentrálni kezd és elhúzza a kezét a nagy kártya felett. Végül a keze remegni kezd és rámutat a választott képre.

**A titok nyitja:** A kártyák hátoldala titokban az 1-es, 2-es, 4-es és 8-es számokkal van jelölve (1. ábra). Csak egy kártyán nincs titkos jelölés.

Amikor a bűvész megmutatja a lapokat a közönség tagjának, a nagy kártya fölé teszi azokat a lapokat, amiken rajta van a választott kép. Amelyeken nincs rajta, azok a nagy kártya alá kerülnek (2. ábra). A bűvész fejben összeadja a titkos számokat az "igen" kártyák hátlapján. A kapott szám megmondja neki, hány ábrát kell leszámolnia a nagy kártyán a naptól kezdve (a nap áll az 1. helyen). Ha azonban az "igen" kártyák között ott a számozatlan lap is, a bűvész a villámtól kezd a számolást. A kezét azért húzza el a nagy kártya felett, hogy elvonja a közönség figyelmét, amíg összeadja a számokat az "igen" lapok hátoldalán és megtalálja a választott ábrát a nagy kártyán.

A példa kedvéért tegyük fel, hogy a közönség tagja a tükröt választotta. A bűvész a nagy kártya fölé és alá helyezi a lapokat a fent vázolt módon és összeadja a számokat. A példánkban az "igen" kártyák közé a 2-es, 4-es, 1-es és a számozatlan lapok kerültek. Ez azt jelenti, hogy a bűvész 7 ábrát kell leszámoljon a villámtól kezdve, mert a számozatlan kártya ott van az "igen" lapok között. A bűvész így ki tudja találni, hogy a választott kép a tükröt volt.



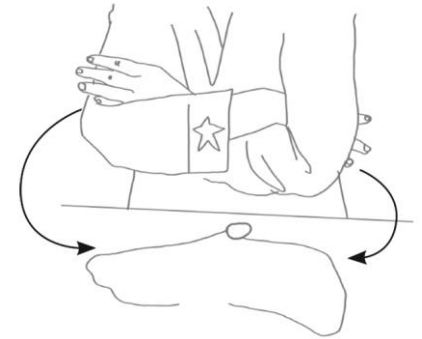
Egy másik példában mondjuk, hogy a koponya került kiválasztásra, a nagy kártya fölé pedig a 8-as lap került. A bűvész 8 mezőt számol le a naptól és így jut el a koponyáig.

## 29. TRÜKK: NUDO

**Kellékek:** Gyűrű és kötél

**A mutatvány:** A megköthetetlen csomó. A kötelet átfűzzük a gyűrűn. A bűvész megkéri a közönséget, hogy kössön a kötéltre csomót, de úgy, hogy nem engedje el a kötél egyik végét sem. Senkinek sem sikerül.

**A titok nyitja:** Mindössze annyit kell tenned, hogy összefonod a karod, megfogod a két keziddel a kötél két végét és szétnyitod a karod. Kész a csomó!



## 30. TRÜKK: ANO LOCO

**Kellékek:** 2 gyűrű, amiből 1 nyitott, kötél, 1 kendő

A kötelet átfűzzük a nyitott gyűrűn (1. ábra), a másik gyűrűn pedig átfűzzük mind a két szálát. Kötünk egy csomót. (2-3. ábra)

A bűvész a kendő alatt rejtve leveszi a nyitott gyűrűt és a zsebébe csúsztatja azt. Még mindig a kendő alatt kibontja a csomót és felmutatja a második gyűrűt. Arra kell vigyázni, hogy véletlenül se a nyitott gyűrűt mutassa fel, de a trükk végén megmutathatja a turpisságot.

