



Magia
FABULOSO
MAGUS

Magia

KIEDY ZOBACZYSZ TEN SYMBOL,
ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ
WWW.DJECO.COM/MAGIC, ABY
ZOBACZYĆ WYJAŚNIENIA MAGIKÓW



TRICK 1

MIXTUM / *Magiczny medalion*

SPRZĘT

1 worek kociołek, 1 medalion, 1 żuk, 1 fiolka magicznej mikstury, 4 karty akcji

PRZYGOTOWANIE

Umieść medalion w jednym z sekretnych przegródek woreczka. Żuka schowaj do kieszeni. Postaw fiolkę na stole.

PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik wyjaśnia, że zawsze nosi swój magiczny medalion ze sobą. Szuka go w swojej kieszeni, aby móc pokazać go publiczności. Jednakże nie może go znaleźć, medalion zniknął, a zamiast tego w kieszeni znajduje się żuk (którego magik pokazuje publiczności)!



www.djeco.com/magic

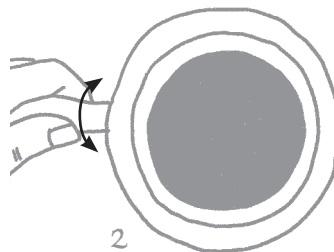
MIXTUM

JUNMARCUM

Na szczęście magik nigdy nie rozstaje się ze swoim kociołkiem i fiolką magicznej mikstury. Pokazuje publiczności, że kociołek jest pusty RYS.1 Następnie wyjaśnia, że fiolka zawiera magiczną miksturę, której użyje aby zamienić obrzydliwego żuka w medalion. Wkłada żuka do kociołka, dodaje kilka kropli magicznej mikstury, potrząsa nim, wymawiając zaklęcie. Sięga do kociołka i wyciąga wspaniały medalion z wygrawerowanym żukiem.

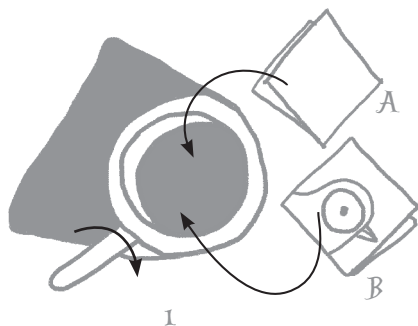
SEKRET

Kociołek posiada dwie przegródki, które otwiera się za pomocą rączki RYS. 2. Magik umieszcza medalion w jednej z przegródek i przekręca rączkę. Worek wydaje się być pusty, dlatego magik może go obrócić do góry nogami, aby udowodnić, że nic nie ma w środku RYS.1. Magik odvodzi rączkę, gdy udaje, że miesza magiczną miksturę. Jedyne co musi zrobić, to wyciągnąć medalion z dna przegródki i pokazać go publiczności.



TRICK 2

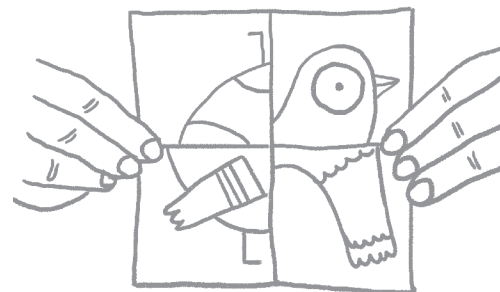
AVEN CANTICUM / Magiczna piosenka



1



2



3

SPRZĘT

1 woreczek kociołek, 1 dobrze złożony obrazek ptaka, 1 źle złożony obrazek ptaka, 4 kawałki obrazka ptaka

PRZYGOTOWANIE

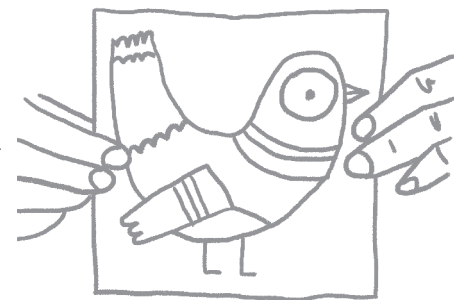
Kartka przedstawiająca właściwego ptaka jest złożona na 4, z obrazkiem wewnątrz (A). Kartka pokazująca źle ułożonego ptaka jest złożona na 4, z obrazkiem na zewnątrz (B). Dwa kawałki papieru zostają umieszczone w przegródce w woreczku kociołka RYS. 1. Rączka jest zamknięta, więc publiczność widzi pustą przegródkę. 4 kawałki papieru pokazujące części ptaka są rozłożone na stole RYS 2.

PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik pokazuje publiczności 4 kawałki papieru ukazujące części ptaka RYS. 2. Wyjaśnia, że dzięki magicznemu kociołkowi ma moc złożenia obrazka w całość. Pokazuje publiczności kociołek - jest pusty. Umieszcza w środku kawałki papieru, upewniając się, że publiczność widzi co on robi. Magik zaczyna ćwierkać jak ptak nad kociołkiem, po czym wyciąga kawałek złożonego papieru. Rozkłada go i pokazuje publiczności, która odpowiada że obrazek jest źle złożony RYS. 3. Magik ponownie składa obrazek i odkłada go z powrotem do kociołka. Ćwierka nieco głośniej, wyciąga złożony kawałek papieru ponownie - tym razem publiczności ukazuje się piękny obrazek ptaszka RYS. 4. Magik pokazuje publiczności, że kociołek jest pusty.

SEKRET

Dwa złożone kawałki papieru są przesunięta widać pustą przegródkę. Kiedy magik ćwierka za pierwszym razem, ukradkiem przesuwa rączkę. Tylko on jest w stanie zobaczyć, że na dnie znajdują się dwa kawałki papieru. Magik wyciąga kawałek papieru ukazujący ptaka B - jest on błędny RYS. 3. Kiedy go rozłoży, przesuwa rączkę ponownie. Obrazek jest niewłaściwy, więc odkłada go z powrotem do kociołka, ćwierka po raz drugi - nieco głośniej tym razem - przesuwa rączkę i wyciąga nowy poprawny obrazek ptaka A.



4

TRICK 3

SPECIES NOCTUA / *Magiczna sowa*

SPRZĘT

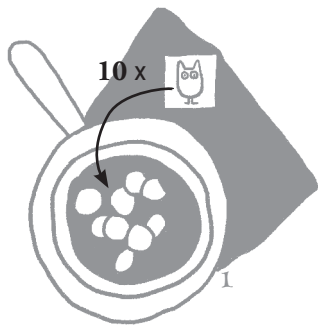
1 kociołek woreczek, 11 żetonów "sowa", 9 żetonów innych zwierząt, 1 złożony kawałek papieru przedstawiający sowę.

PRZYGOTOWANIE

Magik umieszcza 10 żetonów "sów" w jednej z przegródek woreczka RYS.1. Przesuwa rączkę, pokazując pustą przegródkę RYS. 2. 10 pozostałych żetonów i złożoną kartkę papieru układa na stole.

PRZEBIEG SZTUCZKI

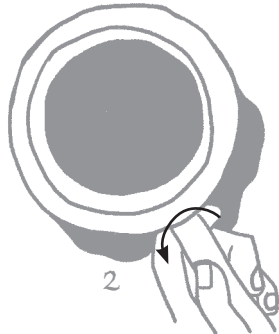
Magik pokazuje publiczności swój pusty kociołek. Pokazuje również 10 żetonów z różnymi zwierzętami, po czym umieszcza je w kociołku jeden po drugim.



Wyjaśnia, że on już przewidział, które zwierzę wylosuje ochotnik z publiczności i jest ono ukazane na złożonej kartce papieru, znajdującej się na stole. Potrząsa woreczkiem i prosi osobę z publiczności, aby sięgnęła do kociołka i wylosowała żeton. Ochotnik pokazuje wylosowany żeton: to sowa! Magik rozkłada kawałek papieru ze swoim przewidywaniem. Magik się nie pomylił: to była sowa!

SEKRET

Gdy magik prosi jedną osobę z publiczności, ukradkiem przesuwa rączkę w woreczku. Uwaga publiczności jest skierowana na to co mówi, a nie robi magik! Otwarta przegródka to ta, która zawiera 10 tych samych żetonów z sowami. To oznacza, że wylosowany żeton musi przedstawiać sowę!



TRICK 4

PENCILLORUM / *Twórca kredek*

SPRZĘT

1 kociołek woreczek, 2 szarfy (pomarańczowa i niebieska), 2 kredki (pomarańczowa i niebieska), 1 fiolka z mikszturą

PRZYGOTOWANIE

2 kredki zostają umieszczone w jednej z przegródek w kociołku. Rączka jest przesunięta, więc kociołek wydaje się być pusty. Pomarańczowa i niebieska szarfa są położone na stole.

PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik pokazuje publiczności 2 szarfy i wyjaśnia, że posiada magiczną moc, która pozwoli mu zmienić je w kolorowe kredki. Pokazuje publiczności pusty kociołek i umieszcza w nim pomarańczową szarfę. Wpuszcza do środka kilka kropel magicznej miksztury i wypowiada magiczne słowa. Następnie wyjmuje pomarańczową

kredkę z kociołka. Mówi, że może zrobić to samo z niebieską szarfą. Umieszcza ją w woreczku i ponownie używa miksztury. Tym razem wyjmuje niebieską kredkę. Magik pokazuje publiczności kociołek - jest pusty.

SEKRET

Kociołek wydaje się być pusty, gdy magik rozpoczyna sztuczkę. Pomarańczowa szarfa jest umieszczona w pustej przegródce. Kiedy magik używa magicznej miksztury, ukradkiem przesuwa rączkę RYS.1. Wyjmuje pomarańczową kredkę i dyskretnie przesuwa rączkę ponownie. Umieszcza w kociołku kolejną szarfę i kilka kropel miksztury i przesuwa rączkę po raz trzeci. Wyjmuje niebieską kredkę i ponownie pokazuje publiczności kociołek - jest pusty.



TRICK 5

COLLIUM / Naszyjnik magika

SPRZĘT

1 kociołek woreczek, 1 medalion, 1 kawałek zawiązanego sznurka, 1 medalion na sznurku, 1 fiolka mikstury

PRZYGOTOWANIE

Medalion na sznurku jest umieszczony w jednej z przegródek kociołka RYS.1. Rączka zostaje przesunięta, więc woreczek wydaje się być pusty.

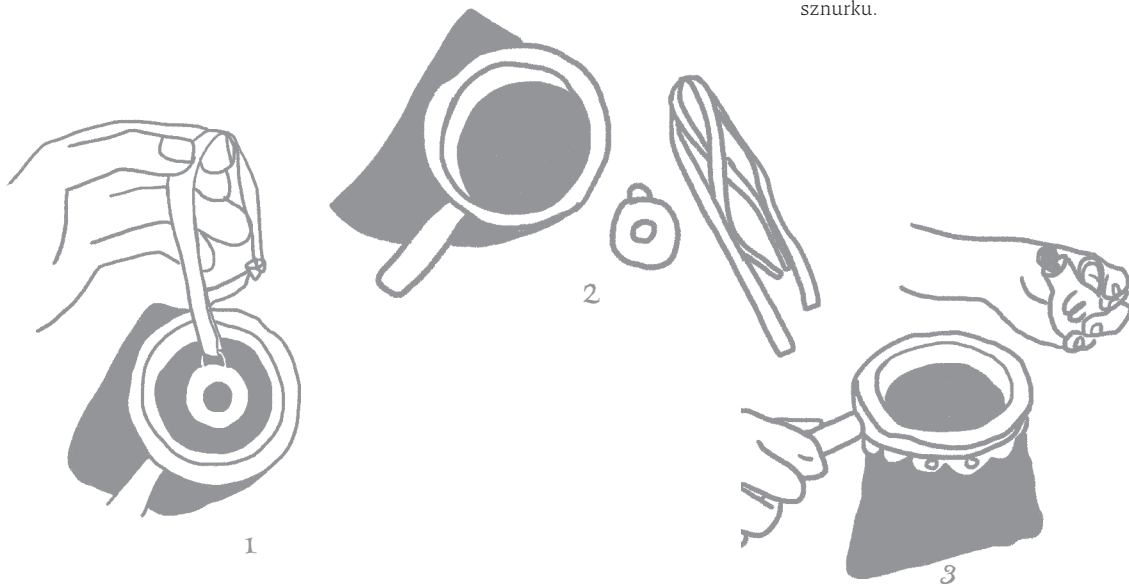
PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik pokazuje publiczności pusty kociołek. Prezentuje im również piękny medalion i kawałek sznurka. Wyjaśnia, że bardzo chciałby nosić ten medalion jak naszyjnik, ale sznurek jest zawiązany bardzo mocno - jak da radę go odplątać? Umieszcza medalion i zawiązany sznurek w kociołku RYS. 2. Magik wyjaśnia, że posiada magiczną miksturę, która potrafi łączyć rzeczy ze sobą.

Bierze kilka kropel magicznej mikstury, wypowiada magiczne słowa, wyjmując medalion z kociołka - wisi on teraz na sznurku. Magik jest zachwycony, że może nosić swój wspaniały medalion na szyi.

SEKRET

Gdy sztuczka się rozpoczyna, kociołek wydaje się być pustym. Kiedy magik używa mikstury, przesuwa rączkę, która otwiera przegródkę zawierającą schowany medalion zawieszony na sznurku.



TRICK 6

TEXTILIA / Magiczne szarfy

SPRZĘT

1 kociołek woreczek, 1 pomarańczowa szarfa, 1 niebieska szarfa, 2 szarfy związane ze sobą, 1 fiolka z miksturą

PRZYGOTOWANIE

Dwie związane szarfy są umieszczone w jednej z przegródek kociołka. Rączka jest przekreślona, dlatego wydaje się, że woreczek jest pusty.

PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik pokazuje publiczności pusty kociołek i dwie szarfy. Wymachuje nimi, pokazując, że nie są ze sobą połączone w żaden sposób. Umieszcza dwie szarfy w kociołku, dodaje kilka kropel magicznej mikstury i ogłasza, że posiada magiczną moc... Prosi osobę z publiczności, aby wyciągnęła szarfy z kociołka. Jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, są one teraz związane ze sobą.

SEKRET

Gdy sztuczka się rozpoczyna, kociołek wydaje się być pusty. Magik przesuwa rączkę, gdy używa magicznej mikstury, otwierając przy tym przegródkę, gdzie znajdują się dwie schowane i związane ze sobą szarfy.

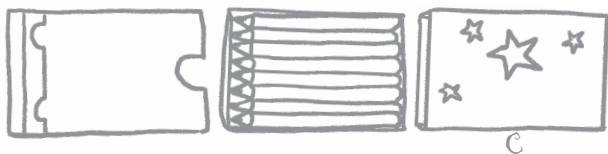
TRICK 7

MIXTURIS / Magiczne pudełko z kredkami



www.djeco.com/magic

MIXTURIS
BARBARUM



SPRZĘT
1 książka, 1 pudełko kolorowych kredek, 3 karty akcji

PRZEBIEG SZTUCZKI

W magicznym królestwie można odnaleźć księgi, które skrywają tysiące receptur magicznych napoi... magik ma przy sobie jedną z takich ksiąg i chce podzielić się z publicznością jedną recepturą.

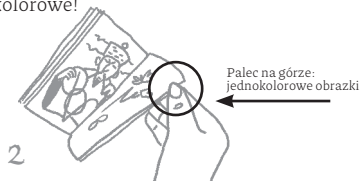


A → B → C

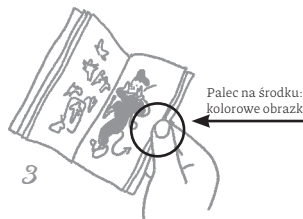
Kiedy zaczyna wertować książkę, okazuje się że wszystkie strony są puste! Wyjaśnia, że jest to powszechnie stosowany przez magików trik: tekst pojawi się po użyciu magicznego atramentu, który ukrył w pudełku na kredki. Otwiera je (jest ono puste!) i udaje że wyjmuje kredkę i rysuje nią po książce. Przerzuca strony ponownie. Nagle ukazują się na nich jednokolorowe obrazki. Następnie zamyka pudełko z kredkami. Magik mówi że to szkoda, że obrazki nie są kolorowe. Dodaje, że kredki w magicznym królestwie nie są zwyczajne, gdyż nie trzeba ich trzymać, aby kolorować! Podnosi zamknięte pudełko z kredkami i powoli przesuwając nad książką, wymawiając magiczne zaklęcie. Następnie ponownie wertuje książkę, pokazując publiczności, że obrazki są kolorowe!



Kciuk na dole: puste strony



Palec na górze: jednokolorowe obrazki



Palec na środku: kolorowe obrazki

Publiczność jest zachwycona, że może w końcu zobaczyć wszystkie magiczne kolory. Jaki jest sekret tej sztuczki? Magik kończy, mówiąc: "Pudełko z kredkami to magiczne rzeczy. Kiedy je otworzysz, są wypełnione różnymi kolorami". Otwiera je ponownie pokazując publiczności, że rzeczywiście pudełko jest pełne kolorowych kredek!
SEKRET

Książka

Książka jest zrobiona tak, że albo składa się z pustych kartek, albo z wypełnionych jednokolorowymi obrazkami, albo kolorowymi, w zależności gdzie magik trzyma kciuk, kiedy wertuje strony.

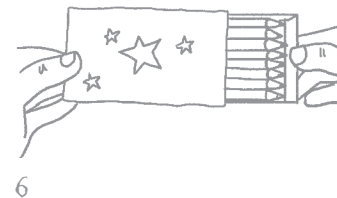
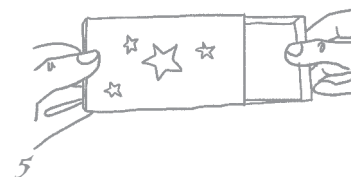
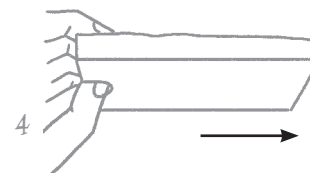
Kiedy magik przerzuca strony trzymając kciuk na dole kartki są puste RYS.1.

Kiedy magik przerzuca strony trzymając kciuk u góry strony, obrazki są jednokolorowe RYS.2.

Kiedy magik przerzuca strony trzymając kciuk na środku strony, obrazki stają się wielokolorowe RYS.3.

Pudełko z kredkami

Pudełko z kredkami posiada szufladkę w szufladce. Otwiera się tylko pusta szuflada, gdy magik zablokuje drugą, trzymając palec w dziurze RYS.4 i 5. Szufladka jest pełna kredek, kiedy otworzy pudełko, nie wkładając palca w dziurę RYS.6.



TRICK 8

FACTOREM COLOR / *Magiczna księga*

SPRZĘT:

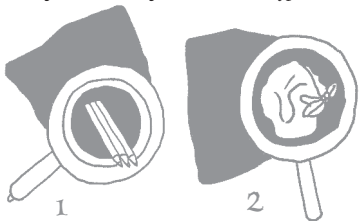
1 magiczna księga, 2 szarfy, 1 woreczek kociołek

PRZYGOTOWANIE

2 szarfy są umieszczone w jednej z przegródek kociołka. Rączka jest przesunięta, więc woreczek wydaje się pusty.

PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik pokazuje publiczności sekretną księgę magicznych mikstur. Trzyma ją w sekrecie, aby ludzie nie odnaleźli receptur, dlatego sprawi że obrazki w książce znikną... Pokazuje publiczności kolorowe obrazki zwierząt i insektów. Prezentuje także pusty kociołek. Umieszcza w nim książkę i ogłasza, że wystarczy kilka kropli magicznej mikstury, aby kolory zniknęły, a książka stała się nieczytelna. Gwałtownie sięga ręką do kociołka i wyciąga dwie kolorowe szarfy. Pyta publiczność, czy chcą zobaczyć jak kartki w książce się zmieniły. Magik wertuje książkę, rzeczywiście wszystkie kartki są puste!



Na koniec magik proponuje, aby przywrócić ilustracje. Będzie potrzebna kolejna mikstura... Wkłada książkę z powrotem do kociołka razem z dwiema szarfami. Dodaje kilka kropli mikstury i ponownie wyciąga książkę. Wertuje ją, a publiczność widzi że ilustracje pojawiły się ponownie. Magik pokazuje, że woreczek jest pusty.

SEKRET

Na początku magik wertuje książkę trzymając palec na środku kartki tak jak w sztuczce nr 7 RYS.3, wszystkie kartki są jasne i kolorowe. Książka zostaje wepchnięta do pustej przegródki kociołka. Magik przesuwając rączkę po raz pierwszy, gdy dodaje miksturę. 2 szarfy znajdują się teraz w otwartej przegródce. Po wyjęciu szarf magik ukradkiem przesuwając rączkę ponownie, przez co może sięgnąć po książkę i pokazać publiczności, że kartki są puste, trzymając palec na dole strony RYS.1 SZTUCZKA 7. Szarfy wracają do kociołka, a magik dyskretnie przesuwając rączkę, dzięki czemu książka może zostać schowana do pustej przegródki. Po dodaniu kilku kropel mikstury, magik ponownie wyjmując książkę. Obrazki są kolorowe ponownie, co magik pokazuje trzymając palec na środku kartki RYS.3 SZTUCZKA 7. Pokazuje publiczności kociołek - jest pusty.

TRICK 9

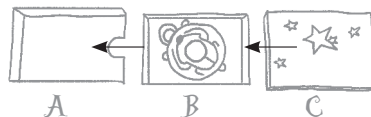
MOVENTUR MEDALLUM / *Magiczny ruchomy żuk*

SPRZĘT

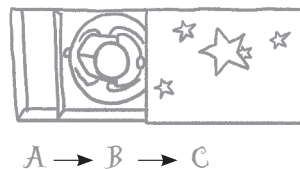
1 puste pudełko po kredkach,
2 medaliony, 1 kociołek

PRZYGOTOWANIE

Umieść medalion w pudełku.



Zamknij pudełko.

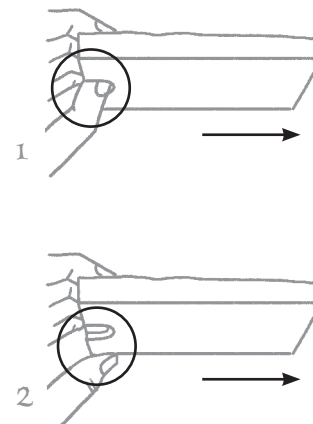


PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik pokazuje publiczności piękny medalion i puste pudełko. Zamyka je i wyjaśnia, że posiada magiczną moc, która przeniesie medalion z kociołka do pudełka. Umieszcza medalion w kociołku i mocno nim potrząsa. Obraca woreczek do góry nogami. Medalion zniknął. Gdzie się podział? Otwiera pudełko ponownie. Już nie jest puste: znajduje się w nim medalion!

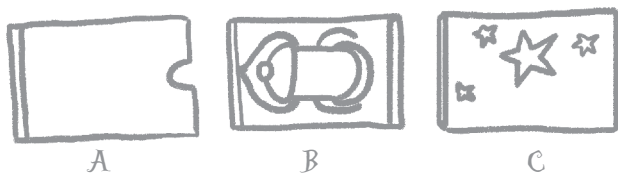
SEKRET

Jak magik sprawił, że medalion zniknął w kociołku? Podczas potrząsania woreczkiem ukradkiem przesuwając rączkę, otwierając pustą przegródkę RYS.2, SZTUCZKA 1. Jak to się stało, że medalion pojawił się w pudełku? Pudełko ma dwie przegródki. Na początku sztuczki magik pokazuje puste pudełko. Za pomocą palca blokuje przegródkę RYS.1 w której ukryty jest medalion. Kiedy chce, żeby medalion się ukazał, wyciąga palec z dziurki. Pokazuje się pełna przegródka RYS.2.



TRICK 10

APPARENT SCARAB / Pojawiający się żuk

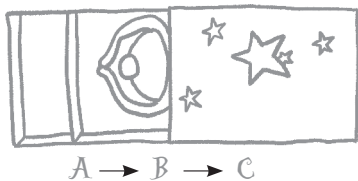


SPRZĘT

1 pudełko na kredki, 1 żuk, 1 karta z żukiem

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj pudełko z żukiem w środku.



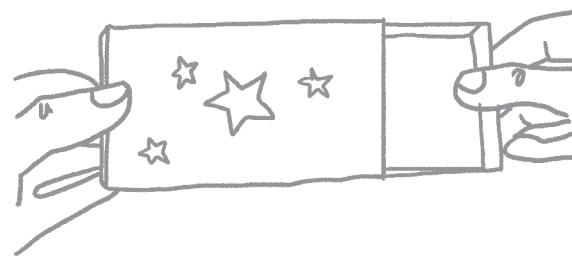
PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik pokazuje publiczności puste pudełko i kartę z obrazkiem żuka. Wyjaśnia, że posiada moc, która sprawi że obrazek zamieni się w prawdziwego żuka... Umieszcza kartę w pudełku i zamyka je. Dmucha w pudełko i prosi członka publiczności, aby również na nie dmuchnął... Kiedy magik otworzy pudełko, karta zamieni się w żuka.

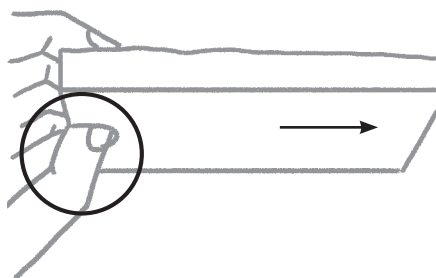
SEKRET

Kiedy magik po raz pierwszy pokazuje publiczności puste pudełko, zakrywa jego fałszywe dno palcem RYS.1 i 2. Przegródka wydaje się być pusta. Wkłada do niej kartę i zamyka pudełko. Kiedy dmuchnie na pudełko, otwiera je ponownie bez zakrywania dziurki palcem RYS.3. Figurka żuka pojawia się w otwartej przegródce.

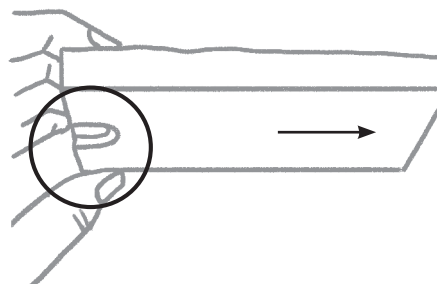
1



2



3



TRICK II

QUATTUOR / Cztery króle



www.djeco.com/magic

QUATTUOR
ANNIMUS



1

SPRZĘT

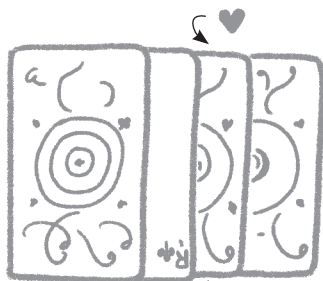
1 król kier/karo, 1 król pik/trefl, 2 identyczne karty z tym samym frontem i tyłem.

PRZYGOTOWANIE

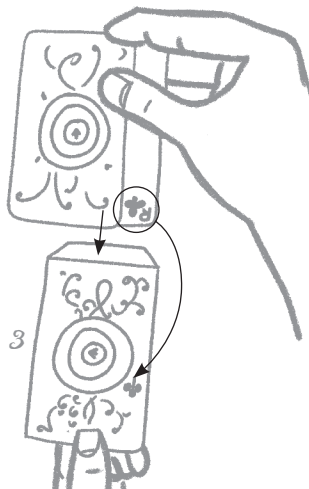
Umieść 4 karty w rzędzie na stole RYS. 1. Odwróć trzecią kartę RYS. 2. Włóż wszystkie 4 karty do koperty tak jak pokazano na RYS. 3.

PRZEBIEG SZTUCZKI

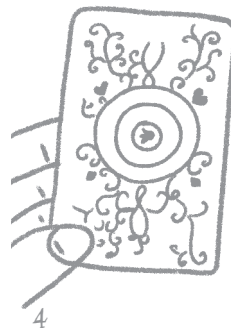
W magicznym królestwie czterech mężczyzn ubiega się o tytuł króla. Magik pokazuje publiczności kopertę i wyjaśnia, że zawiera ona cztery karty, po jednej dla każdego pretendenta do tronu. Magik oznajmia, że publiczność zdecyduje, kto według nich powinien zostać koronowany. Publiczność naradza się i ogłasza swój wybór "Nowym królem powinien zostać król trefl". Magik szanuje wybór publiczności i prezentuje nowo wybranego króla swoim poddanym... Otwiera kopertę i pokazuje kartę która jest odwrócona. To rzeczywiście jest król trefl!



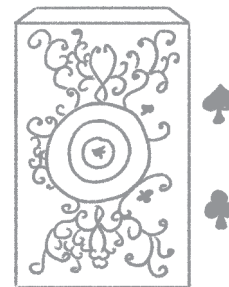
2



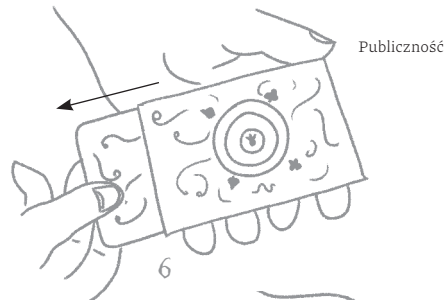
3



4



5

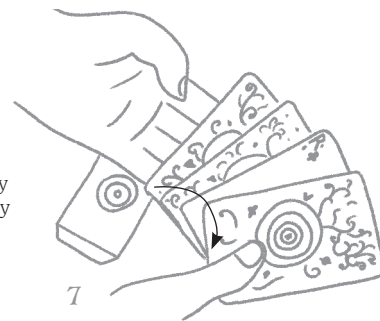


6

Publiczność

SEKRET

Wzór na kopercie zawiera sekretny kod RYS 4 i 5. Kiedy publiczność ogłasza wybranego króla, magik trzyma kopertę tak, że kolor jego karty znajduje się najbliżej nich; bez zmiany pozycji koperty, magik wyjmuje wszystkie 4 karty i rozkłada je w kierunku publiczności. Przykład: publiczność wybiera króla trefl.



7

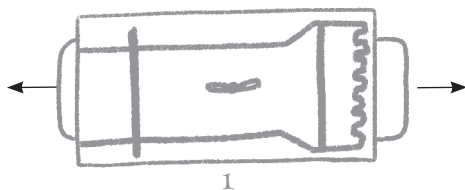
TRICK 12

TURRUM / Uwiedziona księżniczka



www.djeco.com/magic

TURRUM
MARGUM



1

SPRZĘT

1 koperta z wieżą, 1 karta "księżniczka", 1 klucz, 1 metalowe zapięcie

PRZYGOTOWANIE

Magik chowa klucz do swojej kieszeni.

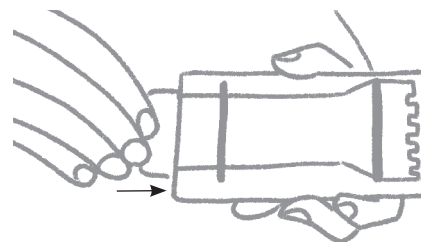
PRZEBIEG SZTUCZKI

Oto historia pięknej księżniczki (magik pokazuje księżniczkę publiczności), która żyje w bardzo wysokiej wieży (magik umieszcza księżniczkę w wieży, pokazując obie strony wieży i wyjmując ją z powrotem). Magik opowiada publiczności, że pewnego dnia nikczemny czarnoksiężnik uwieził księżniczkę w wieży. Wkłada księżniczkę z powrotem do wieży, zakłada zapięcie, aby została na miejscu i pokazuje publiczności, że nie jest w stanie uciec RYS.1 Magik wyjaśnia, że zapięcie jest zamkiem, który można otworzyć tylko za pomocą klucza. Osobą, która posiada klucz jest czarnoksiężnik. Jak magik będzie w stanie uratować księżniczkę? Przypomina sobie, że ma w kieszeni klucz, który otwiera większość drzwi z zamku.

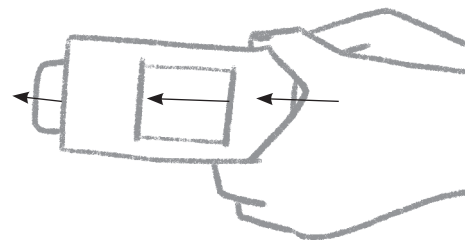
Wyciąga go i prosi ochotnika z publiczności, aby przekręcił nim 3 razy w zamku. Kiedy ochotnik skończy zadanie, magik wyciąga kartę z koperty wieży. Księżniczka została uwolniona!

SEKRET

Koperta z wieżą posiada dwa rozcięcia z przodu i dwa z tyłu. Rozcięcia z tyłu znajdują się bliżej siebie, niż rozcięcia z przodu. Magik musi zawsze trzymać wieżę tyłem do siebie, tak żeby publiczność widziała przód z 2 rozcięciami znajdującymi się dalej od siebie. Magik umieszcza księżniczkę w środku wieży, wsuwając kartę do koperty trzymając ją tyłem do siebie RYS. 2 i 3. Karta księżniczki trzyma się w miejscu dzięki zapięciu, kiedy magik prezentuje, że księżniczka jest więźniem. Kiedy ochotnik przekręca klucz, mag uwalnia okrągłe dno klipsa, które jest mniejsze niż otwór, z tyłu uchwytu. RYS. 5

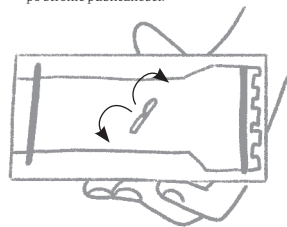


2 To co widzi publiczność. Wszystko wydaje się normalne, widzowie mogą dostrzec kartę księżniczki przez szpary.



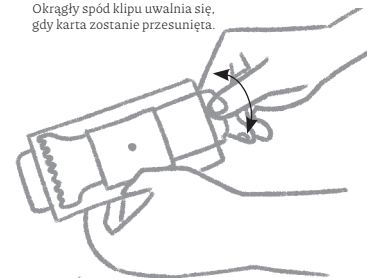
3 Tył koperty. Magik umieszcza kartę księżniczki tak jak pokazano.

Gdy księżniczka znajdzie się w wieży, mag przyłącza metalowy klips, który otwiera się na zewnątrz po stronie publiczności.



4

Okrągły spód klipsu uwalnia się, gdy karta zostanie przesunięta.



5

TRICK 13

TEXTILIA / Pojawiająca się chustka

SPRZĘT

1 chustka

Magik ruluje chustkę w kształt piłki i chowa ją w zgięciu łokcia swojego lewego ramienia lub lepiej w zagięciu lewego rękawa. Magik musi trzymać swoje lewe ramię zgięte. Teraz może rozpocząć sztuczkę. Magik podwija swój prawy rękaw, następnie lewy. Gdy podnosi lewy rękaw, dyskretnie bierze chustkę w prawą dłoń. Mając chustkę w prawej dłoni magik musi ją tylko rozwinąć, udając jakby powstała znikąd.



3



4



5



1



2

TRICK 14

EXITUM NODUM / Magiczny węzeł

SPRZĘT

kawałek sznurka

Magik owija sznurek wokół kciuka, tak jak pokazano na RYS 1 i 2.

Magik pokazuje, że sznurek pewnie trzyma się pomiędzy palcami. Następnie pociąga za sznurek, który swobodnie spada z kciuka. Ten trik jest bardzo prosty: magik zdejmuje sznurek ze swojego palca wskazującego.

1



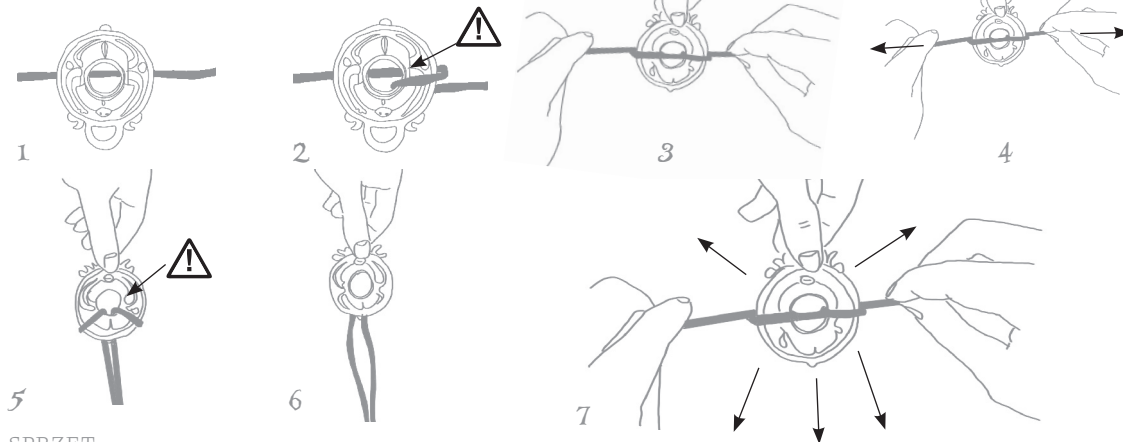
2



3

TRICK 15

NODUS MAGICAE / Uwolniony węzeł



SPRZĘT
Medalion i sznurek

PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik mówi publiczności, że ma moc uwolnienia pierścienia, który zawiązał węzłem.

SEKRET

Magik kładzie płasko sznurek na stole i umieszcza na nim medalion RYS.1 Przekłada przez środek pierścienia oba końce sznurka, następnie tworząc dwie pętelki tak jak pokazano na RYS.2 i 3.

Pociąga za sznurki, aby pokazać że zostały mocno związane RYS. 4

Rozwiązuje supełki i mówi że zawiąże je ponownie, ale z pomocą kogoś z publiczności. Prosi ochotnika, aby przytrzymał medalion za pierścień. Medalion jest teraz zwrócony w drugą stronę, tak że ochotnik może go trzymać za pierścień. Magik zawiązuje kolejny supeł RYS. 5 i 6, ale tym razem mija pętle nad, a nie pod sznurkiem. Znowu pociąga za sznurki, aby pokazać, że węzeł nie może być rozwiązany RYS. 7. Następnie pociąga za oba końce sznurka w dół w tym samym czasie. Medalion zostaje uwolniony tak jak pokazano na RYS. 8 i 9.

TRICK 16

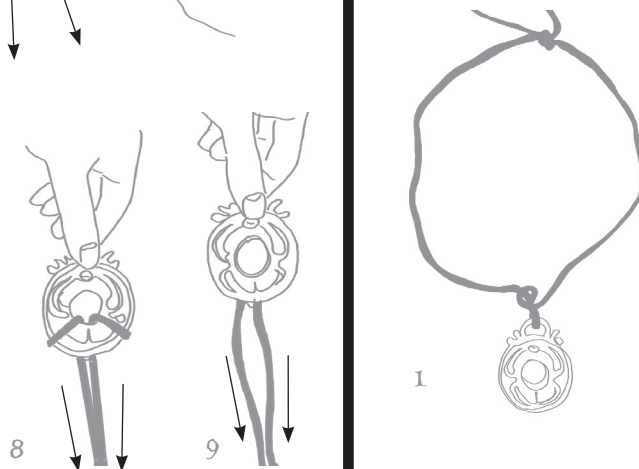
NODE EVANUIT / Zawiązany naszyjnik

SPRZĘT
Medalion i sznurek

PRZEBIEG SZTUCZKI
Znikający węzeł.

SEKRET

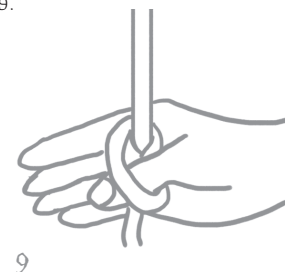
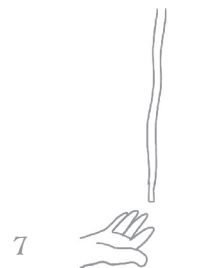
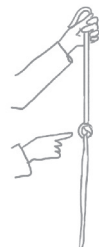
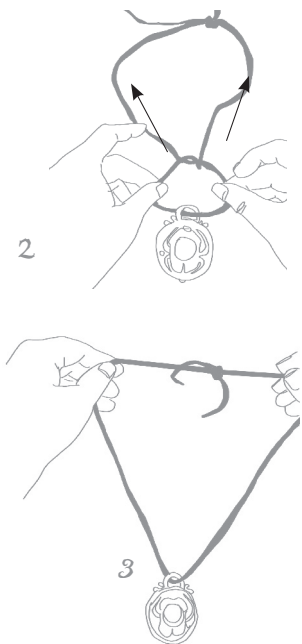
Magik przewleka sznurek przez środek medalionu i zawiązuje luźny supeł. Następnie związuje ze sobą końce sznurka za pomocą 2 lub 3 mocno ściśniętych węzłów RYS. 1



TRICK 17

IN NODI / Zniknięcie węzła

Ogłasza, że teraz węzeł zostanie rozwiązany. Odwraca się. Kiedy publiczność nie widzi, bardzo szybko wkłada oba palce wskazujące do luźnego węzła wokół medalionu RYS. 2 i przesuwa nimi do góry, aż do mocnego węzła. Magik odwraca się ponownie i pokazuje publiczności, że węzeł zniknął RYS. 3



SPRZĘT Sznurek

PRZEBIEG SZTUCZKI

Przytrzymaj sznurek w dłoniach i zawiąż supeł, gdy publiczność patrzy RYS. 1, 2 i 3. Ogłoś, że posiadasz moc, która sprawi że węzeł zniknie. Trzymaj sznurek zwisający w jednej ręce, a drugą ręką przesuń po nim w dół zaczynając od węzła. Kiedy twoja dłoń dojdzie do końca, węzeł zniknie! RYS. 4, 5, 6 i 7.

SEKRET

Zawiąż supeł na sznurku, nie za mocno! Kiedy przesuńiesz dłoń w dół sznurka, publiczność nie zauważy, że tak naprawdę włożyłeś kciuk do luźnego supełu. Wszystko co musisz zrobić to przesunąć ręką w dół, a na końcu węzeł rozwiąże się sam RYS. 8 i 9.

TRICK 18

NODI NON / Niewykonalny supeł

SPRZĘT

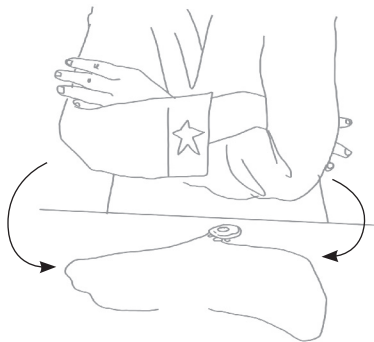
Medalion i sznurek

PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik nawleka medalion na sznurek i prosi publiczność, aby zawiązała supeł na sznurku, bez puszczenia jego końców. Nikt nie może tego zrobić.

SEKRET

Skrzyżuj ramiona i weź do rąk oba końce sznurka. Następnie rozłóż ramiona - supeł gotowy!



TRICK 19

REGEM / Latający król

SPRZĘT

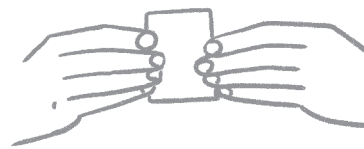
Karta z królem

PRZEBIEG SZTUCZKI

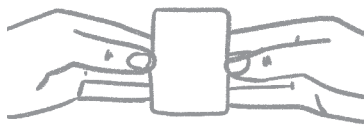
Magik wyjaśnia, że dawno temu według pewnej legendy niektórzy królowie posiadali zdolność latania i sprawi on dzisiaj, że król również wzniesie się w powietrze. Pokazuje publiczności kartę z królem. Mucha w tył karty, a król zaczyna latać pomiędzy jego dłońmi RYS. 1 Kiedy magik przestaje dmuchać, karta upada na podłogę. Prosi osobę publiczności, aby podniosła kartę i sprawdziła ją...

SEKRET

Magik dyskretnie przytrzymuje kartę swoimi kciukami RYS. 2. Jego ręce zakrywają brzegi karty, ale muszą być na tyle szeroko, aby publiczność ją widziała. Magik przesuwając kciuki w górę i w dół, ale tak aby nie wyjechały ponad kartę RYS. 3. Wskazówka od magika: poćwicz przed lustrem!



1 Widok z przodu



2 Widok z tyłu



3

TRICK 20

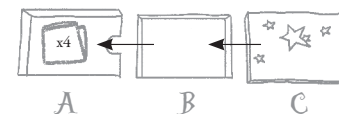
MAGICAE AVIS / Magiczny ptak

SPRZĘT

4 elementy obrazka z ptakiem, 1 dobrze złożony obrazek z ptakiem, 1 puste pudełko na kredki

PRZYGOTOWANIE

Otwórz szufladkę w pudełku na kredki i włóż do niej złożony obrazek. Zamknij pudełko.

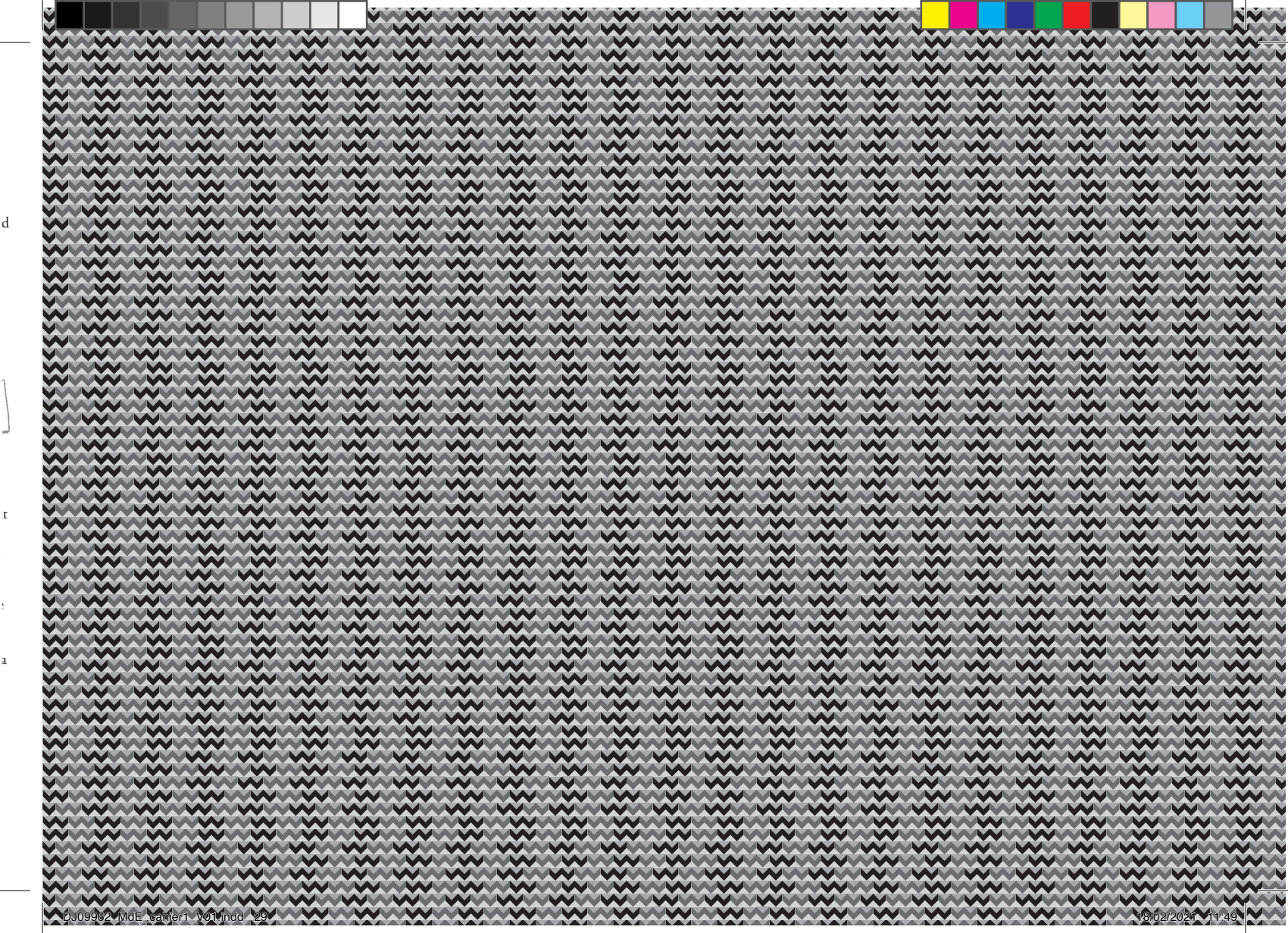


PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik wyjaśnia, że w Magicznym Królestwie istnieje przepiękny ptak, którego chciałby zaprezentować. Pokazuje 4 kawałki obrazka i mówi, że jak zanuci ptasią piosenkę to poskleja obrazek w całość. Wkłada do pudełka 4 kawałki papieru, jeden po drugim. Gwizdże na pudełko. Otwiera je ponownie i wyciąga złożony kawałek papieru, prezentując wspaniałego ptaka w całej okazałości.

SEKRET

Po zagwizdaniu magik otwiera pudełko i szufladkę ze złożonym kawałkiem papieru. Musi go tylko pokazać publiczności.



d

t

a