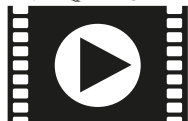


Magic

GDY ZOBACZYSZ TEN
SYMBOL, POSZUKAJ
WYJAŚNIENI MAGIKÓW
NA NASZEJ STRONIE
[WWW.DJECO.COM/
MAGIC](http://WWW.DJECO.COM/MAGIC)

VIDEO



TRICK 1

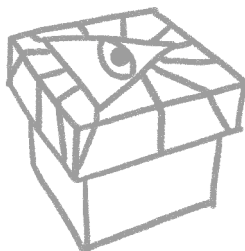
OCULUS / Magiczna kostka

SPRZĘT:

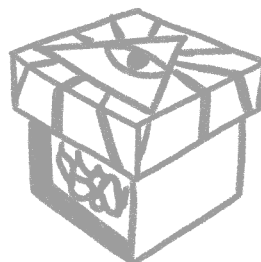
1 pudełko z pokrywką, 1 kostka z sześcioma różnokolorowymi bokami, 1 srebrna taca.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

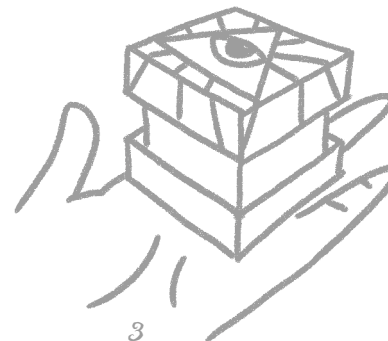
Magik pokazuje kostkę i pudełko publiczności i kładzie srebrną 'tacy' na stole. Tłumaczy publiczności, że gdy on się odwróci to oni muszą wybrać kolor i włożyć kostkę do pudełka tak, aby ścianka z wybranym kolorem była skierowana do góry, a potem przykryć pudełko przykrywką. Zamknięte pudełko jest kładzione na ręce magika, który wciąż jest odwrócony do publiczności plecami.



1



2



3



www.djeco.com/magic

OCULUS

ARTHURIUM

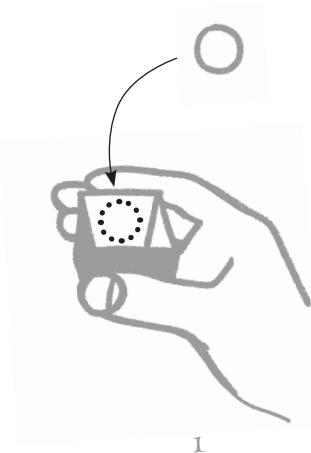
Magik odwraca się do publiczności, odwraca rękę z pudełkiem i wyciąga swą dłoń tak, aby pudełko znajdowało się na poziomie jego oczu. Tłumaczy że jego magiczna moc pozwala mu widzieć co znajduje się w pudełku, ale że potrzebuje on również niezbędnego akcesoria: srebrnej 'tacy'. Gdy kładzie pudełko ponownie za swoimi plecami, pyta jednego członka publiczności o wzięcie srebrnej tacy ze stołu i trzymanie jej w rękę. Magik kładzie zamknięte pudełko na 'tacy' i wpatruje się w nie, tłumacząc że drugie oko pozwala mu zaglądać do środka do pudełka. Następnie powiada "Wybraliście kolor..."

SEKRET:

Nie ma żadnych ukrytych przedziałów lub części ani specjalnych sztuczek! Publiczność kładzie pudełko na dłoni magika w chwili gdy ten jest odwrócony do nich tyłem RYS 1. Następnie gdy się odwraca, pudełko ma dalej za swoimi plecami i wtedy zmienia pozycję przykrywki do pudełka RYS 2. Kiedy wyciąga rękę w stronę publiczności tak by mogli zobaczyć pudełko, on widzi jaki kolor wybrali. Potem tłumaczy że do wykonania sztuczki potrzebuje jeszcze srebrnej 'tacy' aby mógł widzieć co znajduje się w pudełku. Kiedy pudełko znów znajduje się z jego plecami, przesuwa przykrywkę tak aby pudełko było zamknięte RYS 1. Następnie, wyjmując rękę zza swoich pleców i kładzie je na srebrnej 'tacy' RYS 3. Teraz musi się jedynie skoncentrować i ujawnić kolor wybrany wcześniej przez publiczność.

TRICK 2

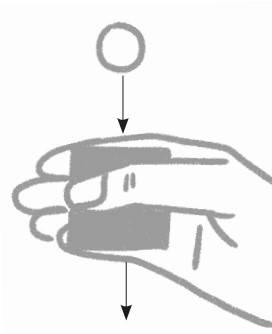
CAPSA / Wędrująca moneta



1



2



3



4

SPRZĘT

2 monety, 1 drewniane pudełko z pokrywką

PRZYGOTOWANIE:

Magik trzyma pudełko w jednej ręce i przyciska palcami jedną z monet do ściany pudełka RYS. 1 Umieszcza drugą monetę w pudełku i zamyka pokrywkę.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik prezentuje publiczności swoje małe zabawne pudełeczko i wyjaśnia, że posiada ono dziwną umiejętność, pozwalającą stałym przedmiotom

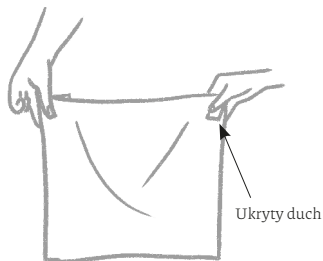
przenikać przez jego ścianki. Otwiera pudełko i pokazuje monetę która jest w środku RYS. 2 Bierze monetę do wolnej dłoni i umieszcza ją z powrotem w pudełku. Publiczność nie ma wątpliwości, że moneta znajduje się na dnie pudełka. Ponownie bierze w dłoń monetę i upuszcza do pudełka, jednak tym razem moneta przechodzi przez pudełko i spada na stół RYS. 3. Magik wkłada monetę z powrotem do pudełka i zamyka pokrywkę. Potrząsa pudełkiem i prosi ohotnika z publiczności, aby je otworzył. Niespodzianka! Publiczność odkrywa, że w środku znajdują się dwie monety... RYS. 4

SEKRET

Druga moneta jest ukryta z tyłu pudełka pomiędzy ścianką, a palcami magika RYS. 1. Kiedy magik wrzuca monetę do pudełka za pierwszym razem, trzyma palce nieruchomo, a moneta wpada na dno pudełka. Przy wrzucie drugiej monety puszcza palce, przez co publiczność myśli, że moneta opuściła pudełko RYS. 3. Magik umieszcza ją w pudełku i zamyka pokrywkę od razu, dzięki czemu publiczność nie zauważa dwóch monet. Pokazuje publiczności obie monety pod koniec sztuczki RYS. 4.

TRICK 3

FANTOMUS / Pojawienie się ducha



1

To czego publiczność nie może dostrzec

SPRZĘT

1 chustka, 1 duch

PRZYGOTOWANIE

Magik trzyma chustkę za dwa górne rogi. Metalowa część ukryta w szwie powinna znajdować się obok jego prawej dłoni. Duch jest skierowany przodem do niego i ukryty w prawej dłoni. Publiczność tego nie widzi!

RYS.1

PRZEBIEG SZTUCZKI

Niesamowite rzeczy dzieją się w krainie magii. Duchy zazwyczaj przychodzą wtedy, kiedy najmniej się ich spodziewasz. Magik pokazuje publiczności obie strony swojej chustki. Kładzie ją na stole i składa. Jedną część chustki podnosi się! Ale nie ma nic w środku!



www.djeco.com/magic

FANTOMUS

ODILUS

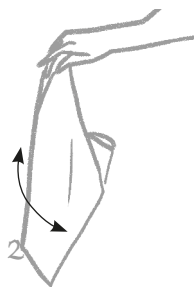
Magik rozkłada chustkę i znajduje ducha... Czyli to duch poruszył chustką.

SEKRET

Chustka posiada metalowy pręcik, znajdujący się w jednym z rogów. Kiedy chustka jest pokazywana publiczności, magik trzyma róg z metalową częścią i ducha w prawej dłoni.

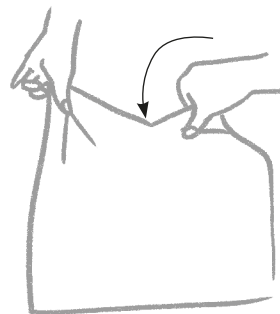


1



2

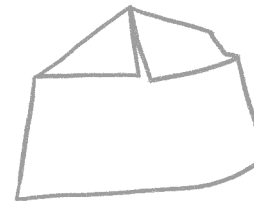
3



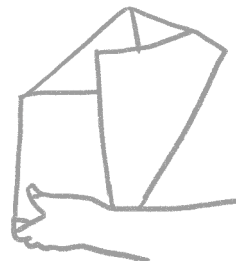
4



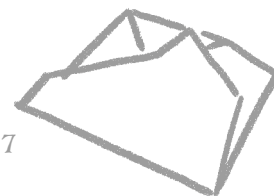
5



6



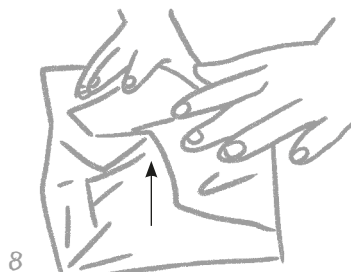
7



Szybkim ruchem pokazuje obie strony chustki RYS 1 i 2. Publiczność nie zauważa ducha. Kiedy magik kładzie chustkę płasko na stole, natychmiast składa prawy górny róg do środka. W ten sposób duch znajduje się teraz na środku chustki RYS. 3 i 4

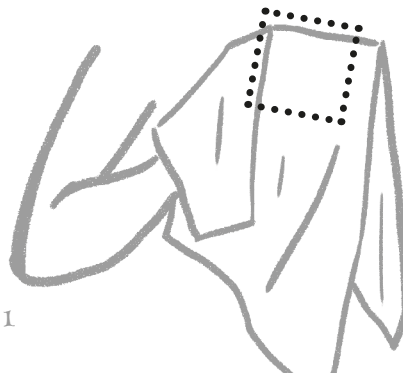
TRICK

MONSTRA / Znikający potwór



8

Następnie kontynuuje składanie w sposób pokazany na obrazkach RYS. 5, 6, 7. Gdy tylko chustka zostanie złożona, kładzie on dłonie płasko na chustce. Porusza nimi nad chustką i w tym samym czasie, bardzo dyskretnie, za pomocą kciuka delikatnie popycha metalowy pręcik, dając wrażenie jakby coś poruszało się wewnątrz chustki RYS. 8.



1

SPRZĘT

1 chustka, 1 karta "potwór".

PRZYGOTOWANIE

Magik siada na stole.

PRZEBIEG

Magik wyjaśnia publiczności, że duch może przepędzić potwora. Pokazuje kartę "potwora" i chustkę "duch". Umieszcza kartę potwora pod chustką RYS. 1. Potrząsa chustką, dmucha pod nią... a potwór znika! Pokazuje publiczności chustkę z obu stron. Miał rację: potwory naprawdę boją się duchów!



2

SEKRET

W jednym z rogów chustki znajduje się metalowy pręcik. Kiedy magik chowa kartę "potwora" pod chustką, umieszcza ją przy pręciku tak, że karta schowana jest pod materiałem. RYS. 1

Następnie udaje, że musi poprawić jej położenie. Odsuwa się od stołu, w tym samym czasie odsuwając szalik do tyłu i upuszczając kartę na kolana. Publiczność nadal wierzy, że karta znajduje się pod chustką. Magik trzyma pręcik w dwóch palcach, tak jakby nadal trzymał kartę RYS. 3. Teraz musi tylko dmuchnąć, puścić pręcik i pokazać że karta zniknęła.



3

TRICK 5

NODI NON / Magiczny sznurek

SPRZĘT

1 wisiołek, 1 sznurek

PRZYGOTOWANIE

Sznurek jest przewleczony przez dziurkę w wisioru. Końce nie są związane.

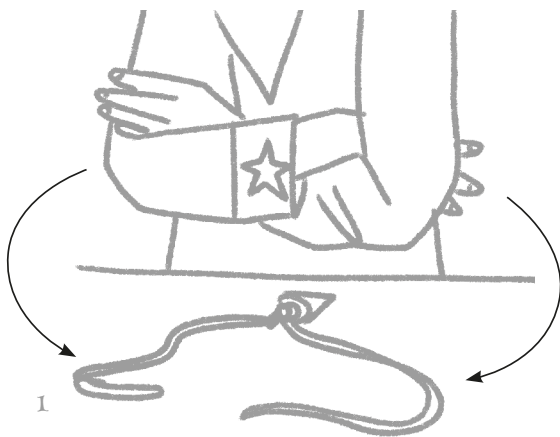
PRZEBIEG

Magik umieszcza przedmioty na stole przed sobą. Pyta jedną osobę z publiczności, aby zawiązała supeł na sznurku, bez puszczenia jego końców.

To niemożliwe, nie da się tego zrobić! Następnie magik pokazuje jak można to zrobić używając swoich magicznych mocy!

SEKRET

Wszystko co magik musi zrobić, to skrzyżować ręce, zanim chwyci za końce sznurka, a następnie opuścić je RYS. 1.



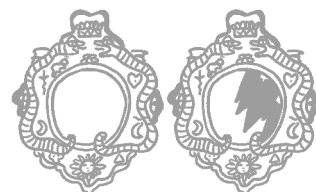
TRICK 6

RUMPI TOUR / Potłuczone lustro

Wszystkie lustra w sali zwierciadeł w pałacu ciągle się tłuką, a następnie z powrotem łączą... Czy magik będzie potrafił powiedzieć czy schowane lustro jest pęknięte czy w całości?

SPRZĘT

4 lustra, 1 wahadło



1 Lustro w całości Lustro pęknięte

PRZYGOTOWANIE

Położ karty luster odkryte w rzędzie na stole RYS. 1. Nie ma znaczenia ile kart pokazuje lustra w całości, a ile pęknięte. Wahadło zawiesz na szyi.

PRZEBIEG SZTUCZKI

Dziwne rzeczy dzieją się w pałacu. W sali zwierciadeł lustra tłuką się, a następnie same składają w całość... Magik pokazuje obie strony luster publiczności.

Pokazuje również wahadło, które daje mu magiczną moc, dzięki której powie, czy wybrane przez ohotnika z publiczności lustro jest pęknięte czy w całości. Magik prosi osobę z publiczności, aby odkryła tyle luster ile chce. Ohotnik musi również wypowiedzieć następujące słowa: "Odwrociłem jedno lustro", za każdym razem, gdy to robi. Następnie kładzie dłoń na jednym z nich. Gdy uczestnik jest już gotowy, magik odwraca się. Ohotnik odwraca lustra i wypowiada powyższe słowa za każdym razem. Następnie kładzie dłoń na jednym z luster i prosi magika, aby się odwrócił. Magik ściąga z szyi wahadło i ponownie wyjaśnia publiczności, że daje mu ono specjalną moc, która pomoże mu stwierdzić, czy zakryte lustro jest pęknięte czy w całości! Trzyma je nad dłonią uczestnika i wprawia je w koliste ruchy, po czym ogłasza "Zakryte lustro jest w całości!"

SEKRET

Sekret jest bardzo prosty, ani wahadło ani magik nie mają żadnych magicznych mocy! Jednakże wahadło pełni szczególną rolę, ponieważ odwraca uwagę publiczności. Zanim magik się odwróci



www.djeco.com/magic

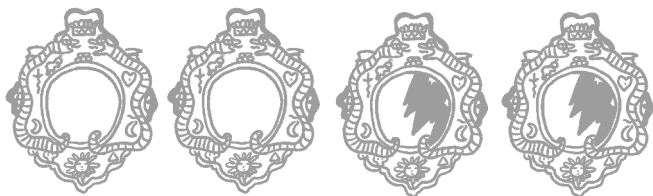
RUMPIJUR

SANDRIMUS

liczy ile potłuczonych luster jest na stole RYS. 2. Następnie dodaje 1 za każdym razem, gdy ochotnik powie "odwróciłem 1 lustro". Dlatego też, gdy uczestnik powie to zdanie 4 razy, magik dodaje 4 do 2 luster, które były potłuczone na starcie, co daje 6. Następnie magik dodaje liczbę potłuczonych luster, które zobaczy gdy się odwróci RYS. 3.

Magik dodaje 3 do 6, co daje 9.

- Jeśli suma jest liczbą nieparzystą, zakryte lustro jest pęknięte.
 - Jeśli suma jest liczbą parzystą, zakryte lustro nie jest pęknięte.
- W naszym przykładzie wynik jest liczbą nieparzystą, więc lustro jest pęknięte!



Magik widzi, że są dwa pęknięte lustra.

2



Na koniec magik widzi 3 pęknięte lustra.

3

TRICK 7

CARTUM / Magiczne karty

Talia ta jest szczególna, ponieważ karty są węższe na jednym z końców. Różnica szerokości mniejsza niż jeden milimetr jest całkowicie niewidoczna RYS. 2.

Gdy jedna lub więcej kart jest ułożonych „odwrotnie” trzeba trzymać talię kart mocno z jednej strony pomiędzy kciukiem a palcem wskazującym jednej ręki, a następnie przesunąć kciukiem i palcem wskazującym drugiej ręki wzdłuż boków talii; w ten sposób usuwamy z talii karty, które są włożone odwrotnie RYS. 3.

Dzięki tej talii kart można wykonać cały szereg sztuczek.



www.djeco.com/magic

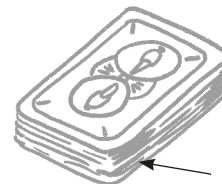
CARTUM

EVAMINUS

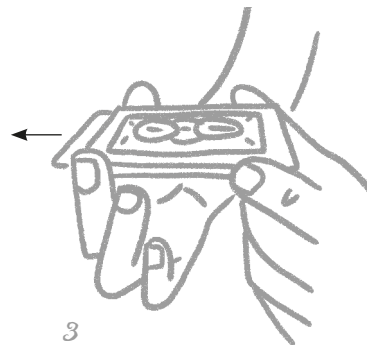
1



2

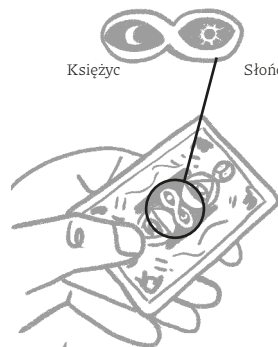


3



Księżyc Słońce

4



8

CEL

Znaleźć kartę

SEKRET

Wszystkie karty są ułożone w ten sam sposób. Rozłóż karty w wachlarzu i poproś dowolnego widza o wybranie jednej. Podczas gdy patrzy na kartę, należy dyskretnie obrócić talię kart (co można łatwo zrobić podczas zamykania wachlarza). Następnie poproś widza, aby odłożył kartę w dowolnym miejscu w talii i poproś go o przetasowanie kart. Aby znaleźć odpowiednią kartę, należy użyć techniki przesuwania, pokazanej na **RYS. 3** i poinformować, że wybraną kartą była...

9

CEL

Znaleźć kartę

SEKRET

Ta sztuczka jest identyczna ze sztuką numer 8, ale magik dodatkowo używa chusty, dlatego karta wybrana przez publiczność pojawia się pod nią.

10

CEL

Znalezienie czterech królów

SEKRET

Wszystkie karty są ułożone w ten sam sposób. Rozłóż swoją talię odkrytych kart na stole i wyjmij cztery króle. Poproś widza, aby wskazał gdzie odłożyć czterech królów. Za każdym razem to ty odkładasz kartę do talii (jednocześnie dyskretnie obracając ją). Gdy cztery karty zostaną zwrócone do talii, należy zebrać karty i poprosić widza, aby je przetasował. Skoncentruj się, przesun jedną ręką wzdłuż talii, w sposób opisany powyżej i unieś cztery karty, które wyjąłeś: oto są cztery króle!

11

CEL

Cztery królowie zostają na początku rozdeleni, aby magicznie połączyć się na koniec

SEKRET

Pokaż swojej publiczności cztery króle ułożone w wachlarzu kart (starając się jednocześnie ukryć trzy inne karty pod królem z lewej strony), a następnie złóż wachlarz i umieść zakryte karty na wierzchu talii. Wyjaśnij, że nawet jeśli cztery króle zostaną rozdzielone, to zawsze kończą razem! Ułóż górne cztery karty zakryte w rzędzie od prawej do lewej. Przykryj kartę po lewej stronie trzema innymi kartami, a następnie umieść trzy karty na górze każdej z pozostałych kart w kolejności do końca rzędu. Należy odwrócić stos po prawej stronie, ujawniając, że król zniknął, a następnie zrobić to samo z kolejnymi dwoma stosami. Na koniec przewróć stos po lewej stronie, gdzie cztery króle są znowu razem..

12

CEL

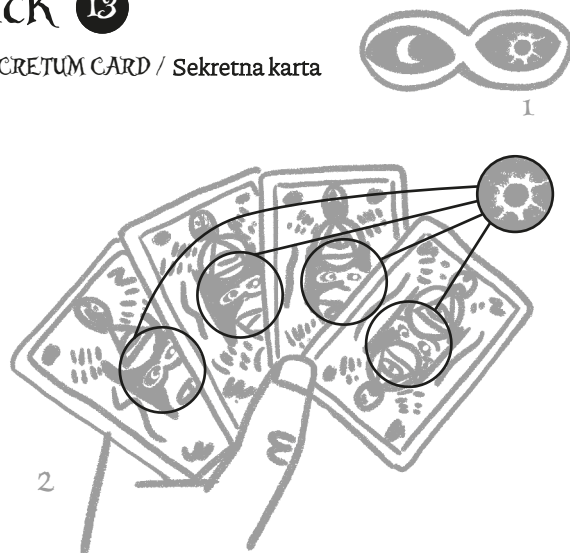
Sortowanie czarnych i czerwonych kart

SEKRET

Posortuj karty według kolorów. Ponownie złóż dwa stosy w taki sposób, aby czerwone karty były ułożone naprzeciwko odwrotnie do czarnych. Potasuj karty. Pokaż widzom, że czerwone i czarne karty są tasowane w talii. Wyjaśnij, że masz moc, aby pogrupować je według koloru. Wykonaj manewr przesunięcia (patrz **RYS. 3**). Będzie wyglądać tak jak gdyby karty same posegregowały się według koloru.

TRICK 13

THE SECRETUM CARD / Sekretna karta



SPRZĘT

4 króle, 1 wahadło

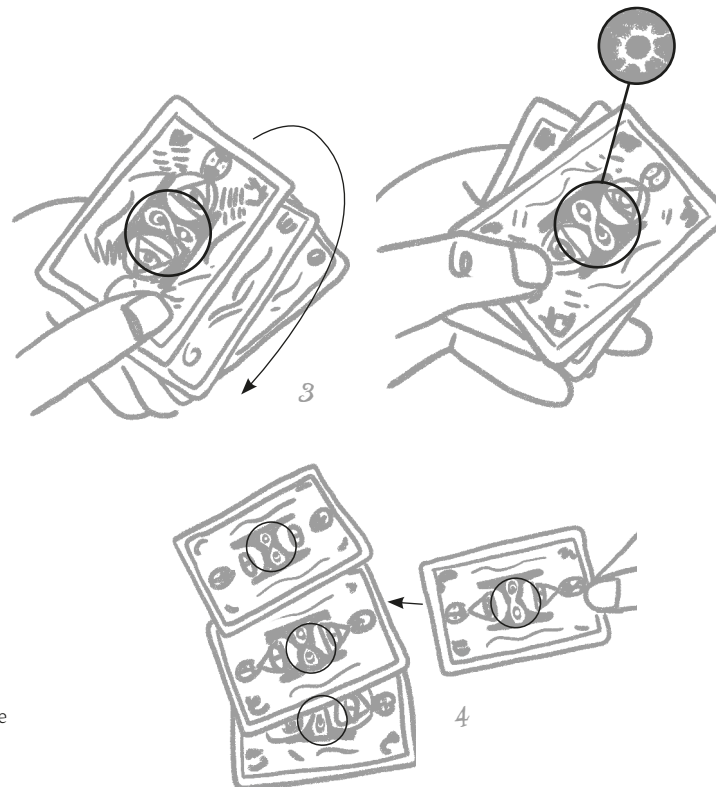
PRZYGOTOWANIE

Usuń z talii 4 królów. Na odwrocie każdej karty znajduje się słońce i księżyc RYS. 1. Połóż 4 króli, tak aby te symbole były zwrócone w jedną stronę RYS. 2.

PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik pokazuje publiczności 4 króli (karo, kier, pik i trefl). Ogłasza, że jest w posiadaniu magicznego wahadła, które potrafi zdradzać ludzkie sekrety. "Weź tych czterech króli: jeśli wybierzesz jednego, moje wahadło powie mi, którego.

Magik tasuje te cztery karty i prosi ochotnika z publiczności, aby wybrał jedną i pokazał reszcie widzów. Osoba wykonuje polecenie i zwraca kartę do pozostałych trzech. Magik prosi, aby potasowała karty i oddała je. Następnie magik kładzie cztery zakryte karty w rzędzie. Przypomina publiczności, że jego magiczne wahadło, pomoże odnaleźć wybraną kartę. Przesuwa nim nad kartami, aż zacznie wirować nad jedną z nich. Magik odwraca kartę. To karta, którą wybrał ochotnik!



SEKRET

Na początku sztuczki wszystkie 4 karty są zwrócone w jedną stronę. RYS. 2 Kiedy członek publiczności wybiera kartę, magik dyskretnie odwraca pozostałe 3 karty w swojej dłoni RYS. 3. Karta oddana przez publiczność, jest jedyną która będzie zwrócona w drugą stronę RYS. 4.

Poprzez umieszczenie kart w rzędzie na stole, magik od razu widzi, która karta posiada symbol ułożony w odwrotną stronę. Publiczności wydaje się, że wahadło samo wskazało właściwą kartę, a to magik wprawia je w ruch w odpowiednim miejscu.

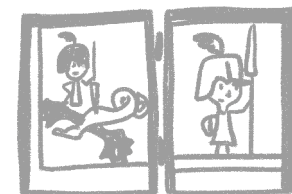
TRICK 14

DRAGONIS / Ocalona księżniczka

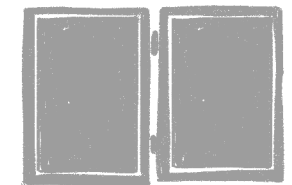

www.djeco.com/magic

DRAGONIS

DIANUM



1



2



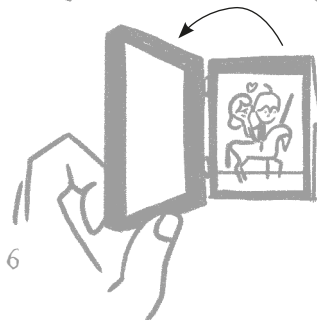
3



4



5



6



7

SPRZĘT

1 pudełko, 2 przykrywki, 3 karty

PRZYGOTOWANIE

Otwórz pudełko. Połóż kartę z wizerunkiem zabitego smoka po lewej stronie pudełka, a kartę z rycerzem po prawej RYS. 1. Połóż przykrywki na obu kartach RYS. 2.

PRZEBIEG SZTUCZKI

Magiczne królestwo to miejsce niezwykłych przygód. Magik pokazuje publiczności kartę księżniczki

i wyjaśnia, że jej dni w królestwie upływały w szczęściu dopóki nie została schwytana przez smoka. Na szczęście, zjawił się przystojny rycerz, aby ją uratować!

SEKRET

Magiczne królestwo to miejsce niezwykłych przygód... Księżniczka prowadziła szczęśliwe życie w magicznym królestwie (magik pokazuje publiczności kartę księżniczki).. RYS. 3

Jednak pewnego dnia została schwytana przez smoka. Magik pokazuje kartę księżniczki z drugiej strony, na której widnieje smok i umieszcza ją w pudełku po lewej stronie RYS. 4.

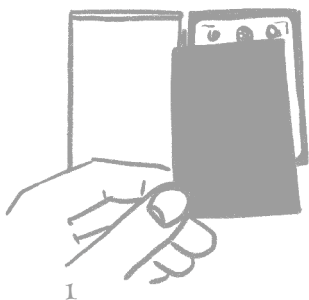
Magik zamyka pudełko na lewą stronę RYS. 5 wyjaśniając, że teraz księżniczka jest więźniem smoka. Następnie otwiera pudełko, ukazując kartę pokazującą księżniczkę porywaną przez smoka.

Magik ponownie zamyka pudełko na lewo, jak poprzednio, a następnie otwiera je w drugą stronę, wyjaśniając że na szczęście książę jest już w drodze, aby uratować księżniczkę. Otwiera pudełko ponownie i pokazuje, że książę uratował księżniczkę.

Magik wyciąga kartę, obraca ją, wyjaśniając że smok nigdy nie będzie tak silny jak rycerz.

TRICK 15

DRACO VISION / Oko smoka



1

SPRZĘT

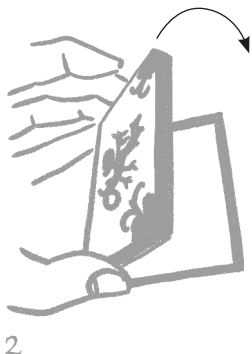
Talia kart, 1 pudełko ze smokiem, 1 czarna płytka

PRZYGOTOWANIE

usuń z talii 10 kier i połącz ją zakrytą w otwartym pudełku po prawej stronie. Połącz na niej czarną płytkę RYS. 1. Zamknij pudełko na prawą stronę RYS. 2.

PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik pokazuje publiczności pudełko Smoka, otwiera je, mówiąc publiczności, że smok posiada magiczne moce: widzi przez rzeczy. Prosi osobę z publiczności, aby wybrała kartę, ale bez patrzenia na nią i pokazywania komukolwiek. Kładzie ją zakrytą po prawej stronie otwartego pudełka RYS. 3. Magik przykłada pudełko do ucha i wyjaśnia, że

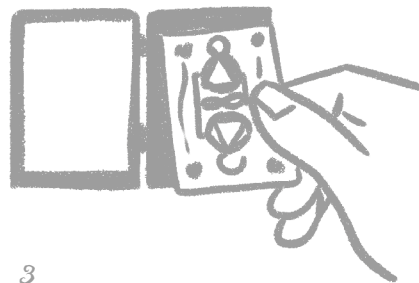


2

smok wyszeptał mu, że wylosowana karta to 10 kier. Odkłada pudełko i otwiera je. Publiczność widzi, że wylosowana karta to rzeczywiście 10 kier. Smok naprawdę posiada magiczne moce...

SEKRET

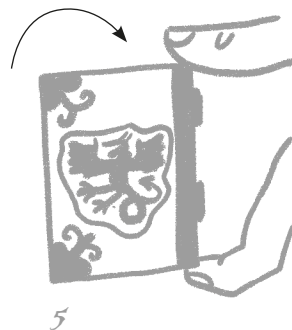
Kiedy osoba z publiczności wylosuje kartę, magik prosi, aby odłożyła ją w otwartym pudełku RYS. 3 i zamyka je od razu RYS. 4. Magik rozprasza uwagę publiczności poprzez podniesienie pudełko do ucha i odwraca je przy odkładaniu z powrotem na stół RYS. 5. Wszystko co musi zrobić, to otworzyć pudełko i pokazać kartę 10 kier RYS. 6.



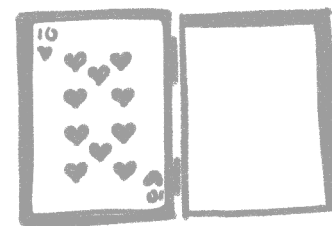
3



4



5



6

TRICK 16

OCCULTA / Sekretne miejsce

SPRZĘT

3 karty "lokalizacje" (tylko karta z zamkiem posiada rysunek księgi zaklęć na odwrocie), 1 koperta, 1 złożony kawałek papieru z rysunkiem "chatki", okulary.

PRZYGOTOWANIE

Magik wkłada okulary do kieszeni, a złożony kawałek papieru i 3 karty lokalizacje zwrócone do góry do koperty RYS. 1.



PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik wyjaśnia, że bardzo wartościowa księga zaklęć została ukryta w jednym z tych miejsc: wiatraku, zamku lub chatce. Wyciąga z koperty 3 karty, które prezentują 3 wymienione miejsca i odkłada je na stół. Magik mówi publiczności, że posiada magiczny dar, który podpowiada mu gdzie znajduje się księga. Prosi osobę z publiczności, aby wskazała jedną z trzech lokalizacji. Podczas gdy ohotnik zastanawia się, magik prezentuje i zakłada okulary, które dają mu moc czytania w ludzkich myślach. Robi zamyśloną minę i prosi uczestnika aby wybrał miejsce, w którym ukryta jest księga, poprzez wskazanie ją.



www.djeco.com/magic

OCCULTA

ANAELIUM

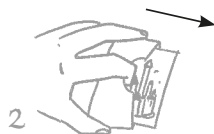
Magik wprawia publiczność w zdumienie, udowadniając że przewidział, którą lokalizację wybierze ohotnik.

SEKRET

Nie ma tu żadnego specjalnego hokus-pokus! Magik wykonuje poniższe akcje, w zależności, jaką kartę wybierze uczestnik:

- Jeśli uczestnik wybierze wiatrak, magik odwraca kopertę, odkrywając go!
- Jeśli uczestnik wybierze chatkę, magik bierze złożony kawałek papieru z koperty, aby odkryć ją!
- Jeśli członek publiczności wybierze zamek, magik odwraca kartę z zamkiem na której jest księga zaklęć.

Magik odwraca wtedy dwie pozostałe karty, aby pokazać że nie mają nic na odwrocie. Jedyna trudność w tej sztuczce polega na wyjęciu 3 kart z koperty bez pozwolenia na to, aby ktokolwiek zauważył ukryty złożony kawałek papieru. Magik może temu zapobiec, wkładając palec w nacięcie trzymając złożony papierek przy krawędzi koperty RYS. 2. Magik musi być pewny, że nie pokaże przez przypadek tyłu koperty lub karty z zamkiem na koniec, jeśli nie będzie to potrzebne.



TRICK 17

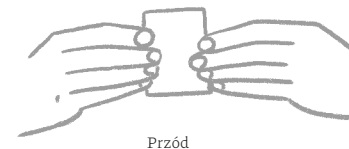
MOLENDINUM / Latający wiatrak

SPRZĘT

Karta wiatrak

PRZEBIEG

Magik opowiada, że lata temu krążyła legenda twierdząca że niektóre wiatraki miały zdolność latania. Wyjaśnia, że dzisiaj także możemy sprawić, że wiatrak odleci. Pokazuje publiczności kartę z wiatrakiem. Dmucha w tył karty, a wiatrak zaczyna latać pomiędzy jego dłońmi RYS. 1. Kiedy magik przestaje dmuchać, wiatrak spada na ziemię. Prosi osobę z publiczności, aby podniosła kartę i sprawdziła ją...



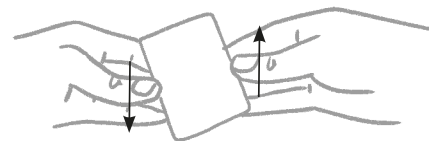
Przód

1



Tył

2



3

SEKRET

Magik dyskretnie trzyma kartę pomiędzy swoimi kciukami RYS. 2. Jego dłonie zakrywają brzegi kart. Ręce magika muszą być na tyle oddalone od siebie, aby można było zobaczyć kartę, a kciuki muszą się poruszać tak, aby nie wychodził ponad górną krawędź karty RYS. 3. Rada Magika: poćwicz przed lustrem!

TRICK 18

STELLA / Ruchoma gwiazda

SPRZĘT

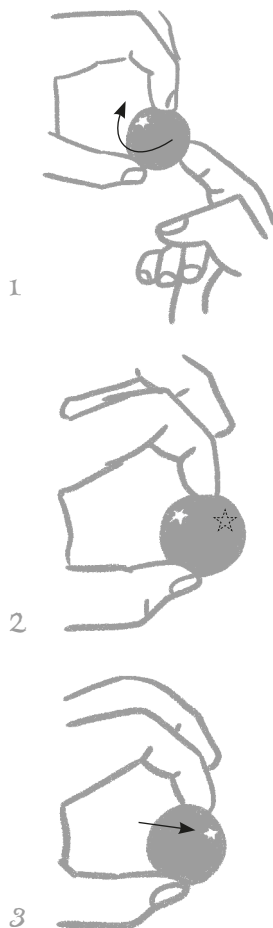
1 okrągła karta z gwiazdą

PRZEBIEG

Magik pokazuje kartę, która prezentuje gwiazdziste niebo nocą w magicznej krainie. Wyjaśnia, że znajduje się na nim jedna gwiazda, która nigdy się nie porusza. Odwraca kartę RYS. 1, a gwiazda pozostaje na tym samym miejscu. Pozostaje... póki ktoś w nią nie dmuchnie. Magik delikatnie dmucha w kartę, odwraca ją, a gwiazda zmienia położenie.

SEKRET

Karta musi być trzymana między dwoma placami. Górny palec musi się znajdować pośrodku obu gwiazd RYS. 2. Gdy magik obróci kartę wolną ręką, wydaje się że gwiazda nie zmieniła położenia. Aby poruszyć gwiazdę magik musi obrócić kartę tak, żeby gwiazda znalazła się po drugiej stronie palca RYS. 3.



TRICK 19

SIGNA MAGICA / Magiczne symbole

SPRZĘT

1 koperta, 1 złożony kawałek papieru z książką, 1 dwustronny żeton z książką, 19 pozostałych żetonów z napisem "DJECO" z jednej strony.

PRZYGOTOWANIE

Kawałek papieru z książką jest umieszczony w kopercie. 20 żetonów jest położonych na stole, obrazkiem do góry RYS. 1.

PRZEBIEG SZTUCZKI

Magik wyjaśnia, że w magii używa się mnóstwa symboli, ale wszyscy magicy mają swój ulubiony. Znajduje się on w kopercie, którą magik pokazuje publiczności zanim położy ją na stole. Pokazuje żetony publiczności. Nazywa je wszystkie, chowając je jeden po drugim w dłoni. Potrząsa rękoma RYS. 2 i upuszcza wszystkie żetony na stół. Wyjaśnia, że wszystkie żetony, które spadły obrazkiem do dołu muszą być usunięte. Zabiera je. Kiedy nie ma już żadnego, bierze resztę w dłonie i znowu upuszcza na stół. Powtarza ten proces dopóki nie zostanie tylko jeden żeton. Ten ostatni żeton pokazuje książkę. Czy to ulubiony symbol wszystkich magiczków? Ochoтник z publiczności zagląda do koperty... zgadza się!

SEKRET

Żeton z książką jest jedynym, który ma symbol z obu stron. Dlatego zawsze będzie on ostatnim żetonem na stole, ponieważ zawsze będzie upadał właściwą stroną.

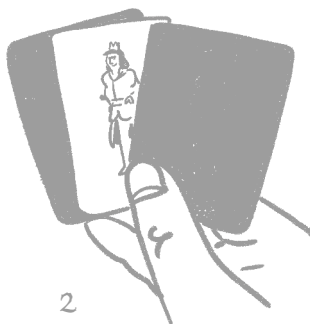


TRICK 20

CRAPAUDINE / Zamiana ropuchy w księcia



1



2



3



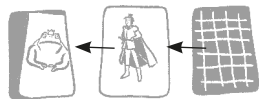
4

SPRZĘT

1 karta księżę, 1 karta ściana, 1 karta ściana/ropucha

PRZYGOTOWANIE

Umieść karty w pokazanej kolejności.



Rozłóż karty RYS. 1

PRZEBIEG SZTUCZKI

W bajkowych magicznych zamkach, często możesz dostrzec ropuchy skrywające się za murami. Magik pokazuje 3 karty: dwie z nich to ściany, a środkowa to ropucha RYS. 1. Magik wyjaśnia, że ropucha jeszcze kilka lat temu była księciem. Zła czarownica rzuciła na niego kłutwę. Magik składa wachlarz 3 kart i prosi członka publiczności, aby powtórzył magiczne słowa "magicam magicum".

Kiedy wypowie podane słowa, magik odwraca kupkę, rozkłada na nowo karty i wyciąga środkową: ropucha zamieniła się w księcia RYS. 2.

SEKRET

Jedna z kart ścian, ma z jednej strony ropuchę RYS. 3. Karta Księcia jest nieznacznie mniejsza niż karty ścian RYS. 4.

Magik przygotowuje karty przed rozpoczęciem sztuczki RYS. 1. Jak tylko zostaną wypowiedziane magiczne słowa, magik ostrożnie zbiera rozłożone karty i odwraca kupkę. W ten sposób magik może wyciągnąć kartę księcia i pokazać ją z obu stron.

