

DJECO MÁGUSKÉPZŐ

Alaptanácsok kezdő varázslók és mágusok számára

✦ Mielőtt közönség elé lépnél, gyakorolj tükör előtt!

a www.djeco.com/magic/ oldalon angol és francia nyelvű demófilm segíti az előadás elsajátítását, de saját fantáziádra, leleményességedre is támaszkodhatsz – a trükk megnevezése mellett megadott kódot 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 rejtset 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:

Magiam terra fieri mundum fantasy... (Fantázia földjén varázslatba öltözik a világ)



cikkszám: DJ09966

Ajánlott életkor: 8 - 14 éves korú mágusoknak ajánljuk

1. TRÜKK: OCCULUS

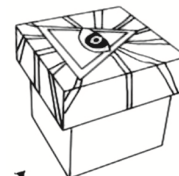
A rejtély kulcsa (a videó kódszava): ARTHURIUM

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 csúsztassák 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 tálcat 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)



2

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)

Most jön a „tálcsa 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 rejtet 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 mutatóanyag: 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!

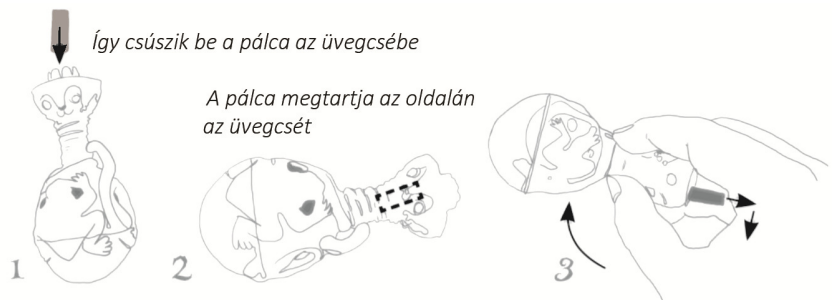
A bűvész bólogatva megállapítja, hogy tényleg mágikus hatalomra van szükség, hogy valaki akaratára alá hajtja a tárgyakat...

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 pálca súlya, az önkéntes pedig nem tudja úgy fektetni, hogy az oldalán maradjon. Amíg az önkéntes próbálkozik, a bűvész elrejt a zsebében a pálcát!



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

Minden napnak megvan a maga színe Varázsföldre 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.

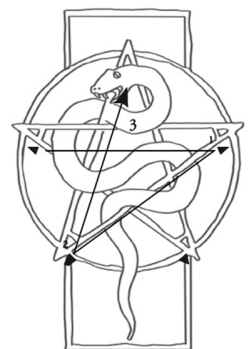
A trükk kivitelezése: A varázsló beavatja a közönségét, miszerint Varázs földének van egy olyan tartománya, ahol a napok más-más színűek. Természetesen a varázslónak megvan a hatalma hozzá, hogy kedvenc állatát, a kígyót, a Tartományban ma uralkodó színre változtassa.

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 pöttyő látható. Többszöri megfordítás után a kígyó pöttyői egyszer csak fehérre válnak! A varázsló kinyitja a varázskönyvet, és visszateszi a könyvbe azt a kígyót, mely épp az előbb változott fehér pöttyősre. A varázsló felajánlja a közönségnek, hogy – ha gondolják – újból megpróbálkozhat a varázslattal, hátha sikerül a kígyót fehér pöttyősből valami másféle színűre változtatnia. Kivesz egy másik kígyót és kérje meg a közönségét, 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 pöttyő látható – mindkét oldalon. Aztán hirtelen a kígyó zöldre vált! A varázsló megköszöni közönségének, hogy két színt adományoztak Varázs földre 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 pöttyőkben!



A titok nyitja: Hogyan uraljuk a színeket? A jelölőék a kék háromszögen van. Amikor a közönség egy tagja mond egy számot, a varázsló a jelölőket a vonalak mentén mozgatva (bármilyen irányban – körben, vagy a csillag szarai 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!

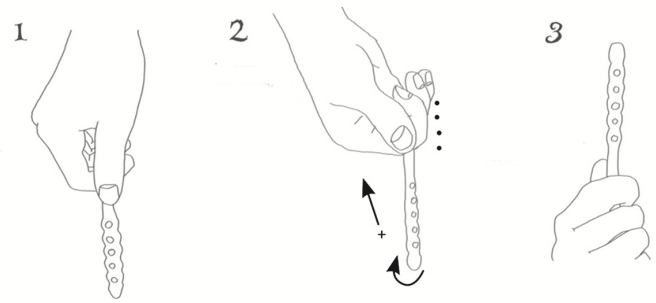
A varázsló megmutatja a színes pöttyöket a közönségnek; a **kígyó feje lefelé mutat**. (1. kép)

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

Amikor fejfelé 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 mutatóvány: 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 Serpentium 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 mutatóvány 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 mutatóvány: 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 kockáéval 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 mutatóvány: 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.

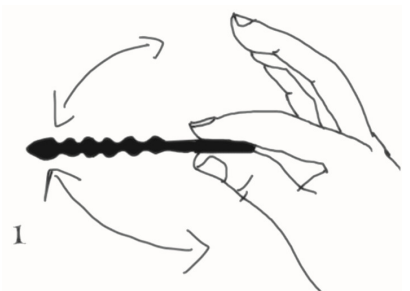
A titok nyitja: A bűvész először azt a kígyót mutatja fel, amelyiknek csak többszínű oldalai vannak. Amikor a gyűrűre kerül a sor, ügyesen leteszi a kezéből ezt a kígyót, hogy a gyűrűt felvehesse, de helyette már a zöld oldalú kígyót veszi fel. A zöld oldalt csak akkor mutatja a közönség felé, amikor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

8. TRÜKK: MOLLUM

Kellékek: kígyó 2 többszínű oldallal

A mutatóvány: 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

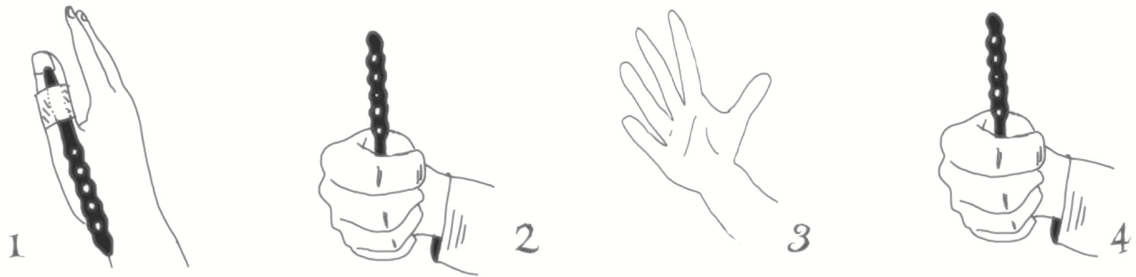
Kellékek: Kígyó 2 többszínű oldallal, cellux-szalag (nem tartozék)

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 titok 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

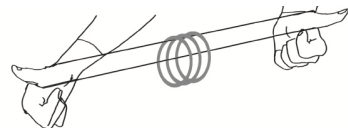
Mágusföldén a varázslók hihetetlenül ügyesen bánnak a karikákkal. Szinte senki sem érti, mi történik...

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 kéri 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 láncá össze is álltak!



1

A titkok nyitja:

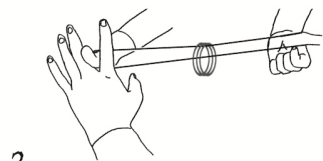
Csak a kék karika preparált, azaz nyitható. A trükk előadása során ez a karika kerüljön középre.

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

A mágus, mielőtt a kötélt 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 csomót a segítő bal hüvelykujjához essen.

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



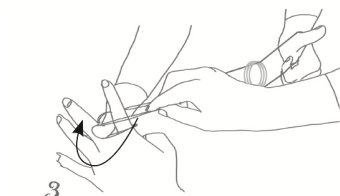
2

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

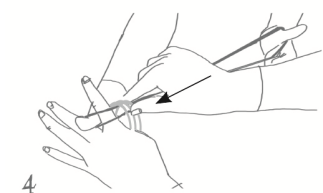
A karikákat a most keletkezett hurok (hüvelykujj) felé húzza (4. ábra) és még egy hurkot csinál a kötélt a segéd ujj köré. (5. ábra)

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 láncá álltak össze!



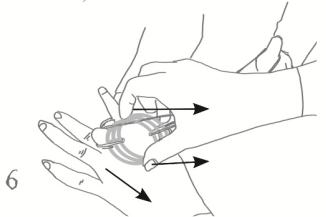
3



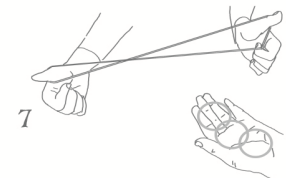
4



5



6



7

11. TRÜKK: LIBERUM

Kellékek: medál és madzag

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

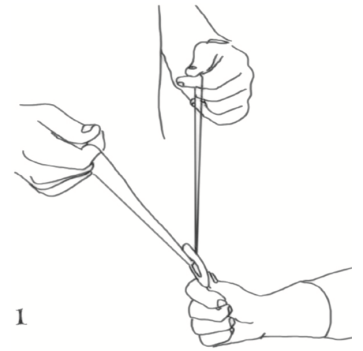
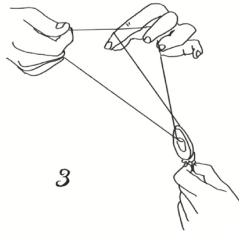
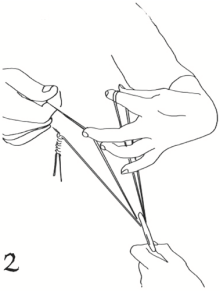
A titkok nyitja:

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.)



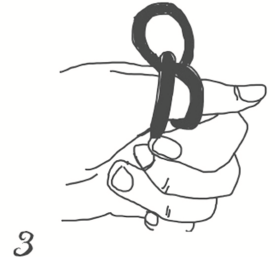
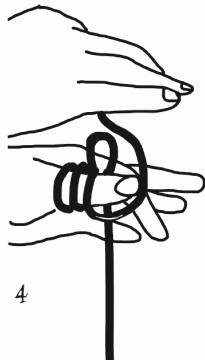
Most már csak el kell engednie a szálát a bal nagyujja körül (3. ábra), és széthúznia a madzagot, hogy a medál kiszabaduljon (4. ábra.)

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.)



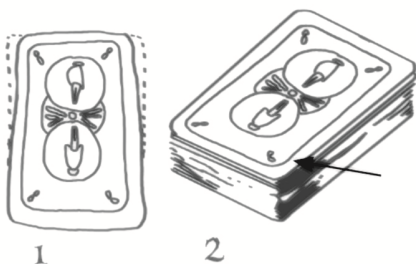
A titok nyitja:

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)

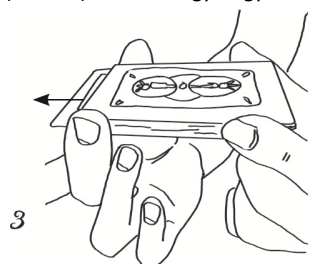
13. TRÜKK: CARTUM

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 kezűd 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 koncentrálni, 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 lefelé 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 lefelé, 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 mutatóanyag: 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 lefelé, 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.

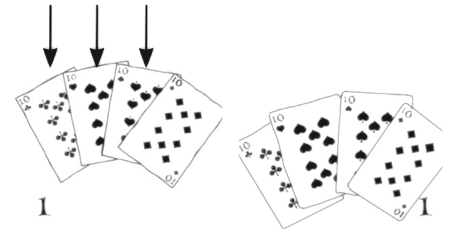
A mutatvány: A bűvész bemutatja a 4 kártyát a közönségnek.

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

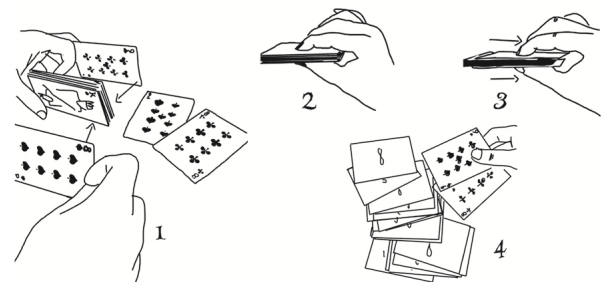
Előkészületek: A fekete 8-as és 9-es lapokat úgy helyezzük el, ahogy az 1. ábrán látható.

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 lelhetőek 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 bárhány könyvet a sor egyik végéről a másikra. Három könyv áthelyezésével megmutatja az önkéntesnek, hogyan (4. ábra).

Majd a bűvész elfordul, és szabad kezet 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!

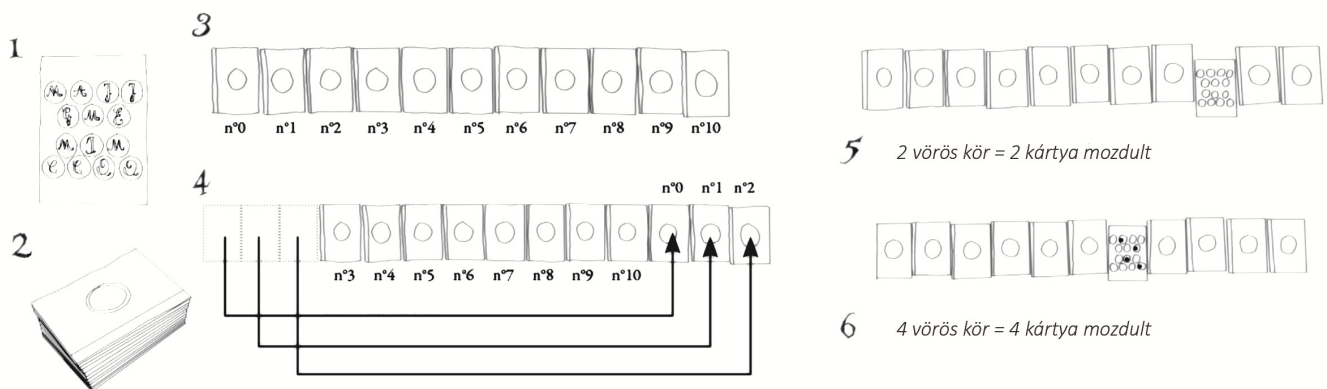
A titok nyitja: A könyvek képpel lefelé 0-tól 10-ig sorrendben fekszenek a bűvész baljától a jobbra felé (3. ábra).

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 harmadszor 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 labdacskó tűnik fel.

Kellékek: 3 csésze, csak 4 labdacskó

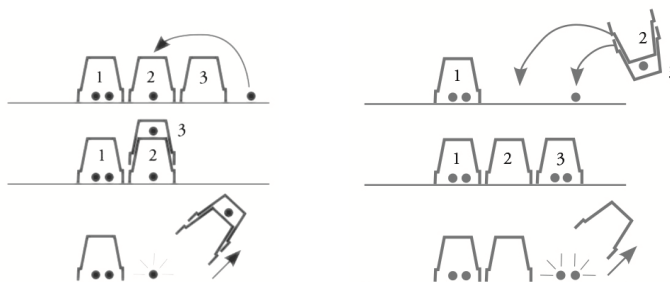
A trükk előkészítése: rendezd el a csészéket és a labdacskókat az 1. ábrán látható módon

A trükk kivitelezése: Fontos pontosan elsajátítani a csészék rakosgatásának technikáját, azaz úgy visszatenni a poharat az asztalra, hogy a benne lapuló labdacskó 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

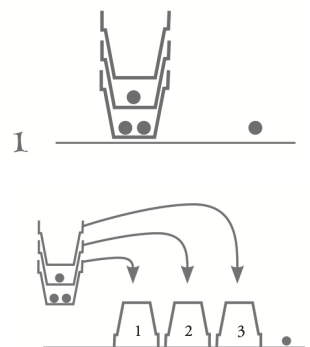
A mágus felveszi az asztalon lévő labdacskót és a második pohár közepére teszi.

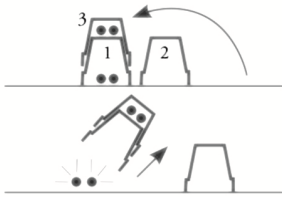
A 2-es számmal jelölt csészét aztán letakarja a 3-as jelűvel, rácsap a tetejükre és egyszerre felveszi a két poharat. A labda átszivárgott a csupor tetején!



2. lépés – A második labdacskó elővarázslása

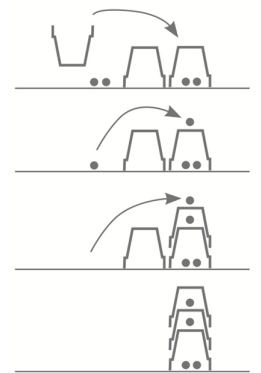
A trükk folytatásában a 2-essel jelölt csészét a varázsló az egyes mellé és a labda közé fordítja vissza, a 3-as poharat a labdára teszi. Majd felemeli a 3-as poharat – és az alatt két labdacskó lesz látható!





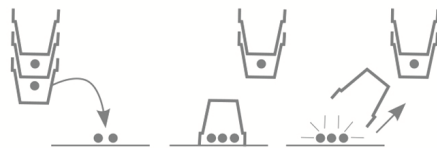
3. lépés – két labda átvarázslása a csupron

A varázsló a jelenleg szabadon álló két labdacot 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 labdac átcsúszott a pohár szilárd alján!



4. lépés – két labdac átjuttatása dupla pohárfalon

5. lépés – a harmadik tűzlabda elővarázslása



27. TRÜKK: BONNETUM

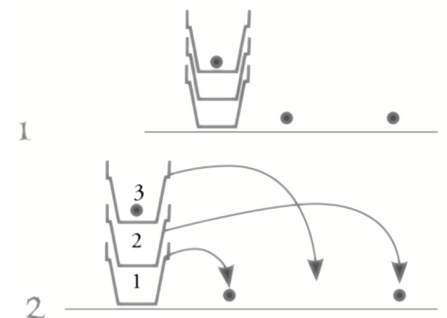
Kellékek: 3 pohár, 3 sárga golyó

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.

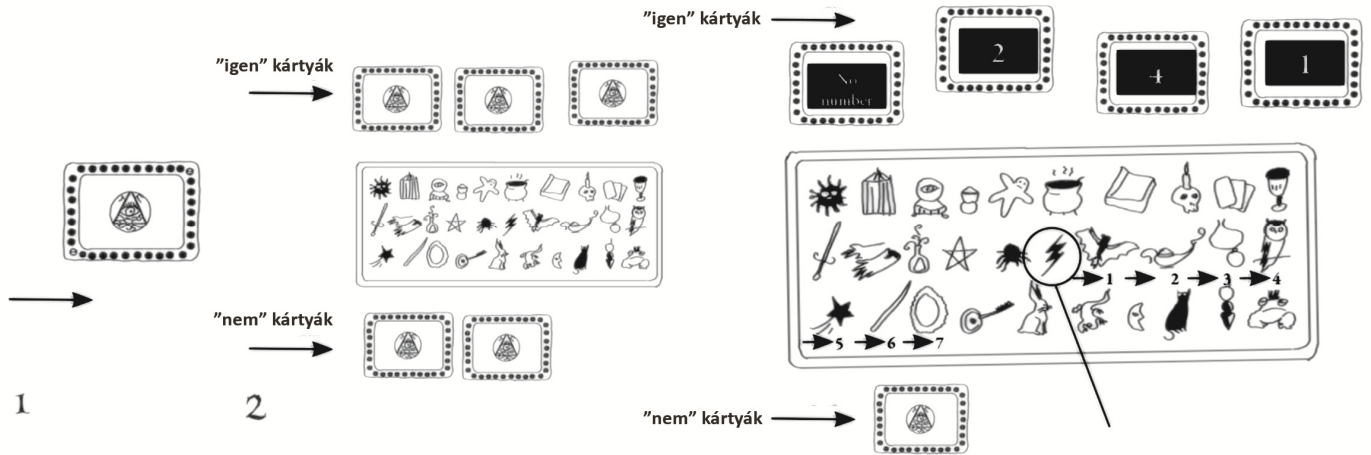
A mutatvány: A látnokok különleges képessége, hogy tudják mire gondolsz. De azt tudad-e, hogy a bűvészek is belélnének a gondolataidba? Ez a bűvész be is bizonyítja...

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 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 kezdi 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 tükrös volt.



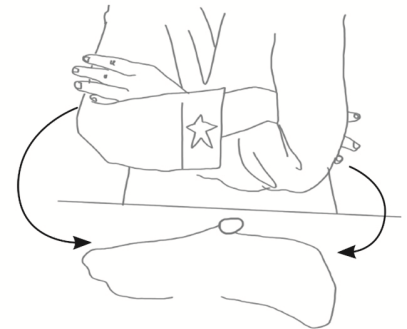
Egy másik példában mondjuk, hogy a koponya került kiválasztásra, a nagy kártya fölé pedig a 8-as lap került. A bűvész 8 mezőt számol le a naptól és így jut el a koponyáig.

29. TRÜKK: NUDO

Kellékek: Gyűrű és köté

A mutatvány: A megköthetetlen csomó. A kötelet átfűzzük a gyűrűn. A bűvész megkéri a közönséget, hogy kössön a kötére csomót, de úgy, hogy nem engedi el a köté egyik végét sem. Senkinek sem sikerül.

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

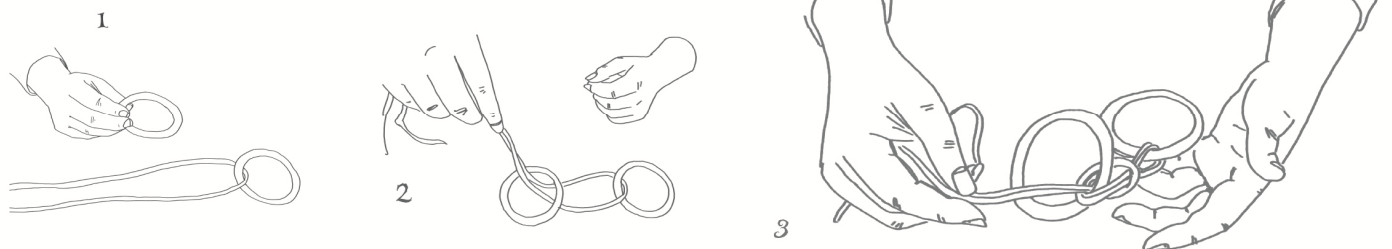


30. TRÜKK: ANO LOCO

Kellékek: 2 gyűrű, amiből 1 nyitott, köté, 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 vigyáznia, hogy véletlenül se a nyitott gyűrűt mutassa fel, de a trükk végén megmutathatja a turpisságot.



www.djeco.com/magic/ - a trükkök megoldása csak a megadott kódokkal látható!