



WHEN YOU SEE THIS SYMBOL FIND THE
MAGICIAN'S EXPLANATIONS ON OUR WEBSITE
WWW.DJECO.COM/MAGIC



TRICK 1

CARTUM



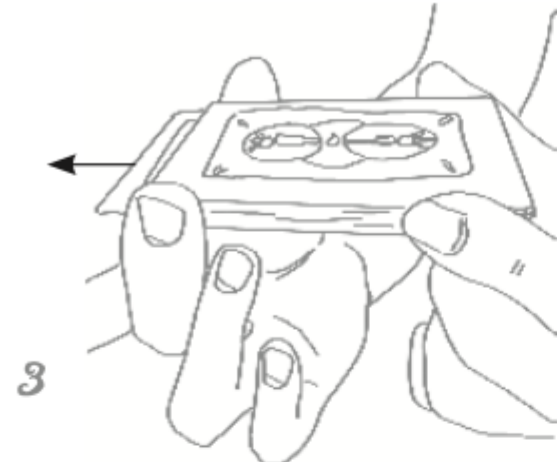
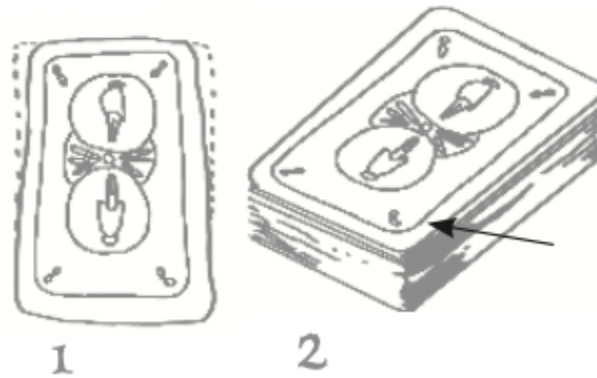
RECUZITĂ:

pachetul de cărți conic

Acest pachet este special pentru că cărțile sunt mai înguste la un capăt decât la celălalt. Vezi FIG. 1. Diferența de lățime mai mică de un milimetru este complet invizibilă. FIG. 2

Când una sau mai multe cărți sunt plasate „în sensul greșit”, trebuie să țineți pachetul de cărți ferm la un capăt între degetul mare și arătătorul unei mâini și glisați degetul mare și arătătorul celeilalte mâini de-a lungul părților laterale ale pachetului. ; făcând acest lucru, eliminați din pachet cărțile care sunt în sensul greșit. FIG. 3

Cu acest pachet de trucuri puteți efectua o mulțime de trucuri.



2

EFFECT

Găsirea unui card

SECRET

Cărțile sunt toate stivuite în același mod. Ventilați cărțile și cereți unui spectator să aleagă una. În timp ce el/ea se uită la carte, întoarceți discret pachetul de cărți (ceea ce se poate face cu ușurință în timp ce închideți ventilatorul). Apoi cereți spectatorului să înlocuiască cartea oriunde dorește el/ea în pachet și cereți-i să amestece cărțile. Pentru a găsi cardul potrivit, utilizați tehnica de alunecare ilustrată în FIG. 3 și anunța că cardul ales a fost...

3

EFFECT

Cardul din eșarfă

SECRET

Acest truc este executat exact în același mod ca și trucul 2, dar în timp ce acoperiți puntea cu un batic. Cardul ales apare sub batic.

4

EFFECT

Finding the four kings

SECRET

Cărțile sunt toate stivuite în același mod. Întindeți pachetul de cărți cu fața în sus pe masă și îndepărtați cei patru regi. Cereți unui spectator să vă spună unde să-i înlocuiți pe cei patru regi. De fiecare dată, tu ești cel care înlocuiește cartea în pachet (în timp ce o întorci discret). Odată ce cele patru cărți au fost returnate în pachet, adună cărțile și cere unui spectator să le amestece. Concentrează-te, glisează o mână de-a lungul pachetului, așa cum s-a explicat mai sus și ține în sus cele patru cărți pe care le-ai îndepărtat: ei sunt cei patru regi!

5

EFFECT

Cei patru regi sunt împreună pentru a începe.
cu, sunt separate și se reunesc magic.

SECRET

Arată publicului tău cei patru regi afișați într-un evantai (având grijă să ascunzi alte trei cărți sub regele din stânga), apoi pliază evantaiul și așează cărțile cu fața în jos deasupra pachetului. Explicați-vă că, chiar dacă îi despărțiți pe cei patru regi, ei ajung întotdeauna împreună! Așezați primele patru cărți cu fața în jos într-un rând de la dreapta la stânga. Acoperiți cartea din stânga cu alte trei cărți, apoi puneți trei cărți peste fiecare dintre celelalte cărți până la sfârșitul rândului. Întoarce grămadă din dreapta, dezvăluind că regele a dispărut, apoi faceți același lucru cu următoarele două grămezi. În cele din urmă, întoarce teancul din stânga, unde cei patru regi sunt din nou împreună...

6

EFFECT

Sortarea cărților negre și roșii

SECRET

Sortați cardurile după culoare. Reasamblați cele două grămezi astfel încât roșiile să fie invers față de cele negre. Amestecă cărțile. Arată publicului că cărțile roșii și negre sunt amestecate în pachet. Explicați că aveți puterea de a le grupa după
colour.
Efectuați manevra de alunecare (vezi FIG. 3) și va apărea ca și cum cărțile s-au sortat după culoare.

7

EFFECT

Sortarea cărților după culoare și aspectul unei cărți alese de un spectator.

SECRET

Sortați cardurile după culoare. Reasamblați cele două grămezi astfel încât roșiile să fie invers față de cele negre. Amestecă cărțile. Arată publicului că cărțile roșii și negre sunt amestecate în pachet. Cereți unui spectator să aleagă o carte la întâmplare din pachet. Înainte ca spectatorul să returneze cartea în pachet, întoarceți discret pachetul, astfel încât cărțile să fie îndreptate în sens invers. Efectuați manevra de alunecare. Toate cărțile sunt sortate după culoare, cu excepția cărții alese de spectator care se află în teancul de culoare opusă.

8

EFFECT

Ultima carte din pachet se schimbă fără ca publicul să observe nimic.

SECRET

Toate cărțile sunt stivuite în aceeași direcție, cu excepția pen-ultimei cărți. Arătați publicului cartea din partea de jos a pachetului și explicați că o puteți schimba... Așezați pachetul cu fața în jos și pretindeți că scoateți cartea de jos. De fapt, glisați penulul card și se pare publicului ca și cum ați schimbat cardul de jos.

9

EFFECT

Ai puterea de a denumi cărți alese la întâmplare dintr-un pachet împrăștiat chiar înainte de a le întoarce!

SECRET

Țineți pachetul de cărți în mână, priviți și memorați cartea de sus A înainte de a începe trucul. Întindeți cărțile la întâmplare cu fața în jos pe masă și asigurați-vă că știți întotdeauna unde să găsiți cardul A pe care l-ați memorat. Ridică orice altă carte B în timp ce numești cartea A pe care o cunoști. Ridică o altă carte C în timp ce numești cartea B pe care tocmai ai ridicat-o. În cele din urmă, ridicăți cartea A în timp ce cartea de nume C. Odată ce aveți aceste trei cărți în mână, arătați-le publicului care poate verifica dacă sunt într-adevăr cele trei cărți pe care le-ați numit.

TRICK 10

REUNICA

PROPS:

cei 4 regi, 4 regine, 4 valeți și 4 zeci

PREGĂTIREA

Sortați cărțile după culoare (toate inimile împreună, etc...) În cadrul fiecărui teanc cu un singur costum, aranjați cărțile în aceeași ordine: zece, vale, regină, rege. Asamblați cele patru grămezi mici într-un singur pachet.

ROUTINE

Arată pachetul publicului, subliniind că acestea sunt sortate după culoare. Explicați că le veți rearanja după valoare. Pune pachetul cu fața în jos pe masă și întreabă un spectator o taie pachetul de cate ori dorește. Apoi așezați patru cărți cu fața în jos într-un rând de la stânga la dreapta. Continuați să puneți cărțile în ordine deasupra primelor patru cărți până când toate cărțile sunt așezate. Tot ce trebuie să faceți este să întoarceți fiecare grămadă pentru a arăta publicului că cărțile sunt grupate după valoare...

TRICK 11

JETTUM

RECUZITĂ:
Cărțile

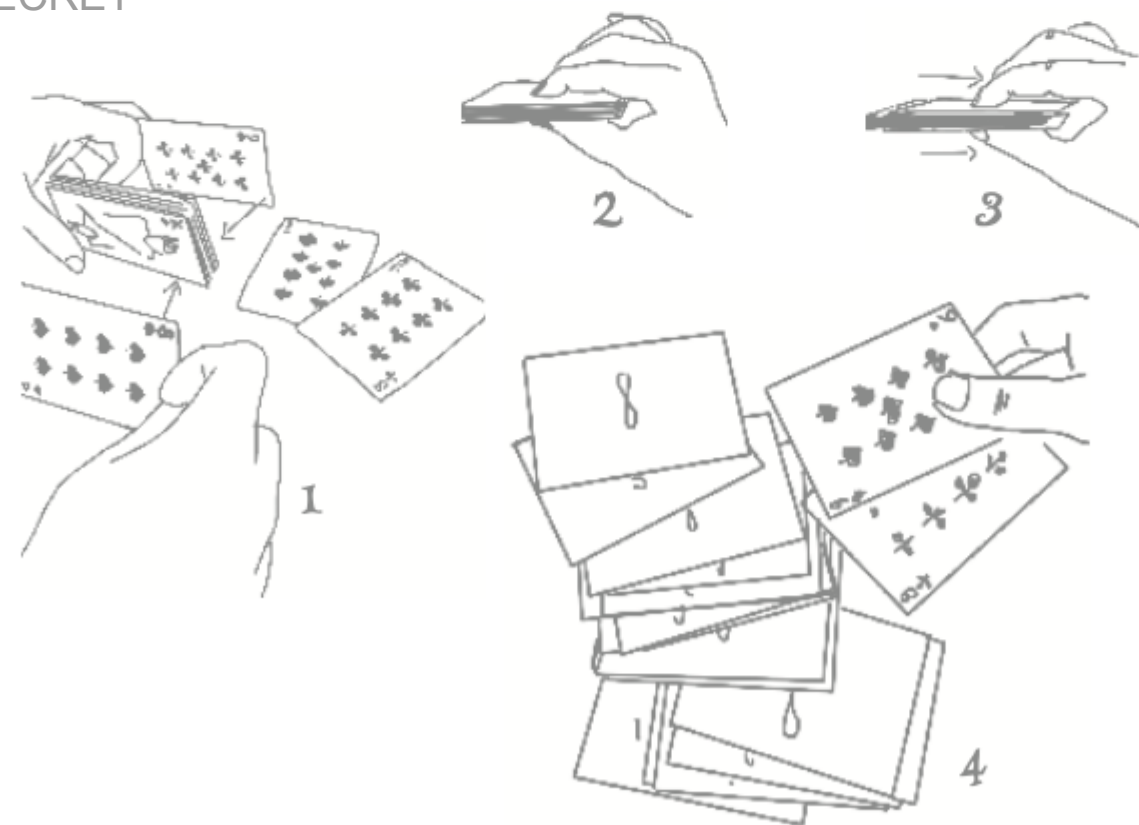
PREGĂTIREA

Cele opt și nouă negre sunt scoase din pachet și poziționate așa cum se arată în FIG. 1.

RUTINĂ

Țineți pachetul de cărți în mână așa cum se arată în FIG. 2 și arată publicului opt și nouă separate. Dați cele două cărți unui spectator și cereți-i să le înlocuiască oriunde în pachet. Amestecă cărțile. Explicați că veți arunca cărțile pe masă și veți rămâne ținând în mână cele două cărți ale spectatorului...

SECRET



Puneți un opt și, respectiv, un nouă în partea de sus și de jos a pachetului. FIG. 1. Cele opt și nouă pe care le arătați publicului sunt de aceeași culoare, dar un costum diferit. Nimeni nu va observa! Când amestecați pachetul, asigurați-vă întotdeauna că nu înlocuiți cărțile de sus și de jos. Odată ce cărțile sunt amestecate, țineți cărțile ca în FIG. 2 și aruncați pachetul cu o lovitură pe masă. FIG. 3. Cele două cărți rămase în mână sunt cărțile de sus și de jos, un opt și nouă negru. FIG. 4.

TRICK 12

RECUZITĂ:

cele 4 zecari din pachetul de cărți

PREGATIREA:

Cele trei cărți ale clubului de costume, inimă și pică sunt întoarse astfel încât să citească înapoi.

RUTINĂ:

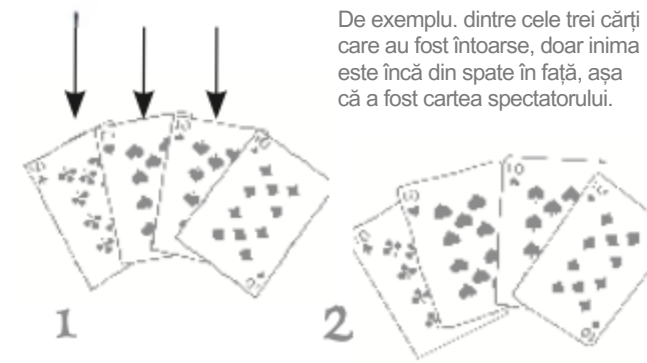
Arată cele patru cărți publicului. Apoi ține cărțile cu fața în jos și roagă un spectator să aleagă una la întâmplare, să o arate restului publicului și să o înapoieze în teanc. Amestecați cărțile și declarați că puteți ghici cartea aleasă de spectator!

SECRET:

În timp ce publicul se uită la cartea aleasă la întâmplare, întoarceți discret grămada de cărți din mână. Apoi, când cartea spectatorului este înlocuită în teanc, veți descoperi unul dintre cele două rezultate, care vă permit să ghiciți cartea:

-Dacă toate cărțile sunt la fel, răspunsul este zece de diamante.

-Dacă una dintre cărți este în sens invers față de celelalte, aceea a fost cartea care a fost aleasă.



TRICK 13

RECUZITĂ:
Cărțile

PREGĂTIREA

Pentru a efectua acest truc veți avea nevoie de un asistent. Asistentul va acționa ca ochii tăi. Voi doi trebuie să înțelegeți în prealabil un semnal secret pentru a vă anunța când cartea afișată este un rege.

RUTINĂ:

Cereți unui spectator să amestece cărțile și apoi să ia pachetul înapoi. Explicați că puteți spune dacă o carte este rege sau nu doar atingând-o, pentru că dacă este rege îi puteți simți barba! Ține pachetul de cărți în mână și arată publicului cartea de jos. Frecați-vă degetul peste carte și, după ce vă gândiți o clipă, spuneți publicului dacă cartea este rege sau nu.

SECRETUL:

Când cardul este un rege, asistentul tău va da semnalul secret.

TRICK 14

PĂIANJEN

RECUZITĂ

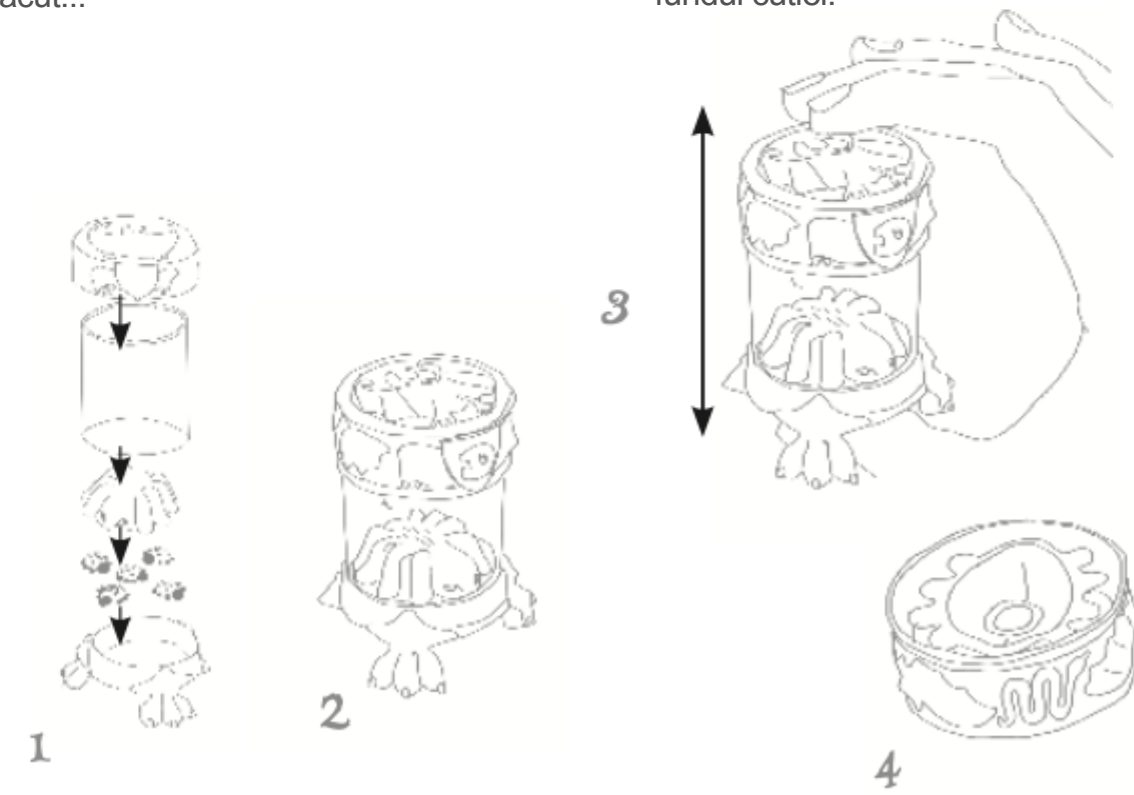
1 păianjen, 5 buburuze, 1 cutie formată dintr-o bază, un tub transparent și un capac

PREGĂTIREA

Pune cele cinci buburuze în cutie și acoperi-le cu păianjen. FIG. 1. Puneți tubul transparent la loc și apoi închideți cutia cu capacul. FIG. 2.

RUTINĂ

Explică-i că tocmai ai prins un păianjen monstruos pe care l-ai închis rapid într-o cutie magică. Arată cutia publicului și apoi întreabă dacă ar dori să păstreze păianjenul sau dacă ar prefera să-l transformi într-un animal mai plăcut...



PĂIANJEN

Sugerați: „De ce să nu-ți plac buburuzele! Să încercăm”. Luați cutia în mână FIG 3 și, în timp ce roștiți un cuvânt magic, aruncați cutia o lovitură puternică în jos. Cinci buburuze adorabile apar în partea de jos a cutiei.

Oribilul păianjen a dispărut într-adevăr!

SECRETUL

Există un magnet ascuns în capacul cutiei și păianjenul este de asemenea magnetic.

Când dați cutiei o scuturare puternică în jos, magnetul ține păianjenul de capac FIG 4. Cele cinci buburuze cad înapoi în fundul cutiei.

TRICK 15

TRAVELLING LADYBIRD

PROPS:

1 buburuză, basma

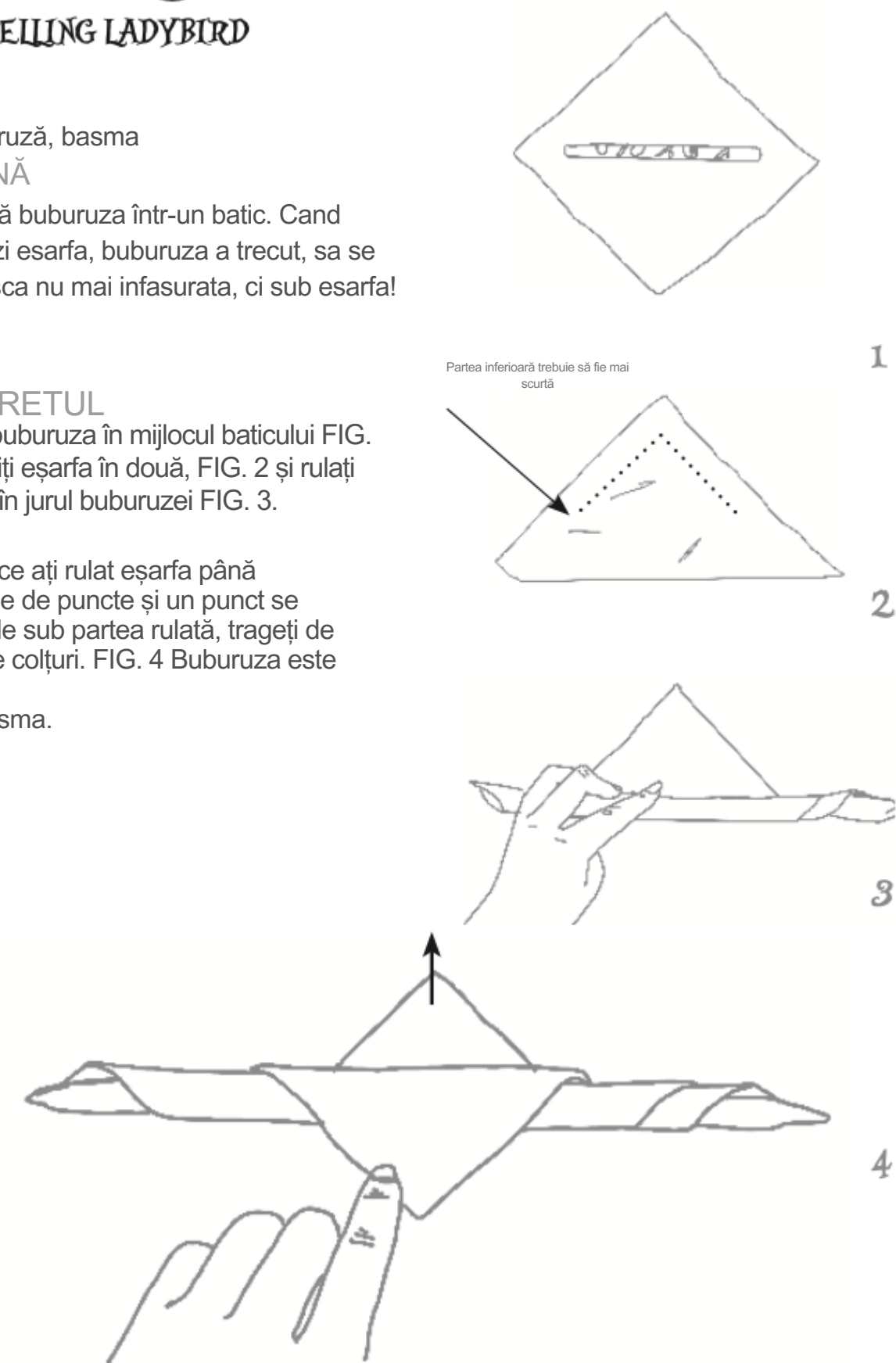
RUTINĂ

Rulează buburuza într-un batic. Când deschizi esarfa, buburuza a trecut, sa se trezeasca nu mai infasurata, ci sub esarfa!

SECRETUL

Pune buburuza în mijlocul baticului FIG. 1, îndoiți eșarfa în două, FIG. 2 și rulați eșarfa în jurul buburuzei FIG. 3.

Odată ce ați rulat eșarfa până aproape de puncte și un punct se ridică de sub partea rulată, trageți de ambele colțuri. FIG. 4 Buburuza este acum sub basma.

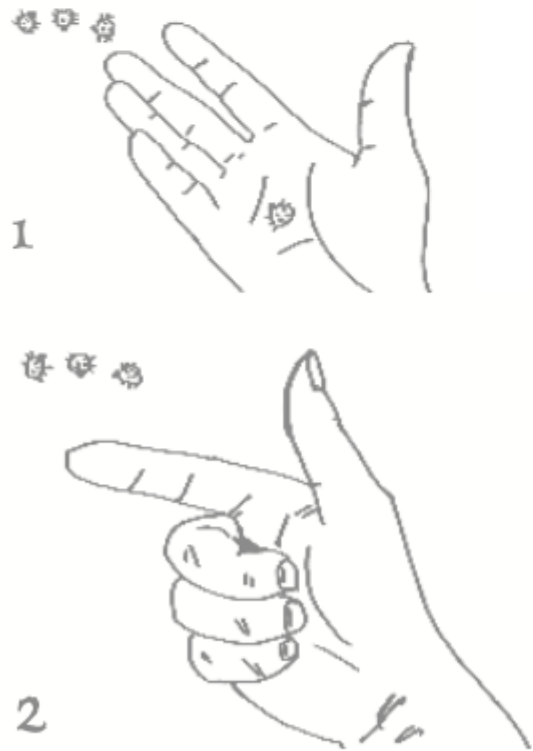


trucul 16

16

RECUZITĂ:
4 buburuze

Arată publicului trei buburuze pe masă. Între timp mai ai unul ascuns în mână dreaptă. FIG. 1 ȘI 2. Ridică una dintre buburuzele de pe masă folosind degetul mare și arătătorul mâinii tale drepte FIG 3 și pune buburuza pe care tocmai ai cules-o, împreună cu buburuza pe care o ascunzi în palma mâinii drepte, în mână stângă. FIG. 4.



Ridică o a doua buburuză de pe masă și pune-o în mână stângă, apoi ridică a treia gărgăriță de pe masă și bagă-o în buzunar... Când deschizi mână stângă mai ai trei buburuze și mână dreaptă este gol!



TRICK 17

SACRA SCARAB

17

RECUZITĂ:
1 cutie, 2 gândaci

PREGĂTIREA

Pune un gândac în buzunar și celălalt pe masa din fața ta, lângă cutie.

RUTINĂ

Explicați că tocmai ați prins un gândac scarab. Oferă să lași spectatorii să-l atingă. Luați-l înapoi și închideți-l în cutie. Deschis

din nou cutia pentru a arăta publicului că insecta este în siguranță înăuntru și închide din nou cutia. Explicați că un gândac scarab găsește întotdeauna o cale de a scăpa. Mimează gândacul care părăsește cutia, urcând pe unul dintre brațele tale, coborând pe celălalt și în buzunar. Întrebați publicul: „Unde este scarabeul, în buzunarul meu? În cutie?> Publicul răspunde „În cutie”, deoarece este imposibil ca gândacul să fi scăpat.

Deschide cutia pentru a dezvălui că gândacul a dispărut. Dar unde este? Simte-l în buzunare, găsește-l și arată-l publicului...

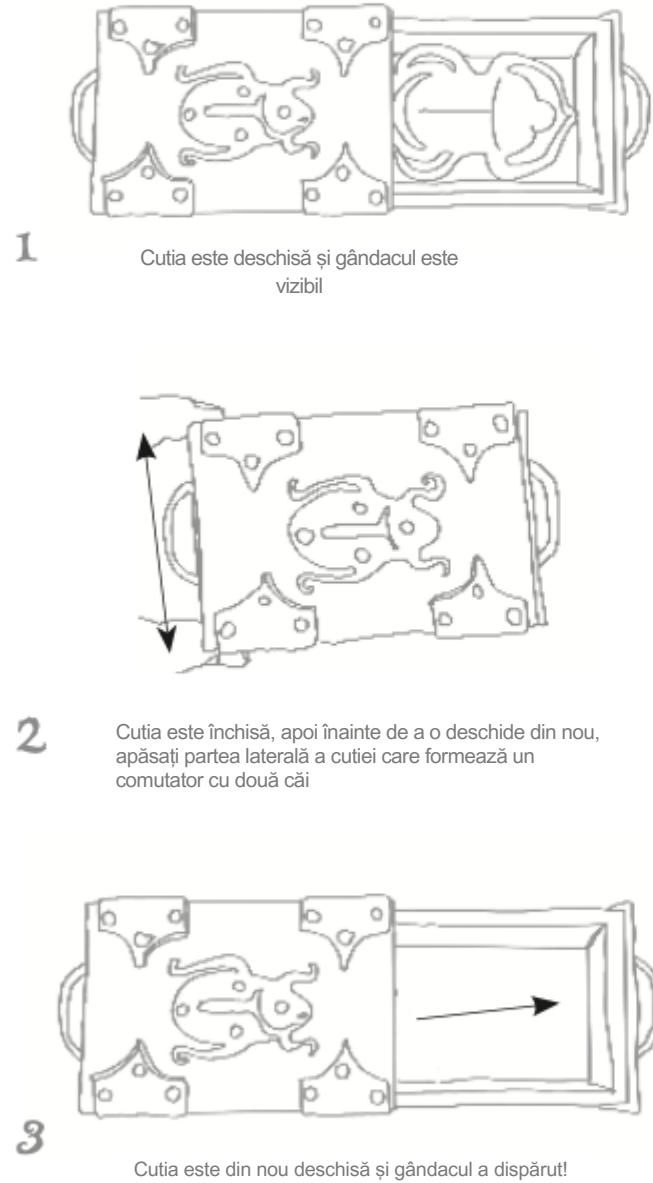
SECRETUL

Cutia in care pui gandacul are un fund fals. Comutatorul de eliberare este foarte discret. FIG. 2



SACRA SCARAB

CODE SECRET: FREDOMINUS
WWW.DJECO.COM/MAGIC



trucul 18

18

EȘARFĂ MAGICĂ

RECUZITĂ:
Cutia și basma

PREGATIREA:

Fără ca publicul să vadă, deschide cutia și pune eșarfa înăuntru. Închideți din nou cutia și apăsați pe comutatorul magic, așa cum este explicat în trucul 17.

RUTINĂ:

Deschide cutia și arată publicului că este goală. Închide-l din nou, spune un cuvânt magic, flutură mâna peste și sub cutie și explică că vei face să apară o eșarfă. Deschide din nou cutia și scoate eșarfa...

SECRETUL:

În timpul pregătirii pui eșarfa în interiorul cutiei și apeși butonul magic, astfel încât cutia să apară goală când este deschisă. După ce arătați publicului că este gol, închideți-l din nou și apăsați comutatorul magic a doua oară. Când deschideți din nou cutia, apare eșarfa.

Trucul 19

19

RECUZITĂ:
Cutia și 2 gândaci.

PREGATIREA:

Fără ca publicul să vadă, deschide cutia și plasează un gândac înăuntru. Închideți din nou cutia și apăsați pe comutatorul magic așa cum este explicat în Trucul 17. Apoi sunteți gata să începeți trucul.

RUTINĂ:

Deschide cutia, arată publicului că este goală și închide-o din nou. Arată publicului un gândac și explică că vei deschide din nou cutia pentru a pune gândacul înăuntru. Închide cutia. Cereți unui spectator să deschidă cutia: în interior gândacii s-au înmulțit - acum sunt doi!

SECRETUL:

În timpul pregătirii pui un gândac în interiorul cutiei și apeși butonul magic, astfel încât cutia să apară goală când este deschisă. După ce arătați publicului că este gol, închideți-l din nou, apăsați discret comutatorul magic a doua oară și deschideți din nou cutia fără a arăta de data aceasta interiorul cutiei publicului și explicați că vă puneți gândacul înăuntru. Ceea ce nu știe publicul este că acum sunt doi gândaci înăuntru! Închide din nou cutia și cere unui spectator să o deschidă. Spre surprinderea tuturor, acum sunt doi gândaci în cutie.

TRUC 20

CÂTE buburuze?

RECUZITĂ:

20

4 buburuze

PREGATIREA:

Ascunde patru buburuze în mână

RUTINĂ:

Explicați că puneți mai multe buburuze în mână unui spectator. Spectatorul nu știe câte buburuze sunt și nu trebuie să deschidă mână.

Explicați că veți conduce spectatorul printr-o serie de calcule și știți deja că rezultatul se va potrivi cu numărul de buburuze din mână spectatorului.

Cereți spectatorului să aleagă un număr între unu și zece, înmulțiți-l cu doi, adăugați opt, împărțiți rezultatul la doi și, în final, scădeți numărul inițial ales de spectator.

Spectatorul anunță răspunsul care este întotdeauna patru! În mână lui există și 4 buburuze.

Un număr între unu și zece x2

+ 8
+ 2
-numarul original