

A Nagy Fabuloso Magus

A CSODÁLATOS VARÁZSLÓ

Cikkszám: DJ09962



HA EZT AZ IKONT LÁTOD,
A BÜVÉSZ
MAGYARÁZATAÉRT
LÁTOGASS EL
HONLAPUNKRA:
WWW.DJECO.COM/MAGIC



Trükk 1

MIXTUM / A varázsérme

FELSZERELÉS

1 üst formájú zsák, 1 érme,
1 szkarabeusz, 1 üvegse varázsfőzet.

ELŐKÉSZÜLET

Az bűvész az érmét a zsák egyik titkos rekeszébe teszi. A szkarabeuszt a zsebébe rakja. A varázsfőzet az asztalon van.

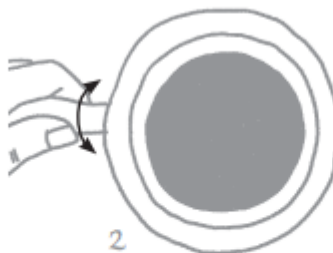
A TRÜKK MENETE

A bűvész elmondja, hogy mindig van nála egy boldogsághozó érme. Megkeresi a zsebében és megmutatja a közönségnek. De az érme eltűnt! Egy szkarabeuszt talált a helyén... (megmutatja a közönségnek)



www.djeco.com/magic MIXTUM
Jelszó: JUNMARCUM

Szerencsére a bűvész utazásai során mindig magával visz egy üstöt és egy fiola varázsfőzetet. Megmutatja, hogy az üst üres, 1. ÁBRA és elmagyarázza, hogy az üvegcsében lévő varázsfőzet segítségével érmévé tudja változtatni ezt a rettenetes szkarabeuszt. Beteszi a szkarabeuszt az üstbe, rácseppent pár csepp varázsfőzetet, jól megkeveri, majd kimondja a varázsigét. Belenyúl az üstbe és előhúz egy szép, szkarabeusz mintás érmét!



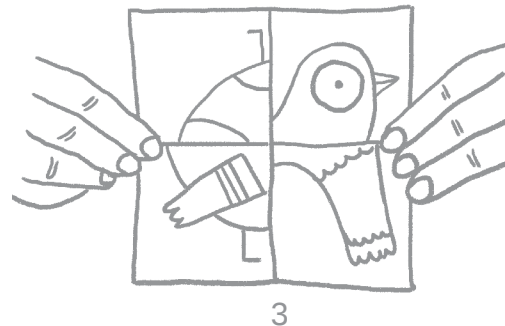
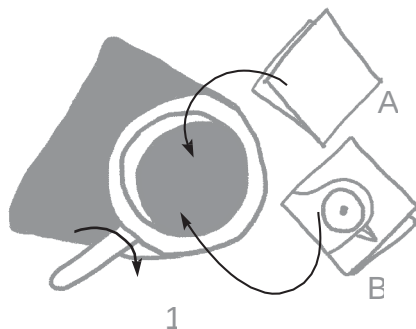
A TITOK

Az üst formájú zsáknak két rekesze van, melyek a fogantyúval rejthetők el. 2. ÁBRA Mikor a bűvész beteszi az egyik rekeszbe az érmét, a fogantyú el van fordítva. Úgy tűnik, mintha a zsák üres lenne. A bűvész a zsákot lefelé fordítva meg is mutathatja, hogy üres. 1. ÁBRA

Mikor a bűvész a varázsfőzet elkeveréséről magyaráz, elfordítja a fogantyút. 3. ÁBRA Ezután a bűvész kiveszi a zsákból az érmét és megmutatja a közönségnek.

Trükk 2

AVEN CANTICUM / A varázsdal



FELSZERELÉS

1 üst formájú zsák, 1 összehajtott „madaras” papír, 1 összehajtott „rosszul összeillesztett madaras” papír, 4 „madaras” képdarab

ELŐKÉSZÜLET

A madarat ábrázoló papírlapot a bűvész négybe hajtja, a képpel befelé A. A rosszul összeillesztett madarat ábrázoló lapot is négybe hajtja, a képpel kifelé B.

Ezt a két papírt a bűvész a varázsüst valamelyik rekeszébe teszi. 1. ÁBRA Az üst fogantyúját a bűvész úgy fordítja, hogy az üst üresnek tűnjön. A „madarat” ábrázoló 4 képet a bűvész az asztalra teszi. 2. ÁBRA.

A TRÜKK MENETE

A bűvész megmutatja a madarat ábrázoló 4 képet (2. ÁBRA). Elmagyarázza, hogy varázssüstje segítségével össze tudja illeszteni a madár képét. Megmutatja az üres üstöt. Beleteszi a papírdarabokat úgy, hogy a közönség is jól lássa. Ezután ráfűtyül az üstre, mintha madár lenne, majd kihúzza belőle egy összehajtott lapot. Széthajtja és megmutatja a közönségnek: a lapon a rosszul összeillesztett madár képe látható. 3. ÁBRA

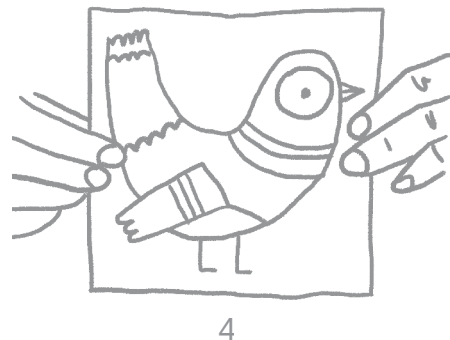
A bűvész összehajtja a papírt és ismét az üstbe teszi. Most kicsit hangosabban fűtyül, majd kiveszi az összehajtott lapot, melyen ekkor már az ép madár látható. 4. ÁBRA A bűvész megmutatja a közönségnek, hogy az üst üres.

A TITOK

A két összehajtott papírt az üst ugyanazon rekeszébe kerül (1. ÁBRA).

A fogantyút úgy áll, hogy az üres rekesz látszódjon. Mikor a bűvész először fűtyül, észrevétlenül elfordítja a fogantyút. Csak ő látja az üst alján lévő, összehajtott papírlapokat.

A bűvész kiveszi azt, melyen a madár kívül van B - ez a rosszul összeillesztett madár. 3. ÁBRA Miközben kihajtogatja, észrevétlenül elfordítja a fogantyút. Mivel a madár rosszul van összeillesztve, visszatesszi az üstbe és hangosabban fűtyül, miközben elfordítja a fogantyút, majd kiveszi az ép madarat ábrázoló képet A.



Trükk 3

SPECIES NOCTUA / A varázsbagoly

FELSZERELÉS

1 üst formájú zsák, 11 „baglyos” érme, 9 „más állatos” érme, 1 összehajtott, „baglyos” papír

ELŐKÉSZÜLET

A 10 „baglyos” érmét a bűvész a varázstüst valamelyik rekeszébe teszi.

1. ÁBRA Az üst fogantyúját a bűvész úgy fordítja, hogy az üst üresnek tűnjön.
2. ÁBRA A más állatot ábrázoló 10 érmét és az összehajtott lapot az asztalra teszi.

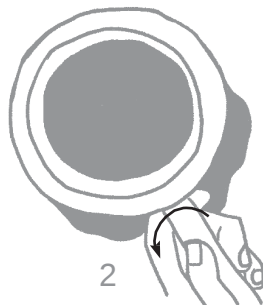
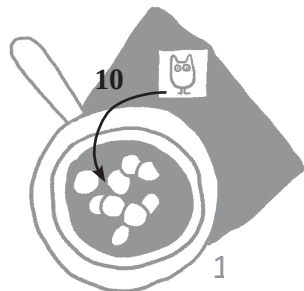
A TRÜKK MENETE

A bűvész megmutatja a közönségnek az üres üstöt. Megmutatja a különböző állatokat ábrázoló 10 érmét, majd egyesével az üstbe teszi őket. Elmagyarázza, hogy az asztalon lévő, összehajtott papírra

felrajzolt egy állatot, melynek a korongját a közönség egy tagja ki fogja húzni az üstből. Megrázza a zsákot, majd megkér valakit a közönségből, hogy nyúljon bele az üstbe és húzzon ki egy korongot. A segítő megmutatja, milyen állatot húzott ki: egy baglyot! A bűvész széthajtogatja a papírlapot, melyen szintén egy bagoly látható.

A TITOK

Miközben a bűvész felkér valakit a közönségből, hogy húzzon egy korongot, elfordítja az üst fogantyúját. Tehát miközben beszél, eltereli közönség figyelmét! Ekkor a zsáknak az a rekesze érhető el, melyben 10 „baglyos” korong van. Így a segítő biztosan egy baglyot húz!



Trükk 4

PENCILLORUM / A ceruzakészítő

FELSZERELÉS

1 üst formájú zsák, 2 kendő (narancssárga és kék), 2 ceruza (narancssárga és kék), 1 üveg varázsfőzet

kék kendővel. Beleteszi a zsákba, ismét használja a varázsfőzetet, de ezúttal egy kék ceruzát húz ki a zsákból. Ezután megmutatja, hogy a zsák üres.

ELŐKÉSZÜLET

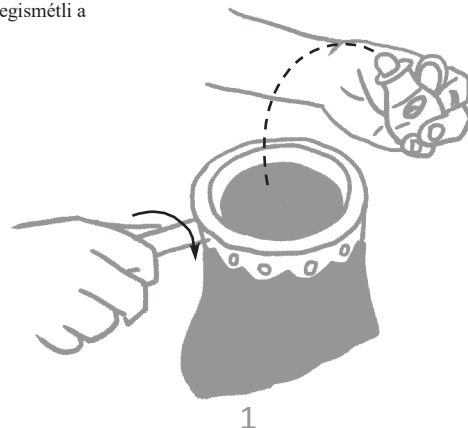
A bűvész a két ceruzát az üst ugyanazon rekeszébe teszi. Fogantyú el van fordítva. Az üst üresnek tűnik. A narancssárga és kék kendőket a bűvész az asztalra teszi.

A TRÜKK MENETE

A bűvész elmagyarázza, hogy két kendő segítségével képes ceruzákat készíteni. Megmutatja az üres zsákot, majd beleteszi a narancssárga kendőt, rácseppent pár csepp varázsfőzetet és elmond egy varázsigét. Ezután kivesz az üstből egy narancssárga ceruzát. A varázslatot megismétli a

A TITOK

A trükk kezdetekor az üst üresnek tűnik. A bűvész a narancssárga kendőt az üres rekeszbe teszi. Miközben a bűvész a varázsfőzetet használja észrevétlenül elfordítja a fogantyút. 1. ÁBRA Kiveszi a narancssárga ceruzát, majd észrevétlenül ismét elfordítja a fogantyút. Beteleszi a második kendőt, rácseppent pár csepp varázsfőzetet, majd ismét elfordítja a fogantyút. Kiveszi a kék ceruzát és megmutatja, hogy az üst üres...



Trükk 5

COLLIUM / A varázsló nyaklánc

FELSZERELÉS

1 üst formájú zsák, 1 érme, 1 csomózott zsinór, 1 érme a zsinóron, 1 üveg varázsőzet

ELŐKÉSZÜLET

A bűvész a zsinóron lévő érmét az üst egyik rekeszébe teszi. 1. ÁBRA Fogantyú el van fordítva. Az üst üresnek tűnik.

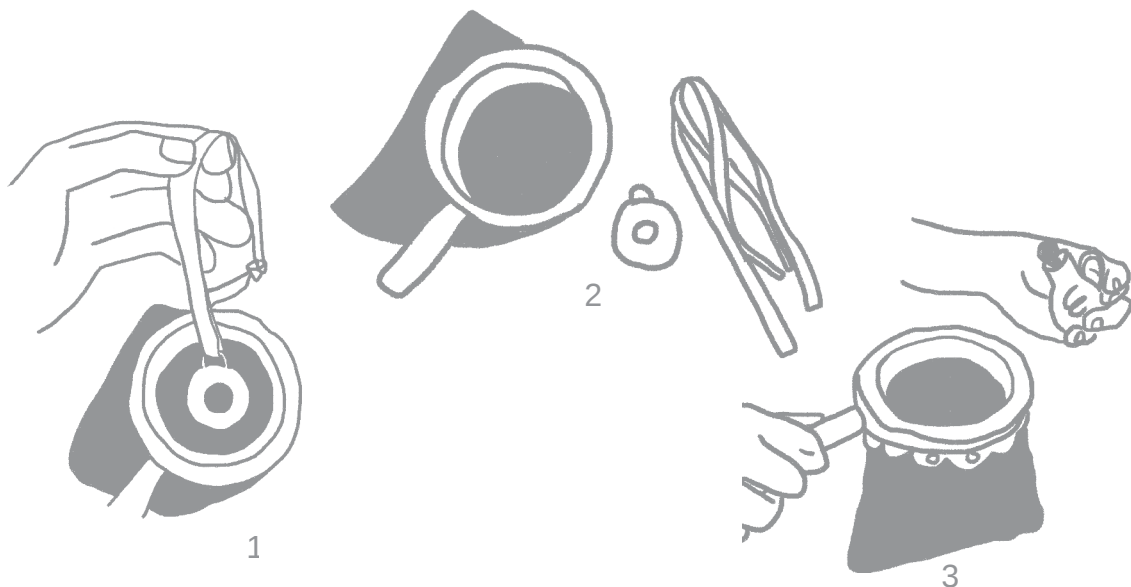
A TRÜKK MENETE

A bűvész megmutatja a közönségnek az üres üstöt. Megmutatja az érmét és a csomózott zsinórt. Elmondja, hogy szeretné nyakékként hordani az érmét, de nem tudja leszedni a zsinórról, mert túl szoros a csomó. A bűvész beleteszi a csomózott zsinórt és az érmét az üstbe. 2. ÁBRA Elmondja, hogy varázsőzete segítségével képes egyesíteni a dolgokat. Párat cseppent a főzetből, majd elmond

egy varázsigét. Ezután kihúzza a zsinórra kötött érmét az üstből. A bűvész örül, mert az érmét most már viselheti nyakékként.

A TITOK

A trükk kezdetekor az üst üresnek tűnik. Mikor a varázsőzetet használja, a bűvész elfordítja a fogantyút, hogy hozzáférjen ahhoz a rekeszhez, melyben a zsinóron lévő érme található.



Trükk 6

TEXTILIA / A varázskendők

FELSZERELÉS

1 üst formájú zsák, 1 narancssárga kendő, 1 kék kendő, 2 összecsomózott kendő, 1 üveg varázsőzet

ELŐKÉSZÜLET

A bűvész az összecsomózott kendőket az üst egyik rekeszébe teszi. Fogantyú el van fordítva. Az üst üresnek tűnik.

A TRÜKK MENETE

A bűvész megmutatja a közönségnek az üres üstöt és a két kendőt. Úgy forgatja a kendőket, hogy a közönség jól lássa, nincsenek összecsomózva. Beleteszi a két kendőt az üstbe, párat cseppent a varázsőzetből és elmond egy varázsigét... Megkér valakit a közönség soraiból, hogy vegye ki a kendőket a zsákból. A kendők varázslatos módon összecsomózódtak!

A TITOK

A trükk kezdetekor az üst üresnek tűnik. Mikor a varázsőzetet használja, a bűvész elfordítja a fogantyút, hogy hozzáférjen ahhoz a rekeszhez, melybe korábban az összecsomózott kendőket tette.

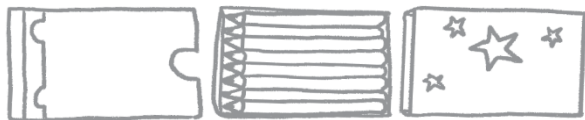
Trükk 7

MIXTURIS /

A varázslatos ceruzatartó



www.djeco.com/magic  MIXTURIS
Jelszó: BARBARUM



A

B

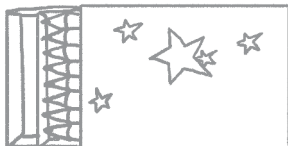
C

FELSZERELÉS

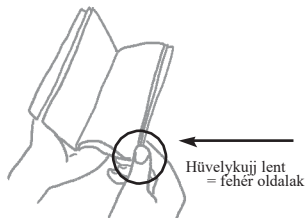
1 varázskönyv, 1 doboz színes ceruza

ELŐKÉSZÜLET

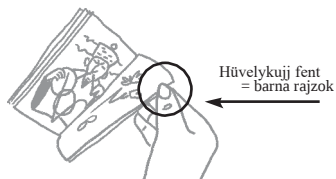
A bűvész megtölti a dobozt ceruzákkal, a fiókokat pedig az alábbi ábrán látható módon helyezi el



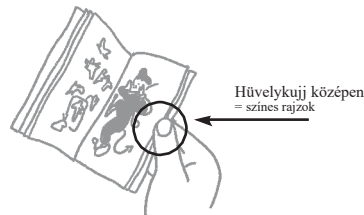
A → B → C



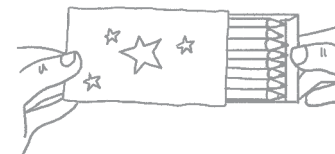
1



2



3



6

ceruzatartó dobozt, óvatosan a könyvre teszi, majd elmondja a varázsigét. Ezután ismét fellapozza a könyvet és megmutatja a közönségnek, hogy a lapok most már színesek. A döbbenet közönség örül, hogy végre

láthatja a színes, varázslatos hozzávalókat. De mi a titok? A bűvész összefoglalja:
„A ceruzatartók varázserővel bírnak. Ha kinyitjuk őket, színes ceruzákkal vannak tele.” A bűvész kinyitja a ceruzatartót és megmutatja a közönségnek: tele van!

A TITOK
A könyv

A könyv olyan, hogy attól függően tűnik üresnek, barna rajzokkal telinek vagy épp színesnek, hogy a bűvész hova teszi a hüvelykujját, mikor lapozza.

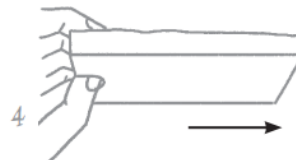
A könyv lapjai fehérek, ha úgy lapozzuk őket, hogy a hüvelykujjunk alul van.1. ÁBRA

Az oldalakon barna vonalak láthatók, ha úgy lapozzuk őket, hogy a hüvelykujjunk fent van.2. ÁBRA

Az oldalak színesek, ha középre helyezett hüvelykujjal lapozzuk őket.3. ÁBRA

A ceruzatartó doboz
Dupla fiókja van. Ha az ujjunkat

az alul lévő mélyedésbe tesszük, mikor kinyitjuk a dobozt, a doboz üres lesz.
4. és 5. ÁBRA. Ha nem blokkoljuk az egyik fiókot az ujjunkkal, a doboz teli lesz! 6. ÁBRA



Trükk 8

FACTOREM COLOR / A varázskönyv

FELSZERELÉS

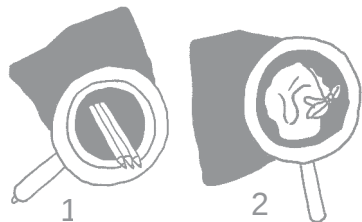
1 varázskönyv, 2 kendő, 1 üst formájú zsák

ELŐKÉSZÜLET

A bűvész a két kendőt az üst ugyanazon rekeszébe teszi. Az üst fogantyúját úgy fordítja, hogy az üst üresnek tűnjön.

A TRÜKK MENETE

A bűvész megmutatja titkos varázsital-recept gyűjteményét. A recepteket úgy tartja titokban, hogy eltünteti a könyvben lévő rajzokat... Megmutatja a közönségnek a különböző bogarak és állatok színes rajzait. Megmutatja az üres üstöt is. Beleteszi a könyvet. Elmondja, hogy pár csepp varázsízlet elegendő ahhoz, hogy eltüntesse a színeket a könyvből, melyet így olvashatatlan lesz. Belenyúl az üstbe, majd kiviesz két színes kendőt. Azt javasolja, nézzék meg, megváltoztak-e a könyv színei. Ahogy lapozza a könyvet, a közönség is láthatja, hogy a lapok teljesen üresek! Végül a bűvész visszaváltoztatja az ábrákat.



úgy dönt, Ehhez szüksége van a varázsízletre... Az üstbe a két kendővel együtt beteszi a könyvet. Pár csepp ízlet, egy kis rázás, majd kivieszi a könyvet. Ahogy lapozza az oldalakat, a közönség is láthatja, hogy az ábrák újra a régié. Ismét megmutatja az üres üstöt.

A TITOK

A trükk elején a könyvet a bűvész középen fogva lapozza, vagyis az oldalak színesek. 7. TRÜKK 3. ÁBRA A könyvet az üst üres rekeszébe teszi. Fogantyút először akkor fordítja el, mikor a ízletet használja. A két kendő ilyenkor az elérhető rekeszben van. Miután kivette a két kendőt, a bűvész észrevétlenül visszafordítja a fogantyút, hogy ismét hozzáférjen a könyvhöz, és hüvelykujját a könyv aljánál tartva megmutassa az üres lapokat.

7. TRÜKK 1. ÁBRA

A kendőket visszateszi az üstbe, a fogantyút észrevétlenül elfordítja, hogy a könyvet be tudja tenni az üres rekeszbe. Rácepent pár csepp varázsízletet, majd kivieszi a könyvet. Az oldalak ismét színesek, mivel a bűvész a hüvelykujját középen tartva lapozza a könyvet (7. TRÜKK 3. ÁBRA). Az üst üresnek látszik.

Trükk 9

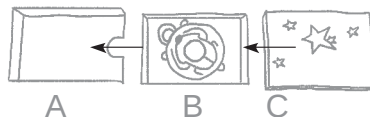
MOVENTUR MEDALLUM / Az eltüntetett szkarabeusz

FELSZERELÉS

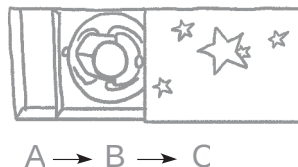
1 üres ceruzatartó doboz, 2 érme, 1 üst formájú zsák

ELŐKÉSZÜLET

A bűvész előkészíti az érmét és a dobozt



Visszacsukja a dobozt.



A TRÜKK MENETE

A bűvész megmutatja a közönségnek az érmét és az üres dobozt, melyet ezután becsuk. Elmondja, hogy képes az üstből a dobozba teleportálni dolgokat. Beleteszi az érmét az üstbe, majd jó erősen megrázza. Kifordítja az üstöt: az érme eltűnt. Hova tűnhetett? Ismét kinyitja a dobozt. Az érme az előbb még üresen álló dobozban van.

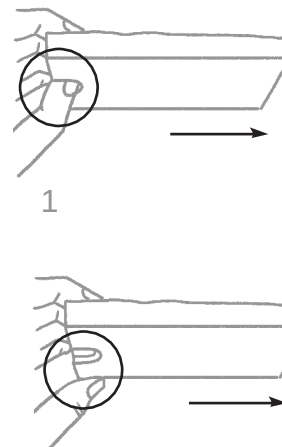
A TITOK

Hogyan tűnteti el az érmét az üstből? Miközben megrázza az üstöt, a bűvész észrevétlenül elfordítja a fogantyút, így az üst üres rekesze lesz látható.

1. TRÜKK 2. ÁBRA)

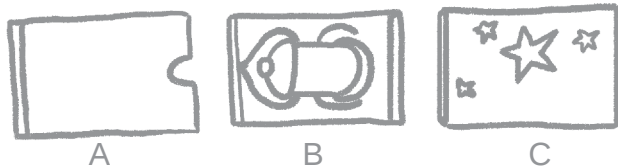
Hogyan teszi az érmét a dobozba? A doboznak dupla fiókja van. A trükk elején a bűvész megmutatja az üres dobozt. Ehhez az ujjával blokkolja a

fiókot, 1. ÁBRA melyben az érme található. Mikor meg akarja mutatni az érmét, nem blokkolja a fiókot az alul lévő bemélyedéssel. Az érmét tartalmazó fiók láthatóvá válik. 2. ÁBRA



Trükk 10

APPARENT SCARAB / A szkarabeusz megjelenik

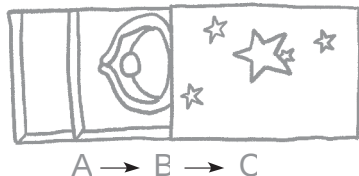


FELSZERELÉS

1 ceruzatartó doboz,
1 szkarabeusz,
1 szkarabeusz kártya

ELŐKÉSZÜLET

A bűvész a dobozba teszi a szkarabeuszt.



A TRÜKK MENETE

A bűvész megmutatja az üres dobozt és egy szkarabeuszt ábrázoló kártyát a közönségnek. Elmondja, hogy képes a kártyát egy valódi szkarabeusszá változtatni... Beteszi a kártyát a dobozba és becsukja. Ráfűj a dobozra, majd felkér valakit a közönség soraiból, hogy ő is fűjjön rá... Mikor a bűvész kinyitja a dobozt, látszik, hogy a kártyából szkarabeusz lett.

A TITOK

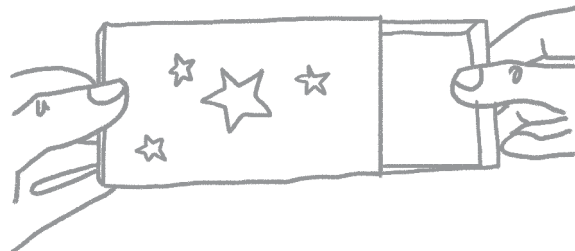
Mikor a bűvész először nyitja ki a dobozt hogy megmutassa, üres, az ujjával blokkolja a a doboz dupla alját 1. és 2. ÁBRA

A fiók ezért üres. Miután beletette a kártyát, visszacsukja a dobozt.

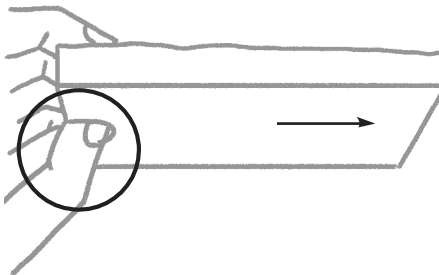
Miután ráfűjt, ismét kinyitja a dobozt, de ezúttal nem teszi az ujját a mélyedésbe.

3. ÁBRA A nyitott fiókban megjelenik a szkarabeusz figura.

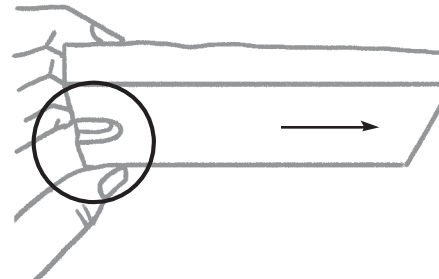
1



2



3



Trükk 11

QUATTUOR /

A négy király



www.djeco.com/magic QUATTUOR
Jelszó: ANNIMUS



FELSZERELÉS

1 kör/káró király kártya,
1 treff/pikk király kártya,
2 elől-hátul ugyanolyan kártya

1

ELŐKÉSZÜLET

A bűvész a 4 kártyát az asztalra teszi. 1. ÁBRA
A harmadik kártya le van fordítva. 2. ÁBRA
A 4 kártya egy borítékban van, a 3. ÁBRÁN látható módon.

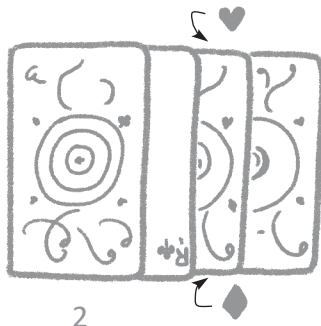
A TRÜKK MENETE

Csodaországban négy férfi követeli magának a királyi címet. A bűvész elmagyarázza, hogy a férfiakat jelképező 4 kártya a zsebében van, amit meg is mutat a közönségnek.

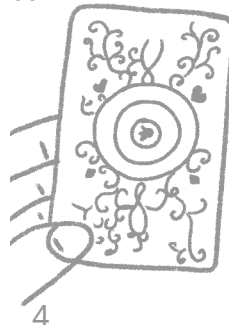
Kijelenti, hogy a közönség hatalmában áll megnevezni a király jelét és színét. A közönség koncentrál és megnevezi a kiválasztott jelent és színt: „Csodaországban egy treff a király”.

A bűvész tudomásul veszi a közönség választását, majd kijelenti, hogy hatalmában áll megidézni a kiválasztott királyt...

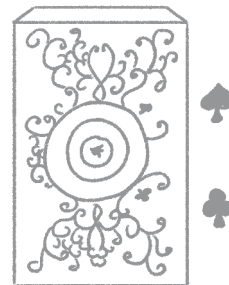
Kinyitja a borítékot és megmutatja a benne lévő kártyát: a treff király az!



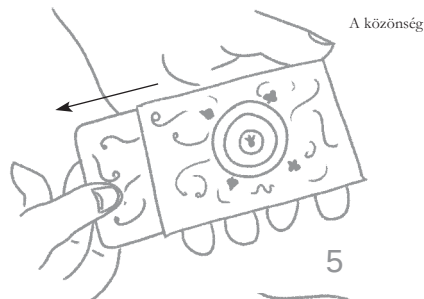
2



4

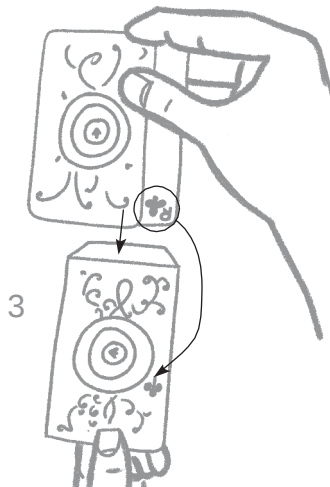


5



A közönség

5



3

A TITOK

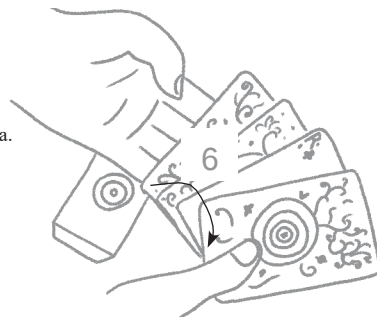
A boríték mintájának van egy titkos kódja.

4. ÉS 5. ÁBRA

Mikor a közönség megnevezi a királyt, a bűvész úgy fordítja a borítékot, hogy a választott király jele a közönség felé nézzen. Anélkül hogy elfordítaná a borítékot, a bűvész kiveszi a 4 kártyát, majd legyezőként

kiteríti őket a közönség felé.

Pl.: A közönség a treff királyt választja.



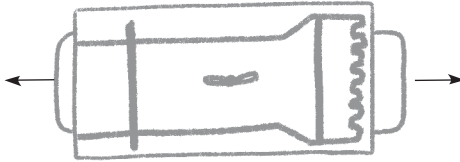
7

Trükk 12

TURRUM / A bebörtönzött hercegnő



www.djeco.com/magic  TURRUM
Jelszó: MARGUM



FELSZERELÉS

1 tornyos tok, 1 hercegnős kártya,
1 kulcs, 1 fém kapocs

ELŐKÉSZÜLET

A bűvész a toronyba teszi a varázs
dobókockát.

A TRÜKK MENETE

Ez a történet egy gyönyörű hercegnőről
szól (a bűvész megmutatja a
közönségnek), aki egy magas
toronyban élt (beteszi a toronyba,
megmutatja a torony mindkét oldalát,
majd ismét felemeli a hercegnőt).
Elmondja, hogy egy nap egy gonosz
varázsló a saját tornyának börtönébe
zárt a hercegnőt. Újra a toronyba teszi
a hercegnőt, és a fém kapoccsal rögzíti.
Megmutatja a közönségnek, hogy a
hercegnő nem tud kiszabadulni.

1. ÁBRA

Elmondja, hogy a fém kapocs egy
olyan zár, melyet csak egy olyan kulcs
nyit, ami a varázslónál van. Hogyan
sikertül majd kiszabadítani a hercegnőt?
Eszébe jut, hogy a zsebében van egy
kulcs, mely az ő kastélyában a legtöbb
ajtót nyitja. Úgy dönt, kipróbálja.

Előveszi a zsebéből a kulcsot, átadja egy
nézőnek, akit megkér, háromszor fordítsa
el a zárbán.
Ezután a bűvész meghúzza a kártyát,
mely kijön a tokból. A hercegnő
kiszabadult a toronyból!

A TITOK

A tornyos tokon négy rés van (2 elől, 2
hátsó). A tok hátulján lévő rések közelebb
esnek a tok közepéhez. A bűvész a trükk
során ügyel rá, hogy a tok végig neki
háttal legyen. A közönség csak azt az
oldalt látja, melyen a rések egymástól
távolabb esnek.

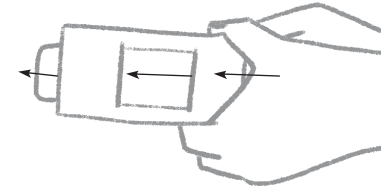
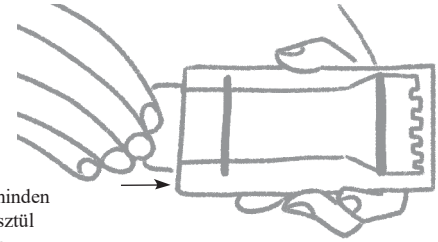
A hercegnő bebörtönzéséhez a bűvész a
bűvész beteszi a hercegnős kártyát a tokba
úgy, hogy a tok hátulja továbbra is felé
nézzen. 2. ÉS 3. ÁBRA

Mikor a bűvész megmutatja, hogy a
hercegnő fogságba esett, a fém kapocs
kerek oldala még tartja a hercegnős
kártyát. Miközben a közönségből
választott segítő elfordítja a kulcsot, a
bűvész kihasználja az alkalmat, és a tok
hátsó részén keresztül kiszabadítja a fém
kapocs kerek oldalát, melynek kisebb az
átmérője, mint a kártyán lévő lyuké.

5. ÁBRA

2

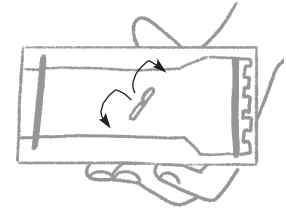
A közönség felől nézve minden
normális. A réseken keresztül
látható a hercegnős kártya.



3

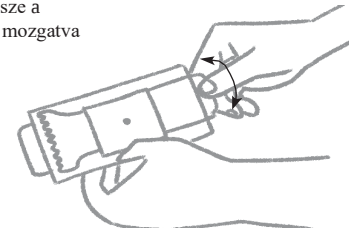
4

Miután betette a kártyát, a bűvész
ráhelyezi a fém kapcsot úgy,
hogy az a közönség felé eső
oldalról nyíljon.



5

A kapocs kerek része a
hercegnős kártyát mozgatva
szabaddá válik.



Trükk 13

TEXTILIA / A kendő megjelenik

FELSZERELÉS

1 kendő

A gombócba gyűrt kendőt a bűvész az ingjének bal ujjába, vagy még jobb, ha magába az ingbe rejti. A bűvész végig hajlítva tartja a karját.

Koncentrál. Feltűri a jobb, majd a bal ingujját. Eközben észrevétlenül megfogja a kendőt a jobb kezével.

A kendő most már a jobb kezében van elrejtve.

Már csak el kell engednie a kendőt, hogy a közönség is lássa.



3



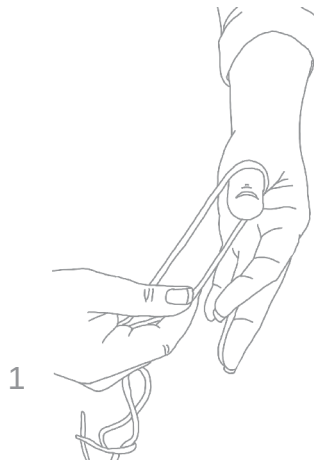
4



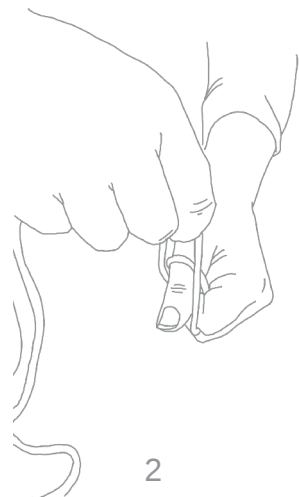
5

Trükk 14

EXITUM NODUM / A varázscsomó



1



2

FELSZERELÉS

1 zsinór

A bűvész az 1. ÉS 2. ÁBRÁN látható módon a hüvelykujja köré tekeri a zsinórt.

Megmutatja, hogy a zsinór erősen az ujjai köré van tekerve.

Hirtelen megrántja a zsinórt, mire az kiszabadul.

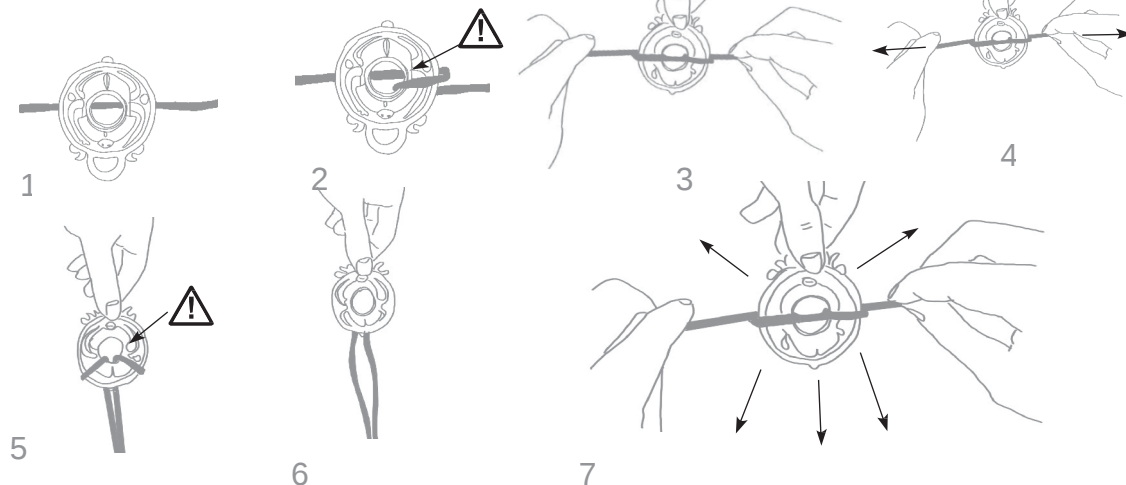
Nagyon egyszerű: a bűvész észrevétlenül kiszabadítja a mutatóujját a zsinórból.



3

Trükk 15

NODUS MAGICAE / A kioldott csomó



FELSZERELÉS
a medál és a zsinór

A TRÜKK MENETE

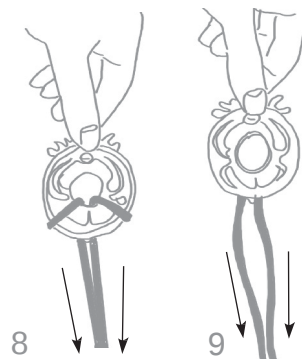
A bűvész elmondja, hogy képes kiszabadítani a gyűrűt, melyre az előbb kötött egy csomót.

A TITOK

A bűvész kiteríti az asztalra a zsinórt és ráteszi a medált az 1. ÁBRÁN látható módon, a közönség felé. Megfogja a zsinór mindkét végét és befűzi őket a medálba, majd körbe tekeri egyszer a medál mindkét oldalán 2. ÉS 3. ÁBRA. Megmutatja, hogy a zsinórt jól megkötötte. Meghúzza, hogy látszódjon. 4. ÁBRA

Kioldja a csomókat és felkér valakit a közönségből, hogy segítsen újrakötni őket. Megkéri a segítőt, hogy tartsa a medálon lévő hurkot. A medál ilyenkor a másik irányba néz, hogy a segítő meg tudja tartani a kicsi huroknál fogva. A bűvész megkötöti az 5. ÉS 6. ÁBRÁN látható csomót úgy, hogy a zsinór végei a medál tetején fussanak át. Megmutatja, hogy a csomót nem lehet kioldani. 7. ÁBRA

A zsinór két végét egyszerre meghúzza lefelé, mire a medál kiszabadul... 4. ÉS 5. ÁBRA



Trükk 16

NODE EVANUIT /
A megkötött nyakék

FELSZERELÉS
a medál és a zsinór

A TRÜKK MENETE
A csomó eltűnik.

A TITOK

A bűvész a medál közepébe fűzi a zsinórt, majd köt egy laza csomót, amit nem húz meg. Ezután összeköti a zsinór két végét 2-3 erős csomóval.

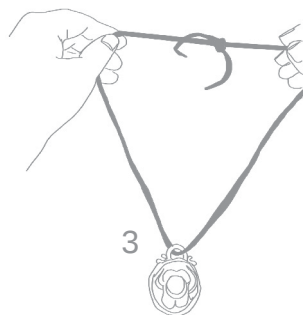
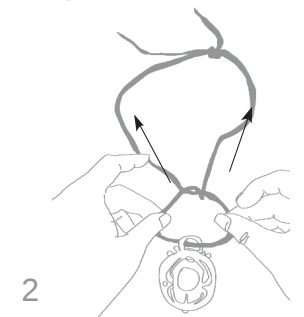
1. ÁBRA



Trükk 17

IN NODI / Egy csomó

Elmondja, hogy ki fogja oldani a csomót, majd megfordul. Nagyon gyorsan, a közönség előtt rejtve a bűvész a medált átfogó csomóba teszi mindkét mutatóujját 2. ÁBRA, és felemeli őket, egészen a szoros csomókig. A bűvész visszafordul, a közönség pedig láthatja, hogy a csomó eltűnt. 3. ÁBRA



1



2



3



4



5



6



7



8



9

FELSZERELÉS a zsinór

A TRÜKK MENETE

A bűvész a kezében tartja a zsinórt, és a közönség előtt köt rá egy csomót.

1., 2. ÉS 3. ÁBRA

Elmondja, hogy képes eltüntetni a csomót. Egyik kezével függőlegesen tartja a zsinórt, a másik kezét a zsinór aljaig húzza a zsinór előtt. Mire leér, a csomó eltűnik! 4., 5., 6. ÉS 7. ÁBRA

A TITOK

A bűvész úgy köti meg a csomót, hogy ne legyen túl szoros!

Mikor végighúzza a kezét a zsinór mentén, a közönség nem látja, de a hüvelykujját beteszi a laza hurokba. Csak végig kell húznia a kezét, a zsinór végén pedig a csomó magától kioldódik.

8. ÉS 9. ÁBRA

Trükk 18

NODI NON /
A lehetetlen csomó

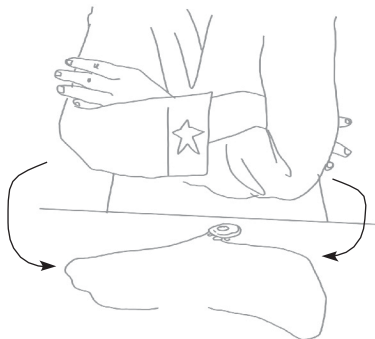
FELSZERELÉS
a medál és a zsinór

A TRÜKK MENETE

A zsinór a medálba van fűzve. A bűvész megkér valakit a közönségből, hogy kössön csomót a zsinórra úgy, hogy nem engedi el a két végét. Senkinek nem sikerül.

A TITOK

Keresztbe tett karokkal kell megfogni a zsinór ellentétes végeit, majd szét kell nyitni a keresztbe tett karokat. Kész a csomó!



Trükk 19

REGEM / A repülő király

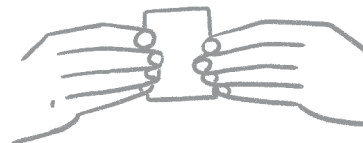
FELSZERELÉS
1 király kártya

A TRÜKK MENETE

A bűvész elmondja, hogy egy régi legenda szerint vannak királyok, melyek képesek repülni. Elmondja, hogy ő is képes reptetni a királyokat. Megmutatja a királyt ábrázoló kártyát. Ráfűj a kártya hátoldalára, mire a király lebegni kezd a két keze között. 1. ÁBRA. Mikor már nem fűjja tovább, a kártya a földre hull. Felajánlja a közönségből valakinek, hogy szedje fel és ellenőrizze a kártyát.

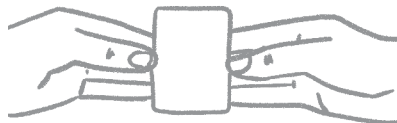
A TITOK

A kártyát a bűvész észrevétlenül a két ujjja közé fogja. 2. ÁBRA. A kezei eltakarják a kártya széleit. A kezeknek elég távol kell lenniük egymástól ahhoz, hogy a kártya látható legyen. A bűvész a hüvelykujját fel és le mozgatja, de nem nyúlik túl a kártya felső peremén. 3. ÁBRA. Érdekes tükör előtt gyakorolni!



1

Felfordítva



2

Lefordítva



3

Trükk 20

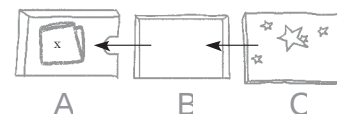
MAGICAE AVIS / A varázsmadár

FELSZERELÉS

4 „szétvágott madaras” kártya,
1 összehajtott „madaras kártya”,
1 ceruzatartó doboz ceruzák nélkül.

ELŐKÉSZÜLET

A bűvész kinyitja a ceruzatartó doboz fiókját és beteszi a dupla aljba az összehajtott papírt. Visszacuskuje a dobozt.



A TRÜKK MENETE

A bűvész elmondja, hogy él Csodaországban egy gyönyörű madár, melyet szeretne megmutatni. Megmutatja a 4 „szétvágott madaras” kártyát és elmondja, hogy madarénekekkel képes összeragasztani a lapokat. A „madarat” ábrázoló 4 papírlapot a bűvész beteszi a dobozba. Ráfűtyül a dobozra. Mikor kinyitja és kiveszi az összehajtott papírlapot, azon egy gyönyörű madár látható.

A TITOK

Miután ráfűtyült, a bűvész a doboznak azt a fiókját húzza ki, melyben az összehajtott papír található. Ezután csak meg kell mutatnia a közönségnek.

