

*Magi*  
**INCREDIBILE**  
*Magus*

**HIHETETLEN MÁGUS**

Cikkszám: DJ09963



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



# Trükk 1

OCULUS / A varázskocka

## FELSZERELÉS

1 doboz tetővel, 1 dobókocka 6 különböző színű oldallal, 1 ezüsttálca.

## A TRÜKK MENETE

A bűvész megmutatja a dobókockát és a dobozt a közönségnek, az ezüsttálca az asztalon van.

A bűvész hátat fordít a közönségnek. Ezt követően a közönség kiválaszt egy színt, a dobókockát pedig a dobozba teszi úgy, hogy a választott szín felfelé legyen. Lefedik a dobozt.

A közönségnek még mindig háttal álló bűvész magához veszi a lezárt doboz. A bűvész szembe fordul a közönséggel, maga elé veszi és szemmagasságban tartja a dobozt. Elmondja, hogy varázserejének köszönhetően képes átlátni ezen a fekete dobozon, de



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)



OCULUS

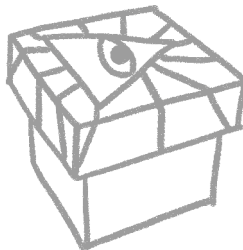
Jelszó: ARTHURIUM

ehhez mindenképpen szüksége van egy felszerelésre: az ezüsttálcára. Ezután a háta mögé rejtje a dobozt, majd megkér valakit a közönségből, hogy vegye magához a kicsi tálcát és nyújtsa ki a karját. A bűvész a tálcára helyezi és figyelmesen nézi a lezárt dobozt, közben pedig elmagyarázza, hogy harmadik szemének segítségével képes átlátni a dobozon. Végül így szól: „A választott szín...”

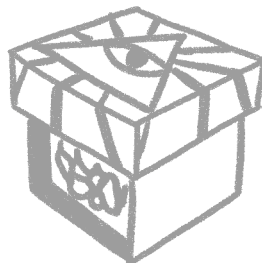
## A TITOK

Nincs semmilyen trükk! A bűvész háttal állva átveszi a lezárt dobozt, melyet a közönség neki adott. 1. ÁBRA A dobozt továbbra is a háta mögött tartva visszafordul, miközben elmozdítja a doboz tetejét. 2. ÁBRA

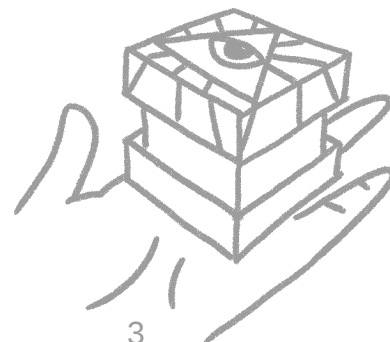
A bűvész maga elé veszi a dobozt és megmutatja a közönségnek. Ekkor nézi meg, milyen színű a dobókocka oldala, ami látható az ő helyzetéből. Ezt követően elmondja a közönségnek, hogy mindenképpen szüksége van egy ezüsttálcára, hogy átlásson a dobozon. Visszateszi a dobozt a háta mögé, visszaigazítja a doboz tetejét, 1. ÁBRA majd ismét maga elé veszi a dobozt, hogy az ezüsttálcára tegye. 3. ÁBRA Erősen koncentrálni, majd megnevezi a közönség által választott színt.



1



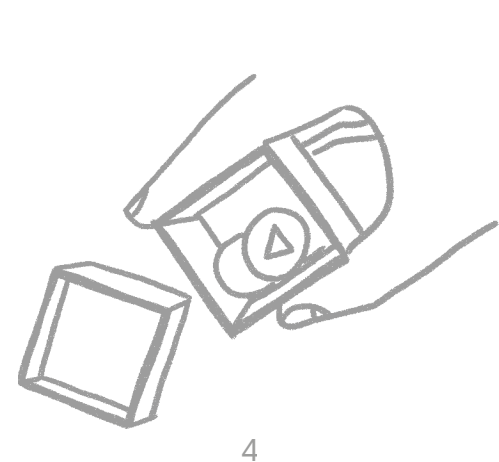
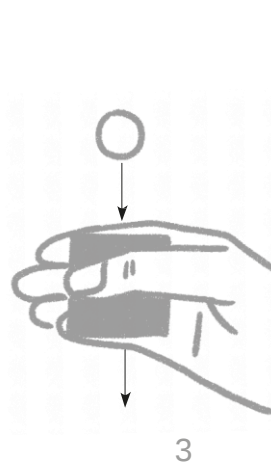
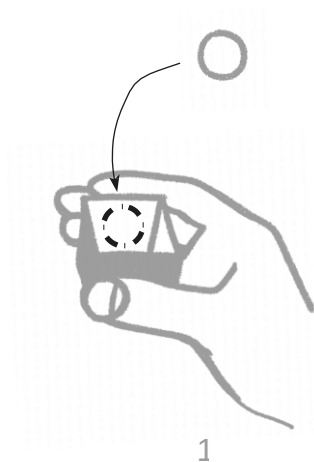
2



3

# Trükk 2

CAPSA / Átjáró érme



## FELSZERELÉS

2 pénzérme, 1 fadoboz tetővel

## ELŐKÉSZÜLET

A bűvész kézbe veszi a dobozt, és az egyik pénzérmét az ujjai és a doboz fala közé helyezi. 1. **ÁBRA** A másik pénzérme a csukott dobozban van.

## A TRÜKK MENETE

A bűvész megmutatja a közönségnek a varázsdobozt és elmagyarázza, hogy a doboz

néha átengedi magán a szilárd tárgyakat. Kinyitja a dobozt és megmutatja a benne lévő pénzérmét. 2. **ÁBRA** Ezután szabad kezének tenyerébe ejti a pénzérmét, majd visszaejti a dobozba. Megmutatja a közönségnek, hogy a pénzérme a dobozban van. Ezt követően ismét a tenyerébe ejti a pénzérmét, majd újra vissza a dobozba, de az érme ezúttal a dobozon ájtutva az asztalra esik. 3.

**ÁBRA** A bűvész magához veszi az érmét, visszateszi a dobozba és ráteszi a

tetőt. Megrázza a dobozt, majd felkér valakit a közönség soraiból, hogy nyissa ki. Meglepetés! A közönség láthatja, hogy most már két érme van... 4. **ÁBRA**

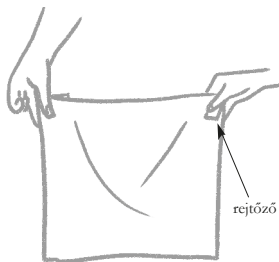
## A TITOK

Egy másik pénzérme van elrejtve a doboz mögött, a bűvész ujjai és a doboz fala között. 1. **ÁBRA** Mikor a bűvész először ejti az érmét a dobozba, az ujjait továbbra is ugyanígy

tartja. Az érme ekkor a dobozba esik. A bűvész a második alkalommal hiteti el a közönséggel, hogy az érme átjut a dobozon. Ilyenkor szétnyitja az ujjait, és az érme a földre hull. Úgy látszik, mintha az érme átjutott volna a dobozon. 3. **ÁBRA** A bűvész a dobozba teszi az érmét és rögtön becsukja a dobozt, hogy a közönség ne lássa az érméket. A trükk végén megmutatja az érméket. 4. **ÁBRA**

# Trükk 3

FANTOMUS / A szellem megjelenik



1  
Amit a közönség

## FELSZERELÉS

1 kendő, 1 szellem

## ELŐKÉSZÜLET

A bűvész a két felső sarkánál fogva tartja a kendőt.

A varrásba rejtett fém rész a jobb keze mellett található. A szellem szintén a jobb kezében található, a felé eső oldalon. A közönség nem látja a szellemet! 1. ÁBRA

## A TRÜKK MENETE

A csodák földjén hihetetlen dolgok történnek.

A szellemek mindig ott tűnnek fel,



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic) FANTOMUS

Jelszó: ODILUS

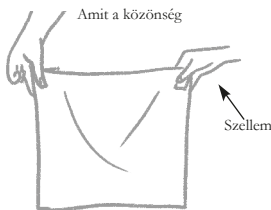
ahol a legkevésbé várjuk. A bűvész megmutatja a kendő mindkét oldalát a közönségnek.

Leteszi az asztalra, összehajítja, majd fölé teszi mindkét kezét. A kendő egy része felemelkedik, pedig nincs semmi benne! A bűvész

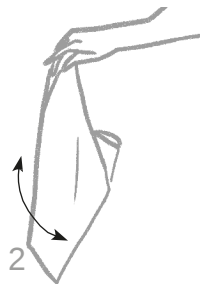
széthajtogatja a kendőt és egy szellemet talál benne... Tehát a szellem mozgatta a kendőt.

## A TITOK

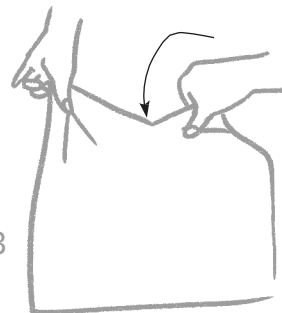
A kendő egyik sarkában egy hajlított fém szál található.



1



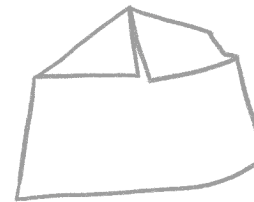
2



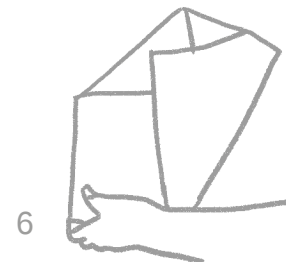
3



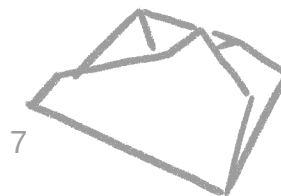
4



5



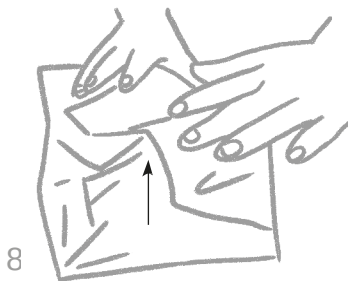
6



7

Mikor megmutatja a kendőt a közönségnek, a bűvész a fémrel ellátott sarat és a szellemet a jobb kezében tartja. Egy gyors mozdulattal megmutatja a kendő mindkét oldalát. 1. és 2. ÁBRA A közönség nem láthatja a szellemet.

Mikor a bűvész kiteríti a kendőt az asztalra, a jobb felső sarkát rögtön középre hajítja, így a szellem a kendő közepére kerül. 3. és 4. ÁBRA

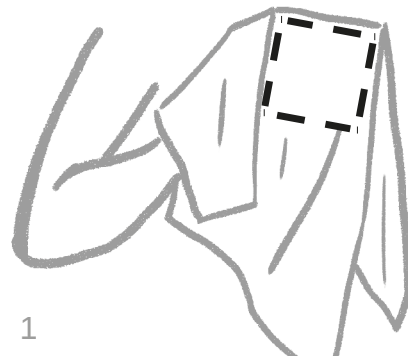


Ezután a következőképpen hajtja a kendőt 5., 6. és 7. ÁBRA

Miután összehajtotta, a bűvész mindkét kezét nyitott tenyérrel a kendő fölé helyezi. Miközben kezeit a kendő fölött mozgatja, hüvelykujjával észrevétlenül ütögeti a fém szálát, amitől úgy tűnik, mintha valami mozogna a kendő alatt. 8. ÁBRA

## Trükk 4

MONSTRA / A szellem eltűnik



### FELSZERELÉS

1 kendő, 1 „szörny” kártya

### ELŐKÉSZÜLET

A bűvész egy asztalnál ül.

### A TRÜKK MENETE

A bűvész elmondja a közönségnek, hogy a szellemek képesek elüldözni a szörnyeket. Megmutatja a szörny kártyát és a kendőt. A szörny kártyát a kendő alá teszi. 1. ÁBRA Megrázza a kendőt, ráfúj... és a szörny eltűnik! Megmutatja a kendő mindkét oldalát. A bűvésznek igaza volt: a szörnyek valóban félnek a szellemektől.



### A TITOK

A kendő egyik sarkában egy fém szál található. Mikor a bűvész a kendő alá rejtja a szörny kártyát, a fém szál mellé helyezi és lefedi a kendő anyagával. 1. ÁBRA

Ezután úgy tesz, mintha elhelyezkedne, arrébb megy az asztalról, majd a kendőt maga felé húzva a térdére ejti a kártyát. A közönség még mindig azt hiszi, hogy a kártya a kendő alatt van.

A bűvész két ujjával úgy tartja a kendőben lévő szálát, mintha a kártya lenne. 3. ÁBRA Ezután ráfúj a kendőre, elengedi a szálát és megmutatja, hogy a kártya eltűnt.



# Trükk 5

NODI NON /  
A varázs zsinór

FELSZERELÉS  
1 inga és 1 zsinór

## ELŐKÉSZÜLET

A zsinór az ingán lévő lyukba van fűzve.  
A zsinór végei nincsenek összekötve.

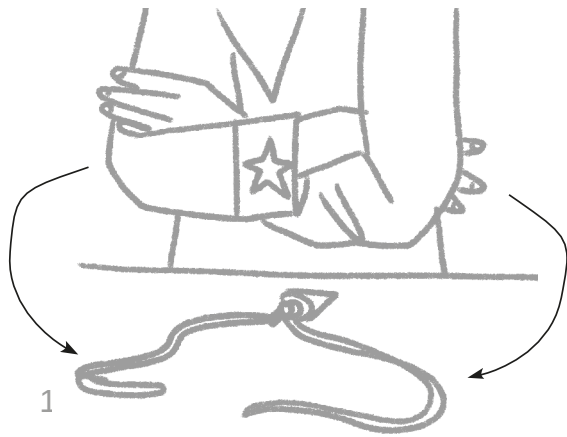
## A TRÜKK MENETE

A bűvész a kellékeket maga elé helyezi az asztalra. Megkér valakit a közönségből,

hogy próbáljon csomót kötni a zsinórra úgy, hogy nem engedi el a két végét. Nem lehet megcsinálni! A bűvész ezután megmutatja, hogy varázserejének köszönhetően ő képes rá.

## A TITOK

A bűvésznek csak keresztbe kell tennie mindkét karját, mielőtt megfogja a zsinór két végét. Ezután szétnyitja a keresztbe tett karjait. 1. ÁBRA



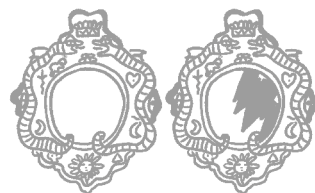
# Trükk 6

RUMPITOUR / Törött tükrök

FELSZERELÉS  
4 tükör, 1 inga

## ELŐKÉSZÜLET

A tükör kártyák egymás mellett vannak az asztalon (mindegy, hogy törött vagy ép oldalukkal felfelé). 1. ÁBRA A bűvész az ingát a nyakában hordja.



1

Ép

Törött

## A TRÜKK MENETE

A kastélyban hihetetlen dolgok történnek: a tükörteremben lévő tükrök összetörnek, majd összeforrnak. A bűvész megmutatja a tükrök mindkét oldalát a közönségnek. Megmutatja az ingáját és elmondja, hogy segítségével meg tudja mondani, hogy egy elrejtett tükör törött-e vagy sem. Kér egy önként jelentkezőt, akinek az lesz a feladata, hogy annyiszor forgassa át a tükröket, amennyiszer csak akarja. Ha szeretné, többször is átfordíthatja ugyanazt a

tükröt. Minden forgatásnál hangosan így szól: „forgatok”. Miután annyiszor fordította át a tükröket, amennyiszer akarta,

a bűvész kérésére az önkéntes a kezével eltakarja az egyik tükröt. Miután a bűvész meggyőződött róla, hogy segítőtje megértette a feladatát, hátat fordít neki. A segítőtje hozzálát a feladatához, minden forgatásnál hangosan így szól: „forgatok”. Végül a kezével eltakarja az egyik tükröt. Ezután szól a bűvésznek, hogy megfordulhat.

A bűvész leveszi a nyakából az ingát és elmondja, hogy segítségével meg tudja mondani, hogy egy tükör törött-e vagy sem!

Elkezdi forgatni az ingát az önkéntes keze fölött, majd megszólal: „A tükör törött (vagy ép)!”

## A TITOK

Nagyon egyszerű: a bűvésznek nincs varázsereje és az ingának sincsen. A kellék ugyanakkor fontos, mert eltereli a közönség figyelmét.

Mielőtt megfordulna, a bűvész észrevétlenül megszámlolja, mennyi törött tükör van az asztalon lévő 4 kártyából.

## 2. ÁBRA

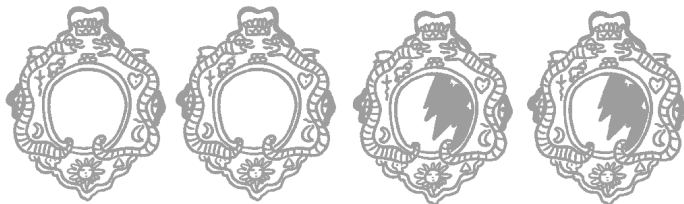
Valahányszor a segítőtje szól, hogy forgat, a bűvész hozzáad egyet a tört tükrök eredeti számához.



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

**RUMPI TUR**  
Jelszó: SANDRIMUS

Ha tehát a segítő 4-szer szölt, hogy forgat, a bűvész 4-et hozzáad a 2 eredetileg törött tükörhöz. Így 6-ot kap. Végül ezt a számot hozzáadja ahhoz, amennyi törött tüköröt lát, miután visszafordult. 3. ÁBRA  
A bűvész hozzáad 3-at a 6-hoz és megjegyzi, hogy „9”.



2 törött tükör, a bűvész megjegyzi, hogy „2”.



3 törött tükör marad az asztalon.

3

- Ha a szám páratlan, a letakart tükör törött.
- Ha a szám páros, a letakart tükör ép.

A példában szereplő 9-es szám páratlan, vagyis a letakart tükör törött!



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic) **CARTUM**  
Jelszó: EVAMINUS

## Trükk 7

CARTUM / Bűvös kártyák

### FELSZERELÉS

cinkelt kártyák

A kártyák különlegessége, hogy az egyik oldaluk keskenyebb, mint a másik. 1. ÁBRA  
Ez a milliméternél is kisebb eltérés szabad szemmel teljesen láthatatlan. 2. ÁBRA

Ha egy vagy több kártya „rossz irányba” van, a paklit az egyik oldalánál, két ujjal, szorosan közre kell fogni, a másik kéz két ujjával pedig el kell csúsztatni a paklit. A „rossz irányba” néző kártyákat ki kell venni a pakliból. 3. ÁBRA

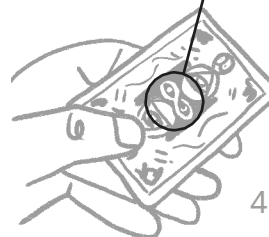
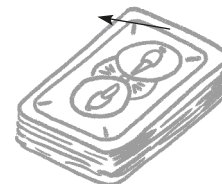
A cinkelt kártyákkal a bűvész számos trükköt elvégezhet.

A bűvész a kártyák hátoldalának segítségével is ellenőrizheti, hogy a kártyák ugyanarra néznek-e:

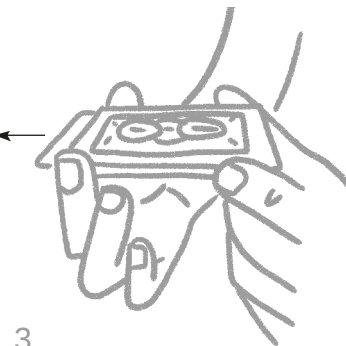
1



2



4



3

## 8 TRÜKK

Megtalálni egy kártyát

### TITOK

Minden kártya ugyanabba az irányba áll. A bűvész legyezőként kézbe fogja a paklit, majd a közönséggel kiválasztat egy lapot.

Amíg a közönség a kiválasztott lapot nézi, a bűvész észrevétlenül megfordítja a paklit (ehhez elég a kiterített paklit egy fél fordulattal összeszedni). Ezután arra kéri a közönséget, hogy tetszőleges helyre tegyék vissza a kártyát, majd keverjék meg a paklit. Mielőtt kiválasztaná a kártyát, a bűvész elcsúsztatja a kártyákat 3. ÁBRA, majd megnevezi a kiválasztott kártyát.

## 9 TRÜKK

Megtalálni egy kártyát

### TITOK

Minden ugyanúgy történik, mint a 8. trüknél, csak a bűvész a kendőt is használja. A közönség által választott kártya a kendő alatt jelenik meg.

## 10 TRÜKK

Megtalálni a 4 királyt

### TITOK

Minden kártya ugyanabba az irányba áll. A bűvész felfordítva kiteríti a lapokat és kiveszi a 4 királyt. Megkéri a közönséget, mondják meg, hova tegye vissza királyokat. Mindig a bűvész rakja vissza a kártyákat a pakliba (közben pedig észrevétlenül megfordítja őket). Miután a 4 lap visszakerült, a bűvész összeszedi a paklit és felajánlja a közönségnek, hogy keverjék meg a lapokat. Ezután a bűvész végigsimítja a kártyák oldalát és megmutatja a 4 kártyát: a 4 király az!

## 11 TRÜKK

A 4 király egymástól külön van, majd a varázslat segítségével újra egyesülnek.

### TITOK

A bűvész kiterítve megmutatja a 4 királyt (úgy, hogy a bal oldalon lévő király mellett 3 lap legyen), majd a többi kártyára teszi őket.

Elmondja, hogy a 4 király végül mindig egyesül, hiába válnak külön. A 4 első kártyát lefelé fordítva egymás mellé helyezi, jobbról balra haladva.

3 kártyát tesz a bal oldali kártyára, majd további hármat-hármat a többire.

Felfordítja a jobb oldali kártyákat: a király eltűnt, és a többinél is ugyanez a helyzet. Végül felfordítja az utolsó, bal oldali paklit: a 4 király újra együtt van!

## 12 TRÜKK

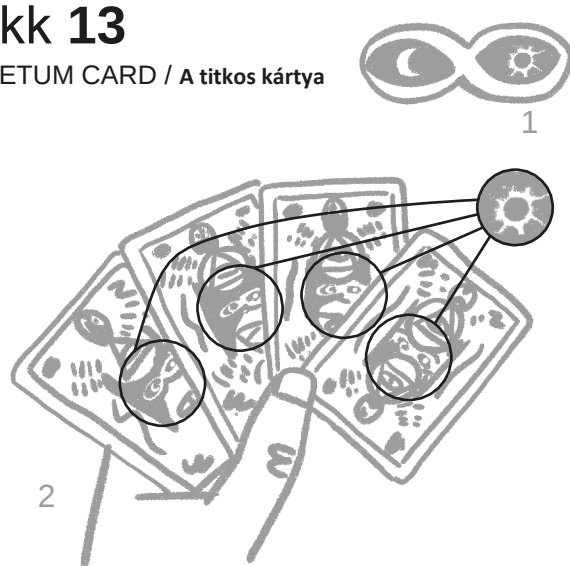
Fekete és piros kártyák kiválogat

### TITOK

A kártyák színe szerint külön vannak válogatva. A különböző színű kártyákból álló két paklit a bűvész eltérő irányba fordítva egybe teszi. Megkeveri a kártyákat. A bűvész megmutatja az összekevert kártyákat. Elmondja, hogy varázserejének köszönhetően képes színek szerint szétválogatni a kártyákat. Elcsúsztatja a kártyákat egymáson, (3. ÁBRA) melyek maguktól szétválnak.

# Trükk 13

SECRETUM CARD / A titkos kártya



## FELSZERELÉS

4 király kártya, 1 inga.

## ELŐKÉSZÜLET

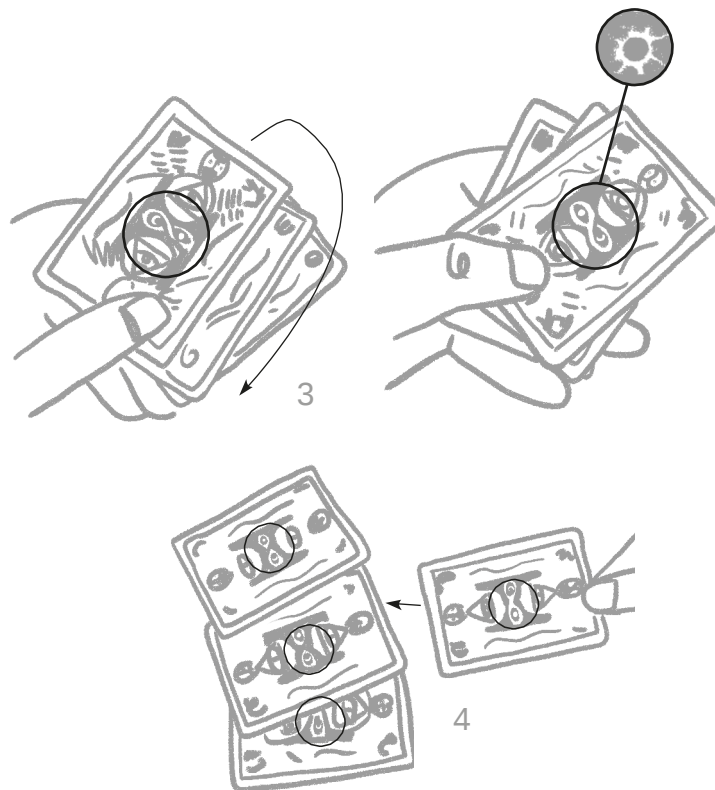
A bűvész kiszedi a 4 királyt a kártyák közül.

A kártyák közepén egy nap és egy hold látható 1. ÁBRA. A bűvész ugyanabba az irányba fordítja a 4 királyt 2. ÁBRA.

## A TRÜKK MENETE

A bűvész megmutatja a 4 királyt (pikk, kör, treff és káró). Elmondja a közönségnek, hogy egy varázslatos eszköz segítségével bárki titkát képes felfedni. Ez az eszköz az inga. „Látják a 4 királyt. Ha választanak egyet, az ingám

megmondja, melyik az.” A bűvész megkeveri a 4 kártyát, majd felkér valakit a közönségből, hogy válasszon egy kártyát és mutassa meg a közönségnek. Az önkéntes ezután visszateszi a saját kártyáját a másik 3 közé. A bűvész átadja neki a kártyákat és kéri, keverje meg őket. A bűvész ezután a 4 kártyát lefordítva, egymás mellé helyezi. Emlékezteti a közönséget, hogy a bűvös eszköz segítségével fogja megtalálni a titkos kártyát. A bűvész az ingát a kártyák fölött mozgatja, mire az inga az egyik kártya fölött körkörös mozgásba kezd. A bűvész megfordítja a kártyát. Az a király az, amit a közönség látott!



## A TITOK

A trükk elején mind a 4 kártya azonos irányba néz. 2. ÁBRA Mikor a segítő kihúzza egy kártyát, a bűvész észrevétlenül megfordítja a 3 kezében lévő kártyát. 3. ÁBRA Egyedül a segítő által visszatett

kártya áll más irányba, mint a többi. 4. ÁBRA Miközben a bűvész kiteríti a lapokat, a hátoldalon lévő jelekből rögtön látja, melyik kártya áll másképp. Ezután elhiteti,

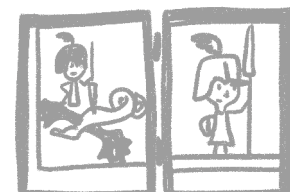
hogy az ingája e kártya fölött jelzett neki.

# Trükk 14

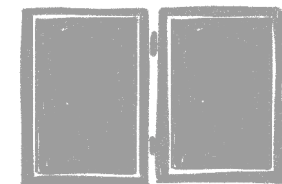
DRAGONIS / A megmentett



www.djeco.com/magic  
 DRAGONIS  
 Jelszó: DIANUM



1



2

## FELSZERELÉS

1 doboz, 2 takaró, 3

## ELŐKÉSZÜLET

A bűvész kinyitja a dobozt, a halott sárkányt ábrázoló kártyát balra, a lovagot ábrázolót jobbra rakja. 1.

ÁBRA

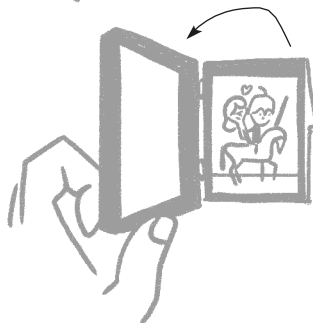
Letakarj a 2 kártyát. 2. ÁBRA

## A TRÜKK MENETE

A csodák földjén nagyszerű dolgok történnek. A bűvész megmutatja a hercegnő kártyáját és elmondja, hogy a hercegnő



3



6



4



5



7

boldogan élt, míg foglyul nem ejtette egy sárkány. Szerencsére egy bátor lovag eljött érte, hogy megmentse!

## A TITOK

A csodák földjén nagyszerű dolgok történnek.

A hercegnő (a bűvész megmutatja a hercegnő kártyáját) boldogan él csodaországban. 3. ÁBRA

De üldözi őt egy sárkány (a bűvész megmutatja a kártya másik oldalát, majd a doboz bal oldalára teszi). 4. ÁBRA

A bűvész balra bezárja a dobozt 5. ÁBRA és elmondja, hogy a hercegnőt foglyul ejtette a sárkány.

Ismét kinyitja a dobozt: megjelenik az elrabolt hercegnő kártyája.

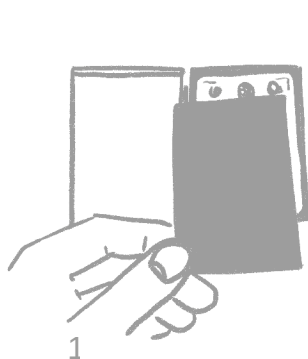
Balra becsukja a dobozt, majd a másik oldalán kinyitja, közben pedig elmeséli,

hogy a herceg szerencsére közel jár, hogy megmentse a hercegnőt. Ismét kinyitja a dobozt: a hercegnek sikerült megmenteni a hercegnőt.

A kártyát megfordítva elmondja, hogy a sárkány soha nem lesz olyan erős, mint a herceg.

# Trükk 15

DRACO VISION / A sárkány szeme



## FELSZERELÉS

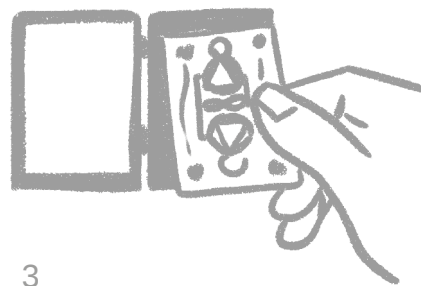
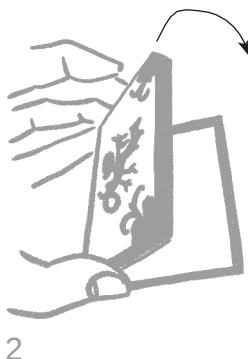
Kártyapakli, 1 sárkány doboz, 1 fekete lap.

## ELŐKÉSZÜLET

A bűvész kiszedi a kör 10-es lapot a pakliból, majd a nyitott doboz jobb oldalára teszi őket, lefordítva. Rát teszi a fekete lapot. 1. ÁBRA Jobbra bezárja a dobozt. 2. ÁBRA

## A TRÜKK MENETE

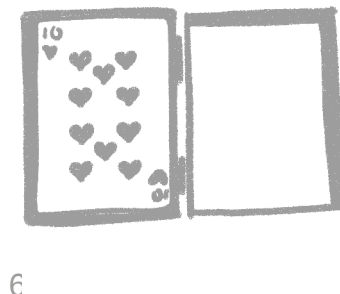
A bűvész megmutatja a sárkány dobozát, kinyitja és elmondja, hogy a sárkánynak varázsereje van: átlát a dolgokon. A bűvész megkér egy nézőt, hogy válasszon egy kártyát anélkül, hogy megnézné vagy megmutatná, majd lefordítva tegye az előzőleg kinyitott dobozba, jobb oldalra.



3. ÁBRA A bűvész a füléhez teszi a dobozt és elmondja, hogy a sárkány megsúgta neki, hogy a kártya a kör 10-es. Visszateszi és kinyitja a dobozt Látszik, hogy a segítő által kihúzott kártya tényleg a kör 10-es. A sárkánynak tényleg varázsereje van...

## A TITOK

Mikor a segítő kihúzott egy kártyát, a bűvész kinyitja a dobozt, a segítőt pedig arra kéri, tegye bele a kártyát (3. ÁBRA), majd rögtön csukja vissza. 4. ÁBRA A bűvész eltereli a közönség figyelmét, mikor a dobozt a füléhez emeli, majd a másik oldalával teszi vissza az asztalra. 5. ÁBRA Kinyitja a dobozt, melyben a kör 10-es látható. 7. ÁBRA



# Trükk 16

OCCULTA / A titkos hely

## FELSZERELÉS

3 hely kártya Csak a kastély kártyájának hátoldalán van varázskönyv, 1 boríték, 1 összehajtott kunyhós papír, szemüveg

## ELŐKÉSZÜLET

A bűvész a zsebébe teszi a szemüveget, az összehajtott papírt és a három hely kártyát felfordítva a borítékba rakja. 1. ÁBRA



1

## A TRÜKK MENETE

A bűvész elmeséli, hogy a rendkívül értékes varázskönyvet három helyen lehet elrejteni: egy malomban, egy kastélyban vagy egy kunyhóban. Kiveszi a borítékból a három helyet jelölő kártyákat és az asztalra teszi őket.

A bűvész elmondja, hogy különleges képességeinek köszönhetően ő már tudja, hogy van elrejtve a varázskönyv. Megkéri a közönséget, hogy válasszanak egyet a három hely közül. Amíg a közönség gondolkodik, a bűvész elmondja, hogy fel fogja venni a szemüveget, melynek segítségével képes a gondolatokban olvasni. A bűvész felveszi a szemüveget és vesz egy mély lélegzetet. Megkéri a közönséget, hogy az egyik kártyát megérintve jelöljék meg a helyet.



VIDEO

[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

OCCULTA

Jelszó: ANAELIUM

A közönség meglepetésére a bűvész megmutatja nekik, hogy előre megmondta, melyik helyet fogják választani.

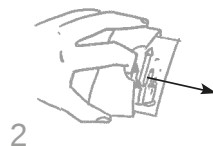
## A TITOK

Nincs semmilyen trükk!

Amikor a közönség választ egyet a három hely közül, a bűvésznek 3 lehetősége van:

- Ha a közönség a malmot választja, a bűvész megfordítja a borítékot: ott van a malom!
  - Ha a közönség a kunyhót választja, a bűvész kiveszi az összehajtott papírt a borítékból: ott van a kunyhó!
  - Ha a közönség a kastélyt választja, a bűvész megfordítja a kastély kártyáját: ott van a varázskönyv!
- Felfordítja a másik két kártyát, hogy lássák, nincs a hátoldalukon semmi.

A trükk egyetlen nehézsége az, hogy a 3 kártyát úgy kell kivenni a borítékból, hogy a benne lévő, összehajtott papír ne látszódjon. Ezért a bűvész úgy fogja a borítékot, hogy a benne lévő, összehajtott papírt a boríték oldalához nyomja. 2. ÁBRA. Természetesen a bűvésznek arra is figyelnie kell, hogy ne fordítsa meg a borítékot és a kastélyt.



2

# Trükk 17

MOLENDINUM / A repülő malom

## FELSZERELÉS

Malom kártya

## A TRÜKK MENETE

A bűvész elmondja, hogy egy régi legenda szerint vannak malmok, melyek képesek repülni. Elmondja, hogy ő is képes reptetni a malmokat. Megmutatja a malmot ábrázoló kártyát. Ráfúj a kártya hátoldalára, mire a malom lebegni kezd a két keze között. 1. ÁBRA Mikor már nem fújja tovább, a malom 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 szélét. 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 Érdemes tükrözni előttről gyakorolni!



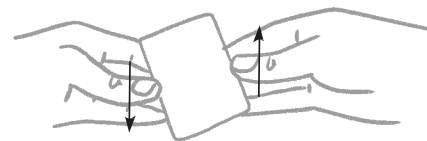
Felfordítva

1



Lefordítva

2



3

# Trükk 18

STELLA / A vándorcscsillag

## FELSZERELÉS

1 kerek, csillagos kártya

## A TRÜKK MENETE

A bűvész megmutatja a Csodaország éjszakai, csillagos égboltját ábrázoló kártyát. Elmondja, hogy csak egyetlen csillag van, amelyik nem mozog. Megfordítja a kártyát, 1. ÁBRA, a csillag ugyanott van. Csak akkor mozog, ha ráfűjünk. A bűvész finoman ráfűj a kártyára és megfordítja: a csillag elvándorolt.

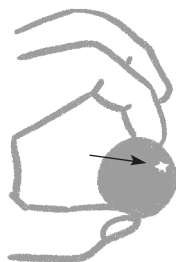
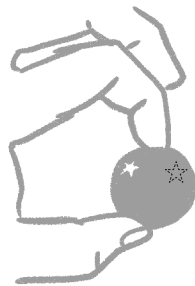
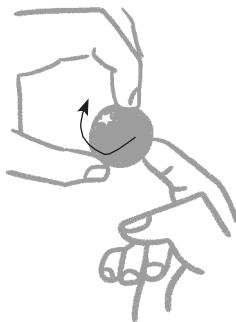
1

## A TITOK

A korongot a két ujj közé fogja a bűvész. A felső ujját úgy tartja, hogy mindkét oldalon a csillagok között legyen. 2. ÁBRA Mikor a korongot a másik kezével megfordítja, a csillag ugyanott van. Hogy a csillag elvándoroljon, meg kell fordítani a korongot, hogy a csillag a másik oldalra kerüljön. 3. ÁBRA A korongot elfordítja a csillag elvándorol.

2

3



# Trükk 19

SIGNA MAGICA / Varázsjelek

## FELSZERELÉS

1 boríték, 1 összehajtott „könyves” papír, 1 kétoldalas „könyves” korong, 19 másik korong ugyanazzal a „varázslatos” hátoldallal

## ELŐKÉSZÜLET

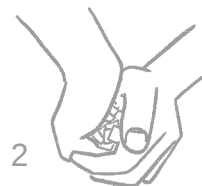
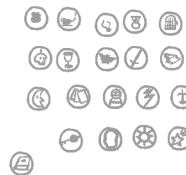
Az összehajtott „könyves” papír a borítékban van. A 20 korong a mintás oldalával felfelé fordítva az asztalon van. 1. ÁBRA

## A TRÜKK MENETE

A bűvész elmagyarázza, hogy varázslat világában rengeteg jelkép létezik. A varázslók kedvence a borítékban van - mondja, és megmutatja a borítékot a közönségnek, mielőtt az asztalra tenné. Megmutatja a közönségnek a korongokat. Megnevezi és egyesével a tenyerébe rejti őket. Megrázza a kezeit 2. ÁBRA és az asztalra ejti a korongokat. Elmondja, hogy a lefordítva érkező korongokat ki kell venni a többi közül. Ezután kivesszi a „varázslatos” oldalal felfelé lévő korongokat a többi közül. Mikor végzett, a maradék korongot kézbe veszi és kezdi előről. Ezt addig folytatja, amíg csak egy korong marad. Az utolsó korongok egy könyv látható. Ez a varázslók kedvenc könyve? A közönség egy tagja megnézi, mi van a borítékban... egy könyv!

## A TITOK

A könyv korongja az egyetlen, melynél mindkét oldalon ugyanaz látható. Ezért ez fog utoljára maradni, mivel minden alkalommal csak azokat a korongokat veszi ki a bűvész, melyeknek a hátoldala látható.

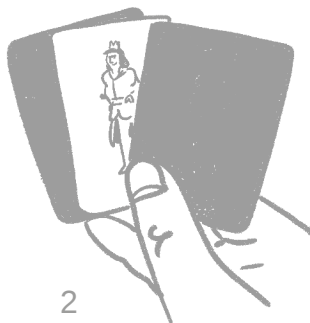


3



# Trükk 20

CRAPAUDINE / Békából királyfi

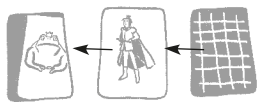


## FELSZERELÉS

1 királyfi kártya, 1 fal kártya,  
1 fal/béka kártya

## ELŐKÉSZÜLET

A bűvész sorba rendezi a kártyákat,



majd kiteríti őket. 1. ÁBRA

## A TRÜKK MENETE

Csodaország kastélyainak falaiban gyakran rejtőznek varangyosbékák. A bűvész megmutatja a 3 kártyát: két falat, köztük egy békával. 1. ÁBRA Elmondja, hogy ebben a kastélyban él egy béka, aki korábban királyfi volt. Egy gonosz boszorkány megátkozta. A bűvész összecsukja a 3 kártyát és megkéri a közönséget,

mondják el a varázsigét: csiribú-csiribá! Miután elhangzott a varázsigé, a bűvész lefordítva ismét kiteríti a három kártyát, majd kiveszi a középsőt: a béka királyfivá változott. 2. ÁBRA

## A TITOK

Az egyik „fal” kártyának az egyik oldalán egy fél „béka” kártya látható. 3. ÁBRA A herceg kártyája kicsivel kisebb, mint a „fal” kártyák. 4. ÁBRA A trükk bemutatása előtt a bűvész előkészítette a kártyákat.

1. ÁBRA Miután elhangzott a varázsigé, a bűvész összecsukja a lapokat és észrevétlenül megfordítja a paklit. A bűvész így ki tudja venni a herceget és meg tudja mutatni a két oldalsó lapot.