

Wagz

Magia

CARTUM
MAGUS

FRANÇAIS - ENGLISH - DEUTSCHE - ESPAÑOL - ITALIANO

12 GRANDES CARTES

Au dos des grandes cartes se cachent des indices graphiques très facilement mémorisables qui permettent au magicien de toujours savoir quel animal, personnage ou objet se trouve derrière.



Les dents du crâne



Le chapeau du magicien



Le bec du corbeau



La fumée de l'alambic



Les pattes de l'araignée



Les ailes de la chauve-souris



La langue et la queue du serpent



Les oreilles du chat



Les yeux de la chouette



La longue queue du rat



L'anse du chaudron



L'étoile tout simplement

TOUR 1

MATÉRIEL

5 grandes cartes au choix.

EFFET

Retrouver la carte choisie par le public.

ROUTINE

Le magicien montre et donne les 5 cartes au public. Il demande au public d'en choisir une et de la nommer à voix haute. Il récupère les cartes, retourne le paquet et le mélange. Le paquet en main, il manie une par une les cartes comme ceci : il déplace la carte du dessus en dessous, la suivante sur la table, puis la suivante en dessous, puis sur la table, etc. Quand il ne lui reste plus qu'une carte dans les mains, il annonce qu'il sait déjà que c'est la carte que le public a choisie ! Il la retourne, c'est bien cette carte !

LE SECRET

Lorsque le magicien mélange les cartes face cachée, il repère avec l'indice graphique où se trouve la

carte choisie par le public et la place au milieu des 4 autres cartes. Il n'a plus qu'à les déplacer comme ceci : il déplace la carte du dessus en dessous, la suivante sur la table, puis la suivante en dessous, puis sur la table etc. La dernière carte restante sera toujours la carte choisie par le public.

TOUR 2

MATÉRIEL

12 grandes cartes.

EFFET

Retrouver la carte choisie par le public.

ROUTINE

Le magicien montre les 12 cartes au public. Le public en choisit une et annonce son choix au magicien. Il demande au public de mélanger les cartes et de les étaler face cachée sur la table. Il explique qu'il a un pouvoir magique et qu'il peut retrouver la carte choisie par le public. Il passe ses mains au-dessus des cartes ; elles

s'arrêtent et tremblent au-dessus d'une carte. Le magicien déclare alors que la carte choisie par le public est bien celle-ci et il la retourne pour confirmation.

LE SECRET

Lorsque le magicien passe ses mains au-dessus des cartes il a tout le temps de lire discrètement les indices graphiques des cartes et n'a plus qu'à faire trembler ses mains quand il a reconnu la carte choisie par le public.

TOUR 3

MATÉRIEL

12 grandes cartes.

EFFET

Retrouver la carte choisie par le public.

ROUTINE

Le magicien montre les 12 cartes au public en éventail face cachée. Le public en choisit une, la montre du doigt. Le magicien demande s'il

est bien certain de son choix. Si c'est le cas, la personne du public prend cette carte, la regarde, la montre aux autres spectateurs et la remet où elle le souhaite dans l'éventail que lui tend le magicien. Le magicien mélange les cartes et les repositionne en éventail face ouverte cette fois-ci. Il déclare qu'il connaît la carte choisie par le spectateur et c'est...

LE SECRET

Lorsque le magicien demande au spectateur de choisir une carte et de lui montrer du doigt, c'est à ce moment-là qu'il repère l'indice graphique. Il sait donc de suite quelle est la carte choisie par le public. Il n'a plus qu'à la nommer.

TOUR 4

MATÉRIEL

12 grandes cartes.

EFFET

Faire choisir un nombre entre 1 et 12 et le retrouver.

ROUTINE

Le magicien montre les cartes au public, les mélange et explique qu'il y en a 12 et que chaque carte correspond à une heure où il se passe quelque chose. Il tient les cartes face cachée dans sa main. Il demande à un spectateur de penser à une heure dans sa tête (entre 1 et 12). Le magicien explique alors que la personne va devoir passer autant de carte une par une sous le paquet que d'heures jusqu'à son heure choisie. Il donne comme exemple 2 heures, passe donc 1 première carte dessous puis une deuxième. Il tend le paquet au spectateur et lui demande d'en faire autant. Pendant ce temps, le magicien ne regarde pas. Il reprend le paquet et explique qu'il va maintenant lui montrer toute les cartes une à une et demande que la personne mémorise l'élément magique qui correspond à son heure. Le magicien passe donc une à une les 12 cartes et déclare à la fin connaître l'heure choisie par le spectateur et qu'elle correspond à un élément magique qu'il nomme.

LE SECRET

Lorsque le magicien explique qu'il faut passer le nombre de carte sous le paquet correspondant à l'heure choisie par le public et qu'il donne comme exemple 2 heures en passant 2 cartes dessous l'une après l'autre, il mémorise la carte qui se retrouve au-dessus du paquet grâce à l'indice graphique. Ensuite la personne du public passe à son tour une à une le nombre de carte que d'heure choisie. Le magicien reprend les cartes et les montre ensuite au public une à une en commençant par celle du dessous du paquet. Lui ne voit que le dos des cartes. Il compte à voix haute à chaque fois qu'il passe une carte. Quand il repère l'indice graphique de la carte qu'il a mémorisée, il retient le nombre correspondant. Une fois toutes les cartes montrées au public il annonce que le public a choisi telle heure et que l'élément magique correspondant est...

TOUR 5

MATÉRIEL

5 grandes cartes au choix.

EFFET

Retrouver la carte choisie par le public.

ROUTINE

Le magicien a 5 cartes en main et les étale sur la table face ouverte en ligne. Il demande à un spectateur de choisir une carte sans la montrer. Il retourne toutes les cartes face cachée et explique qu'il va se retourner pour lui laisser le temps de changer de sens la carte qu'il a choisie (il donne un exemple pour bien montrer cette action. fig 1). Le magicien revient face au public, récupère toutes les cartes, les mélange et les repositionne en ligne face cachée sur la table. Il passe ses mains sur toutes les cartes. Elles s'arrêtent sur une carte. Le magicien pose son doigt sur une carte et déclare sans la retourner que le public a choisi... c'est bien la carte que le public avait choisie !

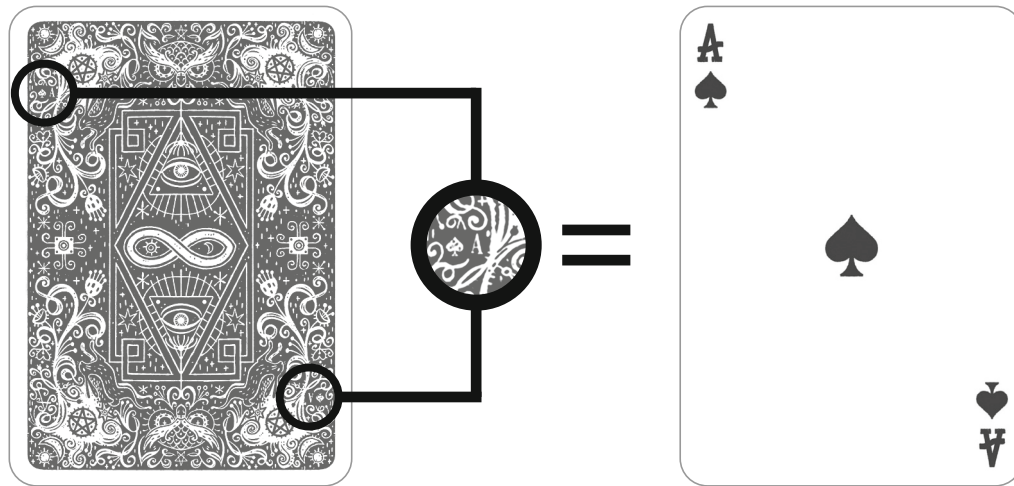
LE SECRET

Avant de commencer le tour, le magicien s'assure que les 5 cartes sont disposées dans le même sens en s'aidant du picto central lune/soleil. Quand la personne du public change de sens la carte qu'il a choisie, le magicien la repère très facilement puisque c'est la seule qui a un dos avec le picto central lune/soleil inversé. Il n'a plus qu'à lire l'indice graphique pour connaître l'élément choisi par le public.

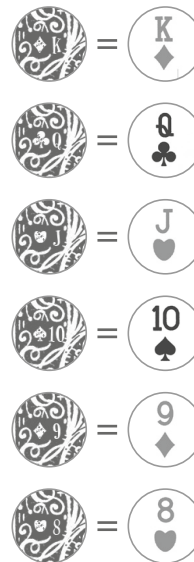
JEU DE 32 CARTES MARQUÉES

PAQUET BLEU

Ce jeu de cartes présente la particularité d'avoir au dos de chaque carte un marquage discret qui permet au magicien de toujours savoir de quelle carte il s'agit.



Autres exemples



TOUR 6

MATÉRIEL

Cartes marquées.

EFFET

Nommer les cartes avant de les retourner.

ROUTINE

Le magicien demande au public de mélanger le jeu de cartes. Il reprend le paquet face cachée. Il déclare avoir un don et pouvoir deviner chaque carte. Il prend le paquet face cachée dans ses mains et indique la valeur de chaque carte avant de la retourner.

LE SECRET

Le magicien lit les indices au dos des cartes marquées. Pour ce tour la rapidité d'exécution est très importante (excellent exercice pour maîtriser le code).

TOUR 7

MATÉRIEL

Cartes marquées.

EFFET

Cartes triées par symbole.

ROUTINE

Le magicien demande à une personne du public de mélanger son jeu. Il compose ensuite 4 tas de cartes (faces cachées). Une fois fini, il les retourne. Chaque tas correspond à une couleur...

LE SECRET

Le magicien fait des tas de cartes en fonction des marquages secrets qu'il lit sur le dos des cartes.

TOUR 8

MATÉRIEL

Cartes marquées.

EFFET

Retrouver la carte choisie par le public.

ROUTINE

Le magicien étale son jeu face ouverte et fait choisir une carte à un spectateur. Le spectateur remet la carte dans le jeu où il le souhaite. Le magicien lui propose de le mélanger. Une fois mélangé, il le rend au magicien face cachée. Le magicien effeuille le jeu jusqu'à ce qu'il s'arrête sur une carte qu'il retourne. C'est la carte choisie par le spectateur.

LE SECRET

Au moment où le magicien effeuille les cartes il prend le temps de lire le marquage secret et trouve la carte recherchée. On peut faire le tour avec moins de cartes pour que ce soit plus facile.

TOUR 9

MATÉRIEL

Cartes marquées.

EFFET

Retrouver la carte choisie par le public.

ROUTINE

Le magicien demande à un spectateur de mélanger le jeu de cartes. Il reprend le paquet en main face cachée, forme un éventail et demande au spectateur de choisir une carte sans la lui montrer. Une fois bien mémorisée, le magicien lui demande de remettre sa carte sur le dessus du paquet. Il coupe une fois le jeu, le mélange, souffle dessus et annonce qu'il connaît maintenant la carte choisie par le spectateur. Il forme un éventail face ouverte et fait tomber une seule carte sur la table. C'est bien celle qu'avait choisie le spectateur.

LE SECRET

Lorsque le magicien récupère le paquet de cartes qui vient d'être mélangé par le spectateur, il mémorise

la carte du dessus qu'il connaît grâce au marquage secret. C'est la carte clé. Le magicien mélange le jeu par gros paquets sans prendre le risque de séparer la carte clé de la carte choisie par le spectateur. Quand il ouvre en éventail les cartes face ouverte, il repère la carte clé qu'il a mémorisée. La carte du spectateur se trouvera toujours à gauche de la carte clé.

mélanger le jeu de carte au dos bleu et de poser sur la table une carte de son choix face cachée. Le magicien déclare pouvoir retrouver dans le jeu de cartes devant lui la carte que le spectateur a choisie... Il passe ses mains sur le jeu, ses mains tremblent et s'arrêtent sur une carte. Le magicien sort cette carte du jeu et retourne la carte choisie par le spectateur, c'est bien la même.

LE SECRET

Dans ce tour on se sert du jeu de cartes biseautées (dos rouge) comme d'un jeu normal. Lorsque le spectateur choisit et pose sa carte (dos bleu) face cachée devant le magicien, il a tout le temps de lire l'indice graphique. Il n'a plus qu'à trouver cette carte dans le jeu étalé face ouverte.

On peut faire le tour avec moins de cartes pour que ce soit plus facile. Dans ce cas-là, bien mettre les mêmes cartes dans les 2 jeux.

TOUR 10

MATÉRIEL

Cartes marquées + cartes paquet rouge.

EFFET

Retrouver la carte choisie par le public.

ROUTINE

Le magicien étale le jeu de cartes au dos rouge face ouverte sur la table. Il demande à un spectateur de bien

JEU DE 32 CARTES BISEAUTÉES

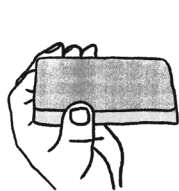
PAQUET ROUGE



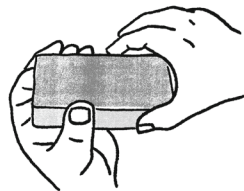
Ce jeu de cartes biseauté présente la particularité d'avoir un côté plus étroit que l'autre.

Cette différence inférieure à un millimètre est totalement invisible.

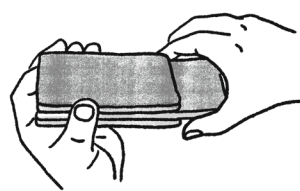
SECRET
QUAND UNE OU DES CARTES SONT POSITIONNÉES
DANS LE PAQUET EN SENS INVERSE



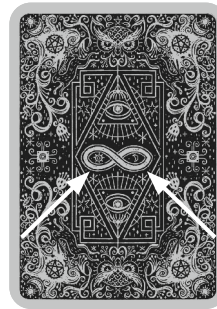
Bien tenir le bas du paquet par les 2 côtés.



Et faire glisser l'autre main en serrant légèrement les cartes le long du paquet.



Seule la ou les cartes qui sont dans le sens inverse glissent.



Avant de commencer un tour, il faut toujours faire attention à ce que toutes les cartes soient en tas rangées dans le même sens. Pour vérifier c'est très simple : le soleil est toujours à gauche et la lune.

TOUR 11

MATÉRIEL
Cartes biseautées.

EFFET
Tri des cartes par couleurs.

ROUTINE
Le magicien montre que les cartes de son jeu sont bien mélangées. Il annonce qu'il a le pouvoir de les regrouper par couleurs. Il procède au glissement de cartes et pose sur la table les 2 paquets de cartes qu'il vient de constituer. Les cartes se sont triées par couleurs toutes seules.

LE SECRET
Avant de commencer les cartes sont triées par couleurs. Les 2 paquets de couleurs sont positionnés dans le sens opposé. Lorsque le magicien procède au glissement des cartes. Elles se regroupent automatiquement par couleurs.

TOUR 12

MATÉRIEL
Cartes biseautées.

EFFET
Retrouver une carte choisie par le public.

ROUTINE
Le magicien présente en éventail face cachée son jeu de cartes au public et fait choisir une carte. Le spectateur mémorise la carte puis la remet dans le jeu à l'endroit qu'il souhaite. Le magicien mélange les cartes, souffle dessus et fait apparaître la carte choisie par le spectateur.

LE SECRET
Au début les cartes sont toutes dans le même sens. C'est au moment où le spectateur mémorise sa carte et que le magicien remet en tas son éventail qu'il tourne le paquet. Les cartes sont donc toutes dans le sens inverse de la carte du spectateur. Le magicien procède au glissement de la carte qui est donc celle choisie par le spectateur.

TOUR 13

MATÉRIEL
Cartes biseautées.

EFFET
La dernière carte du paquet change sans que le public ne s'aperçoive de quelque chose.

ROUTINE
Le magicien montre la dernière carte du paquet de cartes et demande au public de la nommer à voix haute. Il déclare pouvoir changer cette carte. Il remet le jeu face en bas, souffle dessus et retire la dernière carte. La carte a changé.

LE SECRET
Toutes les cartes sont mises dans le même sens sauf l'avant-dernière. Quand le magicien fait glisser la dernière carte, en réalité il retire l'avant-dernière (celle qui est dans le sens inverse). Le public a l'impression que c'est la dernière carte qui a changé.

TOUR 14

MATÉRIEL
Cartes biseautées.

EFFET
Apparition des 4 rois.

ROUTINE
Le magicien étale son jeu face Louverte et extrait les 4 rois. Il demande au public de lui dire où il souhaite qu'il réintègre les 4 rois. Une fois les 4 cartes introduites, le magicien rassemble les cartes en paquet et propose au public de les mélanger. Il se concentre, fait glisser les cartes. Ce sont les 4 rois qui apparaissent.

LE SECRET
Toutes les cartes sont placées dans le même sens. Lorsque le magicien réintroduit les 4 rois il change discrètement le sens de ces 4 cartes. Les 4 rois sont donc dans le sens inverse des autres cartes. Il n'a plus qu'à faire glisser le paquet de cartes pour voir apparaître les 4 rois.

TOUR 15

MATÉRIEL

Cartes biseautées.

EFFET

Positionner les 4 As sur le dessus du paquet.

ROUTINE

Le magicien montre son jeu de cartes et retire les 4 cartes As qu'il pose sur la table. Il demande au public de lui indiquer 4 endroits différents où insérer à nouveau les 4 As. Il mélange plusieurs fois son jeu de carte, souffle sur le dessus du paquet et déclare avoir regroupé les 4 As sur le dessus du paquet. Il retourne une à une les 4 premières cartes du paquet, ce sont bien les 4 As.

LE SECRET

Au début les cartes sont toutes arrangées dans le même sens. Avant que le magicien repositionne les 4 As dans son jeu, il change discrètement le sens du paquet de cartes qu'il a dans les mains. Lorsqu'il mélange plusieurs fois son jeu, il fait glisser les cartes qui

sont « dans le sens inverse » le long du paquet et ramène les 4 As sur le dessus du paquet.

TOUR 16

MATÉRIEL

Cartes biseautées.

EFFET

Le magicien laisse tomber toutes les cartes sauf celle choisie par le spectateur.

ROUTINE

Le magicien montre en éventail à face cachée son jeu et demande à une personne du public de choisir une carte. Il lui demande de la mémoriser et de la remettre dans le jeu où elle le souhaite. Le magicien mélange plusieurs fois et demande au spectateur quelle carte il a choisi. Dès qu'il le dit le magicien laisse tomber les cartes sur la table, toutes sauf une qui est celle choisie par le spectateur.

LE SECRET

Au début du tour toutes les cartes sont dans le même sens. Pendant que le spectateur mémorise sa carte, le magicien rassemble les cartes dans sa main et tourne le tas à 180°. La carte remise dans le paquet par le spectateur est donc la seule en sens inverse. Le magicien mélange plusieurs fois son jeu et à la fin fait glisser les doigts de sa main le long du paquet. Une seule carte remonte. Il n'a plus qu'à faire un geste magique, et de faire tomber toutes les cartes sauf celle qui est remontée qui est la carte choisie par le spectateur.

JEU DE 32 CARTES ROUGE OU BLEU

Ces 2 jeux de cartes peuvent aussi être utilisés sans les trucages comme des cartes normales.

TOUR 17

MATÉRIEL

Cartes normales.

EFFET

La carte As est retrouvée.

ROUTINE

Le magicien présente son jeu de carte en tas face cachée. Il demande à un spectateur de choisir une couleur d'As. Suivant son choix le magicien répond différemment : Si son choix est l'As de carreau, il demande à la personne de penser très fort à cette couleur pour que sa carte remonte sur le dessus du paquet. Il retourne la première carte : l'As de carreau apparaît. Si son choix est l'As de trèfle, il explique qu'une formule magique va permettre de trouver la carte choisie. Il épelle un mot de 9 lettres par exemple MAGIC CARD. Pour chaque lettre énoncée il retourne une carte du haut du paquet et la poser à côté. La dernière carte retournée est l'As de trèfle. Si son choix est l'As de cœur, il explique que tout le monde le préfère

et qu'il est très facile à retrouver. Il étale toutes les cartes faces cachées sur la table, une seule est retournée face visible : c'est l'As de cœur. Si son choix est l'As de pique, il explique que celui-là ne reste que rarement avec les autres. Il dit sentir quelque chose dans sa poche : c'est l'As de pique.

LE SECRET

Avant de commencer le magicien prépare ses cartes. Il retire les 4 As du paquet de cartes. Il tient le reste des cartes face cachée dans les mains. Il insère les 4 As dans le paquet comme suit : As de carreau au-dessus du paquet, As de trèfle en neuvième position à partir du haut du paquet en comptant l'As de carreau qui vient d'être inséré, l'As de cœur n'importe où dans le paquet après l'As de trèfle et face inverse des autres cartes (=face visible), et As de pique dans sa poche. Le paquet est ensuite posé faces cachées sur la table. Il mémorise la position des As et suivant le choix du spectateur il répond différemment. Remarque : ne faire ce tour qu'une seule fois à la même personne.

TOUR 18

MATÉRIEL

Cartes normales.

EFFET

Retrouver 2 cartes qui correspondent à la carte cachée.

ROUTINE

Le magicien montre son jeu de carte face ouverte et face cachée et annonce qu'il a enlevé une carte et que le public va l'aider à la retrouver. Il le pose face cachée devant lui. Il demande à un spectateur de couper le paquet en 2. Il met de côté un des paquets. Il demande au spectateur de former 2 piles en posant une carte à gauche puis à droite, puis à gauche, puis à droite... et ainsi de suite. Une fois que les 2 piles sont constituées il demande au spectateur de retourner les premières cartes des 2 paquets : il révèle la carte qu'il a cachée. Les cartes révélées par le spectateur correspondent bien au symbole et au numéro de la carte !

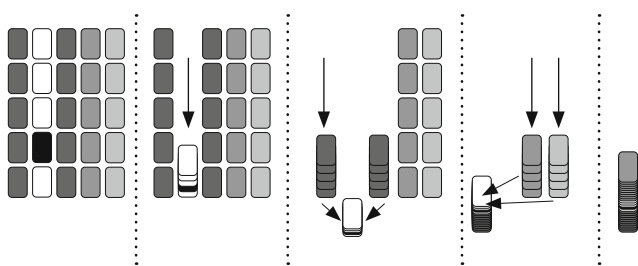
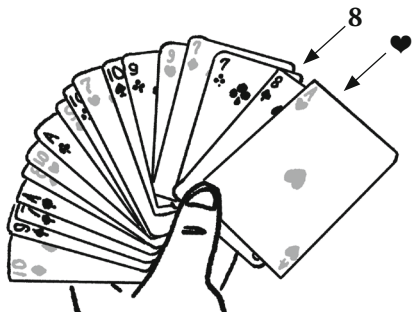
LE SECRET

Avant de commencer le tour, le magicien retire toutes les cartes valet/dame/roi du jeu. Il ouvre en éventail les cartes face visible et met de côté la carte correspondant aux 2 premières cartes de son jeu. Dans cet exemple il va retirer le 8 de cœur :

- la première carte correspond à la couleur (ex-cœur)
- la deuxième carte : retenir le chiffre (ex 8)

Lorsqu'il demande à un spectateur de couper le jeu, il met de côté le tas de cartes du haut. Le spectateur n'a plus qu'à constituer 2 piles en posant une carte à gauche puis à droite, puis à gauche, puis à droite... et ainsi de suite. Les 2 cartes sur le dessus seront toujours celles qui correspondent au symbole et nombre de la carte mise de côté au début.

Lors de la préparation si les deux cartes de l'éventail sont de la même couleur ou du même nombre, le magicien ne pourra pas cacher la carte correspondante. Il choisira donc 2 autres cartes.



TOUR 19

MATÉRIEL

25 cartes normales.

EFFET

Retrouver la carte choisie par le public.

ROUTINE

Le magicien mélange les cartes et les place face visible sur la table en 5 colonnes en les formant ligne par ligne et de gauche à droite.

Il demande à un spectateur de choisir une carte et de lui montrer la colonne dans laquelle cette carte se trouve. Le magicien ramasse cette colonne du haut en bas pour former un paquet. Puis ramasse 2 autres colonnes de haut en bas qu'il intègre au premier paquet de cartes en les plaçant dessous. Il ramasse toujours de haut en bas les 2 dernières colonnes et les place sur le dessus du paquet de cartes. Il constitue à nouveau 5 colonnes comme au début et redemande au public de lui montrer

la colonne où se trouve la carte.

Il ramasse les cartes de cette colonne et procède comme précédemment. Il a maintenant toutes les cartes dans la main. Il souffle dessus et annonce que pour lui le chiffre 13 a toujours été un porte-bonheur. Il retourne les 13 premières cartes du paquet une par une. La treizième carte est celle choisie par le spectateur.

LE SECRET

Pas de secret pour ce tour. Le magicien a 25 cartes et procède étape à étape à la manipulation des cartes.

TOUR 20

MATÉRIEL

4 cartes roi dos rouge ou bleu.

EFFET

Retrouver la carte roi choisie par le public.

ROUTINE

Le magicien présente les 4 cartes roi et propose au public d'en choisir un. La personne s'exécute et replace sa carte parmi les 3 autres. Le magicien lui propose de mélanger les cartes et de les poser en ligne sur la table. Il annonce qu'il a le pouvoir de retrouver le roi choisi par le public. Il passe ses mains sur les cartes et s'arrête sur une carte... Il la retourne : c'est bien le roi choisi par le spectateur.

LE SECRET

On utilise les 4 rois du jeu de cartes. Les positionner dans le même sens lune à gauche et soleil à droite. Lorsque le spectateur tire un des 4 rois et que le magicien reprend les 3 rois restant sur la table et les tourne à 180° dans sa main. Ainsi le seul roi à toujours avoir les picto lune à gauche et soleil à droite est forcément celui que le magicien cherche.

12 LARGE CARDS

On the back of these large cards, there are easily memorizable graphical clues that allow the magician to always know which animal, character, or object is hidden behind.



The skull's teeth



The magician's hat



The crow's beak



The alembic's smoke



The spider's legs



The bat's wings



The tongue and tail of the snake



The cat's ears



The owl's eyes



The rat's long tail



The cauldron's handle



The star, simply

TRICK 1

MATÉRIEL

5 large cards of your choice.

EFFECT

Find the card chosen by the audience.

ROUTINE:

The magician shows and hands the 5 cards to the audience. He asks the audience to choose one and to name it out loud. He collects the cards, turns the deck over, and shuffles it. Holding the deck, he manipulates the cards one by one as follows: he moves the top card to the bottom, the next one onto the table, then the next one to the bottom, and so on. When he is left with only one card in his hands, he announces that he already knows it is the card chosen by the audience! He flips it over, and indeed, it is the chosen card!

SECRET:

When the magician shuffles the cards face down, he identifies with the graphical clue where the card

chosen by the audience is and places it in the middle of the other 4 cards. He only needs to move them as follows: he moves the top card to the bottom, the next one onto the table, then the next one to the bottom, and so on. The last remaining card will always be the card chosen by the audience.

TRICK 2

MATÉRIEL

12 large cards.

EFFECT

Find the card chosen by the audience.

ROUTINE

The magician shows the 12 cards to the audience. The audience chooses one and announces their choice to the magician. He asks the audience to shuffle the cards and spread them face down on the table. He explains that he has a magical power and can find the card chosen by the audience. He passes his hands

over the cards; they stop and tremble over a card. The magician then declares that the card chosen by the audience is indeed this one, and he flips it over for confirmation.

SECRET

When the magician passes his hands over the cards, he has all the time to discreetly read the graphical clues on the cards and only needs to make his hands tremble when he has recognized the card chosen by the audience.

TRICK 3

MATÉRIEL

12 large cards.

EFFECT

Find the card chosen by the audience.

ROUTINE

The magician shows the 12 cards to the audience fanned out face down. The audience chooses one, points to it, and the magician asks if

they are sure of their choice. If confirmed, the audience member takes the card, looks at it, shows it to other spectators, and places it anywhere they like in the fan handed by the magician. The magician shuffles the cards and repositions them fanned out face up this time. He declares that he knows the card chosen by the spectator, and it is...

SECRET

When the magician asks the spectator to choose a card and point to it, that's when he identifies the graphical clue. He immediately knows which card the audience member chose. All that's left is for him to reveal it.

TRICK 4

MATÉRIEL

12 grandes cartes.

EFFECT

Reveal the chosen card by the audience.

ROUTINE

The magician shows the cards to the audience, shuffles them, and explains that there are 12 cards, each corresponding to an hour when something magical happens. Holding the cards face down in his hand, he asks a spectator to think of an hour between 1 and 12. The magician then explains that the person will have to pass as many cards one by one under the deck as the chosen hour. As an example, he says '2 o'clock,' passes 1 card under, then another. He hands the deck to the spectator and asks them to do the same. Meanwhile, the magician doesn't look. He takes back the deck and explains that he will now show all the cards one by one, asking the person to memorize the magical element corresponding to their chosen hour. The magician goes through the 12 cards one by one, declaring at the end that he knows the hour chosen by the spectator and the corresponding magical element.

SECRET

When the magician explains that the number of cards passed under the deck corresponds to the chosen hour, and he gives an example like '2 o'clock' by passing 2 cards under one after the other, he memorizes the card that ends up on top of the deck using the graphical clue. Then, the audience member passes the chosen number of cards one by one. The magician takes back the cards and shows them to the audience one by one, starting from the bottom of the deck. He counts out loud each time he passes a card. When he spots the graphical clue of the card he memorized, he remembers the corresponding number. After showing all the cards to the audience, he announces that the spectator chose a specific hour, and the corresponding magical element is...

TRICK 5

MATÉRIEL

5 large cards of your choice.

EFFET

Find the card chosen by the audience.

ROUTINE

The magician has 5 cards in hand and spreads them face up in a line on the table. He asks a spectator to choose a card without showing it. He turns all the cards face down and explains that he will turn away to give them time to change the orientation of the card they chose (he gives an example to demonstrate this action, fig 1). The magician turns back to the audience, collects all the cards, shuffles them, and repositions them in a line face down on the table. He passes his hands over all the cards. They stop on one card. The magician places his finger on a card and declares without turning it over that the audience has chosen... it is indeed the card the audience had chosen!

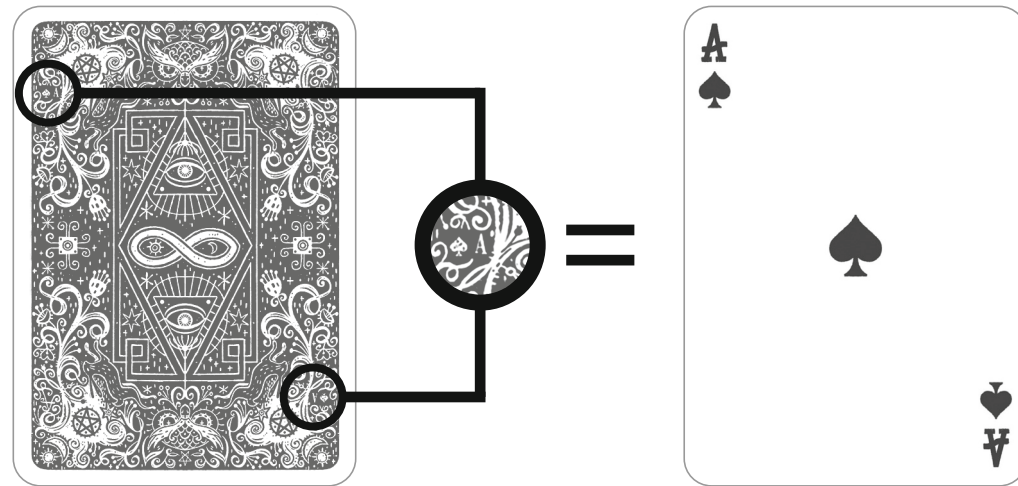
SECRET

Before starting the trick, the magician ensures that the 5 cards are arranged in the same direction, using the central icon of the sun/moon. When the audience member changes the orientation of the card they chose, the magician easily spots it since it's the only one with a back featuring the inverted sun/moon icon. All he has to do is read the graphical clue to know the element chosen by the audience.

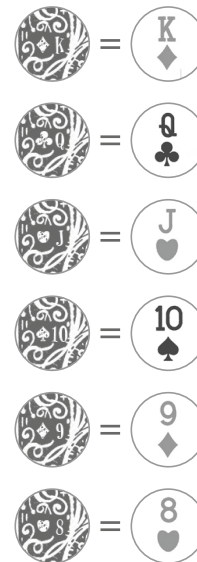
32-CARD MARKED DECK

BLUE DECK

This deck of cards has the particularity of having a discreet marking on the back of each card, allowing the magician to always know which card it is.



Other examples



TRICK 6

MATÉRIEL
Marked cards.

EFFET
Name the cards before turning them over.

ROUTINE
The magician asks the audience to shuffle the deck of cards. He takes back the deck face down. He claims to have a gift and the ability to guess each card. He takes the face-down deck in his hands and indicates the value of each card before turning it over.

SECRET
The magician reads the markings on the back of the marked cards. For this trick, speed of execution is crucial (excellent exercise for mastering the code).

TRICK 7

MATÉRIEL
Marked cards.

EFFET
Cards sorted by symbol.

ROUTINE
The magician asks someone from the audience to shuffle the deck. He then creates 4 piles of cards (face down). Once done, he turns them over. Each pile corresponds to a color...

SECRET
The magician creates piles of cards based on the secret markings he reads on the backs of the cards.

TRICK 8

MATÉRIEL
Marked cards.

EFFECT
Find the card chosen by the audience.

ROUTINE
The magician spreads the deck face up and has a spectator choose a card. The spectator places the card back into the deck wherever they want. The magician offers to shuffle it. Once shuffled, the spectator returns the deck to the magician face down. The magician fans through the deck until stopping at a card, which is then revealed to be the spectator's chosen card.

SECRET
As the magician fans through the cards, they take the time to read the secret markings and identify the sought-after card. This routine can be performed with fewer cards to make it easier.

TRICK 9

MATÉRIEL
Marked cards.

EFFECT
Find the card chosen by the audience.

ROUTINE
The magician asks a spectator to shuffle the deck of cards. He takes back the deck in hand, face down, forms a fan, and asks the spectator to choose a card without showing it. Once memorized, the magician asks them to place their card on top of the deck. He cuts the deck once, shuffles it, blows on it, and announces that he now knows the card chosen by the spectator. He forms a fan face up and lets a single card fall onto the table. It is indeed the one chosen by the spectator.

SECRET
When the magician retrieves the deck of cards just shuffled by the spectator, he memorizes the top card, which he knows through the secret marking. This is the key card. The magician shuffles the deck in

large packets without the risk of separating the key card from the card chosen by the spectator. When he fans out the cards face up, he spots the key card he memorized. The spectator's card will always be to the left of the key card.

TRICK 10

MATÉRIEL
Marked cards + Beveled Edge Cards.

EFFECT
Find the card chosen by the audience.

ROUTINE
The magician spreads the deck of cards with red backs face up on the table. He asks a spectator to shuffle the deck with blue backs and place a card of their choice face down on the table. The magician claims to be able to find in the deck before him the card the spectator has chosen. He passes his hands over the deck, his

hands tremble, and stop at a card. The magician removes this card from the deck and turns over the card chosen by the spectator – it is indeed the same.

SECRET
In this trick, a beveled deck with red backs is used as if it were a normal deck. When the spectator chooses and places their card (with blue backs) face down in front of the magician, the magician has plenty of time to read the graphical clue. All that's left is to find this card in the spread-open deck with red backs.

The trick can be performed with fewer cards to make it easier. In such cases, make sure to use the same cards in both decks.

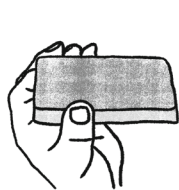
32-BEVELED CARDS DECK

RED DECK

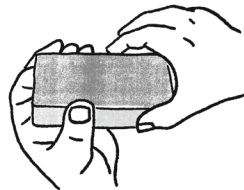


This beveled deck of cards has the peculiarity of having one side narrower than the other. This difference, less than a millimeter, is completely invisible.

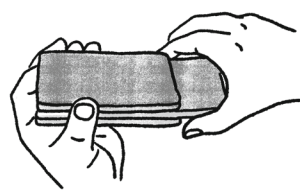
SECRET
WHEN ONE OR MORE CARDS ARE POSITIONED IN THE DECK FACING THE OPPOSITE DIRECTION.



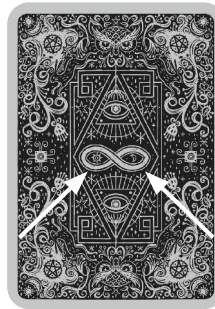
Hold the bottom of the deck with both sides.



And slide the other hand while slightly squeezing the cards along the deck.



Only the card(s) that are facing the opposite direction slide.



Before starting a round, it's always important to ensure that all the cards are neatly stacked in the same direction. To check, it's very simple: the sun is always on the left, and the moon.

TRICK 11

MATÉRIEL
Beveled Edge Cards.

EFFECT
Sorting the cards by colors.

ROUTINE
The magician shows that the cards in his deck are well shuffled. He announces that he has the power to group them by colors. He performs a sliding of cards and places on the table the two decks of cards he has just created. The cards sort themselves by colors on their own.

SECRET
Before starting, the cards are sorted by color. The two color decks are positioned in the opposite direction. When the magician performs the sliding of cards, they automatically group themselves by colors.

TRICK 12

MATÉRIEL
Beveled Edge Cards.

EFFECT
Find the card chosen by the audience.

ROUTINE
The magician presents his deck of cards to the audience fanned out face down and has a spectator choose a card. The spectator memorizes the card and places it back into the deck wherever they want. The magician shuffles the cards, blows on them, and reveals the card chosen by the spectator.

SECRET
Initially, all the cards are facing the same direction. It is at the moment when the spectator memorizes their card and the magician gathers the fanned-out deck into a pile that he turns the deck. The cards are now all facing the opposite direction of the spectator's card. The magician performs a slide of the card, which is, therefore, the one chosen by the spectator.

TRICK 13

MATÉRIEL
Beveled Edge Cards.

EFFECT
The last card of the deck changes without the audience noticing anything.

ROUTINE
The magician shows the last card of the deck of cards and asks the audience to name it out loud. He claims to be able to change this card. He puts the deck face down, blows on it, and removes the last card. The card has changed.

SECRET
All the cards are facing the same direction except for the second-to-last card. When the magician slides out the last card, in reality, he removes the second-to-last card (the one facing the opposite direction). The audience gets the impression that it's the last card that has changed.

TRICK 14

MATÉRIEL
Beveled Edge Cards.

EFFECT
Appearance of the 4 Kings.

ROUTINE
The magician spreads his deck face up and extracts the 4 kings. He asks the audience where they would like him to reintegrate the 4 kings. Once the 4 cards are reintroduced, the magician gathers the cards into a packet and invites the audience to shuffle them. He concentrates, slides the cards, and reveals the appearance of the 4 kings.

SECRET
All the cards are placed facing the same direction. When the magician reintroduces the 4 kings, he discreetly changes the direction of these 4 cards. The 4 kings are now facing the opposite direction of the other cards. He simply fans out the deck of cards to make the 4 kings reappear.

TRICK 15

MATÉRIEL

Beveled Edge Cards.

EFFECT

Position the 4 Aces on top of the deck.

ROUTINE

The magician shows his deck of cards and removes the 4 Aces, placing them on the table. He asks the audience to indicate 4 different places to reinsert the 4 Aces. He shuffles his deck of cards several times, blows on the top of the deck, and declares to have grouped the 4 Aces on the top of the deck. He turns over the first 4 cards of the deck one by one, and indeed, they are the 4 Aces.

SECRET

Initially, all the cards are arranged in the same direction. Before the magician reintroduces the 4 Aces into his deck, he discreetly changes the orientation of the deck of cards in his hands. When he shuffles his deck several times, he slides the cards that are ""facing the opposite direction""

along the deck and brings the 4 Aces back to the top of the deck.

TRICK 16

MATÉRIEL

Beveled Edge Cards.

EFFECT

The magician drops all the cards except the one chosen by the spectator.

ROUTINE

The magician fans out his deck face down and asks a member of the audience to choose a card. He asks them to memorize it and place it back into the deck wherever they want. The magician shuffles multiple times and asks the spectator which card they chose. As soon as they say it, the magician drops the cards onto the table, all except one, which is the one chosen by the spectator.

SECRET

At the beginning of the routine, all the cards are facing the same direction. While the spectator is memorizing their card, the magician gathers the cards in his hand and turns the stack 180°. The card placed back into the deck by the spectator is the only one facing the opposite direction. The magician shuffles the deck several times and, in the end, slides his fingers along the deck. Only one card rises. He simply needs to perform a magic gesture and drop all the cards except the one that rose, which is the card chosen by the spectator.

32-CARD DECK, RED OR BLUE

These two decks of cards can also be used without gimmicks as regular playing cards.

TRICK 17

MATÉRIEL

Regular cards.

EFFECT

The Ace card is found.

ROUTINE

The magician presents his deck of cards in a face-down pile. He asks

a spectator to choose a suit of Aces. Depending on their choice, the magician responds differently:

If their choice is the Ace of Diamonds, he asks the person to think very hard about this suit so that their card rises to the top of the deck. He turns over the first card: the Ace of Diamonds appears.

If their choice is the Ace of Clubs, he explains that a magic formula will help find the chosen card. He spells out a nine-letter word, for example, MAGIC CARD. For each letter spelled out, he turns over a card from the top of the deck and places it next to the pile. The last card turned over is the Ace of Clubs.

If their choice is the Ace of Hearts, he explains that everyone prefers it and it is very easy to find. He spreads all the cards face down on the table, and only one is turned face up: it's the Ace of Hearts.

If their choice is the Ace of Spades, he explains that this one rarely stays with the others. He says he feels something

in his pocket: it's the Ace of Spades.

SECRET

Before starting, the magician prepares his cards. He removes the four Aces from the deck. He holds the rest of the cards face down in his hands. He inserts the four Aces into the deck as follows: Ace of Diamonds on top of the deck, Ace of Clubs in the ninth position from the top of the deck, counting the Ace of Diamonds just inserted, the Ace of Hearts anywhere in the deck after the Ace of Clubs and facing the opposite direction of the other cards (= face up), and the Ace of Spades in his pocket. The deck is then placed face down on the table. He memorizes the positions of the Aces and responds differently based on the spectator's choice. Note: perform this trick only once for the same person.

TRICK 18

MATÉRIEL

Regular cards.

EFFECT

Locate two cards that match the hidden card.

ROUTINE

The magician displays his deck of cards face-up and face-down, announcing that he has removed a card, and the audience will help him find it. He places it face-down in front of him. He asks a spectator to cut the deck in two. He sets aside one of the packets. He asks the spectator to form two piles by placing a card to the left, then to the right, then to the left, and so on. Once the two piles are formed, he asks the spectator to turn over the first cards of the two packets: he reveals the hidden card. The cards revealed by the spectator indeed match the symbol and number of the hidden card!

SECRET

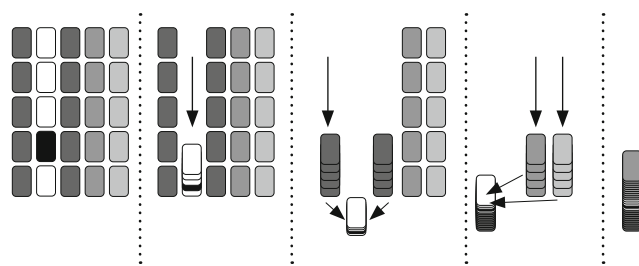
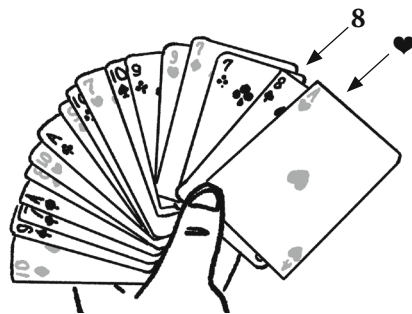
Before starting the trick, the magician removes all the jack/queen/king cards from the deck. He fans out the face-up cards and sets aside the card corresponding to the first two cards of his deck. In this example, he removes the 8 of hearts:

The first card corresponds to the suit (e.g., hearts).

The second card: remember the number (e.g., 8).

When he asks a spectator to cut the

deck, he sets aside the top pile of cards. The spectator only needs to form two piles by placing a card to the left, then to the right, then to the left, and so on. The two cards on top will always be those corresponding to the suit and number of the card set aside at the beginning. During preparation, if the two cards in the fan are of the same suit or number, the magician will not be able to hide the corresponding card. Therefore, he will choose two other cards.



TRICK 19

MATÉRIEL

25 Regular cards.

EFFECT

Find the card chosen by the audience.

ROUTINE

The magician shuffles the cards and places them face up on the table, forming 5 columns, row by row, from left to right. He asks a spectator to choose a card and show him the column in which

that card is located. The magician collects that column from top to bottom to form a deck. Then he collects 2 more columns from top to bottom and integrates them into the first card deck by placing them underneath. He still collects the last two columns from top to bottom and places them on top of the card deck. He forms 5 columns again as at the beginning and asks the audience again to show him the column where the card is located. He collects the cards from that column and proceeds as before. Now he has all the cards in his

hand. He blows on them and announces that the number 13 has always been lucky for him. He turns over the first 13 cards of the deck, one by one. The thirteenth card is the one chosen by the spectator.

SECRET

There is no secret for this trick.

The magician has 25 cards and proceeds step by step with the card manipulation.

TRICK 20

MATÉRIEL

4 cards, King, with red or blue backs.

EFFECT

Find the card chosen by the audience.

ROUTINE

The magician presents the 4 king cards and invites the audience to choose one. The person chooses and

places their card among the other 3. The magician suggests shuffling the cards and laying them out in a line on the table. He announces that he has the power to find the king chosen by the audience. He passes his hands over the cards and stops at one card... He turns it over: it's indeed the king chosen by the spectator.

SECRET

The trick uses the 4 kings from the deck. Position them all in a line on the table, with the moon on the left and the sun on the right. When the spectator selects one of the 4 kings and the magician takes back the remaining 3 kings on the table, he turns them 180° in his hand. This way, the only king with the moon on the left and the sun on the right is inevitably the one the magician is looking for.

12 GROSSE KARTEN

Auf der Rückseite dieser großen Karten verbergen sich leicht merkbare grafische Hinweise, die es dem Magier ermöglichen, immer zu wissen, welches Tier, welche Figur oder welcher Gegenstand sich dahinter verbirgt.



Die Zähne des
Schädels



Der Hut des Magiers



Der Schnabel der
Krähe



Der Rauch des
Destillierkolbens



Die Beine der Spinne



Die Flügel der
Fledermaus



Die Zunge und der
Schwanz
der Schlange



Die Ohren der Katze



Die Augen der Eule



Der lange Schwanz
der Ratte



Der Henkel des
Kessels



Der Stern, einfach

TRICK 1

MATÉRIEL

5 große Karten Ihrer Wahl.

EFFEKT

Finde die vom Publikum ausgewählte Karte.

ABLAUF

Der Magier zeigt dem Publikum die 5 Karten und gibt sie weiter. Er fordert das Publikum auf, eine Karte auszuwählen und laut zu benennen. Er sammelt die Karten ein, dreht das Deck um und mischt es. Das Deck in der Hand, bewegt er die Karten einzeln wie folgt: Er verschiebt die oberste Karte nach unten, die nächste auf den Tisch, dann die nächste nach unten und so weiter. Wenn ihm nur noch eine Karte in den Händen bleibt, verkündet er, dass er bereits weiß, dass es die vom Publikum gewählte Karte ist! Er dreht sie um, und tatsächlich ist es die gewählte Karte!

GEHEIMNIS

Wenn der Magier die Karten verdeckt mischt, identifiziert er

mit dem grafischen Hinweis, wo sich die vom Publikum gewählte Karte befindet, und platziert sie in der Mitte der anderen 4 Karten. Er muss sie nur noch wie folgt bewegen: Er verschiebt die oberste Karte nach unten, die nächste auf den Tisch, dann die nächste nach unten und so weiter. Die letzte verbleibende Karte wird immer die vom Publikum gewählte Karte sein.

TRICK 2

MATÉRIEL

12 große Karten.

EFFEKT

Finde die vom Publikum ausgewählte Karte.

ABLAUF

Der Magier zeigt dem Publikum die 12 Karten. Das Publikum wählt eine aus und gibt dem Magier die Wahl bekannt. Er bittet das Publikum, die Karten zu mischen und verdeckt auf dem Tisch auszubreiten. Er erklärt, dass er über magische

Kräfte verfügt und die vom Publikum gewählte Karte finden kann. Er führt seine Hände über die Karten; sie stoppen und zittern über einer Karte. Der Magier erklärt dann, dass die vom Publikum gewählte Karte tatsächlich diese ist, und er dreht sie zur Bestätigung um.

GEHEIMNIS

Wenn der Magier seine Hände über die Karten führt, hat er genügend Zeit, die graphischen Hinweise auf den Karten diskret zu lesen, und muss nur seine Hände zittern lassen, wenn er die vom Publikum gewählte Karte erkannt hat.

TRICK 3

MATÉRIEL

12 große Karten.

EFFEKT

Finde die vom Publikum ausgewählte Karte.

ABLAUF

Der Magier zeigt dem Publikum die 12 Karten, die fächerförmig verdeckt sind. Das Publikum wählt eine aus, zeigt darauf, und der Magier fragt, ob sie sich sicher über ihre Wahl sind. Wenn dies bestätigt wird, nimmt die Person aus dem Publikum die Karte, schaut sie an, zeigt sie anderen Zuschauern und legt sie an eine beliebige Stelle im Fächer, den ihr der Magier reicht. Der Magier mischt die Karten und positioniert sie diesmal fächerförmig offen. Er erklärt, dass er die vom Zuschauer gewählte Karte kennt, und es ist...

GEHEIMNIS

Wenn der Magier den Zuschauer auffordert, eine Karte zu wählen und darauf zu zeigen, identifiziert er in diesem Moment den grafischen Hinweis. Er weiß also sofort, welche Karte das Publikumsmitglied gewählt hat. Alles, was er nun noch tun muss, ist, sie zu benennen.

TRICK 4

MATÉRIEL

12 große Karten.

EFFEKT

Enthülle die vom Publikum gewählte Karte.

ABLAUF

Der Magier zeigt dem Publikum die Karten, mischt sie und erklärt, dass es 12 Karten gibt, von denen jede einer Stunde entspricht, in der etwas Magisches passiert. Er hält die Karten verdeckt in seiner Hand. Er bittet einen Zuschauer, an eine Stunde zwischen 1 und 12 zu denken. Der Magier erklärt dann, dass die Person so viele Karten nacheinander unter das Deck durchgehen muss, wie die gewählte Stunde. Als Beispiel nennt er "2 Uhr", schiebt also 1 Karte darunter, dann eine zweite. Er reicht das Deck dem Zuschauer und bittet ihn, dasselbe zu tun. In der Zwischenzeit schaut der Magier nicht hin. Er nimmt das Deck zurück und erklärt, dass er nun alle Karten einzeln zeigen wird, und bittet die Person, sich das magische Element zu merken,

das ihrer gewählten Stunde entspricht. Der Magier geht die 12 Karten nacheinander durch und erklärt am Ende, dass er die vom Zuschauer gewählte Stunde kennt und das entsprechende magische Element nennt.

GEHEIMNIS

Wenn der Magier erklärt, dass die Anzahl der unter das Deck geschobenen Karten der gewählten Stunde entspricht, und er ein Beispiel wie "2 Uhr" gibt, indem er nacheinander 2 Karten darunter schiebt, merkt er sich die Karte, die oben auf dem Deck landet, dank des grafischen Hinweises. Dann schiebt die Person aus dem Publikum die gewählte Anzahl von Karten nacheinander durch. Der Magier nimmt die Karten zurück und zeigt sie dem Publikum einzeln, beginnend von unten im Deck. Er zählt dabei laut jedes Mal, wenn er eine Karte durchgeht. Wenn er den grafischen Hinweis der Karte erkennt, die er sich gemerkt hat, erinnert er sich an die entsprechende Zahl. Nachdem er alle Karten dem Publikum gezeigt hat, verkündet er, dass der Zuschauer eine

bestimmte Stunde gewählt hat, und das entsprechende magische Element ist...

TRICK 5

MATÉRIEL

5 große Karten Ihrer Wahl.

EFFEKT

Finde die vom Publikum ausgewählte Karte.

ABLAUF

Der Magier hat 5 Karten in der Hand und breitet sie mit der Bildseite nach oben in einer Linie auf dem Tisch aus. Er bittet einen Zuschauer, eine Karte zu wählen, ohne sie zu zeigen. Er dreht alle Karten verdeckt um und erklärt, dass er sich umdrehen wird, um ihnen Zeit zu lassen, die Ausrichtung der gewählten Karte zu ändern (er gibt ein Beispiel, um diese Aktion zu zeigen, Abbildung 1). Der Magier dreht sich wieder zum Publikum, sammelt alle

Karten ein, mischt sie und platziert sie in einer Linie verdeckt auf dem Tisch. Er führt seine Hände über alle Karten. Sie bleiben bei einer Karte stehen. Der Magier setzt seinen Finger auf eine Karte und erklärt, ohne sie umzudrehen, dass das Publikum... genau diese Karte gewählt hat!

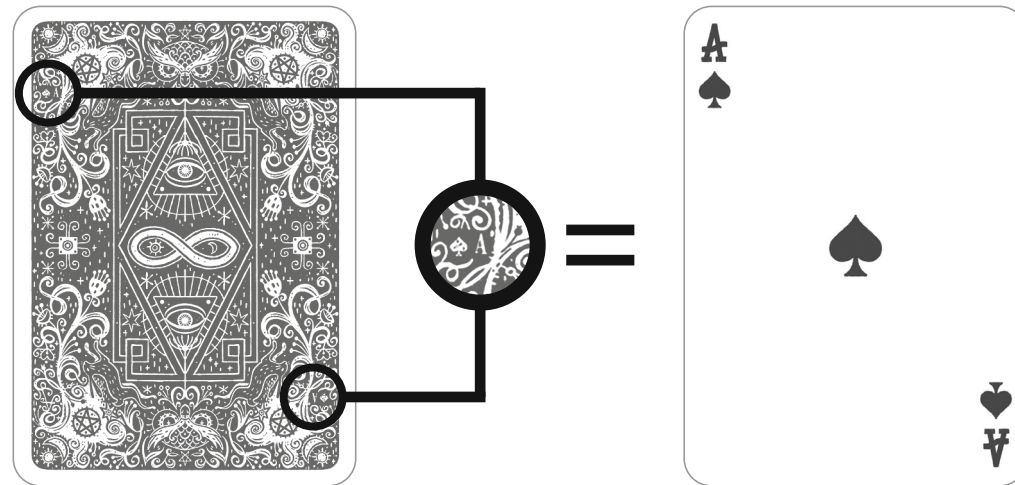
GEHEIMNIS

Bevor der Trick beginnt, stellt der Magier sicher, dass die 5 Karten mit Hilfe des zentralen Symbols von Sonne/Mond in die gleiche Richtung ausgerichtet sind. Wenn die Person aus dem Publikum die Ausrichtung der gewählten Karte ändert, erkennt der Magier dies leicht, da es die einzige Karte mit einem umgekehrten Sonne/Mond-Symbol auf der Rückseite ist. Alles, was er tun muss, ist das grafische Indiz zu lesen, um das vom Publikum gewählte Element zu kennen.

SPIELKARTEN-SET MIT 32 MARKIERTEN KARTEN

BLAUES DECK

Dieses Kartenspiel zeichnet sich dadurch aus, dass auf der Rückseite jeder Karte eine dezente Markierung vorhanden ist, die es dem Magier immer ermöglicht zu wissen, um welche Karte es sich handelt.



TRICK 6

MATÉRIEL

Markierte Karten.

EFFEKT

Nenne die Karten, bevor du sie umdrehst.

ABLAUF

Der Magier bittet das Publikum, das Kartenspiel zu mischen. Er nimmt das verdeckte Deck zurück. Er behauptet, eine Gabe zu haben und jede Karte erraten zu können. Er nimmt das verdeckte Deck in seine Hände und gibt den Wert jeder Karte an, bevor er sie umdreht.

GEHEIMNIS

Der Magier liest die Markierungen auf der Rückseite der markierten Karten. Für diesen Trick ist eine schnelle Ausführung entscheidend (hervorragende Übung, um den Code zu beherrschen).

TRICK 7

MATÉRIEL

Markierte Karten.

EFFEKT

Karten nach Symbol sortiert.

ABLAUF

Der Magier bittet jemanden aus dem Publikum, das Kartenspiel zu mischen. Dann bildet er 4 Stapel Karten (verdeckt). Sobald dies erledigt ist, dreht er sie um. Jeder Stapel entspricht einer Farbe...

GEHEIMNIS

Der Magier bildet Stapel von Karten basierend auf den geheimen Markierungen, die er auf der Rückseite der Karten liest.

TRICK 8

MATÉRIEL

Markierte Karten.

EFFEKT

Finde die vom Publikum ausgewählte Karte.

ABLAUF

Der Magier breitet sein Kartenspiel mit der Bildseite nach oben aus und lässt einen Zuschauer eine Karte auswählen. Der Zuschauer legt die Karte an die gewünschte Stelle zurück ins Deck. Der Magier schlägt vor, es zu mischen. Sobald gemischt, gibt der Zuschauer das Deck verdeckt an den Magier zurück. Der Magier blättert durch das Deck, bis er an einer Karte anhält, die dann als die vom Zuschauer gewählte Karte enthüllt wird.

GEHEIMNIS

Während der Magier die Karten durchblättert, nimmt er sich die Zeit, die geheimen Markierungen zu lesen und die gesuchte Karte zu identifizieren. Diese ABLAUF kann mit weniger Karten durchgeführt

werden, um es einfacher zu machen. Karte zu identifizieren. Diese ABLAUF kann mit weniger Karten durchgeführt werden, um es einfacher zu machen..

TRICK 9

MATÉRIEL

Markierte Karten.

EFFEKT

Finde die vom Publikum ausgewählte Karte.

ABLAUF

Der Magier bittet einen Zuschauer, das Kartenspiel zu mischen. Er nimmt das Deck wieder in die Hand, mit der Bildseite nach unten, bildet ein Fächer und bittet den Zuschauer, eine Karte zu wählen, ohne sie zu zeigen. Sobald sie memorisiert ist, bittet der Magier den Zuschauer, seine Karte oben auf das Deck zu legen. Er schneidet einmal ins Deck, mischt es, bläst darauf und

verkündet, dass er jetzt die vom Zuschauer gewählte Karte kennt. Er bildet ein Fächer mit der Bildseite nach oben und lässt eine einzige Karte auf den Tisch fallen. Es ist tatsächlich die vom Zuschauer gewählte Karte.

GEHEIMNIS

Wenn der Magier das gerade vom Zuschauer gemischte Deck wieder zurücknimmt, merkt er sich die oberste Karte, die er dank der geheimen Markierung kennt. Das ist die Schlüsselkarte. Der Magier mischt das Deck in großen Stapeln, ohne das Risiko einzugehen, die Schlüsselkarte von der vom Zuschauer gewählten Karte zu trennen. Wenn er die Karten mit der Bildseite nach oben fächert, erkennt er die Schlüsselkarte, die er sich gemerkt hat. Die Karte des Zuschauers wird immer links von der Schlüsselkarte sein.“ert, erkennt er die Schlüsselkarte, die er sich gemerkt hat. Die Karte des Zuschauers wird immer links von der Schlüsselkarte sein.

TRICK 10

MATÉRIEL

Markierte Karten + Angeschrägte Karten.

EFFEKT

Finde die vom Publikum ausgewählte Karte.

ABLAUF

Der Magier breitet das Kartenspiel mit rotem Rücken mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch aus. Er bittet einen Zuschauer, das Kartenspiel mit blauem Rücken zu mischen und eine Karte seiner Wahl verdeckt auf den Tisch zu legen. Der Magier behauptet, die Karte im Kartenspiel vor ihm finden zu können, die der Zuschauer ausgewählt hat. Er führt seine Hände über das Spiel, seine Hände zittern und bleiben an einer Karte stehen. Der Magier nimmt diese Karte aus dem Spiel und dreht die vom Zuschauer gewählte Karte um - es ist tatsächlich die gleiche.

GEHEIMNIS

Bei diesem Trick wird ein Spiel mit schrägem Rücken (roter Rücken) verwendet, als wäre es ein normales Spiel. Wenn der Zuschauer seine Karte auswählt und verdeckt vor den Magier legt (mit blauem Rücken), hat der Magier genügend Zeit, den grafischen Hinweis zu lesen. Alles, was übrig bleibt, ist diese Karte im aufgefächerten Spiel mit rotem Rücken zu finden. Der Trick kann mit weniger Karten durchgeführt werden, um es einfacher zu machen. In solchen Fällen sicherstellen, dass dieselben Karten in beiden Spielen verwendet werden.

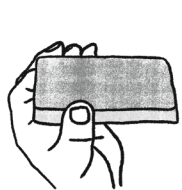
32-ANGESCHRÄGTE KARTEN-DECK

ROTES DECK

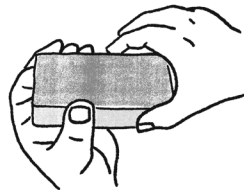


Dieses schräge Kartenspiel hat die Besonderheit, dass eine Seite schmaler ist als die andere. Dieser Unterschied von weniger als einem Millimeter ist vollständig unsichtbar.

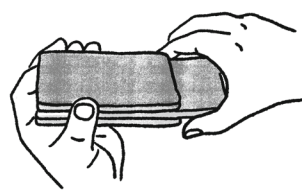
GEHEIMNIS
WENN EINE ODER MEHRERE KARTEN IM DECK IN
ENTGEGENSETZTER RICHTUNG POSITIONIERT SIND.



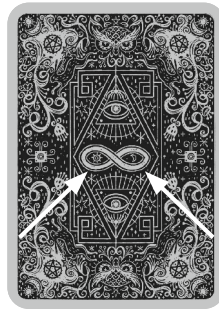
Halten Sie den unteren Teil des Decks an beiden Seiten fest.



Und schieben Sie die andere Hand, während Sie die Karten leicht zusammendrücken, entlang des Decks.



Nur die Karte(n), die in die entgegengesetzte Richtung zeigen, gleiten.



Bevor Sie eine Runde beginnen, ist es immer wichtig, darauf zu achten, dass alle Karten ordentlich in dieselbe Richtung gestapelt sind. Um zu überprüfen, ist es sehr einfach: die Sonne ist immer links, und der Mond.

TRICK 11

MATÉRIEL
Angeschrägte Karten.

EFFEKT
Sortieren der Karten nach Farben.

ABLAUF
Der Magier zeigt, dass die Karten in seinem Kartenspiel gut gemischt sind. Er verkündet, dass er die Kraft hat, sie nach Farben zu gruppieren. Er führt einen Kartenrutsch durch und legt die beiden gerade erst erstellten Kartenstapel auf den Tisch. Die Karten sortieren sich von selbst nach Farben.

GEHEIMNIS
Bevor er beginnt, werden die Karten nach Farben sortiert. Die beiden farbigen Decks sind gegenläufig positioniert. Wenn der Magier den Kartenrutsch durchführt, gruppieren sie sich automatisch nach Farben.

TRICK 12

MATÉRIEL
Angeschrägte Karten.

EFFEKT
Finde die vom Publikum ausgewählte Karte.

ABLAUF
Der Magier präsentiert sein Kartenspiel vor dem Publikum, indem er es aufgefächert mit der Bildseite nach unten zeigt, und lässt einen Zuschauer eine Karte wählen. Der Zuschauer merkt sich die Karte und legt sie an die gewünschte Stelle zurück ins Deck. Der Magier mischt die Karten, bläst darauf und zeigt die vom Zuschauer gewählte Karte.

GEHEIMNIS
Anfangs zeigen alle Karten in die gleiche Richtung. Es ist der Moment, wenn der Zuschauer seine Karte merkt und der Magier sein aufgefächertes Deck zu einem Stapel zusammenführt, dass er das Deck dreht. Die Karten zeigen nun alle in die entgegengesetzte Richtung der Karte des Zuschauers. Der Magier

führt einen Kartenrutsch durch, bei dem es sich um die vom Zuschauer gewählte Karte handelt.

TRICK 13

MATÉRIEL
Angeschrägte Karten.

EFFEKT
Die letzte Karte des Stapels ändert sich, ohne dass das Publikum etwas bemerkt.

ABLAUF
Der Magier zeigt die letzte Karte des Kartenspiels und bittet das Publikum, sie laut zu nennen. Er behauptet, diese Karte ändern zu können. Er legt das Kartenspiel verdeckt, bläst darauf und zieht die letzte Karte heraus. Die Karte hat sich geändert.

GEHEIMNIS
Alle Karten zeigen in die gleiche Richtung, außer der vorletzten

Karte. Wenn der Magier die letzte Karte herauszieht, nimmt er in Wirklichkeit die vorletzte Karte heraus (die in entgegengesetzter Richtung zeigt). Das Publikum hat den Eindruck, dass es die letzte Karte ist, die sich geändert hat.

TRICK 14

MATÉRIEL
Angeschrägte Karten.

EFFEKT
Erscheinen der 4 Könige.

ABLAUF
Der Magier breitet sein Kartenspiel mit der Bildseite nach oben aus und zieht die 4 Könige heraus. Er fragt das Publikum, wohin es möchte, dass er die 4 Könige wieder einfügt. Nachdem die 4 Karten wieder eingeführt wurden, sammelt der Magier die Karten zu einem Paket und lädt das Publikum ein, sie zu mischen. Er konzentriert sich, schiebt die Karten und offenbart das Erscheinen der 4 Könige.

GEHEIMNIS

Alle Karten zeigen in die gleiche Richtung. Wenn der Magier die 4 Könige wieder einführt, ändert er diskret die Richtung dieser 4 Karten. Die 4 Könige zeigen nun in die entgegengesetzte Richtung der anderen Karten. Er muss nur das Kartenspiel aufblättern, um die 4 Könige wieder erscheinen zu lassen.

TRICK 15

MATÉRIEL

Angeschrägte Karten.

EFFEKT

Die 4 Assen oben auf den Kartenstapel legen.

ABLAUF

Der Magier zeigt sein Kartenspiel und zieht die 4 Assen heraus, die er auf den Tisch legt. Er bittet das Publikum, 4 verschiedene Stellen zu nennen, an denen die 4 Assen wieder

eingeführt werden sollen. Er mischt sein Kartenspiel mehrmals, bläst auf die Oberseite des Kartenspiels und erklärt, die 4 Assen oben auf dem Kartenspiel gruppiert zu haben. Er dreht die ersten 4 Karten des Kartenspiels nacheinander um, und tatsächlich sind es die 4 Assen.

GEHEIMNIS

Anfangs sind alle Karten in die gleiche Richtung angeordnet. Bevor der Magier die 4 Assen wieder in sein Kartenspiel einfügt, ändert er diskret die Ausrichtung des Kartenspiels in seinen Händen. Wenn er sein Kartenspiel mehrmals mischt, schiebt er die Karten, die "in entgegengesetzter Richtung" sind, entlang des Kartenspiels und bringt die 4 Assen wieder nach oben auf das Kartenspiel.

TRICK 16

MATÉRIEL

Angeschrägte Karten.

EFFEKT

Der Magier lässt alle Karten fallen, außer der vom Zuschauer gewählten.

ABLAUF

Der Magier breitet sein Kartenspiel mit der Bildseite nach unten aus und bittet ein Mitglied des Publikums, eine Karte auszuwählen. Er bittet sie, sich die Karte zu merken und sie an beliebiger Stelle wieder ins Kartenspiel zu legen. Der Magier mischt mehrmals und fragt den Zuschauer, welche Karte er gewählt hat. Sobald sie es sagen, lässt der Magier die Karten auf den Tisch fallen, alle außer einer, die vom Zuschauer gewählte Karte ist.

GEHEIMNIS

Zu Beginn der ABLAUF zeigen alle 4 Karten in die gleiche Richtung. Während der Zuschauer seine Karte merkt, sammelt der Magier die Karten

in seiner Hand und dreht den Stapel um 180°. Die vom Zuschauer ins Kartenspiel zurückgelegte Karte ist die einzige, die in entgegengesetzter Richtung zeigt. Der Magier mischt das Kartenspiel mehrmals und schiebt am Ende mit seinen Fingern entlang des Kartenspiels. Nur eine Karte steigt auf. Er muss nur eine magische Geste machen und alle Karten fallen lassen, außer derjenigen, die aufgestiegen ist, nämlich die vom Zuschauer gewählte Karte.

32-KARTEN-DECK, ROT ODER BLAU

Diese beiden Kartenspiele können auch ohne Tricks als normale Spielkarten verwendet werden.

TRICK 17

MATÉRIEL

Normale Karten.

EFFEKT

Die As-Karte wird gefunden.

ABLAUF

Der Magier präsentiert sein Kartenspiel in einem verdeckten Stapel. Er bittet einen Zuschauer, eine

Farbe der Assen zu wählen. Abhängig von seiner Wahl reagiert der Magier unterschiedlich:

Wenn die Wahl das Karo-Ass ist, bittet er die Person, sehr intensiv über diese Farbe nachzudenken, damit ihre Karte an die Spitze des Stapels steigt. Er dreht die erste Karte um: das Karo-Ass erscheint.

Wenn die Wahl das Kreuz-Ass ist, erklärt er, dass eine Zauberformel helfen wird, die gewählte Karte zu finden. Er buchstabiert ein neunbuchstabiges Wort, zum Beispiel MAGIC CARD. Für jeden buchstabierten Buchstaben dreht er eine Karte vom oberen Stapel um und legt sie neben den Stapel. Die zuletzt umgedrehte Karte ist das Kreuz-Ass.

Wenn die Wahl das Herz-Ass ist, erklärt er, dass jeder es bevorzugt und es sehr einfach zu finden ist. Er breitet alle Karten verdeckt auf dem Tisch aus, und nur eine wird aufgedeckt: es ist das Herz-Ass.

Wenn die Wahl das Pik-Ass ist, erklärt er, dass dieses selten bei den anderen

bleibt. Er sagt, er spüre etwas in seiner Tasche: es ist das Pik-Ass.

GEHEIMNIS

Bevor er beginnt, bereitet der Magier seine Karten vor. Er entfernt die vier Assen aus dem Kartenspiel. Er hält den Rest der Karten verdeckt in seinen Händen. Er setzt die vier Assen in das Kartenspiel wie folgt ein: Karo-Ass oben auf dem Stapel, Kreuz-Ass an neunter Stelle von oben im Stapel, wobei das Karo-Ass gerade eingesetzt wurde, Herz-Ass irgendwo im Stapel nach dem Kreuz-Ass und mit entgegengesetzter Richtung zu den anderen Karten (= aufgedeckt), und Pik-Ass in seiner Tasche. Das Kartenspiel wird dann verdeckt auf den Tisch gelegt. Er merkt sich die Positionen der Assen und reagiert entsprechend auf die Wahl des Zuschauers. Hinweis: Führen Sie diesen Trick nur einmal für dieselbe Person durch.

TRICK 18

MATÉRIEL

Normale Karten.

EFFEKT

Finde zwei Karten, die zur versteckten Karte passen.

ABLAUF

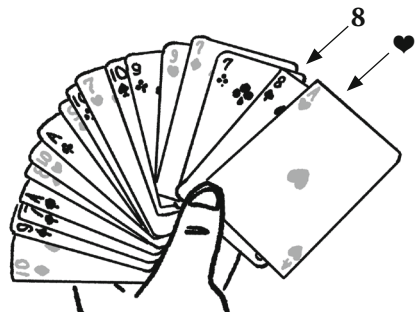
Der Magier zeigt sein Kartenspiel mit Vorder- und Rückseite und kündigt an, dass er eine Karte entfernt hat, und das Publikum wird ihm helfen, sie zu finden. Er legt sie verdeckt vor sich hin. Er bittet einen Zuschauer, das Deck in zwei Hälften zu schneiden. Er legt einen der Stapel beiseite. Er bittet den Zuschauer, zwei Stapel zu bilden, indem er eine Karte nach links legt, dann nach rechts, dann nach links usw. Sobald die beiden Stapel gebildet sind, bittet er den Zuschauer, die ersten Karten der beiden Stapel umzudrehen: Er enthüllt die versteckte Karte. Die vom Zuschauer enthüllten Karten entsprechen tatsächlich dem Symbol und der Nummer der versteckten Karte!

GEHEIMNIS

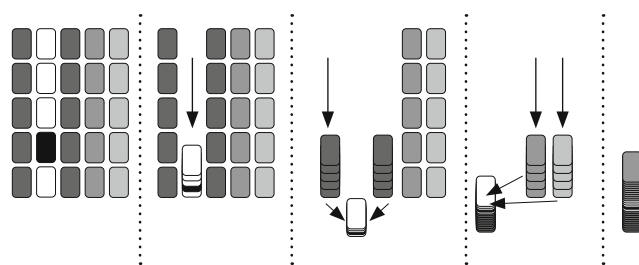
Bevor der Trick beginnt, entfernt der Magier alle Bube/Dame/König-Karten aus dem Deck. Er breitet die aufgedeckten Karten aus und legt die Karte beiseite, die den ersten beiden Karten seines Decks entspricht. In diesem Beispiel nimmt er die 8 der Herzen:

Die erste Karte entspricht der Farbe (z.B. Herzen).

Die zweite Karte: Die Zahl merken (z.B. 8).



Wenn er einen Zuschauer bittet, das Deck zu schneiden, legt er den oberen Stapel Karten beiseite. Der Zuschauer muss nur zwei Stapel bilden, indem er eine Karte nach links legt, dann nach rechts, dann nach links usw. Die beiden obersten Karten entsprechen immer der Farbe und Zahl der Karte, die zu Beginn beiseite gelegt wurde. Während der Vorbereitung, wenn die beiden Karten im Fächer die gleiche Farbe oder Zahl haben, kann der Magier die entsprechende Karte nicht verbergen. Daher wählt er zwei andere Karten.



TRICK 19

MATÉRIEL

25 Normale Karten.

EFFEKT

Finde die vom Publikum ausgewählte Karte.

ABLAUF

Der Magier mischt die Karten und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch, indem er 5 Spalten bildet, Reihe für Reihe von links nach rechts.

Er bittet einen Zuschauer, eine Karte auszuwählen und ihm die Spalte zu zeigen, in der sich diese Karte befindet. Der Magier sammelt diese Spalte von oben nach unten ein, um ein Deck zu bilden. Dann sammelt er 2 weitere Spalten von oben nach unten ein und integriert sie in das erste Kartendeck, indem er sie darunter legt. Er sammelt immer noch die beiden letzten Spalten von oben nach unten ein und legt sie oben auf das Kartendeck. Er bildet erneut 5 Spalten wie zu Beginn und bittet das Publikum erneut, ihm die Spalte zu

zeigen, in der sich die Karte befindet. Er sammelt die Karten dieser Spalte ein und fährt wie zuvor fort. Jetzt hat er alle Karten in der Hand. Er haucht darauf und kündigt an, dass für ihn die Zahl 13 immer Glück gebracht hat. Er dreht die ersten 13 Karten des Decks um, eine nach der anderen. Die dreizehnte Karte ist die vom Zuschauer gewählte.

GEHEIMNIS

Für diesen Trick gibt es kein Geheimnis. Der Magier hat 25 Karten und geht schrittweise mit der Kartenumordnung vor.

TRICK 20

MATÉRIEL

4 Karten, König, mit roter oder blauer Rückseite.

EFFEKT

Finde die vom Publikum ausgewählte Karte.

ABLAUF

Der Magier präsentiert die 4 Königs Karten und lädt das Publikum ein, einen auszuwählen. Die Person wählt aus und platziert ihre Karte unter den anderen 3. Der Magier schlägt vor, die Karten zu mischen und sie auf dem Tisch in einer Linie auszulegen. Er kündigt an, dass er die Kraft hat, den vom Publikum gewählten König zu finden. Er führt seine Hände über die Karten und stoppt bei einer Karte... Er dreht sie um: Es ist tatsächlich der vom Zuschauer gewählte König.

GEHEIMNIS

Der Trick verwendet die 4 Könige aus dem Kartenspiel. Positionieren Sie sie alle in die gleiche Richtung, mit dem Mond auf der linken Seite und der Sonne auf der rechten Seite. Wenn der Zuschauer einen der 4 Könige auswählt und der Magier die verbleibenden 3 Könige auf dem Tisch zurücknimmt, dreht er sie in seiner Hand um 180°. Auf diese Weise ist der einzige König mit dem Mond auf der linken Seite und der Sonne auf der rechten Seite zwangsläufig derjenige, den der Magier sucht.

12 CARTAS GRANDES

En el reverso de las cartas grandes se esconden pistas gráficas muy fáciles de memorizar. El mago siempre sabe qué animal, personaje u objeto está detrás.



Los dientes del cráneo



El sombrero del mago



El pico del cuervo



El humo del alambique



Las patas de la araña



Las alas del murciélago



La lengua y la cola de la serpiente



Las orejas del gato



Los ojos del búho



La larga cola de la rata



La asa del caldero



La estrella, simplemente

TRUCO 1

MATÉRIEL

5 cartas grandes a elegir.

EFEECTO

Busca la carta elegida por el público.

RUTINA

El mago muestra las 5 cartas al público. Pide al público que elija una y la nombre en voz alta. Recoge las cartas, da la vuelta al mazo y lo baraja. Con la baraja en la mano, baraja las cartas de una en una de la siguiente manera: mueve la carta superior a la parte inferior, la siguiente a la mesa, luego la siguiente a la parte inferior, luego a la mesa y así sucesivamente. Cuando sólo le queda una carta en las manos, anuncia que ya sabe que es la carta que ha elegido el público. Le da la vuelta: ¡es esa carta!

SECRETO

Cuando el mago baraja las cartas boca abajo, utiliza la pista gráfica para localizar la carta elegida por el público y la coloca en medio de las otras 4 cartas. Todo lo que tiene que

hacer es moverlas de la siguiente manera: mueve la carta superior debajo, la siguiente sobre la mesa, luego la siguiente debajo, luego sobre la mesa y así sucesivamente. La última carta restante será siempre la carta elegida por el público. La carta elegida por el público.

TRUCO 2

MATÉRIEL

12 cartas grandes.

EFEECTO

Busca la carta elegida por el público.

RUTINA

El mago muestra las 12 cartas al público. El público elige una y anuncia su elección al mago. El mago pide al público que baraje las cartas y las ponga boca abajo sobre la mesa. Explica que tiene poderes mágicos y que puede encontrar la carta elegida por el público. Pasa las manos por encima de las cartas, éstas se detienen y se agitan sobre una carta. El mago declara entonces que la carta elegida

por el público es la correcta y le da la vuelta para confirmarlo.

SECRETO

Cuando el mago pasa las manos por encima de las cartas, tiene tiempo de sobra para leer discretamente las pistas gráficas de las cartas y sólo tiene que agitar las manos cuando haya reconocido la carta elegida por el público.

TRUCO 3

MATÉRIEL

12 grandes cartes.

EFEECTO

Busca la carta elegida por el público.

RUTINA

El mago muestra las 12 cartas al público boca abajo. El público elige una y la señala. El mago pregunta si están seguros de su elección. En caso afirmativo, el espectador coge esa carta, la mira, la enseña a los demás espectadores y la vuelve a colocar donde quería en el

abanico que le entrega el mago. El mago baraja las cartas y esta vez las vuelve a poner boca arriba en el abanico. Declara que conoce la carta elegida por el espectador y es...

SECRETO

Cuando el mago pide al espectador que elija una carta y la señale, es cuando descubre la pista gráfica. El mago sabe inmediatamente qué carta ha elegido el espectador. Sólo tiene que nombrarla.

TRUCO 4

MATÉRIEL

12 grandes cartes.

EFEECTO

Pide al público que elija un número entre 1 y 12 y encontrarlo.

RUTINA

El mago muestra las cartas al público, las baraja y explica que hay 12 cartas y que cada una corresponde a un momento en el que ocurre algo. Sostiene las cartas boca abajo en la

mano. Pide a un espectador que piense una hora en su cabeza (entre 1 y 12). A continuación, el mago explica que el espectador tendrá que pasar una a una tantas cartas por debajo de la baraja como horas falten para la hora elegida. Pone 2 horas como ejemplo, así que pasa 1 carta por debajo y luego una segunda. Entrega la baraja al espectador y le pide que haga lo mismo. Durante este tiempo, el mago no mira. Vuelve a coger la baraja y explica que ahora va a mostrar al espectador todas las cartas una a una y le pide que memorice el elemento mágico que corresponde a su tiempo. El mago pasa entonces las 12 cartas una a una y declara al final que conoce la hora elegida por el espectador y que corresponde a un elemento mágico que nombra.

SECRETO

Cuando el mago explica que hay que pasar el número de cartas por debajo del paquete correspondiente al tiempo elegido por el público, y pone el ejemplo de 2 horas pasando 2 cartas por debajo una tras otra, memoriza qué carta está encima del paquete gracias a la

pista gráfica. La persona del público pasa entonces una a una el número de cartas de la hora elegida. El mago coge las cartas y las muestra al público una a una, empezando por la que está al final de la baraja. Sólo ve el dorso de las cartas. Cuenta en voz alta cada vez que pasa una carta. Cuando ve la indicación gráfica de la carta que ha memorizado, retiene el número correspondiente. Una vez mostradas todas las cartas al público, anuncia que el público ha elegido tal o cual momento y que el elemento mágico correspondiente es...

TRUCO 5

MATÉRIEL

5 cartas grandes a elegir.

EFEECTO

Busca la carta elegida por el público.

UTINA

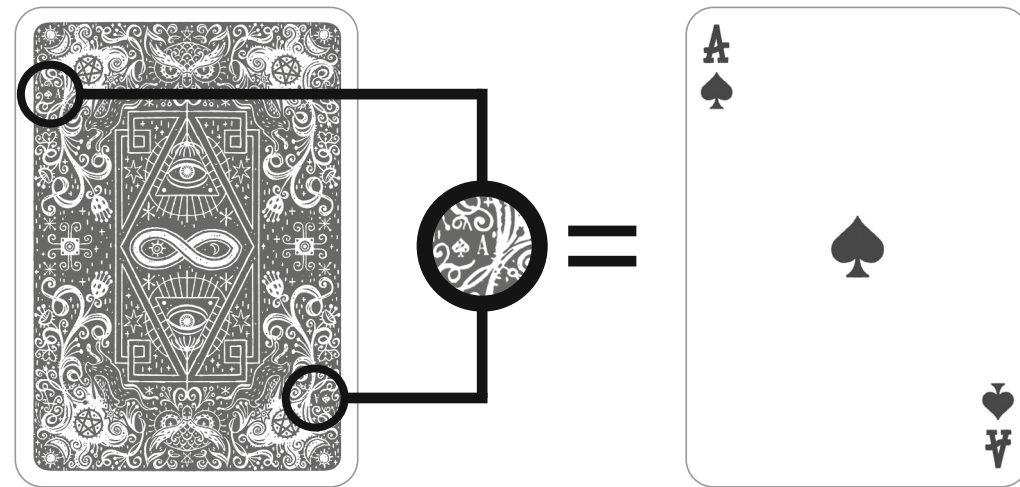
El mago tiene 5 cartas en la mano y las extiende boca arriba sobre la mesa formando una línea. Pide a un espectador que elija una carta sin mostrarla. Pone todas las cartas boca abajo y explica que va a darse la vuelta para dar tiempo al espectador a cambiar la dirección de la carta que ha elegido (pone un ejemplo para mostrar claramente esta acción. fig 1). El mago vuelve a ponerse de cara al público, recoge todas las cartas, las baraja y las vuelve a colocar boca abajo en fila sobre la mesa. Pasa las manos por encima de todas las cartas. Se detienen sobre una carta. El mago coloca el dedo sobre una carta y declara sin darle la vuelta que el público ha elegido... ¡es la carta que el público había elegido!

SECRETO

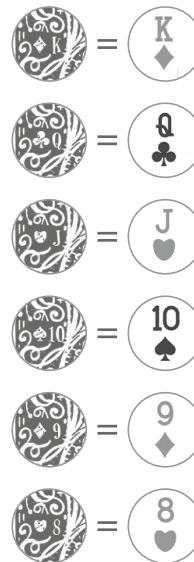
Antes de empezar el truco, el mago se asegura de que las 5 cartas están dispuestas en la misma dirección, utilizando como guía el pictograma central de la luna y el sol. Cuando un espectador cambia el sentido de la carta que ha elegido, el mago la descubre muy fácilmente, ya que es la única que tiene el dorso con el pictograma luna/sol central invertido. Sólo tiene que leer la pista gráfica para saber qué elemento ha elegido el público.

"JUEGO DE 32 CARTAS MARCADAS Baraja azul

Una característica especial de esta baraja es la discreta marca en el dorso de cada carta, para que el mago sepa siempre de qué carta se trata.



Otros ejemplos



Truco 6

MATÉRIEL

Cartas marcadas.

EFEECTO

Nombra las cartas antes de darles la vuelta.

RUTINA

El mago pide al público que baraje la baraja. Toma la baraja boca abajo. Declara que tiene un don y que puede adivinar cada carta. Toma la baraja boca abajo en sus manos e indica el valor de cada carta antes de darle la vuelta.

SECRETO

El mago lee las pistas del dorso de las cartas marcadas. Para este truco, la rapidez de ejecución es muy importante (un excelente ejercicio para dominar el código).

Truco 7

MATÉRIEL

Cartas marcadas.

EFEECTO

Cartas ordenadas por símbolo.

RUTINA

El mago pide a un miembro del público que baraje su baraja. A continuación, forma 4 montones de cartas (boca abajo). Cuando termina, les da la vuelta. Cada montón corresponde a un color...

SECRETO

El mago forma montones de cartas según las marcas secretas que lee en el dorso de las cartas.

Truco 8

MATÉRIEL

Cartas marcadas .

EFEECTO

Busca la carta elegida por el público.

RUTINA

El mago extiende su baraja boca arriba y hace que un espectador elija una carta. El espectador vuelve a poner la carta en la baraja donde quiere. El mago se ofrece a barajar el mazo. Una vez barajada, el espectador devuelve la baraja al mago boca abajo. El mago retira la baraja hasta que se detiene en una carta, a la que da la vuelta. Esta es la carta elegida por el espectador.

SECRETO

A medida que el mago va retirando las cartas, se toma el tiempo de leer la marca secreta y encuentra la carta que busca. El truco se puede realizar con menos cartas para hacerlo más fácil.

Truco 9

MATÉRIEL

Cartas marcadas.

EFEECTO

Busca la carta elegida por el público.

RUTINA

El mago pide a un espectador que baraje la baraja. Coge la baraja boca abajo, forma un abanico y pide al espectador que elija una carta sin enseñársela. Una vez que el espectador ha memorizado la carta, el mago le pide que la vuelva a poner encima de la baraja. Corta el mazo una vez, lo baraja, sopla y anuncia que ya conoce la carta elegida por el espectador. Forma un abanico boca arriba y deja caer una sola carta sobre la mesa. Es la carta elegida por el espectador.

SECRETO

Cuando el mago recupera el mazo de cartas que acaba de barajar el espectador, memoriza la carta superior que conoce gracias a la marca secreta. Esta es la carta clave. El mago baraja la baraja en grandes paquetes sin correr el riesgo de separar

la carta clave de la carta elegida por el espectador. Cuando abre en abanico las cartas boca arriba, localiza la carta clave que ha memorizado. La carta del espectador estará siempre a la izquierda de la carta clave.

de la baraja, sacudiendo las manos y deteniéndose en una carta. El mago saca esta carta de la baraja y da la vuelta a la carta elegida por el espectador: es la misma.

SECRETO

En este truco, la baraja de cartas biseladas (dorso rojo) se utiliza como una baraja normal. Cuando el espectador elige y coloca su carta (dorso azul) boca abajo delante del mago, tiene tiempo de sobra para leer la pista gráfica. Todo lo que tiene que hacer ahora es encontrar la carta en la baraja extendida boca arriba.

Truco 10

MATÉRIEL

Cartas marcadas + baraja de cartas biseladas.

EFEECTO

Busca la carta elegida por el público.

ROUTINE

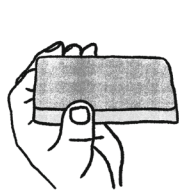
El mago pone la baraja con el dorso rojo boca abajo sobre la mesa. Pide a un espectador que baraje la baraja de dorso azul y coloque una carta de su elección boca abajo sobre la mesa. El mago declara que puede encontrar la carta elegida por el espectador en la baraja que tiene delante... Pasa las manos por encima

BARAJA DE 32 CARTAS BISELADAS

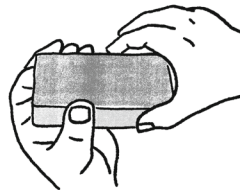
BARAJA ROJA



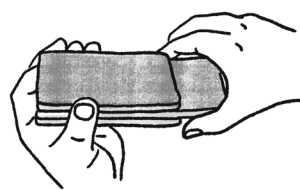
Esta baraja de cartas biseladas tiene la particularidad de tener un lado más estrecho que el otro. Esta diferencia, inferior a un milímetro, es completamente invisible.



Sujeta la parte inferior de la baraja con ambos lados.

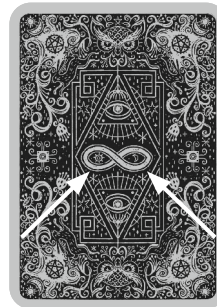


Y desliza la otra mano ligeramente las cartas a lo largo de la baraja.



Solo la o las cartas que están en la dirección opuesta se deslizan.

SECRETO
CUANDO UNA O MÁS CARTAS ESTÁN POSICIONADAS EN LA BARAJA MIRANDO EN DIRECCIÓN OPUESTA.



Antes de comenzar, siempre es importante asegurarse de que todas las cartas estén apiladas en la misma dirección. Para verificar, es muy simple: el sol siempre está a la izquierda y la luna.

TRUCO 11

MATÉRIEL
Cartas biseladas.

EFEECTO
Ordena las cartas por colores.

RUTINA
El mago muestra que las cartas de su baraja están bien barajadas. Anuncia que tiene el poder de agruparlas por colores. Procede a deslizar las cartas y coloca sobre la mesa las 2 barajas que acaba de formar. Las cartas se han ordenado por colores.

SECRETO
Antes de empezar, las cartas se ordenan por colores. Las 2 barajas se colocan en direcciones opuestas. Cuando el mago desliza las cartas. Se agrupan automáticamente por colores.

TRUCO 12

MATÉRIEL
Cartas biseladas.

EFEECTO
Busca la carta elegida por el público.

RUTINA
El mago extiende su baraja boca abajo hacia el público y le pide que elija una carta. El espectador memoriza la carta y la vuelve a colocar en la baraja en el lugar deseado. El mago baraja las cartas, sopla sobre ellas y hace aparecer la carta elegida por el espectador.

SECRETO
Al principio, las cartas están todas boca arriba. Cuando el espectador memoriza su carta y el mago vuelve a poner su abanico en el montón, gira la baraja. Las cartas están entonces todas en sentido contrario a la carta del espectador. A continuación, el mago desliza la carta elegida por el espectador.

TRUCO 13

MATÉRIEL
Cartas biseladas.

EFEECTO
La última carta de la baraja cambia sin que el público se dé cuenta.

RUTINA
El mago muestra la última carta de la baraja y pide al público que la nombre en voz alta. Declara que puede cambiar esta carta. Vuelve a poner la baraja boca abajo, sopla sobre ella y retira la última carta. La carta ha cambiado.

SECRETO
Se ponen todas las cartas boca arriba excepto la penúltima. Cuando el mago retira la última carta, en realidad está retirando la penúltima carta (la que está en sentido contrario). El público tiene la impresión de que es la última carta la que ha cambiado.

TRUCO 14

MATÉRIEL
Cartas biseladas.

EFEECTO
Aparición de los 4 reyes.

RUTINA
El mago extiende su baraja boca arriba y extrae los 4 reyes. Pide al público que le diga dónde quiere que se introduzcan los 4 reyes. Una vez introducidas las 4 cartas, el mago las recoge en un mazo y pide al público que las baraje. Se concentra y desliza las cartas. Aparecen los 4 reyes.

SECRETO
Todas las cartas se colocan en la misma dirección. Cuando el mago vuelve a introducir los 4 reyes, cambia discretamente la dirección de las 4 cartas. Así, los 4 reyes están en la dirección opuesta a las demás cartas. Basta con retirar la baraja para ver reaparecer los 4 reyes.

Truco 15

MATÉRIEL

Cartas biseladas.

EFEECTO

Coloca los 4 ases encima de la baraja.

RUTINA

El mago muestra su baraja y saca las 4 cartas As, que coloca sobre la mesa. Pide al público que le indique 4 lugares diferentes donde introducir de nuevo los 4 Ases. Baraja su baraja varias veces, sopla en la parte superior de la baraja y declara que ha agrupado los 4 Ases en la parte superior de la baraja. Una a una, da la vuelta a las 4 primeras cartas del mazo, que son efectivamente los 4 Ases.

SECRETO

Al principio, las cartas están todas colocadas en la misma dirección. Antes de volver a colocar los 4 Ases en la baraja, el mago cambia discretamente la dirección de la baraja que tiene en las manos. Cuando baraja su mazo varias veces, desliza las cartas que están "" en la dirección opuesta"" a lo largo del mazo y

vuelve a colocar los 4 Ases en la parte superior del mazo.

Truco 16

MATÉRIEL

Cartas biseladas.

EFEECTO

El mago tira todas las cartas excepto la elegida por el público.

RUTINA

El mago despliega su baraja boca abajo y pide a un espectador que elija una carta. Se pide al espectador que memorice la carta y la vuelva a colocar en la baraja donde desee. El mago baraja el mazo varias veces y pregunta al espectador qué carta ha elegido. En cuanto lo dice, el mago deja caer las cartas sobre la mesa, siendo todas menos una la elegida por el espectador.

SECRETO

Al principio del truco, todas las cartas están boca arriba. Mientras el espectador memoriza su carta, el mago recoge las cartas en su mano y gira el montón 180°. La carta que el espectador vuelve a poner en el mazo es, por tanto, la única que está en la dirección opuesta. El mago baraja su mazo varias veces y finalmente desliza los dedos de su mano a lo largo del mazo. Sólo sale una carta. Sólo tiene que hacer un gesto mágico y hacer que caigan todas las cartas menos la que ha subido, que es la carta elegida por el espectador.

Baraja de 32 cartas, roja o azul

Estos dos juegos de cartas también se pueden usar sin trucos como cartas de juego normales.

Tour 17

MATÉRIEL

Cartas normales.

EFEECTO

Se encuentra la carta As.

RUTINA

El mago presenta su baraja de cartas en un montón boca abajo. Pide a un espectador que elija un palo del As. El mago responde de forma diferente dependiendo de la elección del espectador: Si su elección es el As de Diamantes, le pide al espectador que piense mucho en este palo para que su carta suba a la parte superior de la baraja. Da la vuelta a la primera carta: aparece el As de Diamantes. Si su elección es el As de Tréboles, le explica que una fórmula mágica le ayudará a encontrar la carta elegida. Deletrea una palabra de 9 letras, por ejemplo CARTA MÁGICA. Por cada letra que dice, da la vuelta a una carta de la parte superior de la baraja y la coloca al lado. La última carta que se da la vuelta es el As de Tréboles. Si su elección es el As de Corazones,

explica que todo el mundo lo prefiere y que es muy fácil de encontrar. Pone todas las cartas boca abajo sobre la mesa, sólo una queda boca arriba: es el As de Corazones. Si su elección es el As de Picas, explica que rara vez se queda con los demás. Dice que siente algo en el bolsillo: es el As de Picas.

SECRETO

Antes de empezar, el mago prepara sus cartas. Saca los 4 ases de la baraja. Tiene el resto de las cartas boca abajo en las manos. Introduce los 4 Ases en la baraja de la siguiente manera: As de Diamantes en la parte superior de la baraja, As de Tréboles en la novena posición desde la parte superior de la baraja contando el As de Diamantes que acaba de insertar, As de Corazones en cualquier lugar de la baraja después del As de Tréboles y boca abajo de las otras cartas (= boca arriba), y As de Picas en su bolsillo. La baraja se coloca boca abajo sobre la mesa. Memoriza la posición de los Ases y responde de forma diferente según la elección del espectador. Nota: haga este truco una sola vez a la misma persona..

Truco 18

MATÉRIEL

Cartes normales.

EFEECTO

Encuentra 2 cartas que coincidan con la carta oculta.

RUTINA

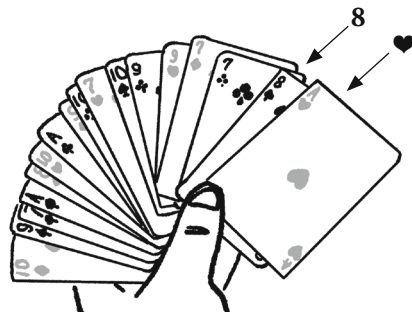
El mago muestra su baraja boca arriba y boca abajo y anuncia que ha sacado una carta y que el público le va a ayudar a encontrarla. La coloca boca abajo delante de él. Pide a un espectador que corte la baraja en 2. Aparta una de las barajas. Pide al espectador que forme 2 montones colocando una carta a la izquierda, luego a la derecha, luego a la izquierda, luego a la derecha... y así sucesivamente. Una vez formados los 2 montones, pide al espectador que dé la vuelta a las primeras cartas de los 2 mazos: revela la carta que ha escondido. ¡Las cartas reveladas por el espectador coinciden con el símbolo y el número de la carta!

SECRETO

Antes de empezar el truco, el mago retira todas las cartas sota/dama/rey de la baraja. Extiende las cartas boca arriba y aparta la carta correspondiente a las 2 primeras cartas de la baraja. En este ejemplo, sacará el 8 de corazones

- la primera carta corresponde al palo (por ejemplo, corazón)
- la segunda carta: para recordar el número (por ejemplo, 8)

Cuando pide a un espectador que corte la baraja. Pone a un lado el montón superior de cartas. Lo único que tiene que hacer el espectador es formar 2 montones colocando una carta a la izquierda, luego a la derecha, luego a la izquierda, luego a la derecha... y así sucesivamente. Las 2 cartas de arriba serán siempre las que correspondan al símbolo y número de la carta apartada al principio. Durante la preparación, si las dos cartas del abanico son del mismo color o número, el mago no podrá esconder la carta correspondiente. Por lo tanto, elegirá otras dos cartas.



TRUCO 19

MATÉRIEL

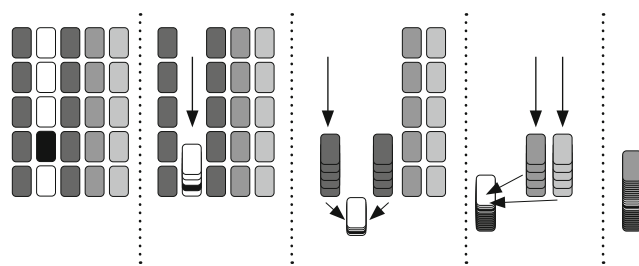
25 cartas normales.

EFECTO

Busca la carta elegida por el público.

RUTINA

El mago baraja las cartas y las coloca boca arriba sobre la mesa en 5 columnas, formándolas fila a fila de izquierda a derecha. Pide a un espectador que elija una carta y que le muestre la columna en



la que se encuentra dicha carta. El mago levanta esta columna de arriba abajo para formar una baraja. A continuación, recoge otras 2 columnas de arriba abajo y las coloca debajo de la primera baraja. A continuación, coge las 2 últimas columnas de arriba abajo y las coloca encima de la baraja. Vuelve a formar 5 columnas como al principio y pide al público que le muestre la columna donde está la carta. Coge las cartas de esta columna y procede como antes. Ahora tiene todas las cartas en la mano. Sopla sobre ellas y anuncia que para él el

número 13 siempre ha sido un amuleto de la suerte. Voltea una a una las 13 primeras cartas de la baraja. La decimotercera carta es la elegida por el espectador.

SECRETO

No hay secreto para este truco. El mago dispone de 25 cartas y procede paso a paso a manipular las cartas."

TRUCO 20

MATÉRIEL

4 cartas de rey con dorso rojo o azul.

EFECTO

Busca la carta elegida por el público.

RUTINA

El mago presenta las 4 cartas de rey y pide al público que elija una. La persona lo hace y vuelve a colocar su carta entre las otras 3. El mago sugiere a la persona que baraje las cartas y las coloque en fila sobre la mesa. Anuncia

que tiene el poder de encontrar al rey elegido por el público. Pasa las manos por las cartas y se detiene en una... Le da la vuelta: es el rey elegido por el espectador.

SECRETO

Utiliza los 4 reyes de la baraja. Colócalos en la misma dirección, la luna a la izquierda y el sol a la derecha. Cuando el espectador saca uno de los 4 reyes, el mago coge los 3 reyes restantes de la mesa y los gira 180° en su mano. El único rey que siempre tiene la luna a la izquierda y el sol a la derecha es el que el mago está buscando.

12 CARTE GRANDI

Sul retro delle carte grandi sono nascosti indizi grafici facili da memorizzare, che permettono al mago di sapere sempre quale animale, personaggio o oggetto si trova dietro di esse.



I denti del cranio



Il cappello del mago



Il becco del corvo



Il fumo dell'alambicco



Le zampe del ragno



Le ali del pipistrello



La lingua e la coda del serpente



Le orecchie del gatto



Gli occhi del gufo



La lunga coda del ratto



Il manico del calderone



La stella, semplicemente

TRUCCO 1

MATÉRIEL

5 carte grandi tra cui scegliere.

EFFETTO

Trova la carta scelta dal pubblico.

ROUTINE:

Il mago mostra le 5 carte al pubblico. Chiede al pubblico di sceglierne una e di nominarla ad alta voce. Raccoglie le carte, gira il mazzo e lo mescola. Con il mazzo in mano, mescola le carte una per una come segue: sposta la carta più alta in basso, la successiva sul tavolo, poi sul tavolo e così via. Quando gli rimane una sola carta in mano, annuncia che sa già che è quella scelta dal pubblico! La gira, ed è quella carta!

SEGRETO

Quando il mago mescola le carte a faccia in giù, utilizza l'indizio grafico per individuare la carta scelta dal pubblico e la colloca in mezzo alle altre 4 carte. Non deve far altro che spostarle come segue: sposta la carta superiore in basso, la successiva sul

tavolo, poi la successiva in basso, poi sul tavolo e così via. L'ultima carta rimasta sarà sempre quella scelta dal pubblico.

TRUCCO 2

MATÉRIEL

12 carte di grandi dimensioni.

EFFET

Retrouver la carte choisie par le public.

ROUTINE

Il mago mostra le 12 carte al pubblico. Il pubblico ne sceglie una e annuncia la sua scelta al mago. Chiede al pubblico di mescolare le carte e di metterle a faccia in giù sul tavolo. Spiega di avere poteri magici e di poter trovare la carta scelta dal pubblico. Passa le mani sulle carte; queste si fermano e si stringono su una carta. Il mago dichiara che la carta scelta dal pubblico è quella giusta e la gira per conferma.

SEGRETO

Quando il mago passa le mani sulle carte, ha tutto il tempo di leggere discretamente gli indizi grafici sulle carte e deve stringere le mani solo quando ha riconosciuto la carta scelta dal pubblico.

TRUCCO 3

MATÉRIEL

12 carte di grandi dimensioni.

EFFETTO

Trova la carta scelta dal pubblico.

ROUTINE

Il mago mostra al pubblico le 12 carte a faccia in giù. Il pubblico ne sceglie una e la indica. Il mago chiede se sono sicuri della loro scelta. In caso affermativo, il pubblico prende questa carta, la guarda, la mostra agli altri spettatori e la rimette al suo posto nel ventaglio consegnatogli dal mago. Il mago mescola le carte e questa volta le rimette a faccia in su nel ventaglio. Dichiara di conoscere la carta scelta dallo spettatore ed è...

SEGRETO

Quando il mago chiede allo spettatore di scegliere una carta e di indicarla, è allora che individua l'indizio grafico. Il mago sa immediatamente quale carta ha scelto lo spettatore. Non deve fare altro che nominarla.

TRUCCO 4

MATÉRIEL

12 carte di grandi dimensioni.

EFFETTO

Svela la carta scelta dal pubblico.

ROUTINE

Il mago mostra le carte al pubblico, le mescola e spiega che ci sono 12 carte e che ogni carta corrisponde a un momento in cui accade qualcosa. Tiene le carte a faccia in giù nella sua mano. Chiede a uno spettatore di pensare a un'ora nella sua testa (tra 1 e 12). Il mago spiega poi che lo spettatore dovrà passare sotto il mazzo, una alla volta, tante carte quante sono le ore che mancano

all'ora scelta. A titolo di esempio, indica 2 ore, quindi passa 1 carta sotto il mazzo e poi una seconda. Passa il mazzo allo spettatore e gli chiede di fare lo stesso. Durante questo tempo, il mago non guarda. Riprende il mazzo e spiega che ora mostrerà allo spettatore tutte le carte una per una e gli chiede di memorizzare l'elemento magico che corrisponde al suo tempo. Il mago passa quindi le 12 carte una per una e alla fine dichiara di conoscere l'ora scelta dallo spettatore e che corrisponde a un elemento magico da lui nominato.

SEGRETO

Quando il mago spiega che bisogna passare il numero di carte sotto il mazzo corrispondente al tempo scelto dal pubblico, e fa l'esempio di 2 ore passando 2 carte sotto una dopo l'altra, memorizza quale carta è in cima al mazzo grazie all'indizio grafico. La persona del pubblico passa poi il numero di carte una per una per il tempo scelto. Il mago prende le carte e le mostra al pubblico una per una, iniziando da quella in fondo al mazzo. Vede solo il dorso delle carte.

Conta ad alta voce ogni volta che passa una carta. Quando individua l'indicazione grafica della carta che ha memorizzato, conserva il numero corrispondente. Quando tutte le carte sono state mostrate al pubblico, annuncia che il pubblico ha scelto il tal momento e che l'elemento magico corrispondente è...

TRUCCO 5

MATÉRIEL

5 carte di grandi dimensioni.

EFFETTO

Trova la carta scelta dal pubblico.

ROUTINE

Il mago ha 5 carte in mano e le stende in fila sul tavolo a faccia in su. Chiede a uno spettatore di scegliere una carta senza mostrarla. Gira tutte le carte a faccia in giù e spiega che si girerà per dare allo spettatore il tempo di cambiare la direzione della carta scelta (fa un

esempio per mostrare chiaramente questa azione. fig. 1). Il mago torna di fronte al pubblico, raccoglie tutte le carte, le mescola e le rimette in fila a faccia in giù sul tavolo. Passa le mani su tutte le carte. Si ferma su una carta. Il mago mette il dito su una carta e dichiara, senza girarla, che il pubblico ha scelto... è la carta che il pubblico aveva scelto!

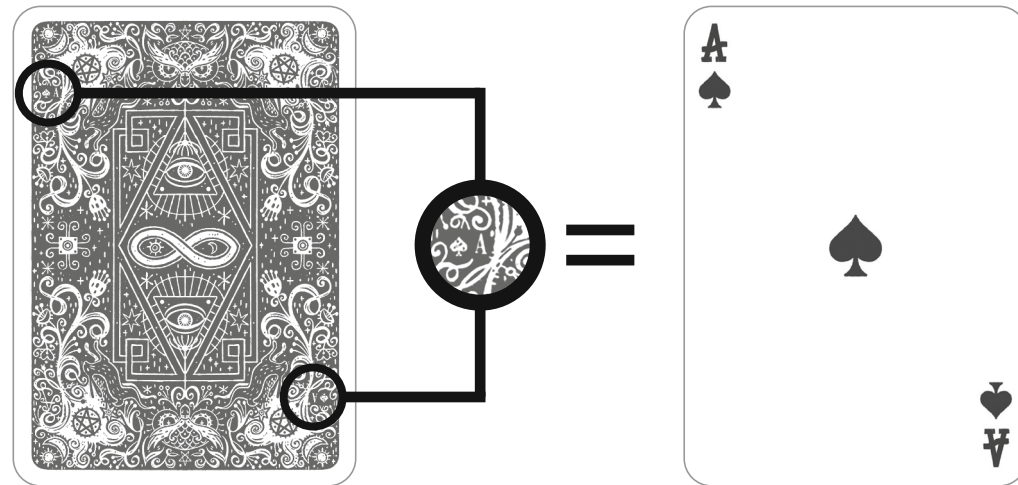
SEGRETO

Prima di iniziare il trucco, il mago si assicura che le 5 carte siano disposte nella stessa direzione, usando il pittogramma centrale luna/sole come guida. Quando la persona del pubblico cambia la direzione della carta che ha scelto, il mago può individuarla molto facilmente perché è l'unica con il pittogramma centrale della luna/sole sul retro. Non deve far altro che leggere l'indizio grafico per scoprire quale elemento ha scelto il pubblico.

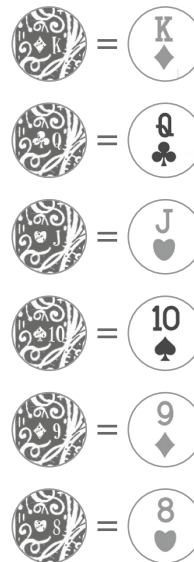
SET DI 32 CARTE MARCATE

PACCHETTO BLU

La particolarità di questo mazzo di carte è la discreta marcatura sul retro di ogni carta. in modo che il mago sappia sempre di quale carta si tratta.



Altri esempi



TRUCCO 6

MATÉRIEL

Carte marcate.

EFFETTO

Nomina le carte prima di girarle.

ROUTINE

Il mago chiede al pubblico di mescolare il mazzo di carte. Prende il mazzo a faccia in giù. Dichiaro di avere un dono e di poter indovinare ogni carta. Prende in mano il mazzo a faccia in giù e indica il valore di ogni carta prima di girarlo.

SEGRETO

Il mago legge gli indizi sul retro delle carte segnate. Per questo trucco è molto importante la velocità di esecuzione (un ottimo esercizio per padroneggiare il codice).

TRUCCO 7

MATÉRIEL

Carte marcate.

EFFETTO

Carte ordinate per simbolo.

ROUTINE

Il mago chiede a un membro del pubblico di mescolare il suo mazzo. Quindi compone 4 mucchietti di carte (a faccia in giù). Quando ha finito, le gira. Ogni mazzo corrisponde a un colore...

SEGRETO

Il mago compone i mucchietti di carte in base ai segni segreti che legge sul retro delle carte. ”

TRUCCO 8

MATÉRIEL

Carte marcate.

EFFETTO

Trova la carta scelta dal pubblico.

ROUTINE

Il mago stende il mazzo a faccia in su e fa scegliere una carta a uno spettatore. Lo spettatore rimette la carta nel mazzo dove vuole. Il mago si offre di mescolare il mazzo. Una volta mescolato, lo spettatore restituisce il mazzo al mago a faccia in giù. Il mago sfoglia il mazzo fino a fermarsi su una carta, che gira. Questa è la carta scelta dallo spettatore.

SEGRETO

Mentre il mago sfoglia le carte, si prende il tempo di leggere il marchio segreto e trova la carta che sta cercando. Il trucco può essere eseguito con meno carte per renderlo più semplice.

TRUCCO 9

MATÉRIEL

Carte marcate.

EFFETTO

Trova la carta scelta dal pubblico.

ROUTINE

Il mago chiede a uno spettatore di mescolare il mazzo di carte. Prende il mazzo a faccia in giù, forma un ventaglio e chiede allo spettatore di scegliere una carta senza mostrargliela. Una volta che lo spettatore ha memorizzato la carta, il mago gli chiede di rimetterla in cima al mazzo. Taglia il mazzo una volta, lo mescola, ci soffiava sopra e annuncia che ora conosce la carta scelta dallo spettatore. Forma un ventaglio a faccia in su e lascia cadere una sola carta sul tavolo. È la carta scelta dallo spettatore.

SEGRETO

Quando il mago recupera il mazzo di carte appena mescolato dallo spettatore, memorizza la carta superiore che conosce grazie al contrassegno segreto. Questa è

la carta chiave. Il mago mescola il mazzo in grandi mazzi senza correre il rischio di separare la carta chiave da quella scelta dallo spettatore. Quando estrae a ventaglio le carte a faccia in su, individua la carta chiave che ha memorizzato. La carta dello spettatore sarà sempre a sinistra della carta chiave.

TRUCCO 10

MATÉRIEL

Carte marcate + Carte bisellate.

EFFETTO

Trova la carta scelta dal pubblico.

ROUTINE

Il mago pone il mazzo di carte a dorso rosso a faccia in giù sul tavolo. Chiede a uno spettatore di mescolare il mazzo con il dorso blu e di mettere una carta a sua scelta a faccia in giù sul tavolo. Il mago dichiara di poter trovare la carta scelta

dallo spettatore nel mazzo di fronte a lui... Passa le mani sul mazzo, agita le mani e si ferma su una carta. Il mago estrae questa carta dal mazzo e gira la carta scelta dallo spettatore: è la stessa.

SEGRETO

In questo trucco, il mazzo di carte smussate (dorso rosso) viene utilizzato come un mazzo normale. Quando lo spettatore sceglie e pone la sua carta (dorso blu) a faccia in giù davanti al mago, ha tutto il tempo di leggere l'indizio grafico. Tutto ciò che deve fare è trovare la carta nel mazzo di carte scoperte.

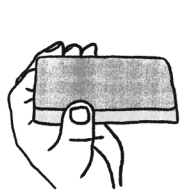
È possibile eseguire il trucco con meno carte per renderlo più semplice. In questo caso, assicuratevi di mettere le stesse carte in entrambi i mazzi.

Mazzo di 32 carte bisellate

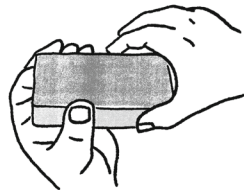
Mazzo Rosso



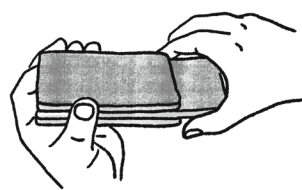
Questo mazzo di carte bisellato ha la particolarità di avere un lato più stretto dell'altro. Questa differenza, inferiore a un millimetro, è completamente invisibile.



Tieni la parte inferiore del mazzo con entrambi i lati.



E fai scorrere l'altro mani mentre stringi leggermente le carte lungo il mazzo.



Solo la o le carte che sono nella direzione opposta scorrono.

SEGRETO

QUANDO UNA O PIÙ CARTE SONO POSIZIONATE NEL MAZZO RIVOLTE IN DIREZIONE OPPOSTA.



Prima di iniziare, è sempre importante assicurarsi che tutte le carte siano messe in pila nella stessa direzione. Per verificare è molto semplice: il sole è sempre a sinistra e la luna.

TRUCCO 11

MATÉRIEL

Carte bisellate.

EFFETTO

Ordinamento delle carte per colore.

ROUTINE

Il mago mostra che le carte del suo mazzo sono ben mescolate. Annuncia di avere il potere di raggrupparle per colore. Fa scorrere le carte e mette sul tavolo i 2 mazzi di carte che ha appena composto. Le carte si sono ordinate per colore.

SEGRETO

Prima di iniziare, le carte vengono ordinate per colore. I due mazzi di carte sono disposti in direzioni opposte. Quando il mago fa scorrere le carte. Esse vengono automaticamente raggruppate per colore.

TRUCCO 12

MATÉRIEL

Carte bisellate.

EFFETTO

Trova la carta scelta dal pubblico.

ROUTINE

Il mago apre a ventaglio il mazzo di carte a faccia in giù verso il pubblico e gli chiede di scegliere una carta. Lo spettatore memorizza la carta e la rimette nel mazzo al posto desiderato. Il mago mescola le carte, ci soffia sopra e fa apparire la carta scelta dallo spettatore.

SEGRETO

All'inizio le carte sono tutte rivolte allo stesso modo. Quando lo spettatore memorizza la sua carta e il mago rimette il ventaglio nel mazzo, gira il mazzo. Le carte sono quindi tutte nella direzione opposta a quella della carta dello spettatore. Il mago fa quindi scivolare la carta scelta dallo spettatore.

TRUCCO 13

MATÉRIEL

Carte bisellate.

EFFETTO

L'ultima carta del mazzo cambia senza che il pubblico si accorga di nulla.

ROUTINE

Il mago mostra l'ultima carta del mazzo e chiede al pubblico di nominarla ad alta voce. Dichiaro di poter cambiare questa carta. Rimette il mazzo a faccia in giù, ci soffia sopra e toglie l'ultima carta. La carta è cambiata.

SEGRETO

Tutte le carte vengono messe a faccia in su tranne la penultima. Quando il mago fa scivolare fuori l'ultima carta, in realtà sta togliendo la penultima (quella in senso opposto). Il pubblico ha l'impressione che sia l'ultima carta a essere cambiata.

TRUCCO 14

MATÉRIEL

Carte bisellate.

EFFETTO

Apparizione dei 4 Re.

ROUTINE

Il mago stende il mazzo a faccia in su ed estrae i 4 re. Chiede al pubblico di dirgli dove vorrebbe che fossero inseriti i 4 re. Una volta inseriti i 4 re, il mago raccoglie le carte in un mazzo e chiede al pubblico di mescolarle. Si concentra e fa scorrere le carte. Appaiono i 4 re.

SEGRETO

Tutte le carte sono disposte nella stessa direzione. Quando il mago reintroduce i 4 re, cambia discretamente la direzione delle 4 carte. I 4 re si trovano quindi nella direzione opposta rispetto alle altre carte. Basta che il mago sfogli il mazzo di carte per vedere riapparire i 4 re.

TRUCCO 15

MATÉRIEL

Carte bisellate.

EFFETTO

Posizionare i 4 Assi sulla cima del mazzo.

ROUTINE

Il mago mostra il suo mazzo di carte e toglie i 4 Assi, che mette sul tavolo. Chiede al pubblico di indicargli 4 posti diversi dove inserire nuovamente i 4 Assi. Mescola più volte il mazzo, soffia in cima al mazzo e dichiara di aver raggruppato i 4 Assi in cima al mazzo. Ad una ad una, gira le prime 4 carte del mazzo, che sono appunto i 4 Assi.

SEGRETO

All'inizio, le carte sono tutte disposte nella stessa direzione. Prima di riposizionare i 4 Assi nel mazzo, il mago ha cambiato discretamente la direzione del mazzo di carte nelle sue mani. Quando mescola più volte il mazzo, fa scorrere le carte "in senso contrario" lungo il mazzo e riporta i 4 Assi in cima al mazzo.

TRUCCO 16

MATÉRIEL

Carte bisellate.

EFFETTO

Il mago lascia cadere tutte le carte tranne quella scelta dallo spettatore.

ROUTINE

Il mago apre a ventaglio il suo mazzo a faccia in giù e chiede a un membro del pubblico di scegliere una carta. Allo spettatore viene chiesto di memorizzare la carta e di rimetterla nel mazzo dove desidera. Il mago mescola il mazzo più volte e chiede allo spettatore quale carta ha scelto. Non appena lo dice, il mago fa cadere le carte sul tavolo, tutte tranne una che è quella scelta dallo spettatore.

SEGRETO

All'inizio del trucco, tutte le carte sono rivolte allo stesso modo. Mentre lo spettatore memorizza la sua carta, il mago raccoglie le carte nella sua mano e gira il mazzo di 180°. La carta rimessa nel mazzo dallo spettatore è quindi l'unica nella direzione opposta. Il mago mescola

più volte il mazzo e infine fa scorrere le dita della mano lungo il mazzo. Viene fuori una sola carta. Non deve far altro che compiere un gesto magico e far cadere tutte le carte tranne quella che si è alzata, che è la carta scelta dallo spettatore.

Mazzo di 32 Carte, Rosso o Blu

Questi due mazzi di carte possono anche essere utilizzati senza trucchi come normali carte da gioco.

TRUCCO 17

MATÉRIEL

Carte normali.

EFFETTO

La carta As viene ritrovata.

ROUTINE

Il mago presenta il suo mazzo di carte a faccia in giù. Chiede a uno spettatore di scegliere il seme dell'Asso. Il mago risponde in modo diverso a seconda della scelta dello spettatore: Se la scelta è l'Asso di quadri, chiede allo spettatore di pensare molto intensamente a questo seme in modo che la sua carta salga in cima al mazzo. Gira la prima carta: appare l'Asso di quadri. Se la scelta è l'Asso di fiori, spiega che una formula magica li aiuterà a trovare la carta scelta. Si pronuncia una parola di 9 lettere, ad esempio CARTA MAGICA. Per ogni lettera pronunciata, gira una carta dalla cima del mazzo e la posiziona accanto ad essa. L'ultima carta girata è l'Asso di fiori.

Se la scelta è l'Asso di cuori, spiega che tutti lo preferiscono e che è molto facile da trovare. Pone tutte le carte a faccia in giù sul tavolo, solo una viene girata a faccia in su: è l'Asso di cuori. Se la sua scelta è l'Asso di picche, spiega che raramente rimane con le altre. Dice di sentire qualcosa in tasca: è l'Asso di picche.

SEGRETO

Prima di iniziare, il mago prepara le sue carte. Toglie i 4 Assi dal mazzo di carte. Tiene in mano il resto delle carte a faccia in giù. Inserisce i 4 Assi nel mazzo come segue: Asso di quadri in cima al mazzo, Asso di fiori in nona posizione dalla cima del mazzo contando l'Asso di quadri appena inserito, Asso di cuori in un punto qualsiasi del mazzo dopo l'Asso di fiori e a faccia in giù rispetto alle altre carte (=a faccia in su) e Asso di picche in tasca. Il mazzo viene quindi posto a faccia in giù sul tavolo. Egli memorizza la posizione degli Assi e risponde in modo diverso a seconda della scelta dello spettatore. Nota: eseguire questo trucco una sola volta con la stessa persona.

TRUCCO 18

MATÉRIEL

Carte normali.

EFFETTO

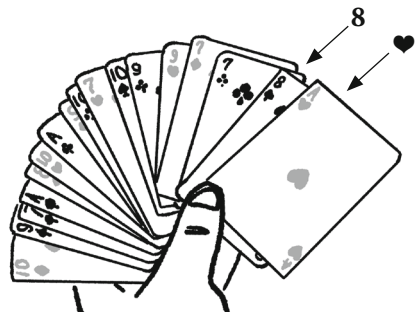
Trova due carte che corrispondono alla carta nascosta.

ROUTINE

Il mago mostra il suo mazzo di carte a faccia in su e a faccia in giù e annuncia che ha tolto una carta e che il pubblico lo aiuterà a trovarla. La pone a faccia in giù davanti a sé. Chiede a uno spettatore di tagliare il mazzo in due. Mette da parte uno dei mazzi. Chiede allo spettatore di formare 2 mucchietti mettendo una carta a sinistra, poi a destra, poi a sinistra, poi a destra... e così via. Una volta formati i 2 mucchietti, chiede allo spettatore di girare le prime carte dei 2 mazzi: rivela la carta che ha nascosto. Le carte rivelate dallo spettatore corrispondono al simbolo e al numero della carta!

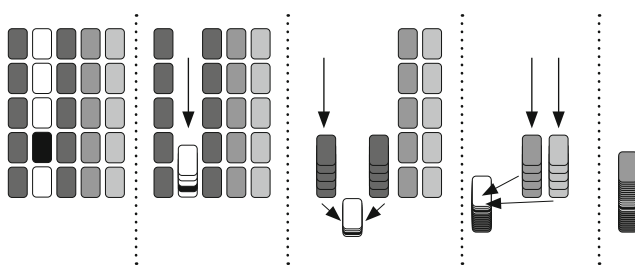
SEGRETO

Prima di iniziare il trucco, il mago toglie dal mazzo tutte le carte fante/dama/re. Le scopre a faccia in su e mette da parte la carta corrispondente alle prime due carte del suo mazzo. In questo esempio, toglierà l'8 di cuori
 - la prima carta corrisponde al seme (per esempio, cuore)
 - la seconda carta è il numero (ad esempio 8)



Quando chiede a uno spettatore di tagliare il mazzo. Mette da parte il mazzo di carte superiore. Lo spettatore non deve far altro che comporre 2 pile mettendo una carta a sinistra, poi a destra, poi a sinistra, poi a destra... e così via. Le 2 carte in cima saranno sempre quelle che corrispondono al simbolo e al numero della carta messa da parte all'inizio.
 Durante la preparazione, se le due carte nel ventaglio sono dello stesso colore o numero, il mago non potrà nascondere la carta corrispondente. Sceglierà quindi altre 2 carte.

IT



TRUCCO 19

MATÉRIEL

25 carte normali.

EFFETTO

Trova la carta scelta dal pubblico.

ROUTINE

Il mago mescola le carte e le dispone a faccia in su sul tavolo in 5 colonne, formandole riga per riga da sinistra a destra.
 Chiede a uno spettatore di scegliere una carta e di mostrargli la colonna in cui si trova questa carta. Il mago

raccoglie questa colonna dall'alto verso il basso per formare un mazzo. Raccoglie poi altre 2 colonne dall'alto verso il basso e le posiziona sotto il primo mazzo di carte. Prende poi le ultime 2 colonne dall'alto verso il basso e le posiziona sopra il mazzo di carte. Forma nuovamente 5 colonne come all'inizio e chiede al pubblico di indicargli la colonna in cui si trova la carta. Prende le carte di questa colonna e procede come prima. Ora ha tutte le carte in mano. Soffia su di esse e annuncia che per lui il numero 13 è sempre stato un portafortuna.

IT

Gira una per una le prime 13 carte del mazzo. La tredicesima carta è quella scelta dallo spettatore.

SEGRETO

Nessun segreto per questo trucco. Il mago ha 25 carte e procede passo dopo passo alla loro manipolazione."

TRUCCO 20

MATÉRIEL

4 carte, Re, con dorso rosso o blu.

EFFETTO

Trova la carta scelta dal pubblico.

ROUTINE

Il mago presenta le 4 carte del re e chiede al pubblico di sceglierne una. Il mago suggerisce di mescolare le carte e di metterle in fila sul tavolo. Annuncia di avere il potere di trovare il re scelto dal pubblico. Passa le mani sulle carte e si ferma su una... La gira: è il re scelto dallo spettatore.

SEGRETO

Utilizzate i 4 re del mazzo di carte. Disponeteli nella stessa direzione, la luna a sinistra e il sole a destra. Quando lo spettatore estrae uno dei 4 re, il mago prende i 3 re rimanenti dal tavolo e li gira di 180° nella sua mano. L'unico re ad avere sempre la luna a sinistra e il sole a destra è quello che il mago sta cercando.

Magia

CARTUM
MAGUS

PORTUGUÊS - DANSK - SVENSKA - DUTCH - РУССКИЙ

12 GRANDES CARTAS

No verso das grandes cartas, escondem-se indicadores gráficos muito fáceis de memorizar, que permitem ao mágico sempre saber qual animal, personagem ou objeto está por trás.



Os dentes do crânio



O chapéu do mágico



O bico do corvo



A fumaça do alambique



As patas da aranha



As asas do morcego



A língua e a cauda da serpente



As orelhas do gato



Os olhos da coruja



A longa cauda do rato



A alça do caldeirão



A estrela, simplesmente

TRUQUE 1

MATERIAL

5 grandes cartas à escolha.

EFEITO

Encontrar o cartão escolhido pelo público.

ROTINA

O mágico mostra e entrega as 5 cartas ao público. Ele pede ao público para escolher uma e dizê-la em voz alta. Ele pega as cartas de volta, vira o baralho e o embaralha. Com o baralho na mão, ele manipula uma a uma as cartas da seguinte maneira: move a carta de cima para baixo, a próxima vai para a mesa, então a seguinte para baixo, depois para a mesa, etc. Quando resta apenas uma carta em suas mãos, ele anuncia que já sabe que é a carta escolhida pelo público! Ele a vira, e é realmente essa carta!

SEGREDO

Quando o mágico embaralha as 5 cartas com a face para baixo, ele identifica com uma marcação visual onde está a carta escolhida pelo público e a coloca no meio das outras

4 cartas. Depois, ele só precisa movê-las como descrito acima: move a carta de cima para baixo, a próxima vai para a mesa, então a seguinte para baixo, depois para a mesa, etc. A última carta restante será sempre a carta escolhida pelo público.

TRUQUE 2

MATERIAL

12 grandes cartas.

EFEITO

Encontrar o cartão escolhido pelo público.

ROTINA

O mágico mostra as 12 cartas para o público. O público escolhe uma e anuncia sua escolha ao mágico. Ele pede ao público para embaralhar as cartas e espalhá-las de face para baixo sobre a mesa. Ele explica que possui um poder mágico e pode encontrar a carta escolhida pelo público. Ele move as mãos sobre as cartas; elas param e

tremem sobre uma carta. O mágico declara então que a carta escolhida pelo público é realmente essa, e ele a vira para confirmação.

SEGREDO

Quando o mágico move as mãos sobre as cartas, ele tem todo o tempo para ler discretamente os índices gráficos das cartas e só precisa fazer suas mãos tremerem quando reconhece a carta escolhida pelo público.

TRUQUE 3

MATERIAL

12 grandes cartas.

EFEITO

Encontrar o cartão escolhido pelo público.

ROTINA

O mágico mostra as 12 cartas ao público em leque, viradas para baixo. O público escolhe uma, aponta para ela. O mágico pergunta se a

escolha está certa. Se for o caso, a pessoa do público pega essa carta, olha para ela, mostra aos outros espectadores e a coloca onde quiser no leque que o mágico estende. O mágico embaralha as cartas e as reposiciona em leque, desta vez com a face aberta. Ele declara que conhece a carta escolhida pelo espectador e é...

SEGREDO

Quando o mágico pede ao espectador para escolher uma carta e apontar para ela, é nesse momento que ele identifica o índice gráfico. Assim, ele imediatamente sabe qual é a carta escolhida pelo público. Ele só precisa nomeá-la.

TRUQUE 4

MATERIAL

12 grandes cartas.

EFEITO

Peça ao público para escolher um número entre 1 e 12 e encontrá-lo.

ROTINA

O mágico mostra as cartas ao público, as embaralha e explica que há 12 cartas e que cada uma corresponde a uma hora em que algo acontece. Ele segura as cartas com a face voltada para baixo em sua mão. Pede a um espectador para pensar em uma hora (entre 1 e 12). O mágico explica então que a pessoa terá que passar tantas cartas, uma por uma, sob o monte quantas forem as horas até a hora escolhida. Ele dá como exemplo 2 horas, passa assim a primeira carta sob o monte e depois a segunda. Ele entrega o monte ao espectador e pede que ele faça o mesmo. Enquanto isso, o mágico não olha. Ele retoma o monte e explica que agora mostrará todas as cartas uma por uma e pede que a pessoa memorize o elemento mágico correspondente à sua hora. O mágico passa então uma por uma as 12 cartas e declara no final conhecer a hora escolhida pelo espectador e que ela corresponde a um elemento mágico que ele nomeia.

SEGREDO

Quando o mágico explica que é necessário passar o número de

cartas sob o monte correspondente à hora escolhida pelo público, e ele dá como exemplo 2 horas, passando 2 cartas sob o monte uma após a outra, ele memoriza a carta que acaba no topo do monte, graças ao índice gráfico. Em seguida, a pessoa do público passa, por sua vez, uma por uma o número de cartas correspondente à hora escolhida. O mágico retoma as cartas e as mostra então ao público uma por uma, começando pela que está abaixo do monte. Ele vê apenas o verso das cartas. Ele conta em voz alta cada vez que passa uma carta. Quando ele identifica o índice gráfico da carta que ele memorizou, ele retém o número correspondente. Após todas as cartas serem mostradas ao público, ele anuncia que o público escolheu uma determinada hora e que o elemento mágico correspondente é...

TRUQUE 5

MATERIAL

5 grandes cartas à escolha.

EFEITO

Encontrar o cartão escolhido pelo público.

ROTINA

O mágico tem 5 cartas na mão e as espalha abertas sobre a mesa em linha. Ele pede a um espectador para escolher uma carta sem mostrá-la. Ele vira todas as cartas com a face para baixo e explica que vai se virar para dar tempo ao espectador de inverter a carta escolhida (ele dá um exemplo para mostrar bem essa ação, figura 1). O mágico volta para o público, pega todas as cartas, as embaralha e as reposiciona em linha com a face para baixo na mesa. Ele passa as mãos sobre todas as cartas. Elas param em uma carta. O mágico coloca o dedo em uma carta e declara sem virá-la que o público escolheu... é realmente a carta que o público tinha escolhido!

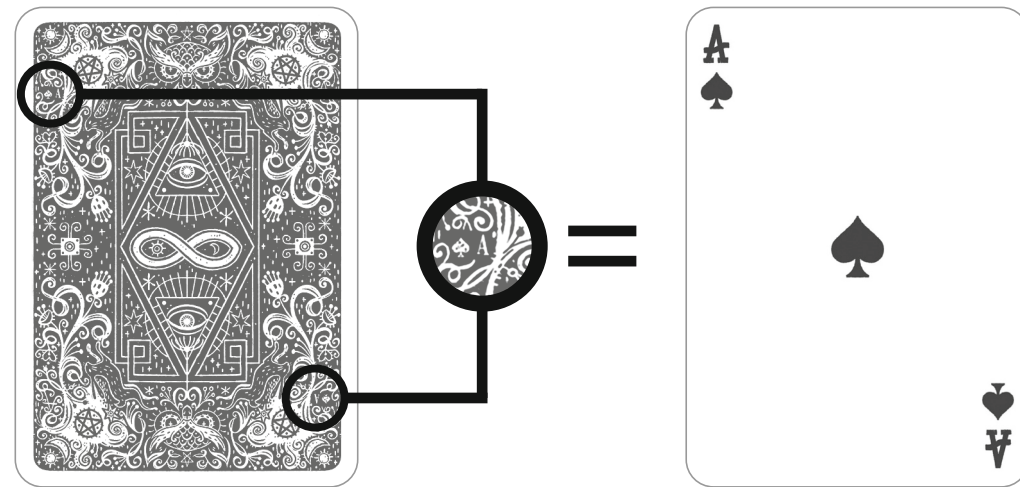
SEGREDO

Antes de começar o truque, o mágico garante que as 5 cartas estejam dispostas na mesma direção usando o pictograma central sol/lua. Quando a pessoa do público inverte a carta escolhida, o mágico a identifica facilmente, pois é a única que tem um verso com o pictograma central sol/lua invertido. Ele só precisa ler o índice gráfico para conhecer o elemento escolhido pelo público.

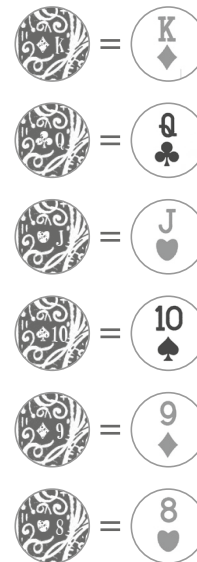
BARALHO DE 32 CARTAS MARCADAS

BARALHO AZUL

Este baralho apresenta a peculiaridade de ter em cada carta uma marcação discreta no verso, permitindo ao mágico sempre saber qual carta é.



Outros exemplos



TRUQUE 6

MATERIAL
Cartas marcadas.

EFEITO
Nomear as cartas antes de virá-las.

ROTINA
O mágico pede ao público para embaralhar o baralho. Ele pega o monte com a face para baixo. Ele afirma ter um dom e ser capaz de adivinhar cada carta. Ele pega o monte com a face para baixo em suas mãos e indica o valor de cada carta antes de virá-la.

SEGREDO
O mágico lê as marcações no verso das cartas marcadas. Para este truque, a rapidez na execução é muito importante (um excelente exercício para dominar o código).

TRUQUE 7

MATERIAL
Cartas marcadas.

EFEITO
Cartas ordenadas por símbolo.

ROTINA
O mágico pede a alguém da plateia para embaralhar o baralho. Em seguida, ele forma 4 montes de cartas (com as faces para baixo). Depois de concluído, ele as vira. Cada monte corresponde a uma cor...

SEGREDO
O mágico organiza os montes de cartas com base nas marcações secretas que lê na parte de trás das cartas.

TRUQUE 8

MATERIAL
Cartas marcadas.

EFEITO
Encontrar a carta escolhida pelo público.

ROTINA
O mágico espalha as cartas abertas e pede a um espectador para escolher uma carta. O espectador coloca a carta de volta no baralho onde desejar. O mágico sugere que ele embaralhe. Depois de embaralhado, o espectador devolve o baralho para o mágico com a face para baixo. O mágico folheia o baralho até parar em uma carta, que ele vira. É a carta escolhida pelo espectador.

SEGREDO
No momento em que o mágico folheia as cartas, ele aproveita para ler a marcação secreta e encontrar a carta desejada. Você também pode realizar o truque com menos cartas para torná-lo mais fácil.

TRUQUE 9

MATERIAL
Cartas marcadas.

EFEITO
Encontrar o cartão escolhido pelo público.

ROTINA
O mágico pede a um espectador para embaralhar o baralho. Ele pega o monte com a face para baixo em suas mãos, forma um leque e pede ao espectador para escolher uma carta sem mostrá-la. Depois de bem memorizada, o mágico pede que o espectador coloque sua carta de volta no topo do monte. Ele corta o baralho uma vez, o embaralha, sopra sobre ele e anuncia que agora conhece a carta escolhida pelo espectador. Ele forma um leque com a face aberta e deixa cair uma única carta na mesa. É realmente aquela que o espectador escolheu.

SEGREDO
Quando o mágico pega de volta o monte de cartas que acabou de ser embaralhado pelo espectador, ele

memoriza a carta do topo que conhece graças à marcação secreta. Esta é a carta-chave. O mágico embaralha o jogo em grandes blocos sem correr o risco de separar a carta-chave da carta escolhida pelo espectador. Quando ele abre as cartas formando um leque com a face aberta, ele identifica a carta-chave que memorizou. A carta do espectador estará sempre à esquerda da carta-chave.

TRUQUE 10

MATERIAL
Cartas marcadas + Cartas chanfradas.

EFEITO
Encontrar o cartão escolhido pelo público.

ROTINA
O mágico espalha o baralho com costas vermelhas aberto sobre a mesa. Ele pede a um espectador para embaralhar bem o baralho com costas azuis e colocar uma carta de sua escolha com a face para cima na mesa. O

mágico afirma ser capaz de encontrar no baralho à sua frente a carta que o espectador escolheu. Ele passa as mãos sobre o baralho, suas mãos tremem e param em uma carta. O mágico retira essa carta do baralho e vira a carta escolhida pelo espectador, é realmente a mesma.

SEGREDO
Neste truque, são usadas cartas biseladas (com costas vermelhas) como se fossem um baralho normal. Quando o espectador escolhe e coloca sua carta (com costas azuis) com a face para cima na frente do mágico, ele tem todo o tempo para ler o índice gráfico. Ele só precisa encontrar essa carta no baralho aberto com as costas para cima.

Você pode realizar o truque com menos cartas para torná-lo mais fácil. Nesse caso, é importante colocar as mesmas cartas nos dois baralhos.

BARALHO DE 32 CARTAS CHANFRADAS

BARALHO VERMELHO



Este baralho de cartas biseladas apresenta a peculiaridade de ter um lado mais estreito que o outro. Essa diferença inferior a um milímetro é totalmente invisível.

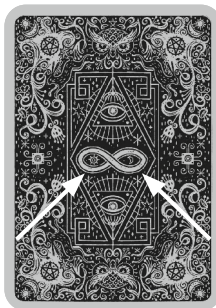


SEGREDO
QUANDO UMA OU MAIS CARTAS ESTÃO POSICIONADAS NO BARALHO VIRADAS NA DIREÇÃO OPOSTA

Segure firmemente a parte inferior do baralho pelos dois lados.

E deslize a outra mão pressionando levemente as cartas ao longo do baralho.

Apenas a(s) carta(s) que estão na direção oposta deslizam.



Antes de começar, é sempre importante garantir que todas as cartas estejam empilhadas na mesma direção. Para verificar, é muito simples: o sol está sempre à esquerda e a lua.

TRUQUE 11

MATERIAL
Cartas chanfradas.

EFEITO
Classificação das cartas por cores.

ROTINA
O mágico mostra que as cartas de seu baralho estão bem embaralhadas. Ele anuncia que tem o poder de agrupá-las por cores. Ele realiza um deslizamento de cartas e coloca na mesa os dois montes que acabou de formar. As cartas se organizaram por cores sozinhas.

SEGREDO
Antes de começar, as cartas já estão organizadas por cores. Os dois montes coloridos são posicionados em direções opostas. Quando o mágico realiza o deslizamento de cartas, elas se agrupam automaticamente por cores.

TRUQUE 12

MATERIAL
Cartas chanfradas.

EFEITO
Encontrar o cartão escolhido pelo público.

ROTINA
O mágico apresenta seu baralho com a face para baixo ao público em um leque e pede a um espectador para escolher uma carta. O espectador memoriza a carta e a coloca de volta no baralho em qualquer lugar. O mágico embaralha as cartas, sopra sobre elas e, em seguida, faz aparecer a carta escolhida pelo espectador.

SEGREDO
No início, todas as cartas estão na mesma direção. No momento em que o espectador memoriza sua carta e o mágico recompõe seu leque, ele vira o monte. As cartas estão, portanto, todas na direção oposta à carta do espectador. O mágico realiza então um deslizamento das cartas, revelando assim a carta escolhida pelo espectador.

TRUQUE 13

MATERIAL
Cartas chanfradas.

EFEITO
A última carta do baralho muda sem que o público perceba algo.

ROTINA
O mágico mostra a última carta do baralho ao público e pede que eles a nomeiem em voz alta. Ele declara ser capaz de mudar essa carta. Ele coloca o baralho com a face para baixo, sopra sobre ele e retira a última carta. A carta mudou.

SEGREDO
Todas as cartas estão na mesma direção, exceto a penúltima. Quando o mágico desliza a última carta, na realidade ele retira a penúltima (aquela que está na direção oposta). O público tem a impressão de que a última carta mudou.

TRUQUE 14

MATERIAL
Cartas chanfradas.

EFEITO
Aparição dos 4 reis.

ROTINA
O mágico espalha seu baralho aberto com a face para cima e retira os 4 reis. Ele pergunta ao público onde eles querem que ele reintegre os 4 reis. Depois que as 4 cartas são reintegradas, o mágico reúne as cartas em um monte e convida o público a embaralhá-las. Ele se concentra, realiza um deslizamento de cartas e são novamente os 4 reis que aparecem.

SEGREDO
Todas as cartas estão na mesma direção. Quando o mágico reintroduz os 4 reis, ele muda discretamente a direção dessas 4 cartas. Os 4 reis estão, portanto, na direção oposta das outras cartas. Ele só precisa deslizar o monte de cartas para ver os 4 reis aparecerem novamente.

TRUQUE 15

MATERIAL

Cartas chanfradas.

EFEITO

Posicionar os 4 Ases no topo do baralho.

ROTINA

O mágico mostra seu baralho e retira os 4 As, que ele coloca na mesa. Ele pede ao público que indique 4 lugares diferentes para reinserir os 4 As. Ele embaralha várias vezes seu baralho, sopra sobre ele e declara ter agrupado os 4 As no topo do baralho. Ele vira uma a uma as 4 primeiras cartas do baralho, e são realmente os 4 As.

SEGREDO

No início, todas as cartas estão na mesma direção. Antes que o mágico reintroduza os 4 As em seu baralho, ele muda discretamente a direção do monte de cartas que tem nas mãos. Quando ele embaralha seu baralho várias vezes, ele desliza as cartas que estão "na direção oposta" ao longo do baralho e traz os 4 As de volta para o topo do baralho.

TRUQUE 16

MATERIAL

Cartas chanfradas.

EFEITO

O mágico deixa cair todas as cartas, exceto aquela escolhida pelo espectador.

ROTINA

O mágico mostra seu baralho em leque com a face para baixo e pede a uma pessoa aleatória da plateia para escolher uma carta. Ele pede para a pessoa memorizar e colocar de volta no baralho onde quiser. O mágico embaralha o baralho várias vezes e pergunta ao espectador qual carta escolheu. Assim que o espectador diz, o mágico deixa as cartas caírem na mesa, todas menos uma, que é a escolhida pelo espectador.

SEGREDO

No início do truque, todas as cartas estão na mesma direção. Enquanto o espectador memoriza sua carta, o mágico reúne as cartas em sua mão e vira o monte 180 graus. A carta

que o espectador coloca de volta no baralho é, portanto, a única em direção oposta. O mágico embaralha o baralho várias vezes e, no final, desliza os dedos de sua mão ao longo do baralho. Apenas uma carta sobe. Ele só precisa fazer um gesto mágico e deixar cair todas as cartas, exceto aquela que subiu - que é a carta escolhida pelo espectador.

Baralho de 32 cartas vermelhas ou azuis

Estes dois baralhos também podem ser usados sem truques, como cartas normais.

TRUQUE 17

MATERIAL

Cartas normais.

EFEITO

O Ás é encontrado.

ROTINA

O mágico apresenta seu baralho como um monte com a face para baixo. Ele pede a um espectador para escolher uma cor de As. Dependendo da escolha, o mágico responde de maneira diferente:

Se a escolha for o Ás de Copas, ele explica que todos preferem esse Ás e que é muito fácil encontrá-lo. Ele espalha todas as cartas com a face para baixo na mesa, uma carta está virada com a face para cima: é o Ás de Copas. Se a escolha for o Ás de Ouros, ele pede à pessoa para pensar muito forte nessa cor para que sua carta apareça no topo do monte. Ele vira a primeira carta: o Ás de Ouros aparece. Se a escolha for o Ás de Paus, ele explica que uma fórmula mágica ajudará a encontrar a carta escolhida. Ele soletra uma palavra de 9 letras, por exemplo,

MAGIC CARD. Para cada letra soletrada, ele vira uma carta do topo do monte e a coloca ao lado. A última carta virada é o Ás de Paus. Se a escolha for o Ás de Espadas, ele explica que essa carta raramente fica com as outras. Ele diz sentir algo no bolso: é o Ás de Espadas.

SEGREDO

Antes de começar, o mágico prepara suas cartas. Ele retira os 4 As do baralho. Ele segura o restante das cartas com a face para baixo nas mãos. Ele insere os 4 As no baralho da seguinte maneira: Ás de Ouros no topo do monte, Ás de Paus na nona posição a partir do topo do monte, contando o Ás de Ouros que acabou de ser inserido, o Ás de Copas em qualquer lugar no meio do monte após o Ás de Paus e com a face oposta às outras cartas (= com a face visível), e o Ás de Espadas no bolso. O monte é então colocado com a face para baixo na mesa. Ele memoriza as posições dos As e responde de maneira diferente com base na escolha do espectador. Observação: execute esse truque apenas uma vez para a mesma pessoa.

TRUQUE 18

MATERIAL

Cartas normais.

EFEITO

Encontre 2 cartas que correspondam à carta escondida.

ROTINA

O mágico mostra seu baralho com a face para cima e para baixo e anuncia que removeu uma carta e que o público o ajudará a encontrá-la. Ele a coloca com a face para baixo na frente dele. Ele pede a um espectador para cortar o baralho ao meio. Ele coloca de lado uma das pilhas. Ele pede ao espectador para formar duas pilhas colocando uma carta à esquerda e depois à direita, depois à esquerda, depois à direita... e assim por diante. Assim que as duas pilhas são formadas, ele pede ao espectador para virar as primeiras cartas das duas pilhas: ele revela a carta que ele escondeu. As cartas reveladas pelo espectador correspondem ao símbolo e ao número da carta!

SEGREDO

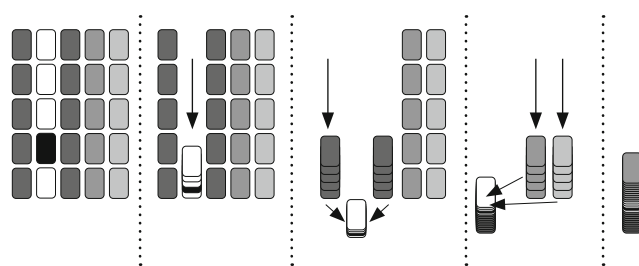
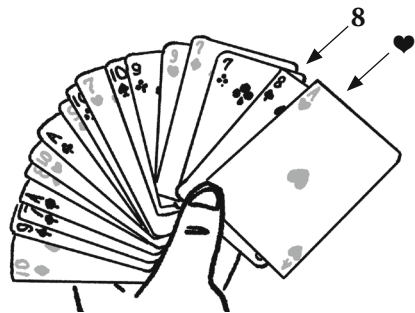
Antes de começar o truque, o mágico retira todos os valetes, damas e reis do baralho. Ele abre as cartas com a face para cima e coloca de lado a carta que corresponde às duas primeiras cartas de seu baralho. Neste exemplo, por exemplo, ele retira o 8 de copas.

A primeira carta corresponde à cor (por exemplo, copas).

A segunda carta: lembre-se do número (por exemplo, 8).

Quando pede a um espectador para cortar o baralho, ele coloca de lado o monte de cima. O espectador só precisa formar duas pilhas colocando uma carta à esquerda e depois à direita, depois à esquerda, depois à direita... e assim por diante. As duas cartas no topo sempre serão aquelas que correspondem ao símbolo e ao número da carta inicialmente colocada de lado.

Na preparação, se as duas cartas na abertura tiverem a mesma cor ou o mesmo número, o mágico não poderá esconder a carta correspondente. Ele escolherá, portanto, outras duas cartas.



TRUQUE 19

MATERIAL

25 Cartas normais.

EFEITO

Encontrar o cartão escolhido pelo público.

ROTINA

O mágico embaralha as cartas e as coloca com a face visível na mesa em 5 colunas, formando-as linha por linha da esquerda para a direita. Ele pede a um espectador para escolher

uma carta e mostrar a coluna em que essa carta está. O mágico pega essa coluna de cima para baixo para formar um maço. Em seguida, ele pega mais 2 colunas de cima para baixo e as integra ao primeiro maço de cartas colocando-as por baixo. Ele pega sempre de cima para baixo as 2 últimas colunas e as coloca no topo do maço de cartas. Ele forma novamente 5 colunas como no início e pede novamente ao público para mostrar a coluna onde está a carta. Ele pega as cartas dessa coluna e procede como anteriormente. Agora ele

tem todas as cartas na mão. Ele sopra nelas e anuncia que, para ele, o número 13 sempre foi um amuleto da sorte. Ele vira as primeiras 13 cartas do maço uma por uma. A décima terceira carta é aquela escolhida pelo espectador.

SEGREDO

Não há segredo para este truque. O mágico tem 25 cartas e procede passo a passo na manipulação das cartas.

TRUQUE 20

MATERIAL

4 cartas de rei com verso vermelho ou azul.

EFEITO

Encontrar o cartão escolhido pelo público.

ROTINA

O mágico apresenta as 4 cartas dos reis e convida o público a escolher uma. A pessoa faz sua escolha e devolve

a carta entre as outras 3. O mágico sugere que ela embaralhe as cartas e as coloque em linha na mesa. Ele anuncia que tem o poder de encontrar o rei escolhido pelo público. Ele passa as mãos sobre as cartas e para em uma carta... Ele a vira: é realmente o rei escolhido pelo espectador.

SEGREDO

São utilizados os 4 reis do baralho. Eles são posicionados na mesma direção, com a lua à esquerda e o sol à direita. Quando o espectador escolhe um dos 4 reis e o mágico pega os outros 3 reis da mesa, ele os vira 180° em sua mão. Dessa forma, o único rei sempre terá o símbolo da lua à esquerda e o sol à direita, sendo, naturalmente, aquele que o mágico está procurando.

12 STORE KORT

På bagsiden af de store kort gemmer der sig meget let huskelige grafiske spor, der gør det muligt for tryllekunstneren altid at vide, hvilket dyr, karakter eller objekt der er bagved.



Tænderne på kraniet



Trolldmandens hat



Ravnens næb



Røgen fra destillationskolben



Edderkoppens ben



Flagermusens vinger



Tungen og halen på slangen



Ørerne på katten



Ugens øjne



Rottehalen



Hanken på gryden



Stjernen, simpelthen

TRYLLEKUNST 1

MATERIALE

5 store kort efter eget valg.

EFFEKT

Find det kort, som publikum har valgt.

RUTINE

Tryllekunstneren viser og giver de 5 kort til publikum. Han beder publikum om at vælge et og sige det højt. Han samler kortene, vender bunken og blander den. Med bunken i hånden håndterer han kortene en efter en som følger: Flytter det øverste kort nedenunder, det næste på bordet, derefter det næste nedenunder, derefter på bordet osv. Når der kun er ét kort tilbage i hans hænder, annoncerer han, at han allerede ved, at det er det kort, publikum har valgt! Han vender det, og det er netop det kort!

HEMMELIGHEDEN

Når tryllekunstneren blander kortene med bagsiden opad, markerer han grafisk, hvor det kort, publikum har valgt, er, og placerer det

midt mellem de 4 andre kort. Han behøver kun at flytte dem som følger: Flytte det øverste kort nedenunder, det næste på bordet, derefter det næste nedenunder, derefter på bordet osv. Det sidste tilbageværende kort vil altid være det kort, publikum har valgt.

TRYLLEKUNST 2

MATERIALE

12 store kort.

EFFEKT

Find det kort, som publikum har valgt.

RUTINE

Tryllekunstneren viser de 12 kort for publikum. Publikum vælger et kort og annoncerer deres valg til tryllekunstneren. Han beder publikum om at blande kortene og sprede dem med bagsiden opad på bordet. Han forklarer, at han har en magisk evne og kan finde det kort, publikum har valgt. Han fører sine hænder over kortene; de stopper og ryster over et kort.

Tryllekunstneren erklærer derefter, at det kort, publikum har valgt, er dette, og han vender det for at bekræfte.

HEMMELIGHEDEN

Når tryllekunstneren fører sine hænder over kortene, har han masser af tid til diskret at læse de grafiske spor på kortene og behøver kun at lade sine hænder ryste, når han har genkendt kortet, som publikum har valgt.

TRYLLEKUNST 3

MATERIALE

12 store kort.

EFFEKT

Find det kort, som publikum har valgt.

RUTINE

Tryllekunstneren viser de 12 kort for publikum, spreder dem ud som en vifte med bagsiden opad. Publikum vælger et kort, peger på det og viser det med fingeren.

Tryllekunstneren spørger, om de er helt sikre på deres valg. Hvis det er tilfældet, tager personen fra publikum dette kort, kigger på det, viser det til de andre tilskuere og lægger det tilbage, hvor de ønsker det, i viften, som tryllekunstneren holder. Tryllekunstneren blander kortene og arrangerer dem derefter som en vifte med billedsiden opad. Han erklærer, at han kender kortet valgt af publikum, og det er...

HEMMELIGHEDEN

Når tryllekunstneren beder publikum om at vælge et kort og pege på det, er det på dette tidspunkt, han opdager den grafiske indikator. Han ved derfor straks, hvilket kort publikum har valgt. Han behøver kun at nævne det.

TRYLLEKUNST 4

MATERIALE

12 store kort.

EFFEKT

Få valgt et tal mellem 1 og 12 og find det.

RUTINE

Tryllekunstneren viser kortene for publikum, blander dem og forklarer, at der er 12 kort, og at hvert kort svarer til en time, hvor noget magisk sker. Han holder kortene med bagsiden opad i hånden. Han beder en tilskuer om at tænke på en time i deres hoved (mellem 1 og 12). Tryllekunstneren forklarer derefter, at personen skal passere så mange kort en ad gangen under bunken som antallet af timer, de har valgt. Han giver et eksempel på 2 timer, passerer derfor først 1 kort under bunken og derefter et andet. Han giver bunken til tilskueren og beder dem gøre det samme. I mellemtiden ser tryllekunstneren ikke. Han tager bunken tilbage og forklarer, at han nu vil vise alle kortene en ad gangen og beder personen huske det

magiske element, der svarer til deres time. Tryllekunstneren viser derfor de 12 kort en efter en og erklærer til sidst, at han kender den time, som tilskueren har valgt, og at den svarer til et magisk element, som han navngiver.

HEMMELIGHEDEN

Når tryllekunstneren forklarer, at man skal trække det antal kort under bunken, der svarer til den tid, som publikum har valgt, og han giver som eksempel 2 timer ved at trække 2 kort under hinanden, husker han kortet, der ender øverst på bunken med hjælp fra den grafiske indikator. Derefter går personen fra publikum igennem det antal kort, der svarer til den valgte tid. Tryllekunstneren tager kortene tilbage og viser dem derefter for publikum, ét efter ét, begyndende med det nederste kort i bunken. Han ser kun bagsiden af kortene. Han tæller højt hver gang, han passerer et kort. Når han opdager den grafiske indikator for det kort, han har husket, husker han det tilsvarende antal. Når alle kort er blevet vist for publikum, meddeler han, at publikum har valgt en bestemt tid, og at det tilsvarende magiske element er...

TRYLLEKUNST 5

MATERIALE

5 store kort efter eget valg.

EFFEKT

Find det kort, som publikum har valgt.

RUTINE

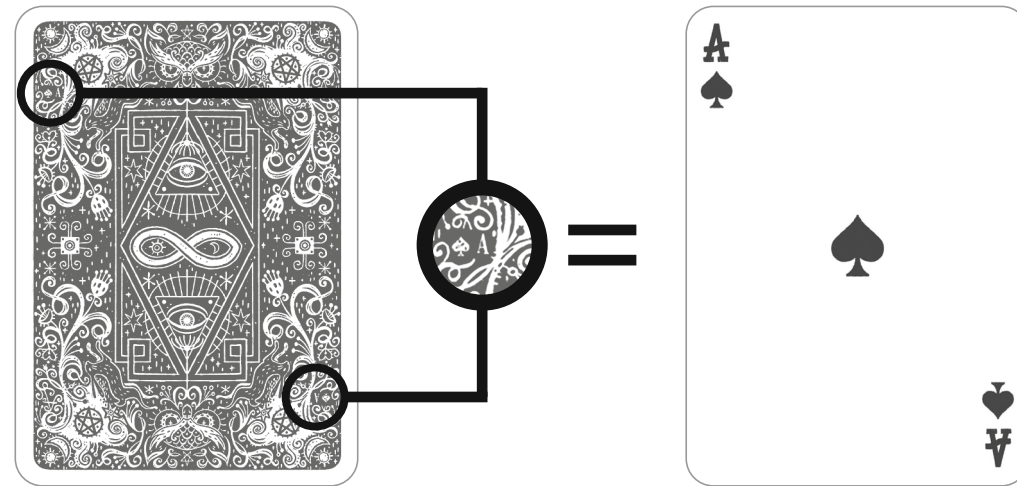
Tryllekunstneren har 5 kort i hånden og spreder dem åbent på bordet i en linje. Han beder en tilskuer om at vælge et kort uden at vise det. Han vender alle kortene med bagsiden opad og forklarer, at han vil vende sig bort for at give tilskueren tid til at ændre retningen på det valgte kort (han giver et eksempel for at vise denne handling, se figur 1). Tryllekunstneren vender tilbage mod publikum, samler alle kortene, blander dem og arrangerer dem igen i en linje med bagsiden opad på bordet. Han fører sine hænder over alle kortene. De stopper ved et kort. Tryllekunstneren placerer sin finger på et kort og erklærer uden at vende det, at publikum har valgt... og det er netop det kort, publikum valgte!

HEMMELIGHEDEN

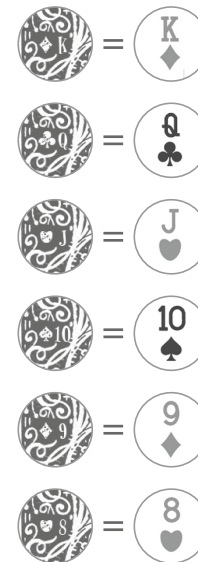
Før tryllekunstneren begynder tricket, sikrer han sig, at alle 5 kort er placeret i samme retning ved hjælp af det centrale ikon for måne/sol. Når publikum ændrer retningen på det valgte kort, opdager tryllekunstneren det meget let, da det er det eneste kort med bagsiden opad, hvor ikonet for måne/sol er vendt omvendt. Han behøver kun at læse den grafiske indikator for at kende det element, som publikum har valgt.

SPILKORT MED 32 MÅRKERINGER BLÅT SÆT

Dette kortspil har den særegenhed, at der er en diskret markering på bagsiden af hver kort, hvilket gør det muligt for tryllekunstneren altid at vide, hvilket kort der er tale om.



Andre eksempler



TRYLLEKUNST 6

MATERIALE

Kort med mærkning.

EFFEKT

Nævn kortene, før du vender dem.

RUTINE

Tryllekunstneren beder publikum om at blande kortspillet. Han tager bunken med bagsiden opad. Han hævder at have en gave og kunne gætte hvert kort. Han tager bunken med bagsiden opad i hænderne og angiver værdien af hvert kort, før han vender det.

HEMMELIGHEDEN

Tryllekunstneren læser markeringerne på bagsiden af de mærkede kort. For dette trick er hurtigheden i udførelsen meget vigtig (en fremragende øvelse for at mestre koden).

TRYLLEKUNST 7

MATERIALE

Kort med mærkning.

EFFEKT

Kort sorteret efter symbol.

RUTINE

Tryllekunstneren beder en tilskuer om at blande deres kort. Derefter laver han fire bunker af kortene (bagsiden opad). Når han er færdig, vender han dem. Hver bunke svarer til en farve...

HEMMELIGHEDEN

Tryllekunstneren laver bunkerne baseret på de hemmelige markeringer, han læser på bagsiden af kortene.

TRYLLEKUNST 8

MATERIALE

Kort med mærkning.

EFFEKT

Find det kort, som publikum har valgt.

RUTINE

Tryllekunstneren spreder sit kortspil ud med billedsiden opad og får en tilskuer til at vælge et kort. Tilskueren placerer kortet hvor som helst i bunken. Tryllekunstneren foreslår, at tilskueren blander kortene. Når det er gjort, returnerer tilskueren bunken til tryllekunstneren med bagsiden opad. Tryllekunstneren bladrer igennem bunken, indtil han stopper ved et kort, som han derefter vender. Det er kortet, som tilskueren valgte.

HEMMELIGHEDEN

Når tryllekunstneren bladrer igennem kortene, tager han sig tid til at læse den hemmelige mærkning og finder det valgte kort. Det er muligt at udføre tricket med færre kort for at gøre det lettere.

TRYLLEKUNST 9

MATERIALE

Kort med mærkning.

EFFEKT

Find det kort, som publikum har valgt.

RUTINE

Tryllekunstneren beder en tilskuer om at blande kortspillet. Han tager bunken i hånden med bagsiden opad, danner en vifte og beder tilskueren om at vælge et kort uden at vise det. Når kortet er godt husket, beder tryllekunstneren tilskueren om at placere deres kort øverst på bunken. Han skærer én gang i bunken, blander den, puster på den og erklærer nu, at han kender det kort, som tilskueren har valgt. Han danner en vifte med billedsiden opad og lader kun ét kort falde på bordet. Det er præcis det kort, som tilskueren valgte.

HEMMELIGHEDEN

Når tryllekunstneren tager bunken kort, der lige er blevet blandet af tilskueren, husker han kortet øverst, som han kender takket være den

hemmelige mærkning. Dette kort er nøglekortet. Tryllekunstneren blander kortspillet i store bunker uden at risikere at adskille nøglekortet fra det kort, som tilskueren har valgt. Når han åbner kortene i en vifte med billedsiden opad, spotter han det nøglekort, han huskede. Tilskuerens kort vil altid være til venstre for nøglekortet.

TRYLLEKUNST 10

MATERIALE

Kort med mærkning + kort med røde bagsider.

EFFEKT

Find det kort, som publikum har valgt.

RUTINE

Tryllekunstneren spreder kortspillet med røde bagsider åbent på bordet. Han beder en tilskuer om at blande kortspillet med blå bagsider og placere et valgt kort ansigt nedad

på bordet. Tryllekunstneren hævder at kunne finde tilskuerens valgte kort i det kortspil foran ham. Han fører sine hænder over kortene, hans hænder ryster, og de stopper ved et kort. Tryllekunstneren tager dette kort ud og vender det valgte kort fra tilskueren, og det er præcis det samme.

HEMMELIGHEDEN

Iskrå kanter (røde bagsider) som et almindeligt sæt kort. Når tilskueren vælger og lægger sit kort (blå bagside) ansigt nedad foran tryllekunstneren, har han al den tid, han behøver, til at læse det grafiske spor. Han skal blot finde dette kort i det spredte kortspil med åbne ansigter.

et er muligt at udføre tricket med færre kort for at gøre det lettere. I så fald skal du sørge for at have de samme kort i begge sæt.

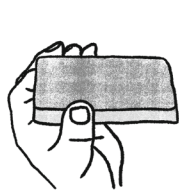
SPIL MED 32 SKRÅT AFSKARNE KORT

RØDT SÆT

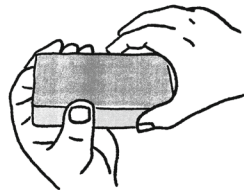


Dette spil af skråkortede har den særpræg, at det ene side er mindre end den anden. Forskellen, der er mindre end en millimeter, er helt usynlig.

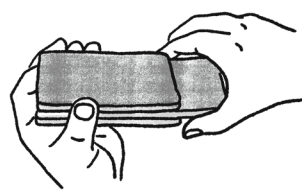
HEMMELIGHED
NÅR ÉT ELLER FLERE KORT ER PLACERET I BUNKEN MED FORSIDEN NEDAD.



Hold fast i bunden af bunken med begge sider.



Lad den anden hånd glide langs bunken og hold kortene let presset mod pakken.



Kun de kort, der er vendt i den modsatte retning, glider.



Inden du begynder et trick, er det altid vigtigt at sikre, at alle kort er i en stak og arrangeret i samme retning. For at kontrollere dette er det meget simpelt: solen er altid til venstre, og månen er til højre.

TRYLLEKUNST 11

MATERIALE
Skråkortede.

EFFEKT
Sortering af kort efter farver.

RUTINE
Tryllekunstneren viser, at kortene i hans sæt er godt blandet. Han annoncerer, at han har magten til at gruppere dem efter farver. Han udfører en glidebevægelse med kortene og lægger de to bunker kort, han lige har lavet, på bordet. Kortene sorterer sig automatisk efter farver.

HEMMELIGHEDEN
Før tricket begynder, er kortene allerede sorteret efter farver. De to bunker af farver er placeret i modsatte retninger. Når tryllekunstneren udfører glidebevægelsen med kortene, samler de sig automatisk efter farverne.

TRYLLEKUNST 12

MATERIALE
Skråkortede.

EFFEKT
Find et kort valgt af publikum.

RUTINE
Tryllekunstneren præsenterer sit kortspil for publikum i en vifte med bagsiden opad og lader en tilskuer vælge et kort. Tilskueren husker kortet og placerer det derefter hvor som helst i bunken. Tryllekunstneren blander kortene, puster på dem og får tilskuerens valgte kort til at fremstå.

HEMMELIGHEDEN
I starten er alle kort vendt i samme retning. Det er på det tidspunkt, hvor tilskueren husker sit kort, og tryllekunstneren samler viften i en stak, at han vender bunken. Kortene er derfor alle vendt modsat til tilskuerens kort. Tryllekunstneren udfører derefter glidebevægelsen med kortet, hvilket gør det til det kort, tilskueren har valgt.

TRYLLEKUNST 13

MATERIALE
Skråkortede.

EFFEKT
Det sidste kort i bunken ændrer sig uden at publikum bemærker noget.

RUTINE
Tryllekunstneren viser det sidste kort i kortbunken og beder publikum om at sige det højt. Han hævder at kunne ændre dette kort. Han vender bunken med ansigterne nedad, puster på den og trækker det sidste kort ud. Kortet er ændret.

HEMMELIGHEDEN
Alle kortene er lagt i samme retning Aundtagen det næstsidste. Når tryllekunstneren lader det sidste kort glide, trækker han faktisk det næstsidste kort ud (det, der er vendt modsat). Publikum har indtryk af, at det er det sidste kort, der er blevet ændret.

TRYLLEKUNST 14

MATERIALE
Skråkortede.

EFFEKT
Fremkomsten af de 4 konger.

RUTINE
Tryllekunstneren spreder sit kortspil ud med billedsiden opad og trækker de fire konger ud. Han beder publikum om at fortælle ham, hvor de gerne vil have, at han sætter de fire konger tilbage. Når de fire kort er indsat, samler tryllekunstneren kortene i en bunke og foreslår, at publikum blander dem. Han koncentrerer sig, glider kortene, og pludselig vises de fire konger.

HEMMELIGHEDEN
Alle kortene er placeret i samme retning. Når tryllekunstneren genindsætter de fire konger, ændrer han diskret retningen på disse fire kort. De fire konger er derfor vendt modsat de andre kort. Han behøver nu blot at glide kortbunken for at få de fire konger til at dukke op.

TRYLLEKUNST 15

MATERIALE
Skråkortede.

EFFEKT
Placering af de 4 esser på toppen af bunken.

RUTINE
Tryllekunstneren viser sit kortspil og fjerner de fire esser, som han lægger på bordet. Han beder publikum om at pege på fire forskellige steder, hvor han skal indsætte de fire esser igen. Han blander sit kortspil flere gange, puster på toppen af bunken og hævder at have samlet de fire esser på toppen af bunken. Han vender en efter en de fire første kort i bunken, og det er faktisk de fire esser.

HEMMELIGHEDEN
I starten er alle kortene i samme retning. Før tryllekunstneren sætter de fire esser tilbage i sit kortspil, ændrer han diskret retningen på bunken af kort, han holder i hænderne. Når han blander sit kortspil flere gange, får han kortene, der er ”vendt modsat”, til at

glide langs bunken og bringer de fire esser tilbage til toppen af bunken.

TRYLLEKUNST 16

MATERIALE
Skråkortede.

EFFEKT
Tryllekunstneren lader alle kort falde, undtagen det kort valgt af tilskueren.

RUTINE
Tryllekunstneren viser sit kortspil i en vifte med bagsiden opad og beder en person fra publikum om at vælge et kort. Han beder dem huske kortet og placere det tilbage i bunken, hvor de ønsker det. Tryllekunstneren blander kortene flere gange og spørger tilskueren, hvilket kort de valgte. Så snart de siger det, lader tryllekunstneren alle kort falde på bordet, undtagen et, som er det kort, tilskueren valgte.

HEMMELIGHEDEN
I begyndelsen af tricket er alle kortene i samme retning. Mens tilskueren husker deres kort, samler tryllekunstneren kortene i hånden og drejer bunken 180°. Kortet, som tilskueren har lagt tilbage i bunken, er derfor det eneste, der er vendt modsat. Tryllekunstneren blander kortene flere gange, og til sidst glider han fingrene langs bunken. Kun ét kort stiger op. Han behøver nu blot at udføre en magisk gestus og lade alle kortene falde, undtagen det kort, der steg op, som er det kort, tilskueren valgte.

SPIL MED 32 KORT RØD ELLER BLÅ

Disse to kortspil kan også bruges uden nogen manipulation som almindelige kort.

TRYLLEKUNST 17

MATERIALE
Almindelige kort.

EFFEKT
As'en findes.

RUTINE
Tryllekunstneren viser sit kortspil i en bunke med bagsiden opad. Han beder en tilskuer om at vælge en farve for As'en. Afhængigt af deres valg svarer tryllekunstneren forskelligt:

Hvis valget er ruder es, beder han personen om at tænke meget stærkt på denne farve, så kortet stiger op til toppen af bunken. Han vender det øverste kort: ruder es vises. Hvis valget er klør es, forklarer han, at en magisk formel vil hjælpe med at finde det valgte kort. Han staver et ni-bogstavord som f.eks. ”MAGIC CARD”. For hver udtalte bogstav vender han et kort fra toppen af bunken og lægger det ved siden af. Det sidste vendte kort er klør es. Hvis valget er hjerter es, forklarer han, at alle foretrækker det og det er meget let at finde. Han spreder alle kortene

med bagsiden opad på bordet, vender kun ét kort: hjerter es. Hvis valget er spar es, forklarer han, at det sjældent bliver hos de andre. Han siger, at han føler noget i sin lomme: spar es dukker op.

HEMMELIGHEDEN
Før tryllestykket begynder, forbereder tryllekunstneren kortene. Han fjerner de fire es fra kortspillet. Han holder resten af kortene med bagsiden opad i hånden. Han indsætter de fire es i bunken som følger: ruder es øverst i bunken, klør es i niende position fra toppen af bunken, idet man tæller ruder es, der lige er blevet indsat, hjerter es hvor som helst i bunken efter klør es og med forsiden modsat de andre kort (= med billedsiden opad), og spar es i hans lomme. Bunken lægges derefter med bagsiden opad på bordet. Han husker positionen af es'erne, og afhængigt af tilskuerens valg svarer han forskelligt. Bemærk: Udfør dette trick kun én gang for den samme person.

TRYLLEKUNST 18

MATERIALE
mindelige kort.

EFFEKT
At finde 2 kort, der passer til det skjulte kort.

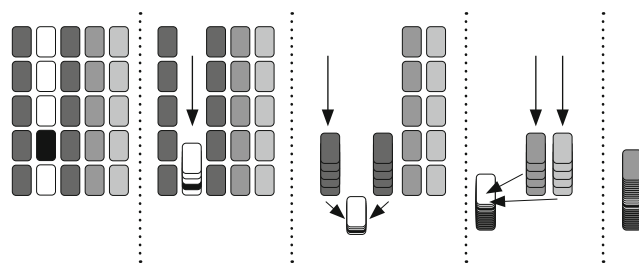
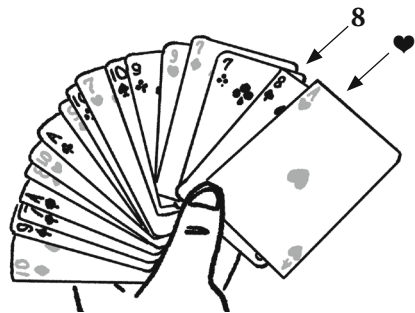
RUTINE
Tryllekunstneren viser sit kortspil med forsiden og bagsiden opad og annoncerer, at han har fjernet et kort, og at publikum vil hjælpe ham med at finde det. Han placerer det skjulte kort foran sig med bagsiden opad. Han beder en tilskuer om at skære bunken i to. Han sætter den ene halvdel til side. Han beder tilskueren om at danne to bunker ved at lægge et kort til venstre, derefter til højre, derefter til venstre, derefter til højre ... og så videre. Når de to bunker er dannet, beder han tilskueren om at vende de første kort i de to bunker: han afslører det kort, han skjulte. Kortene, som tilskueren afslørede, passer godt til symbolet og nummeret på kortet!

HEMMELIGHEDEN

Før tryllestykket begynder, fjerner tryllekunstneren alle knægt/dame/konge-kortene fra bunken. Han spreder kortene med forsiden opad og sætter kortet, der svarer til de to første kort i hans bunke, til side. I dette eksempel fjerner han hjerter 8:

det første kort svarer til farven (f.eks. hjerter)
det andet kort: husk nummeret (f.eks. 8)
Når han beder en tilskuer om at skære bunken, sætter han den øverste bunke

til side. Tilskueren skal blot danne to bunke ved at lægge et kort til venstre, derefter til højre, derefter til venstre, derefter til højre ... og så videre. De to kort øverst vil altid være dem, der passer til symbolet og nummeret på kortet, som blev sat til side i begyndelsen.
Ved forberedelsen, hvis de to kort i viften er af samme farve eller har det samme nummer, vil tryllekunstneren ikke være i stand til at skjule det tilsvarende kort. Han vil vælge to andre kort i stedet.



TRYLLEKUNST 19

MATERIALE

25 almindelige kort.

EFFEKT

At finde det kort, som tilskueren har valgt.

RUTINE

Tryllekunstneren blander kortene og lægger dem med forsiden opad på bordet i 5 kolonner ved at danne rækker fra venstre mod højre.

Han beder en tilskuer om at vælge et kort og vise ham kolonnen, hvor dette kort er. Tryllekunstneren samler denne kolonne op fra toppen til bunden for at danne en bunke. Derefter samler han to andre kolonner op fra toppen til bunden og inkluderer dem i den første bunke ved at placere dem nederst. Han samler stadigvæk to sidste kolonner op fra toppen til bunden og placerer dem øverst på bunken med kort. Han danner igen 5 kolonner som i starten og beder publikum om at vise ham kolonnen, hvor kortet er.

Han samler kortene fra denne kolonne og gør som før. Nu har han alle kortene i hånden. Han puster på dem og annoncerer, at for ham har tallet 13 altid været lykkebringende. Han vender de første 13 kort i bunken, ét ad gangen. Det trettende kort er det kort, som tilskueren valgte.

HEMMELIGHEDEN

Ingen hemmelighed for denne tryllekunst. Tryllekunstneren har 25 kort og udfører trin for trin manipulation af kortene.

TRYLLEKUNST 20

MATERIALE

4 kongekort med røde eller blå bagsider.

EFFEKT

At finde det kongekort, som tilskueren har valgt.

RUTINE

Tryllekunstneren viser de 4 kongekort og opfordrer publikum til at vælge en. Personen gør det og placerer sit kort blandt de 3 andre. Tryllekunstneren foreslår, at de blander kortene og lægger dem ud i en linje på bordet. Han annoncerer, at han har evnen til at finde kongekortet valgt af publikum. Han fører sine hænder over kortene og stopper ved et kort... Han vender det: Det er virkelig kongekortet valgt af tilskueren.

HEMMELIGHEDEN

Man bruger de 4 konger fra et almindeligt kortspil. Placer dem i samme retning, med månen til venstre og solen til højre. Når tilskueren trækker en af de 4 konger, og tryllekunstneren tager de resterende 3 konger og vender dem 180° i hånden. På den måde vil den eneste konge altid have månesymbolet til venstre og solsymbolet til højre, og det er nødvendigvis den konge, som tryllekunstneren søger efter.

12 STORA KORT

På baksidan av de stora korten gömmer sig mycket lättmemorerade grafiska ledtrådar som gör att magikern alltid vet vilket djur, karaktär eller objekt som finns därbakom.



Skallarna tänder



Kråkans näbb



Spindelns ben

Ormens tunga
och svans

Uggans ögon



Grytans handtag



Trollkarlens hatt

Destillationskolbens
rökFladdermössens
vingar

Kattens öron



Rättans långa svans



Sjöräman helt enkelt

TROLLERITRICK 1

MATERIAL

5 stora kort att välja mellan.

EFFEKT

Återfinna det kort som publiken valt.

RUTIN

Magikern visar och ger de 5 korten till publiken. Han ber publiken att välja ett och säga det högt. Han samlar in korten, vänder på paketet och blandar. Med paketet i handen hanterar han varje kort på följande sätt: han flyttar det översta kortet under, nästa på bordet, sedan nästa under, sedan på bordet, osv. När det bara är ett kort kvar i handen meddelar han att han redan vet att det är det kortet publiken har valt! Han vänder på det, och det är verkligen det kortet!

HEMLIGHET

När magikern blandar korten med framsidan nedåt, lokaliserar han med det grafiska tecknet var det kort publiken har valt och placerar det i mitten av de 4 andra korten. Han behöver bara flytta dem så här: han flyttar det översta kortet under, nästa

på bordet, sedan nästa under, sedan på bordet osv. Det sista kvarvarande kortet kommer alltid att vara det kort som publiken har valt.

TROLLERITRICK 2

MATERIAL

12 stora kort.

EFFEKT

Återfinna det kort som publiken har valt.

RUTIN

Magikern visar de 12 korten för publiken. Publiken väljer ett kort och meddelar sitt val till magikern. Han ber publiken att blanda korten och lägga ut dem med framsidan nedåt på bordet. Han förklarar att han har en magisk kraft och kan återfinna det kort som publiken har valt. Han för sina händer över korten; de stannar och skakar över ett kort. Magikern förklarar då att det kort som publiken har valt är just detta, och han vänder det för bekräftelse.

HEMLIGHET

När magikern för sina händer över korten har han gott om tid att diskret läsa de grafiska tecknen på korten och behöver bara låta sina händer skaka när han har känt igen det kort som publiken har valt.

TROLLERITRICK 3

MATERIAL

12 stora kort.

EFFEKT

Återfinna det kort som publiken valt.

RUTIN

Magikern visar de 12 korten för publiken i en fläkt med baksidan upp. Publiken väljer ett kort, pekar på det. Magikern frågar om de är säkra på sitt val. Om så är fallet tar personen från publiken kortet, tittar på det, visar det för de andra åskådarna och lägger tillbaka det där de önskar i fläkten som magikern håller. Magikern blandar korten och placerar dem sedan i en fläkt med framsidan upp. Han förklarar att han

känner till kortet som publiken har valt och det är...

HEMLIGHET

När magikern ber åskådaren att välja ett kort och peka på det, är det vid den tiden han märker kortets grafiska markör. Han vet därför omedelbart vilket kort som publiken valt. Han behöver bara nämna det.

TROLLERITRICK 4

MATERIAL

12 stora kort.

EFFEKT

Låt en person välja en siffra mellan 1 och 12 och hitta den.

RUTIN

Magikern visar korten för publiken, blandar dem och förklarar att det finns 12 kort och varje kort motsvarar en tidpunkt när något händer. Han håller korten med framsidan nedåt i handen. Han ber en åskådare att tänka på en tidpunkt i sitt huvud (mellan 1 och 12). Magikern

förklarar sedan att personen måste flytta lika många kort, ett i taget, under högen som det valda klockslaget. Han ger exemplet med 2 timmar och flyttar således ett första kort under och sedan ett andra. Han räcker över högen till åskådaren och ber honom göra samma sak. Under tiden tittar magikern inte. Han tar tillbaka högen och förklarar att han nu ska visa alla kort ett efter ett och be personen komma ihåg det magiska elementet som motsvarar hans valda tidpunkt. Magikern visar de 12 korten ett efter ett och förklarar till slut att han känner till den tidpunkt som åskådaren har valt och att den motsvarar ett magiskt element som han namnger.

HEMLIGHET

När magikern förklarar att man måste dra det antal kort under leken som motsvarar den tid som publiken valt och ger som exempel 2 timmar genom att dra 2 kort under varandra, memorerar han kortet som hamnar överst på leken med hjälp av den grafiska indikatorn. Sedan går personen från publiken igenom det antal kort som motsvarar den valda tiden. Magikern tar tillbaka korten och

visar dem sedan för publiken ett efter ett, börjande med det som är längst ner i leken. Han ser bara baksidan av korten. Han räknar högt varje gång han passerar ett kort. När han upptäcker den grafiska indikatorn för det kort han memoriserat, minns han det motsvarande antalet. När alla kort har visats för publiken meddelar han att publiken har valt en viss tid och att det motsvarande magiska elementet är...

TROLLERITRICK 5

MATERIAL

5 stora kort att välja bland.

EFFEKT

Hitta det kort som publiken har valt.

RUTIN

Magikern har 5 kort i handen och sprider ut dem öppet på bordet i en rad. Han ber en åskådare att välja ett kort utan att visa det. Han vänder sedan alla korten med framsidan nedåt och förklarar att han ska vända sig bort

för att ge åskådaren tid att ändra riktningen på det valda kortet (han ger ett exempel för att tydligt visa denna handling, se bild 1). Magikern vänder sig tillbaka mot publiken, samlar in alla korten, blandar dem och placerar dem i rad med framsidan nedåt på bordet. Han för sina händer över alla kort. De stannar på ett kort. Magikern placerar sitt finger på ett kort och förklarar utan att vända på det att publiken har valt... det är verkligen det kort som publiken valt!

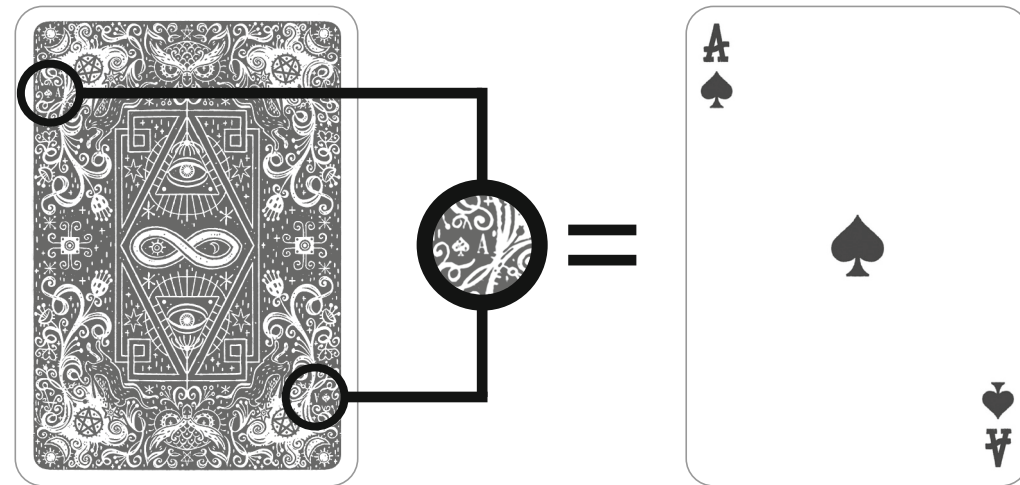
HEMLIGHET

Innan han börjar trolleritricket ser magikern till att de 5 korten är placerade i samma riktning med hjälp av den centrala mån-/solpikten. När en person i publiken ändrar riktningen på kortet hen har valt, upptäcker magikern det mycket enkelt eftersom det är det enda kortet med en baksida där den centrala mån-/solpikten är omvänd. Han behöver bara läsa den grafiska indikatorn för att veta vilket element publiken har valt.

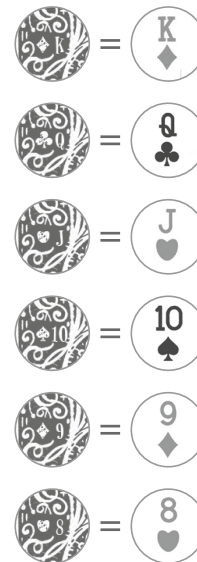
32-KORT MÄRKT KORTLEK

BLÅTT PÅKET

Denna kortlek har den särskilda egenskapen att varje kort har en diskret märkning på baksidan, vilket gör att magikern alltid vet vilket kort det är.



Andra exempel



TROLLERITRICK 6

MATERIAL

Märkta kort.

EFFEKT

Namnge korten innan du vänder dem.

RUTIN

Magikern ber publiken att blanda kortleken. Han tar tillbaka leken med framsidan nedåt. Han påstår att han har en förmåga och kan gissa varje kort. Han tar leken med framsidan nedåt i sina händer och anger värdet på varje kort innan han vänder det.

HEMLIGHET

Magikern läser av de markeringar som finns på baksidan av de märkta korten. För detta trick är snabb utförande mycket viktigt (utmärkt övning för att behärska koden).

TROLLERITRICK 7

MATERIAL

Märkta kort.

EFFEKT

Kort sorterade efter symbol.

RUTIN

Trollkarlen ber någon i publiken att blanda korten. Sedan bildar han fyra högar med kort (med framsidan nedåt). När han är klar vänder han på dem. Varje hög motsvarar en färg...

HEMLIGHET

Trollkarlen gör högar av korten baserat på de hemliga markeringarna han läser på baksidan av korten.

TROLLERITRICK 8

MATERIAL

Märkta kort.

EFFEKT

Återfinna kortet valt av publiken.

RUTIN

Trollkarlen sprider ut sitt öppna kortspel och låter en åskådare välja ett kort. Åskådaren placerar kortet var som helst i leken och får trollkarlen att blanda den. Efter att den är blandad ger åskådaren tillbaka den till trollkarlen med framsidan nedåt. Trollkarlen bläddrar igenom korten tills han stannar på ett kort som han vänder upp. Det är kortet som åskådaren valt.

HEMLIGHET

När trollkarlen bläddrar igenom korten tar han tid att läsa den hemliga markeringen och hittar det sökta kortet. Man kan använda färre kort för att göra det lättare.

TROLLERITRICK 9

MATERIAL

Märkta kort.

EFFEKT

Återfinna kortet valt av publiken.

RUTIN

Trollkarlen ber en åskådare att blanda kortleken. Han tar tillbaka leken med framsidan nedåt, skapar en fläkt och ber åskådaren att välja ett kort utan att visa det för honom. När det är väl memoriserat ber trollkarlen åskådaren att lägga tillbaka sitt kort överst på leken. Han skär leken en gång, blandar den, blåser på den och meddelar att han nu känner till kortet som åskådaren valt. Han skapar en fläkt med framsidan öppen och låter ett enda kort falla på bordet. Det är verkligen det kort som åskådaren hade valt.

HEMLIGHET

När trollkarlen tar tillbaka kortleken som just blandats av åskådaren, memoriserar han kortet överst som han känner igen tack vare den hemliga markeringen. Det

är nyckelkortet. Trollkarlen blandar leken i stora högar utan att riskera att separera nyckelkortet från det kort som åskådaren har valt. När han öppnar korten med framsidan öppen, känner han igen det nyckelkort som han har memoriserat. Åskådarens kort kommer alltid att vara till vänster om nyckelkortet.

TROLLERITRICK 10

MATERIAL

Märkta kort + kort i rött kortlek.

EFFEKT

Återfinna kortet valt av publiken.

RUTIN

Trollkarlen sprider ut kortleken med röda baksidor öppna på bordet. Han ber en åskådare att blanda ordentligt i den blå kortleken och placera ett valfritt kort med framsidan nedåt på bordet. Trollkarlen förklarar att han kan återfinna kortet som åskådaren har valt i kortleken framför

honom... Han för sina händer över leken, hans händer skakar och stannar vid ett kort. Trollkarlen drar ut detta kort från leken och vänder det valda kortet av åskådaren, det är verkligen samma kort.

HEMLIGHET

I denna trick används den bisekta kortleken (med röda baksidor) som om det vore en vanlig lek. När åskådaren väljer och placerar sitt kort (med blå baksida) ansikte nedåt framför trollkarlen, har han gott om tid att läsa den hemliga markeringen. Han behöver bara hitta detta kort i den öppna kortleken.

Man kan utföra tricket med färre kort för att göra det lättare. I så fall, se till att använda samma kort i båda lekarna.

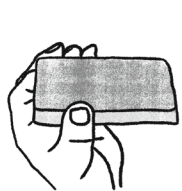
DECK MED 32 SNEDSTÄLDA KORT

RÖTT KORTLEK

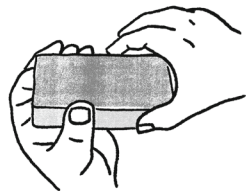


Detta bisekta kortlek har den speciella egenskapen att ha en sida smalare än den andra. Denna skillnad, mindre än en millimeter, är helt osynlig.

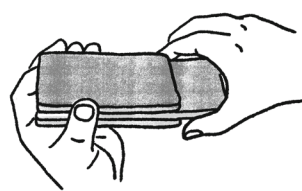
HEMLIGHET
NÅR ETT ELLER FLERA KORT ÄR PLACERADE I LEKEN MED FRAMSIDAN NEDÅT.



Håll i botten av leken från båda sidorna.



Och glid den andra handen längs leken genom att lätt klämma åt korten.



Endast det eller de kort som är i motsatt riktning glider.



Innan du börjar en trick, måste du alltid se till att alla kort är i samma riktning i en stapel. För att kontrollera är det väldigt enkelt: solen är alltid till vänster och månen till höger.

TROLLERITRICK 11

MATERIAL
Bisekta kort.

EFFEKT
Sortering av kort efter färg.

RUTIN
Trollkarlen visar att korten i hans lek är väl blandade. Han tillkännager att han har kraften att gruppera dem efter färg. Han utför en glidning av korten och placerar på bordet de två högar kort han just har skapat. Kortet har sorterat sig själva efter färg.

HEMLIGHET
Innan han börjar är korten sorterade efter färg. De två färgade högarna placeras i motsatt riktning. När trollkarlen glider med korten grupperar de automatiskt efter färg.

TROLLERITRICK 12

MATERIAL
Bisekta kort.

EFFEKT
Hitta ett kort valt av publiken.

RUTIN
Trollkarlen visar sitt kortspel i en fäkting ansikte nedåt för publiken och låter en person välja ett kort. Åskådaren memoriserar kortet och placerar det sedan i leken var han vill. Trollkarlen blandar korten, blåser på dem och låter det valda kortet framträda.

HEMLIGHET
Början är alla kort i samma riktning. Det är när åskådaren memoriserar sitt kort och trollkarlen samlar sitt fäktverk som han vänder leken. Kortet är därmed alla i motsatt riktning jämfört med åskådarens kort. Trollkarlen utför en glidning av kortet, vilket faktiskt är det kort som åskådaren valt.

TROLLERITRICK 13

MATERIAL
Bisekta kort.

EFFEKT
Det sista kortet i leken ändras utan att publiken märker något.

RUTIN
Trollkarlen visar det sista kortet i kortleken och ber publiken att säga det högt. Han förklarar att han kan ändra detta kort. Han vänder leken med framsidan nedåt, blåser på den och drar ut det sista kortet. Kortet har ändrats.

HEMLIGHET
Alla kort är i samma riktning förutom det näst sista. När trollkarlen glider med det sista kortet, tar han faktiskt bort det näst sista (det som är i motsatt riktning). Publiken har intrycket att det är det sista kortet som har ändrats.

TROLLERITRICK 14

MATERIAL
Bisekta kort.

EFFEKT
Framträdande av de 4 kungarna.

RUTIN
Trollkarlen sprider ut sitt kortspel ansikte uppåt och drar ut de 4 kungarna. Han ber publiken att säga var de vill att han ska återinföra de 4 kungarna. När de 4 korten har placerats tillbaka samlar trollkarlen korten i en hög och erbjuder publiken att blanda dem. Han koncentrerar sig, glider med korten. Det är de 4 kungarna som dyker upp.

HEMLIGHET
Alla kort är placerade i samma riktning. När trollkarlen återinför de 4 kungarna ändrar han diskret riktningen på dessa 4 kort. De 4 kungarna är därför i motsatt riktning jämfört med de andra korten. Han behöver bara glida med kortleken för att få de 4 kungarna att visas.

TROLLERITRICK 15

MATERIAL

Bisekta kort.

EFFEKT

Placera de 4 ess på toppen av leken.

RUTIN

Trollkarlen visar sitt kortspel och tar bort de 4 essen som han lägger på bordet. Han ber publiken att ange 4 olika platser där de 4 essen ska återinföras. Han blandar sitt kortspel flera gånger, blåser på toppen av leken och förklarar att han har grupperat de 4 essen på toppen av leken. Han vänder en i taget på de 4 första korten i leken, och det är verkligen de 4 essen.

HEMLIGHET

I början är alla kort i samma riktning. Innan trollkarlen placerar tillbaka de 4 essen i sitt spel ändrar han diskret riktningen på kortleken i sina händer. När han blandar sitt kortspel flera gånger låter han korten som är ”i motsatt riktning” glida längs med leken och för tillbaka de 4 essen till toppen av leken.

TROLLERITRICK 16

MATERIAL

Bisekta kort.

EFFEKT

Trollkarlen tappar alla kort utom det som åskådaren valt.

RUTIN

Trollkarlen visar sitt kortspel i en fåkting ansikte nedåt och ber en person i publiken att välja ett kort. Han ber honom memorera det och placera det sedan i leken där han vill. Trollkarlen blandar flera gånger och frågar åskådaren vilket kort han har valt. Så fort han säger det tappar trollkarlen korten på bordet, alla utom ett, som är det som åskådaren valt.

HEMLIGHET

I början av turen är alla kort i samma riktning. Medan åskådaren memoriserar sitt kort samlar trollkarlen korten i sin hand och vänder högen med 180°. Kortet som åskådaren sätter tillbaka i leken är därför det enda i motsatt riktning. Trollkarlen blandar sitt kortspel flera gånger och i slutändan glider han med fingrarna

längs leken. Endast ett kort stiger upp. Han behöver bara göra en magisk gest och låta alla kort falla utom det som har kommit upp, vilket är det kort som åskådaren valt.

TROLLERITRICK 17

MATERIAL

Vanliga kort.

EFFEKT

Hitta esset.

RUTIN

Magikern visar sitt kortspel med framsidan nedåt. Han ber en åskådare att välja en färg på esset. Beroende på deras val svarar magikern på olika sätt:

Om de väljer ruteresset ber han personen att tänka mycket starkt på den färgen så att kortet stiger upp till toppen av leken. Han vänder det första kortet: ruteresset visas. Om de väljer klöveresset förklarar han att en magisk formel kommer att hjälpa till att hitta det valda kortet. Han bokstaverar ett ord med 9 bokstäver, till exempel ”MAGIC CARD”. För varje uttalad bokstav vänder han ett kort från toppen av leken och lägger det bredvid. Det sista kortet som vänds är klöveresset. Om de väljer hjärteresset förklarar han att alla föredrar det och att det är

mycket lätt att hitta. Han breder ut alla kort med framsidan nedåt på bordet, ett enda kort vänds uppåt: det är hjärteresset. Om de väljer spaderesset förklarar han att det sällan stannar med de andra. Han säger att han känner något i sin ficka: det är spaderesset.

HEMLIGHET

Innan han börjar förbereder magikern sina kort. Han tar bort de 4 essens korten från leken. Han håller resten av korten med framsidan nedåt i handen. Han sätter in de 4 essens korten i leken enligt följande: ruteresset överst i leken, klöveresset på nionde plats från toppen av leken, inklusive ruteresset som just sattes in, hjärteresset var som helst i leken efter klöveresset och med framsidan upp, och spaderesset i sin ficka. Därefter lägger han leken med framsidan nedåt på bordet. Han memoriserar positionen för essens korten och beroende på åskådarens val svarar han olika. Observera: utför detta trick endast en gång för samma person.

TROLLERITRICK 18

MATERIAL

Vanliga kort.

EFFEKT

Hitta två kort som matchar det dolda kortet.

RUTIN

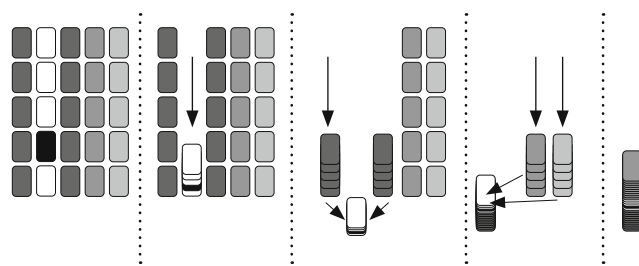
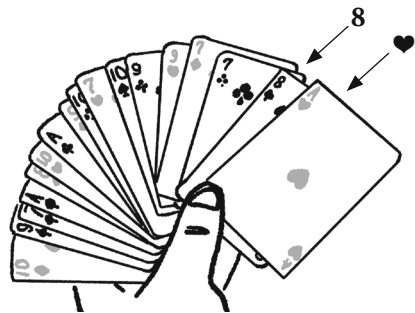
Magikern visar sitt kortspel med framsidan upp och ned och meddelar att han har tagit bort ett kort och att publiken kommer att hjälpa honom att hitta det. Han placerar det med framsidan nedåt framför sig. Han ber en åskådare att klippa leken i två delar. Han lägger åt sidan en av högarna. Han ber åskådaren att skapa två högar genom att placera ett kort till vänster och sedan till höger, sedan till vänster och sedan till höger... och så vidare. När de två högarna är skapade ber han åskådaren att vända upp de första korten i de två högarna: han avslöjar det dolda kortet. Kortet som avslöjas av åskådaren matchar färgen och numret på kortet!

HEMLIGHET

Innan han börjar trick, tar magikern bort alla knektar, damer och kungar från leken. Han öppnar leken med framsidan uppåt och sätter åt sidan det kort som matchar de två första korten i hans lek. I det här exemplet kommer han att ta bort 8 hjärter:

Det första kortet motsvarar färgen (exempelvis hjärter).
Det andra kortet: kom ihåg siffran (exempelvis 8).

När han ber en åskådare att klippa leken, sätter han åt sidan högen med kort från toppen. Åskådaren behöver bara skapa två högar genom att lägga ett kort till vänster och sedan till höger, sedan till vänster och sedan till höger... och så vidare. De två korten högst upp kommer alltid att vara de som matchar både färgen och siffran på kortet som sattes åt sidan i början. Vid förberedelsen, om de två korten i leken har samma färg eller siffra, kommer magikern inte kunna dölja det matchande kortet. Han kommer då att välja två andra kort.



TROLLERITRICK 19

MATERIAL

25 vanliga kort.

EFFEKT

itta det kort som åskådaren valt.

RUTIN

Magikern blandar korten och placerar dem med framsidan uppåt på bordet i 5 kolumner, ordnade rad för rad från vänster till höger. Han ber en åskådare att välja ett kort och visa vilken kolumn detta kort befinner sig i. Magikern samlar in

denna kolumn från toppen till botten för att bilda en hög. Han samlar in ytterligare 2 kolumner från toppen till botten och lägger till dem i den första högen genom att placera dem under. Han samlar in de två sista kolumnerna från toppen till botten och placerar dem överst på kortleken. Han skapar sedan igen 5 kolumner som i början och ber återigen publiken att visa vilken kolumn kortet befinner sig i. Han samlar in korten från denna kolumn och fortsätter som tidigare. Nu har han alla kort i handen. Han blåser på dem och meddelar att för honom

har siffran 13 alltid varit lyckosam. Han vänder de första 13 korten från högen, ett i taget. Det trettonde kortet är det som åskådaren valt.

HEMLIGHET

Inget hemlighetsfullt för detta trick. Magikern har 25 kort och går steg för steg igenom kortmanipulationen.

TROLLERITRICK 20

MATERIAL

4 kungskort med röda eller blå baksidor.

EFFEKT

Hitta det kungskort som åskådaren valt.

RUTIN

Magikern presenterar de 4 kungskorten och erbjuder åskådaren att välja ett. Personen gör sitt val och placerar tillbaka sitt kort bland de andra 3. Magikern föreslår att

åskådaren blandar korten och placerar dem i en rad på bordet. Han meddelar att han har kraften att hitta kungskortet som åskådaren valt. Han för sina händer över korten och stannar vid ett kort... Han vänder det: det är verkligen kungskortet som åskådaren valt.

HEMLIGHET

Man använder de 4 kungskorten från kortleken. Placera dem i samma riktning, med månen till vänster och solen till höger. När åskådaren väljer ett av de 4 kungskorten och magikern tar de återstående 3 kungskorten från bordet och vänder dem 180° i handen. På så sätt kommer det enda kungskortet som alltid har månen till vänster och solen till höger vara det som magikern letar efter.

12 GROTE KAARTEN

Op de achterkant van de grote kaarten verbergen zich zeer gemakkelijk te onthouden grafische aanwijzingen, waarmee de goochelaar altijd weet welk dier, personage of voorwerp er achter zit.



De tanden van de schedel



De hoed van de goochelaar



De snavel van de raaf



De rook van de alambiek



De poten van de spin



De vleugels van de vleermuis



De tong en de staart van de slang



De oren van de kat



De ogen van de uil



De lange staart van de rat



Het handvat van de ketel



De ster, gewoonweg

TRUC 1

MATERIAL

5 grote kaarten naar keuze.

EFFECT

Vind de door het publiek gekozen kaart terug.

ROUTINE:

De goochelaar toont en geeft de 5 kaarten aan het publiek. Hij vraagt het publiek er een te kiezen en hardop te noemen. Hij neemt de kaarten terug, draait het dek om en mengt het. Met het dek in zijn hand beweegt hij één voor één de kaarten als volgt: hij verplaatst de bovenste kaart naar beneden, de volgende op de tafel, dan de volgende naar beneden, vervolgens op de tafel, enzovoort. Wanneer hij nog maar één kaart in zijn handen heeft, kondigt hij aan dat hij al weet dat dit de kaart is die het publiek heeft gekozen! Hij draait de kaart om, en het is inderdaad die kaart!

GEHEIM

Wanneer de goochelaar de kaarten met de gezichten naar beneden mengt, merkt hij met een

visuele markering op waar de kaart die het publiek heeft gekozen zich bevindt, en plaatst deze in het midden van de andere 4 kaarten. Vervolgens hoeft hij ze alleen maar te verplaatsen zoals hierboven beschreven: hij verplaatst de bovenste kaart naar beneden, de volgende op de tafel, dan de volgende naar beneden, vervolgens op de tafel, enzovoort. De laatste kaart die overblijft, is altijd de kaart die het publiek heeft gekozen.

TRUC 2

MATERIAL

12 grote kaarten naar keuze.

EFFECT

Vind de door het publiek gekozen kaart terug.

ROUTINE

De goochelaar toont de 12 kaarten aan het publiek. Het publiek kiest er een en kondigt zijn keuze aan bij de goochelaar. Hij vraagt het publiek om de kaarten te mengen en ze met de gezichten naar beneden op de tafel uit

te spreiden. Hij legt uit dat hij magische krachten heeft en de kaart die door het publiek is gekozen, kan vinden. Hij beweegt zijn handen boven de kaarten; ze stoppen en trillen boven een kaart. De goochelaar verklaart dan dat de kaart gekozen door het publiek inderdaad deze is, en hij draait deze om ter bevestiging.

GEHEIM

Wanneer de goochelaar zijn handen boven de kaarten beweegt, heeft hij alle tijd om stiekem de grafische aanwijzingen van de kaarten te lezen en hoeft hij alleen zijn handen te laten trillen wanneer hij de kaart die door het publiek is gekozen, heeft herkend.

TRUC 3

MATERIAL

12 grote kaarten naar keuze.

EFFECT

Vind de door het publiek gekozen kaart terug.

ROUTINE

De goochelaar toont de 12 kaarten aan het publiek, uitgespreid met de beeldzijde naar beneden. Het publiek kiest er een, wijst ernaar. De goochelaar vraagt of de keuze zeker is. Als dat het geval is, neemt het publiek deze kaart, kijkt ernaar, toont deze aan andere toeschouwers en plaatst deze waar ze willen in het uitgespreide aanbod dat de goochelaar aanbiedt. De goochelaar schudt de kaarten en plaatst ze opnieuw uitgespreid met de beeldzijde open deze keer. Hij verklaart dat hij de gekozen kaart van de toeschouwer kent en dat is...

GEHEIM

Wanneer de goochelaar de toeschouwer vraagt een kaart te kiezen en ernaar te wijzen, is dat het moment waarop hij het grafische kenmerk opmerkt. Daardoor weet hij meteen welke kaart het publiek heeft gekozen. Hij hoeft het alleen nog maar te benoemen.

TRUC 4

MATERIAAL

12 grote kaarten naar keuze.

EFFECT

Laat het publiek een getal tussen 1 en 12 kiezen en vind het terug.

ROUTINE

De goochelaar toont de kaarten aan het publiek, mengt ze en legt uit dat er 12 kaarten zijn en dat elke kaart overeenkomt met een uur waarop iets gebeurt. Hij houdt de kaarten met de beeldzijde naar beneden in zijn hand. Hij vraagt een toeschouwer om aan een uur te denken (tussen 1 en 12). De goochelaar legt uit dat de persoon zoveel kaarten onder de stapel moet doorgeven als het aantal uren tot zijn gekozen uur. Hij geeft als voorbeeld 2 uur, dus gaat hij 1 kaart onder de stapel door en vervolgens nog een. Hij geeft de stapel aan de toeschouwer en vraagt hem hetzelfde te doen. Ondertussen kijkt de goochelaar niet. Hij neemt de stapel terug en legt uit dat hij nu alle kaarten één voor één zal laten zien en vraagt de persoon om het magische

element te onthouden dat overeenkomt met zijn gekozen uur. De goochelaar gaat dus een voor een door de 12 kaarten en verklaart aan het einde het gekozen uur van de toeschouwer te kennen en het overeenkomende magische element te noemen.

GEHEIM

Wanneer de goochelaar uitlegt dat je het aantal kaarten onder het pak moet doorgeven dat overeenkomt met het door het publiek gekozen uur, en hij bijvoorbeeld 2 uur als voorbeeld geeft door 2 kaarten eronder door te geven, onthoudt hij de kaart die bovenop het pak terecht komt dankzij het grafische kenmerk. Vervolgens gaat het lid van het publiek één voor één door het aantal kaarten dat overeenkomt met het gekozen uur. De goochelaar pakt de kaarten terug en laat ze vervolgens aan het publiek zien, één voor één, te beginnen met die onderaan het pak. Hij ziet alleen de achterkant van de kaarten. Hij telt hardop elke keer dat hij een kaart voorbij gaat. Wanneer hij het grafische kenmerk van de kaart die hij heeft onthouden opmerkt, onthoudt hij het overeenkomende aantal. Nadat alle

kaarten aan het publiek zijn getoond, kondigt hij aan dat het publiek een bepaald uur heeft gekozen en dat het overeenkomende magische element is...

TRUC 5

MATERIAAL

5 grote kaarten naar keuze.

EFFECT

Vind de door het publiek gekozen kaart terug.

ROUTINE

De goochelaar heeft 5 kaarten in zijn hand en spreidt ze open op tafel in een rij. Hij vraagt een toeschouwer om een kaart te kiezen zonder deze te tonen. Hij draait alle kaarten om met de beeldzijde naar beneden en legt uit dat hij zich zal omdraaien om de toeschouwer de tijd te geven zijn gekozen kaart om te draaien (hij geeft een voorbeeld om deze handeling goed te laten zien, figuur 1). De goochelaar

draait terug naar het publiek, neemt alle kaarten terug, mengt ze en plaatst ze met de beeldzijde naar beneden weer in een rij op tafel. Hij strijkt met zijn handen over alle kaarten. Ze stoppen bij één kaart. De goochelaar legt zijn vinger op een kaart en verklaart zonder deze om te draaien dat het publiek heeft gekozen... het is inderdaad de kaart die het publiek had gekozen!

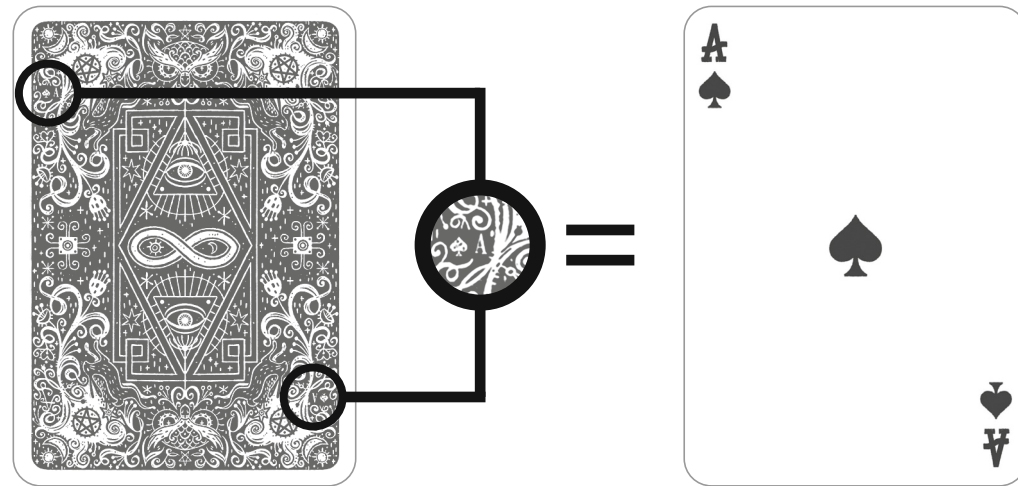
GEHEIM

Voordat de truc begint, zorgt de goochelaar ervoor dat de 5 kaarten in dezelfde richting liggen met behulp van het centrale pictogram van de zon/maan. Wanneer het publiek de kaart omdraait die het heeft gekozen, merkt de goochelaar deze heel gemakkelijk op, omdat het de enige kaart is met een omgekeerd centraal zon/maanpictogram aan de achterkant. Hij hoeft alleen maar het grafische kenmerk te lezen om het element te kennen dat het publiek heeft gekozen.

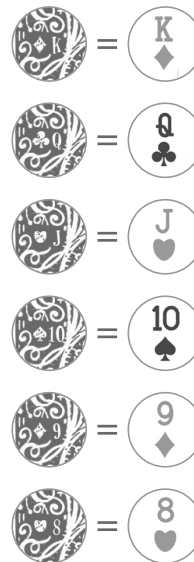
SET VAN 32 GEMARKEERDE KAARTEN

BLAUW DEK

Dit kaartspel heeft als bijzonderheid dat elke kaart aan de achterkant discreet gemarkeerd is, zodat de goochelaar altijd weet welke kaart het is.



Andere voorbeelden



TRUC 6

MATERIAL

Gemarkeerde kaarten.

EFFECT

oem de kaarten voordat je ze omdraait.

ROUTINE

De goochelaar vraagt aan het publiek om het kaartspel te schudden. Hij neemt het pakje met de beeldzijde naar beneden terug. Hij beweert een gave te hebben en elke kaart te kunnen raden. Hij neemt het pakje met de beeldzijde naar beneden in zijn handen en noemt de waarde van elke kaart voordat hij deze omdraait.

GEHEIM

De goochelaar leest de markeringen aan de achterkant van de kaarten. Voor deze truc is de snelheid van uitvoering zeer belangrijk (een uitstekende oefening om de code onder de knie te krijgen).

TRUC 7

MATERIAL

Gemarkeerde kaarten.

EFFECT

Kaarten gesorteerd op symbool.

ROUTINE

De goochelaar vraagt aan iemand uit het publiek om zijn kaartspel te schudden. Vervolgens maakt hij 4 stapels kaarten (met de beeldzijde naar beneden). Wanneer hij klaar is, draait hij ze om. Elke stapel komt overeen met een kleur...

GEHEIM

De goochelaar maakt de stapels kaarten op basis van de geheime markeringen die hij leest op de achterkant van de kaarten.

TRUC 8

MATERIAL

Gemarkeerde kaarten.

EFFECT

De gekozen kaart vinden door het publiek.

ROUTINE

De goochelaar spreidt zijn kaarten open en laat een toeschouwer een kaart kiezen. De toeschouwer plaatst de kaart terug in het spel waar hij maar wil. De goochelaar biedt aan om het spel te schudden. Nadat het is geschud, geeft de toeschouwer het terug aan de goochelaar met de beeldzijde naar beneden. De goochelaar bladert door het spel totdat hij stopt bij een kaart die hij omdraait. Het is de kaart die de toeschouwer heeft gekozen.

GEHEIM

Op het moment dat de goochelaar door de kaarten bladert, neemt hij de tijd om de geheime markering te lezen en vindt hij de gezochte kaart. Je kunt de truc ook met minder kaarten doen om het gemakkelijker te maken.

TRUC 9

MATERIAL

Gemarkeerde kaarten.

EFFECT

Vind de door het publiek gekozen kaart terug.

ROUTINE

De goochelaar vraagt aan een toeschouwer om het kaartspel te schudden. Hij neemt het pakje met de beeldzijde naar beneden in zijn hand, maakt een waaier en vraagt de toeschouwer om een kaart te kiezen zonder deze te tonen. Nadat deze goed is onthouden, vraagt de goochelaar om de kaart terugbovenop het pakje te leggen. Hij snijdt een keer in het spel, mengt het, blaast erop en kondigt aan dat hij nu de kaart kent die de toeschouwer heeft gekozen. Hij maakt een waaier met de beeldzijde open en laat één kaart op de tafel vallen. Het is inderdaad degene die de toeschouwer heeft gekozen.

GEHEIM

Wanneer de goochelaar het pakje kaarten terugkrijgt dat zojuist door de toeschouwer is geschud, onthoudt hij de bovenste kaart die hij kent dankzij de geheime markering. Dit is de sleutelkaart. De goochelaar mengt het spel in grote pakketten zonder het risico te lopen de sleutelkaart te scheiden van de kaart die de toeschouwer heeft gekozen. Wanneer hij de kaarten open waaier vormt, ziet hij de sleutelkaart die hij heeft onthouden. De kaart van de toeschouwer bevindt zich altijd links van de sleutelkaart.

TRUC 10

MATERIAL

Gemarkeerde kaarten + Schuin gesneden kaarten.

EFFECT

Vind de door het publiek gekozen kaart terug.

ROUTINE

De goochelaar spreidt het kaartspel met rode achterkant open op tafel. Hij vraagt aan een toeschouwer om het blauwe kaartspel goed te mengen en een kaart naar keuze met de achterkant naar boven op tafel te leggen. De goochelaar beweert de kaart die de toeschouwer heeft gekozen te kunnen vinden in het kaartspel voor hem. Hij beweegt zijn handen over het spel, zijn handen trillen en stoppen bij een kaart. De goochelaar haalt deze kaart uit het spel en draait de kaart gekozen door de toeschouwer om, het is inderdaad dezelfde.

GEHEIM

In deze truc wordt gebruik gemaakt van de schuin afgesneden kaarten (rode achterkant) alsof het een normaal spel is. Wanneer de toeschouwer zijn kaart kiest en met de achterkant naar boven voor de goochelaar op tafel legt, heeft de goochelaar alle tijd om het grafische kenmerk te lezen. Hij hoeft alleen maar deze kaart te vinden in het uitgespreide spel met de open achterkant. make sure to use the same cards in both decks.

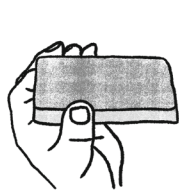
32 SCHUINE KAARTEN

ROOD DEK

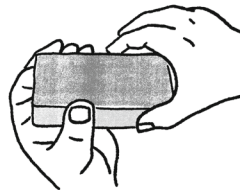


Dit schuine kaartspel heeft als bijzonderheid dat één zijde smaller is dan de andere. Dit verschil van minder dan een millimeter is volledig onzichtbaar.

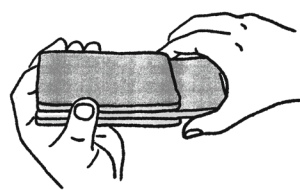
GEHEIM
WANNEER ÉÉN OF MEER KAARTEN IN HET DECK ZIJN GEPLAATST MET DE VOORKANT NAAR DE ANDERE KANT.



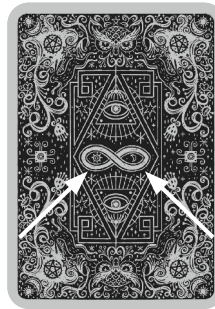
Houd de onderkant van het dek vast aan beide zijden.



Laat de andere hand over het dek glijden terwijl je lichtjes de kaarten langs het dek knijpt.



Alleen de kaarten die in de tegenovergestelde richting zitten, glijden.



Voordat je begint, is het altijd belangrijk ervoor te zorgen dat alle kaarten netjes gestapeld zijn in dezelfde richting. Om te controleren is het heel eenvoudig: de zon staat altijd aan de linkerkant en de maan.

TRUC 11

MATERIAL

Schuin gesneden kaarten.

EFFECT

Sorteren van kaarten op kleur.

ROUTINE

De goochelaar toont dat de kaarten van zijn spel goed gemengd zijn. Hij verkondigt dat hij de kracht heeft om ze te groeperen op kleur. Hij voert een schuifbeweging uit en legt de zojuist gevormde twee stapels kaarten op tafel. De kaarten hebben zich vanzelf gesorteerd op kleur.

GEHEIM

Voordat de truc begint, zijn de kaarten al gesorteerd op kleur. De twee kleurrijke stapels kaarten zijn in tegenovergestelde richting geplaatst. Wanneer de goochelaar de schuifbeweging uitvoert, groeperen de kaarten zich automatisch op kleur.

TRUC 12

MATERIAL

Schuin gesneden kaarten.

EFFECT

Vind de door het publiek gekozen kaart terug.

ROUTINE

De goochelaar toont zijn kaartspel met de beeldzijde naar beneden aan het publiek in een waaier en laat een toeschouwer een kaart kiezen. De toeschouwer onthoudt de kaart en plaatst deze terug in het spel op een willekeurige plek. De goochelaar mengt de kaarten, blaast erop en laat vervolgens de kaart verschijnen die de toeschouwer heeft gekozen.

GEHEIM

In het begin liggen alle kaarten in dezelfde richting. Op het moment dat de toeschouwer zijn kaart onthoudt en de goochelaar zijn waaier opnieuw samenstelt, draait hij het pakje om. De kaarten staan dus allemaal in de tegenovergestelde richting van de kaart van de toeschouwer. De goochelaar voert vervolgens een schuifbeweging

uit met de kaarten, waarbij hij de kaart van de toeschouwer tevoorschijn brengt.

TRUC 13

MATERIAL

Schuin gesneden kaarten.

EFFECT

De laatste kaart van het deck verandert zonder dat het publiek iets opmerkt.

ROUTINE

De goochelaar toont de laatste kaart van het kaartspel aan het publiek en vraagt hen om deze hardop te noemen. Hij verkondigt dat hij in staat is deze kaart te veranderen. Hij draait het spel met de beeldzijde naar beneden, blaast erop en trekt dan de laatste kaart eruit. De kaart is veranderd.

GEHEIM

Alle kaarten liggen in dezelfde richting, behalve de een-na-laatste. Wanneer de goochelaar de laatste kaart

schuift, trekt hij eigenlijk de een-na-laatste kaart (degene die in tegenovergestelde richting ligt) eruit. Het publiek heeft de indruk dat de laatste kaart is veranderd.

TRUC 14

MATERIAL

Schuin gesneden kaarten.

EFFECT

Versijning van de 4 heren.

ROUTINE

De goochelaar spreidt zijn kaartspel open met de beeldzijde naar boven en haalt de 4 koningen eruit. Hij vraagt aan het publiek waar ze willen dat hij de 4 koningen terugplaatst. Nadat de 4 kaarten zijn teruggeplaatst, verzamelt de goochelaar de kaarten tot een stapel en nodigt het publiek uit om ze te mengen. Hij concentreert zich, voert een schuifbeweging uit en het zijn opnieuw de 4 koningen die verschijnen.

GEHEIM

Alle kaarten liggen in dezelfde richting. Wanneer de goochelaar de 4 koningen opnieuw introduceert, verandert hij discreet de richting van deze 4 kaarten. De 4 koningen liggen dus in de tegenovergestelde richting van de andere kaarten. Hij hoeft alleen maar het pakje kaarten te schuiven om de 4 koningen weer te laten verschijnen.

TRUC 15

MATERIAL

Schuin gesneden kaarten.

EFFECT

Plaats de 4 Azen boven op het pak.

ROUTINE

De goochelaar toont zijn kaartspel en haalt de 4 Azen eruit, die hij op tafel legt. Hij vraagt aan het publiek om 4 verschillende plekken aan te wijzen waar hij de 4 Azen opnieuw moet invoegen. Hij mengt zijn

kaartspel meerdere keren, blaast erop en verklaart dat hij de 4 Azen heeft samengevoegd bovenop het kaartspel. Hij draait één voor één de eerste 4 kaarten van het pakje om, en het zijn inderdaad de 4 Azen.

GEHEIM

In het begin liggen alle kaarten in dezelfde richting. Voordat de goochelaar de 4 Azen opnieuw in zijn kaartspel plaatst, verandert hij discreet de richting van het pakje kaarten dat hij in zijn handen heeft. Wanneer hij zijn kaartspel meerdere keren mengt, schuift hij de kaarten die "in de tegenovergestelde richting" liggen langs het pakje en brengt zo de 4 Azen terug naar de bovenkant van het pakje.

TRUC 16

MATERIAL

Schuin gesneden kaarten.

EFFECT

De goochelaar laat alle kaarten vallen behalve degene die door de toeschouwer is gekozen.

ROUTINE

De goochelaar toont zijn kaartspel in een waaier met de beeldzijde naar beneden en vraagt een willekeurig persoon uit het publiek om een kaart te kiezen. Hij vraagt de persoon om deze te onthouden en terug te plaatsen in het spel waar ze maar wil. De goochelaar mengt het spel meerdere keren en vraagt aan de toeschouwer welke kaart hij heeft gekozen. Zodra de toeschouwer dit zegt, laat de goochelaar de kaarten op de tafel vallen, alles behalve één kaart, namelijk degene die door de toeschouwer is gekozen.

GEHEIM

Aan het begin van de truc liggen alle kaarten in dezelfde richting. Terwijl de toeschouwer zijn kaart

onthoudt, verzamelt de goochelaar de kaarten in zijn hand en draait het pakje om met 180 graden. De kaart die de toeschouwer terugplaatst in het spel is dus de enige kaart die in tegenovergestelde richting ligt. De goochelaar mengt het spel meerdere keren en aan het einde laat hij zijn vingers langs het pakje glijden. Slechts één kaart komt omhoog. Hij hoeft alleen maar een magische beweging te maken en alle kaarten, behalve degene die omhoogkwam, op de tafel te laten vallen - en dat is de kaart die door de toeschouwer is gekozen.

SET VAN 32 RODE OF BLAUWE KAARTEN

Deze twee kaartspellen kunnen ook zonder trucs worden gebruikt, net als gewone kaarten.

TRUC 17

MATERIAL

Normale kaarten.

EFFECT

De aas wordt teruggevonden.

ROUTINE

De goochelaar toont zijn kaartspel als een stapel met de beeldzijde naar

beneden. Hij vraagt een toeschouwer om een kleur van Azen te kiezen. Afhankelijk van de keuze reageert de goochelaar anders:

Als de keuze het Harten Aas is, legt hij uit dat iedereen dat Aas verkiest en dat het heel gemakkelijk te vinden is. Hij spreidt alle kaarten met de beeldzijde naar beneden op tafel, één kaart is omgedraaid met de beeldzijde naar boven: het Harten Aas. Als de keuze het Ruiten Aas is, vraagt hij de persoon er zeer hard aan te denken zodat zijn kaart boven op de stapel verschijnt. Hij draait de eerste kaart om: het Ruiten Aas verschijnt. Als de keuze het Klaveren Aas is, legt hij uit dat een magische formule zal helpen om de gekozen kaart te vinden. Hij spelt een woord van 9 letters, bijvoorbeeld MAGIC CARD. Voor elke uitgesproken letter draait hij een kaart van de bovenkant van de stapel om en legt deze opzij. De laatste omgedraaide kaart is het Klaveren Aas. Als de keuze het Schoppen Aas is, legt hij uit dat deze kaart zelden bij de andere blijft. Hij zegt iets in zijn zak te voelen: het Schoppen Aas.

GEHEIM

Voordat hij begint, bereidt de goochelaar zijn kaarten voor. Hij verwijdert de 4 Azen uit het kaartspel. Hij houdt de rest van de kaarten met de beeldzijde naar beneden in zijn handen. Hij voegt de 4 Azen in het kaartspel in zoals volgt: het Ruiten Aas bovenop de stapel, het Klaveren Aas op de negende positie van bovenaf in de stapel, waarbij het Ruiten Aas wordt meegeteld dat zojuist is ingevoegd, het Harten Aas ergens in het midden van de stapel na het Klaveren Aas en met de beeldzijde naar boven gekeerd, en het Schoppen Aas in zijn zak. De stapel wordt vervolgens met de beeldzijde naar beneden op tafel gelegd. Hij onthoudt de posities van de Azen en reageert verschillend op basis van de keuze van de toeschouwer. Opmerking: voer deze truc slechts één keer uit voor dezelfde persoon.

TRUC 18

MATERIAL

Normale kaarten.

EFFECT

Vind 2 kaarten die overeenkomen met de verborgen kaart.

ROUTINE

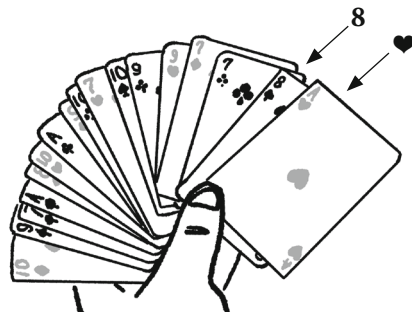
De goochelaar toont zijn kaartspel met de beeldzijde naar boven en naar beneden en kondigt aan dat hij een kaart heeft verwijderd en dat het publiek hem zal helpen deze terug te vinden. Hij plaatst deze met de beeldzijde naar beneden voor zich. Hij vraagt een toeschouwer om het spel in tweeën te snijden. Hij legt één van de stapels opzij. Hij vraagt de toeschouwer om twee stapels te maken door een kaart links en dan rechts te plaatsen, dan links, dan rechts... enzovoort. Zodra de twee stapels zijn gemaakt, vraagt hij de toeschouwer om de eerste kaarten van de twee stapels om te draaien: hij onthult de kaart die hij heeft verborgen. De kaarten onthuld door de toeschouwer komen overeen met het symbool en het nummer van de verborgen kaart!

GEHEIM

Voordat de truc begint, verwijdert de goochelaar alle boeren, dames en heren uit het spel. Hij spreidt de kaarten met de beeldzijde naar boven en zet de kaart opzij die overeenkomt met de eerste twee kaarten van zijn spel. In dit voorbeeld haalt hij bijvoorbeeld de 8 van harten eruit.

De eerste kaart komt overeen met de kleur (bijv. harten).

De tweede kaart: onthoud het getal (bijv. 8).



Wanneer hij een toeschouwer vraagt het spel te snijden, legt hij de bovenste stapel opzij. De toeschouwer hoeft alleen maar twee stapels te maken door een kaart links en dan rechts te plaatsen, dan links, dan rechts... enzovoort. De twee kaarten bovenop zullen altijd die zijn die overeenkomen met het symbool en het nummer van de aanvankelijk opzij gezette kaart. Bij de voorbereiding, als de twee kaarten in de waaier dezelfde kleur hebben of hetzelfde nummer hebben, kan de goochelaar de overeenkomende kaart niet verbergen. Hij zal dus twee andere kaarten kiezen.

TRUC 19

MATERIAL

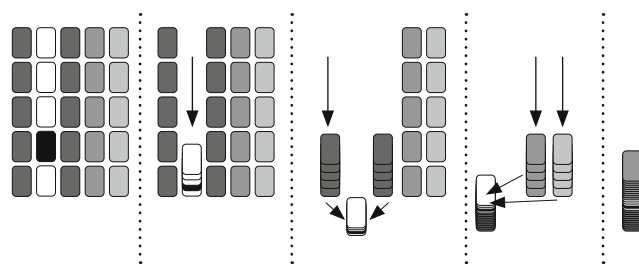
25 Normale kaarten.

EFFECT

Vind de door het publiek gekozen kaart terug.

ROUTINE

De goochelaar mengt de kaarten en plaatst ze met de beeldzijde naar boven op tafel in 5 kolommen, door ze rij voor rij van links naar rechts te schikken.



Hij vraagt een toeschouwer om een kaart te kiezen en hem de kolom te tonen waarin deze kaart zich bevindt. De goochelaar neemt deze kolom van boven naar beneden om een pakket te vormen. Vervolgens neemt hij nog 2 andere kolommen van boven naar beneden en voegt deze toe aan het eerste pakket kaarten door ze eronder te plaatsen. Hij neemt opnieuw van boven naar beneden de laatste 2 kolommen en plaatst deze boven op het kaartpakket. Hij vormt opnieuw 5 kolommen zoals in het begin en vraagt het publiek opnieuw om de kolom te

tonen waarin de kaart zich bevindt. Hij neemt de kaarten van deze kolom en gaat te werk zoals eerder beschreven. Nu heeft hij alle kaarten in zijn hand. Hij blaast erop en kondigt aan dat het getal 13 altijd geluk heeft gebracht voor hem. Hij draait de eerste 13 kaarten van het pakket een voor een om. De dertiende kaart is degene die de toeschouwer heeft gekozen.

GEHEIM

Er is geen geheim voor deze truc. De goochelaar heeft 25 kaarten en voert stap voor stap kaartmanipulaties uit.

TRUC 20

MATERIAL

4 koningskaarten met rode of blauwe achterkant.

EFFECT

Vind de door het publiek gekozen kaart terug.

ROUTINE

De goochelaar presenteert de 4 koningskaarten en nodigt het publiek uit om er een te kiezen. De persoon maakt zijn keuze en plaatst zijn kaart terug tussen de andere 3. De goochelaar vraagt hem de kaarten te mengen en ze op een rij op tafel te leggen. Hij kondigt aan dat hij de kracht heeft om de gekozen koning van het publiek terug te vinden. Hij beweegt zijn handen over de kaarten en stopt bij een kaart... Hij draait hem om: het is inderdaad de koning die de toeschouwer heeft gekozen.

GEHEIM

De goochelaar gebruikt de 4 koningen uit het kaartspel. Hij plaatst ze in dezelfde richting, met de maan aan de linkerkant en de zon aan de rechterkant. Wanneer de toeschouwer een van de 4 koningen kiest en de goochelaar de overgebleven 3 koningen van de tafel neemt, draait hij ze 180° in zijn hand. Op deze manier heeft de enige koning altijd de maan aan de linkerkant en de zon aan de rechterkant, en dat is natuurlijk degene die de goochelaar zoekt.

12 больших карт

На рубашке каждой большой карты прячется рисунок-подсказка, который очень легко запомнить. Благодаря ему фокусник всегда знает, какое животное, персонаж или предмет находится на лицевой стороне.



Зубы черепа



Шляпа фокусника



Клюв вороны



Дым от перегонного куба



Ноги паука



Крылья летучей мыши



Жало и хвост змеи



Уши кота



Глаза совы



Длинный хвост крысы



Ручка котла



Просто звезда

Фокус 1

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
5 больших карт на выбор.

ЭФФЕКТ

Фокусник находит карту, загаданную зрителями.

ФОКУС

Фокусник показывает и передает зрителям 5 карт, затем просит выбрать одну из них и назвать ее вслух. Забрав карты обратно, он переворачивает колоду и тасует. Держа колоду в руке, он перекладывает карты одну за другой следующим образом: верхнюю вниз, следующую на стол, затем следующую вниз, следующую на стол и так далее. Когда у него в руках остается только одна карта, он объявляет, что точно знает: осталась именно карта, загаданная зрителями! Он переворачивает карту, и это именно так!

СЕКРЕТ

Тасуя карты лицевой стороной вниз, фокусник по рисунку-подсказке определяет карту, загаданную зрителями, и кладет ее в середину между 4 остальными. После этого ему остается переложить их таким образом: верхнюю вниз, следующую на стол, затем следующую вниз, следующую на стол и т.д. Последней всегда будет карта, загаданная зрителями.

Фокус 2

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
12 больших карт.

ЭФФЕКТ

Фокусник находит карту, загаданную зрителями.

ФОКУС

Фокусник показывает зрителям 12 карт. Зрители выбирают одну из них и объявляют свой выбор фокуснику. Фокусник

просит зрителей перемешать карты и разложить их на столе лицевой стороной вниз. Он объясняет, что обладает волшебной силой и может найти загаданную карту, затем проводит руками над картами и задерживает их над одной из них: руки начинают дрожать. Фокусник объявляет, что загаданная карта именно эта, и в подтверждение переворачивает ее.

СЕКРЕТ

Проводя руками над картами, фокусник незаметно рассматривает рисунки-подсказки. Определив карту, загаданную зрителями, он задерживает над ней руки и делает вид, что они дрожат

Фокус 3

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
12 больших карт.

ЭФФЕКТ

Фокусник находит карту, загаданную зрителями.

ФОКУС

Фокусник показывает зрителям 12 карт, расположенных веером лицевой стороной вниз. Один из зрителей выбирает какую-нибудь карту и указывает ее пальцем. Фокусник спрашивает, уверен ли он в своем выборе. Если да, то зритель берет эту карту, запоминает, показывает остальным и возвращает в любое место веера, который протягивает ему фокусник. Фокусник тасует карты, снова раскладывает их веером, на этот раз лицевой стороной вверх, и объявляет, что знает, какая карта загадана. Это...

СЕКРЕТ

В тот момент, когда зритель выбирает карту и указывает ее пальцем, фокусник запоминает рисунок-подсказку. Таким образом он сразу узнает карту, загаданную зрителем. Остается только ее назвать.

Фокус 4

НЕОБХОДИМЫЕ
ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
12 больших карт.

ЭФФЕКТ

Фокусник угадывает загаданное зрителями число от 1 до 12.

ФОКУС

Фокусник показывает карты зрителям, тасует их и объясняет, что каждая из 12 карт соответствует часу, в который что-то происходит. Держа колоду в руке лицевой стороной вниз, он просит одного из зрителей задумать про себя час от 1 до 12. Затем он объясняет, что зритель должен будет переложить с верха в низ колоды одну за другой число карт, соответствующее задуманному часу. Показывая пример, он называет 2 часа, затем перекладывает сверху вниз одну карту, затем вторую, после чего передает колоду зрителю и предлагает ему сделать так же. На это время он отворачивается. Затем фокусник вновь берет колоду и объясняет, что будет показывать

зрителю карты одну за другой и что зритель должен запомнить волшебный элемент, соответствующий загаданному им часу. Фокусник показывает одну за другой 12 карт и в конце объявляет, что угадал загаданный зрителем час, который соответствует волшебному элементу, а также называет этот элемент.

СЕКРЕТ

Объяснив, что зритель должен будет переложить в низ колоды число карт, соответствующее выбранному времени, фокусник показывает пример, называя время 2 часа и перекладывая вниз одну за другой 2 карты. Делая это, он запоминает карту, оказавшуюся на верху колоды, благодаря рисунку-подсказке. После этого зритель в свою очередь перекладывает одну за другой карты, число которых равно загаданному им времени. Фокусник забирает колоду и показывает зрителям карты одну за другой, начиная с низа. Ему видна только обратная сторона карт. При этом он считает карты вслух. Дойдя до карты, которую он запомнил благодаря

рисунку подсказке, он запоминает полученное число. Когда все карты показаны зрителям, он объявляет, что зритель загадал это число, и что соответствующий волшебный элемент — это...

Фокус 5

НЕОБХОДИМЫЕ
ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
5 больших карт на выбор.

ЭФФЕКТ

Фокусник находит карту, загаданную зрителями.

УТИНА

У фокусника в руке 5 карт, он раскладывает их на столе в один ряд лицевой стороной вверх и просит одного из зрителей выбрать карту, не показывая ее. После этого он переворачивает все карты лицевой стороной вниз и объясняет, что сейчас отвернется и что зритель

должен будет повернуть выбранную им карту в обратную сторону (фокусник показывает, как это нужно будет сделать — рис. 1). Фокусник снова поворачивается к зрителям, собирает карты, тасует их, снова выкладывает в ряд лицевой стороной вниз, затем проводит над ними руками. Руки останавливаются над одной из карт. Фокусник указывает карту пальцем и объявляет, не переворачивая ее, что это и есть карта, выбранная зрителем!

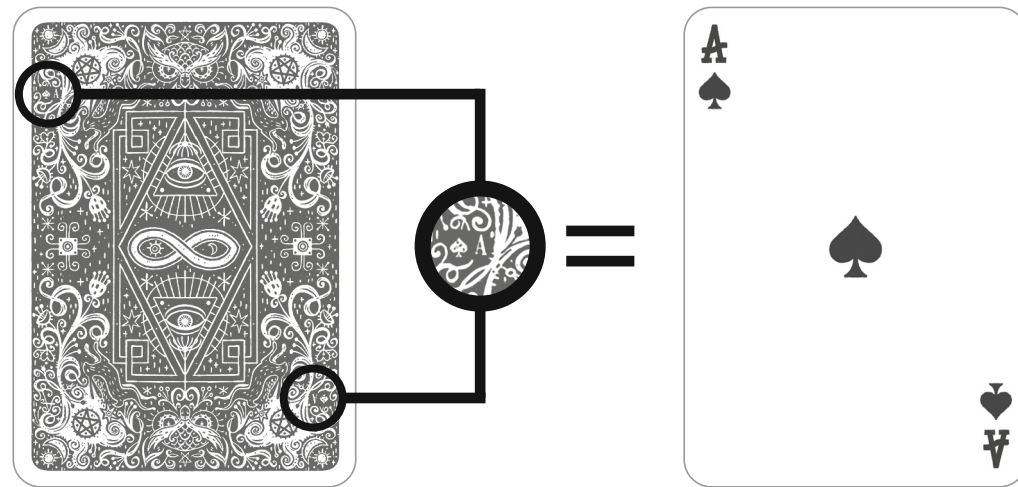
СЕКРЕТ

В самом начале фокусник выкладывает карты на стол таким образом, чтобы центральная пиктограмма луна/солнце была на всех картах расположена одинаково. Когда зритель поворачивает выбранную карту в другую сторону, фокусник сразу узнает ее среди других, поскольку это единственная, у которой пиктограмма луна/солнце расположена наоборот. Ему остается лишь запомнить ее по рисунку-подсказке.

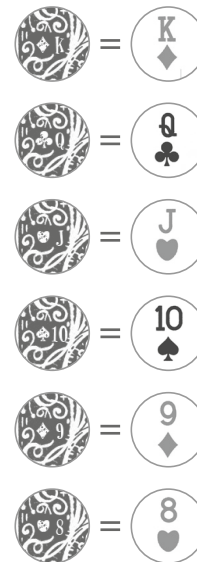
RU

Набор из 32 карт с Комплект синего цвета метками

Этот набор карт отличается тем, что на обратной стороне каждой карты имеется едва заметная метка, по которой фокусник всегда может ее узнать.



Другие примеры



Фокус 6

НЕОБХОДИМЫЕ
ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
Карты с метками.

ЭФФЕКТ

Фокусник называет карты, прежде чем их перевернуть.

ФОКУС

Фокусник предлагает зрителям перетасовать колоду карт, затем берет ее у них, держа рубашкой вверх. Он объявляет, что может угадать лицевую сторону каждой карты. Держа в руках колоду рубашкой вверх, он называет каждую карту до того, как ее перевернуть.

СЕКРЕТ

Фокусник определяет карты по меткам-подсказкам на их обратной стороне. В этом фокусе очень большую роль играет быстрота (это отличное упражнение для запоминания меток).

Фокус 7

НЕОБХОДИМЫЕ
ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
Карты с метками.

ЭФФЕКТ

Сортировка карт по масти.

ФОКУС

Фокусник предлагает одному из зрителей перетасовать карты, затем раскладывает их в 4 стопки (лицевой стороной вниз). Закончив раскладывать, он переворачивает карты. В каждой стопке карты только одной масти.

СЕКРЕТ

Фокусник распределяет карты по стопкам в зависимости от секретных меток на их обратной стороне.

Фокус 8

НЕОБХОДИМЫЕ
ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
Карты с метками.

ЭФФЕКТ

Фокусник находит карту, загаданную зрителями.

ФОКУС

Фокусник раскладывает набор карт лицевой стороной вверх и предлагает одному из зрителей выбрать карту. Затем зритель кладет выбранную карту обратно в любое место колоды. Фокусник просит его перетасовать карты, после чего зритель возвращает ему колоду лицевой стороной вниз. Фокусник перелистывает ее и, дойдя до одной из карт, переворачивает ее. Это карта, загаданная зрителем.

СЕКРЕТ

Перелистывая карты, фокусник видит секретные метки и находит нужную карту по ним. Для этого фокуса можно взять меньше карт, тогда показывать его будет проще.

Фокус 9

НЕОБХОДИМЫЕ
ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
Карты с метками.

ЭФФЕКТ

Фокусник находит карту, загаданную зрителями.

ФОКУС

Фокусник предлагает одному из зрителей перетасовать колоду карт, затем берет ее, держа лицевой стороной вниз, и образует из нее веер. Он просит зрителя выбрать карту, не показывая ему, хорошо ее запомнить и положить на верх

колоды. Он делит колоду надвое, тасует ее, дует на нее и объявляет, что теперь знает, какую карту выбрал зритель. Образует из колоды веер лицевой стороной вверх, он дает одной карте упасть на стол. Это карта, которую выбрал зритель.

СЕКРЕТ

Забрав у зрителя только что перетасованную колоду, фокусник запоминает верхнюю карту по секретной метке. Это основная карта. Фокусник тасует колоду большими частями таким образом, чтобы не отделять основную карту от карты, выбранной зрителем. Образует из колоды веер лицевой стороной вверх, он находит основную карту, которую запомнил. Карта, выбранная зрителем, всегда будет слева от нее.

Фокус 10

НЕОБХОДИМЫЕ
ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
Карты с метками + усеченная колода карт.

ЭФФЕКТ

Фокусник находит карту, загаданную зрителями.

ROUTINE

Фокусник раскладывает на столе лицевой стороной вверх комплект карт с рубашкой красного цвета, затем просит одного из зрителей хорошо перетасовать комплект карт с рубашкой синего цвета и положить на стол любую карту на выбор лицевой стороной вниз. Фокусник объявляет, что может найти в своем комплекте карту, аналогичную той, что выбрал зритель. Он проводит руками над разложенными картами, над одной из них его руки начинают дрожать и останавливаются. Он вынимает ее, затем переворачивает выбранную зрителем карту и сравнивает: карты одинаковые.

СЕКРЕТ

В этом фокусе набор усеченных карт (с красной рубашкой) используется как обычный набор. Когда зритель выбирает свою карту (с синей рубашкой) и кладет ее лицевой стороной вниз, фокуснику хорошо виден рисунок-подсказка, поэтому он легко находит аналогичную карту в наборе, разложенном лицевой стороной вверх.

Для этого фокуса можно взять меньше карт, тогда показывать его будет проще. В этом случае нужно предварительно проверить, одинаковые ли карты в двух наборах.

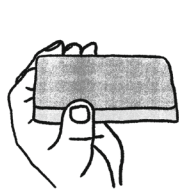
Набор из 32 карт

Комплект красного цвета

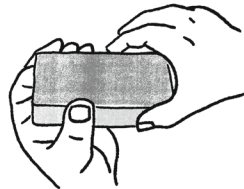


Особенность этих усеченных карт заключается в том, что с одной стороны они шире, чем с другой. Разница составляет менее одного миллиметра, поэтому она абсолютно незаметна.

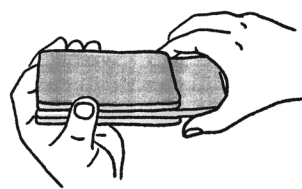
СЕКРЕТ
Когда одна или несколько карт расположены в колоде в обратном направлении.



Крепко взять колоду за нижнюю часть с 2 сторон.



Сделать скользящее движение вдоль колоды второй рукой, слегка сжав карты по бокам.



Из колоды вытнется только та карта или те карты, которые направлены в сторону, противоположную остальным.



Перед тем как начать, всегда важно убедиться, что все карты аккуратно уложены в одном направлении. Для проверки это очень просто: солнце всегда слева, а луна.

Фокус 11

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
Усеченные карты.

ЭФФЕКТ
Сортировка карт по цвету масти.

ФОКУС

Фокусник показывает, что карты в его колоде хорошо перетасованы, и объявляет, что может рассортировать их по цвету масти. Он выполняет с колодой указанное выше скользящее движение, раскладывая карты на 2 стопки. Карты оказываются сгруппированными по цвету масти.

СЕКРЕТ

До начала фокуса карты в колоде укладываются в соответствии с цветами. Карты черной и красной масти лежат в противоположном друг другу направлении. При выполнении с колодой скользящего движения карты сами собой группируются по цвету масти.

Фокус 12

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
Усеченные карты.

ЭФФЕКТ
Фокусник находит карту, загаданную зрителями.

ФОКУС

Фокусник раскладывает веером перед зрителями колоду карт лицевой стороной вниз и предлагает выбрать одну. Зритель запоминает выбранную карту, затем возвращает ее в любое место колоды. Фокусник тасует карты, дует на них и достает карту, выбранную зрителем.

СЕКРЕТ

В начале фокуса все карты лежат в одном направлении. Пока зритель запоминает свою карту, фокусник складывает веер в колоду и переворачивает ее. Все карты оказываются повернутыми в сторону, противоположную карте зрителя. Фокусник вытягивает выбранную зрителем карту

описанным выше скользящим движением.

Фокус 13

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
Усеченные карты.

ЭФФЕКТ

Фокусник меняет последнюю карту в колоде незаметно для зрителей.

ФОКУС

Фокусник показывает зрителям нижнюю карту в колоде и предлагает зрителям назвать ее вслух. Он объявляет, что может ее изменить. Положив колоду рубашкой вверх, он дует на нее и вытаскивает нижнюю карту. Она изменилась.

СЕКРЕТ

Все карты расположены в одном направлении, кроме предпоследней. Фокусник делает вид, что вытаскивает нижнюю карту, но на самом деле вытаскивает

предпоследнюю (направленную противоположно). Зрителям кажется, что изменилась нижняя карта.

Фокус 14

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
Усеченные карты.

ЭФФЕКТ

Нахождение 4-х королей.

ФОКУС

Фокусник раскладывает карты лицевой стороной вверх и вынимает 4-х королей, затем спрашивает у зрителей, куда они хотят их положить. Положив королей обратно, он снова собирает карты в колоду и предлагает зрителям их перетасовать, после чего собирается с мыслями, выполняет указанное выше скользящее движение и вытягивает 4-х королей.

СЕКРЕТ

Все карты лежат в одном направлении. Возвращая в колоду 4-х королей, фокусник незаметно поворачивает эти карты. Таким образом эти 4 карты оказываются перевернутыми по отношению к остальным. Перелистывая карты, фокусник с легкостью находит 4-х королей.

Фокус 15

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
Усеченные карты.

ЭФФЕКТ

4 туза оказываются на верху колоды.

ФОКУС

Фокусник показывает зрителям колоду карт, вытаскивает из нее 4 туза и кладет их на стол. Он предлагает зрителям выбрать в колоде 4 разных места, куда он

должен будет положить 4-х тузов. Перетасовав колоду несколько раз, фокусник дует на нее и объявляет, что теперь 4 туза находятся наверху. Он переворачивает одну за другой 4 верхних карты в колоде — это действительно 4 туза.

СЕКРЕТ

В начале фокуса все карты лежат в одном направлении. Прежде чем вернуть в колоду 4-х тузов, фокусник незаметно меняет направление колоды, которую держит в руках. Тасуя несколько раз колоду, он скользящим движением вытягивает 4-х тузов, направленных противоположно остальным, и перемещает их на верх колоды.

Фокус 16

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
Усеченные карты.

ЭФФЕКТ

Фокусник роняет все карты, кроме карты, выбранной зрителем.

ФОКУС

Фокусник показывает зрителям колоду карт, расположенную всером лицевой стороной вниз, и предлагает одному из них выбрать карту, запомнить ее и положить обратно в любое место. Перетасовав колоду несколько раз, фокусник спрашивает у зрителя, какую карту он выбрал, после чего роняет карты на стол. При этом у него в руке остается карта, выбранная зрителем.

СЕКРЕТ

В начале фокуса все карты лежат в одном направлении. Пока зритель запоминает карту, фокусник собирает остальные карты и, держа их в руке, поворачивает колоду на 180°. Карта, которую зритель возвращает в колоду, оказывается перевернутой по отношению ко всем остальным. Фокусник несколько раз тасует колоду и в конце делает вдоль нее скользящее движение пальцами. Из колоды выдвигается одна карта.

Фокуснику остается лишь сделать волшебный жест и отпустить все карты, кроме выдвинувшейся карты, которую выбрал зритель.

Набор из 32 карт красного или синего цвета

Эти 2 набора можно также использовать в качестве обычных карт.

Фокус 17

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
Обычные карты.

ЭФФЕКТ

Фокусник находит туз нужной масти.

ФОКУС

Фокусник показывает зрителям колоду карт лицевой стороной вниз и просит одного из зрителей выбрать туз какой-то одной масти. Продолжение зависит от того, что выбирает зритель. Если он выбирает бубновый туз, то фокусник просит его сильно думать об этой масти, чтобы карта поднялась на самый верх колоды. После этого фокусник переворачивает верхнюю карту — это бубновый туз. Если зритель выбирает трефовый туз, то фокусник говорит, что найти загаданную карту поможет заклинание. Он произносит по буквам слово из 9 букв, например, ВОЛШЕБНИК. Произнося каждую букву, он переворачивает одну карту

с верха колоды и кладет ее рядом. Последняя перевернутая карта — это трефовый туз. Если зритель выбирает червовый туз, то фокусник объясняет, что это любимая карта у всех и что ее очень легко найти. Он раскладывает все карты на столе рубашкой вверх, единственная карта лежит лицевой стороной вверх — это червовый туз. Если зритель выбирает пиковый туз, то фокусник объясняет, что эта карта редко оказывается там, где все остальные. Он говорит, что чувствует что-то в своем кармане и достает оттуда пикового туза.

СЕКРЕТ

Прежде чем начать, фокусник подготавливает карты. Достав из колоды 4-х тузов и держа остальные в руке лицевой стороной вниз, он кладет тузов обратно следующим образом: бубнового туза на верх колоды; трефового туза так, чтобы карта была девятой, начиная сверху и включая только что положенного бубнового туза; червового туза в любое место колоды после трефового и стороной,

противоположной остальным (=рубашкой вниз); пикового туза в карман. Затем фокусник кладет колоду на стол рубашкой вверх, запоминает, где лежит какой туз, и показывает фокус в зависимости от выбора зрителя. Примечание: показывать этот фокус только один раз одному и тому же человеку.

Фокус 18

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
Обычные карты.

ЭФФЕКТ

Фокусник находит 2 карты, соответствующие спрятанной карте.

ФОКУС

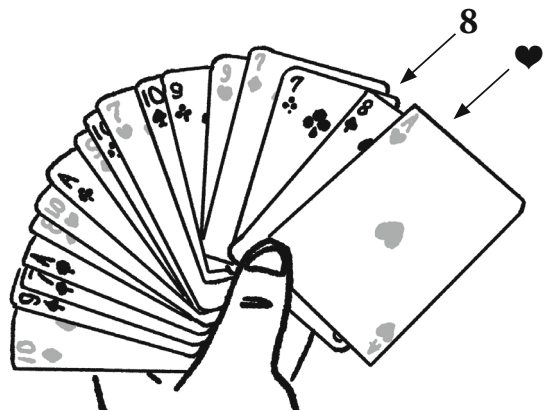
Фокусник показывает зрителям колоду карт с лицевой и обратной стороны и объявляет, что убрал из нее одну карту и что зрители помогут ему ее найти. Он

кладет колоду перед собой рубашкой вверх и просит одного из зрителей разделить ее на две части. Одну из частей фокусник откладывает в сторону. Затем он предлагает зрителю разделить оставшуюся часть на 2 стопки следующим образом: положить одну карту слева, другую справа, затем опять слева и опять справа... и так далее. Когда получилось 2 стопки, фокусник просит зрителя перевернуть верхние

карты обеих стопок и одновременно предъявляет карту, которую он спрятал в начале. Карты, которые переворачивает зритель, по масти и номеру совпадают с картой фокусника!

СЕКРЕТ

Перед началом фокуса фокусник вынимает из колоды все карты валет/дама/король. Он образует из колоды веер лицевой стороной



вверх и откладывает в сторону карту, совпадающую с 2 первыми картами веера. В данном примере он откладывает червовую восьмерку: – первая карта совпадает с ней по масти (в примере: черви) – вторая карта совпадает с ней по цифре (в примере: 8)

Предлагая зрителю разделить колоду надвое, он откладывает в сторону верхнюю часть колоды. Зритель делит оставшуюся часть на 2 стопки следующим образом: положить одну карту слева, другую справа, затем опять слева и опять справа... и так далее. На верху получившихся стопок окажутся карты, совпадающие по масти и номеру с картой, отложенной вначале. Если при подготовке с краю веера окажутся две карты одной масти или с одним номером, фокусник не сможет отложить соответствующую карту. В этом случае ему нужно будет поменять 2 крайние карты.

Фокус 19

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ
25 обычных карт.

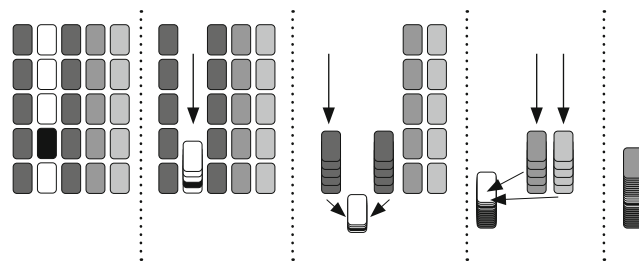
ЭФФЕКТ

Фокусник находит карту, загаданную зрителями.

ФОКУС

Фокусник тасует карты и кладет их на стол лицевой стороной вверх, образуя 5 колонок и выкладывая их линию за линией слева направо.

Он предлагает одному из зрителей выбрать карту и показать ему колонку, в которой она находится. Фокусник собирает карты из этой колонки в стопку сверху вниз. Затем он собирает 2 другие колонки сверху вниз и соединяет их с первой, кладя вниз стопки. Две последние колонки он также собирает сверху вниз и кладет на верх стопки. После этого он снова выкладывает карты в пять колонок, как в начале фокуса, и снова предлагает зрителям показать ему колонку, где находится



загаданная карта. Затем собирает карты из этой колонки и выполняет те же действия, что в первый раз. Теперь все карты у него в руке. Он дуэт на них и объявляет, что цифра 13 всегда приносила ему удачу. Он переворачивает одну за другой 13 первых карт колоды. Тринадцатая карта — это карта, загаданная зрителем.

СЕКРЕТ

В этом фокусе нет секрета. У фокусника 25 карт, с которыми он поэтапно производит нужные манипуляции.

Фокус 20

НЕОБХОДИМЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ

4 короля с рубашкой красного или синего цвета.

ЭФФЕКТ

Фокусник находит короля, выбранного зрителями.

ФОКУС

Фокусник показывает зрителям 4 королей и предлагает выбрать из них одного. Один из зрителей выбирает карту, затем кладет ее назад к трем другим. Фокусник просит его перетасовать карты и выложить их в один ряд на стол, затем объявляет, что может найти короля, выбранного зрителем. Он проводит руками над картами и останавливается над одной из них. Фокусник переворачивает карту: это король, выбранный зрителем.

СЕКРЕТ

Используются 4 короля из колоды карт. Их нужно выложить одинаковым образом: луна слева, солнце справа. Когда зритель вытаскивает одного из 4-х королей, фокусник берет 3 оставшихся на столе и переворачивает их на 180°. Таким образом, единственной картой, у которой луна будет по-прежнему слева, а солнце справа, окажется карта, нужная фокуснику.