

SZTUCZKA 1 *Occulus*

Na stronie www.djeco.com/magic dostępny jest filmik pokazujący sztukę.
Sekretny kod do filmu: ARTHURIUM

Potrzebne rekwizyty: 1 pudełko z pokrywką, 1 kostka z 6-cioma różnokolorowymi bokami, 1 srebrna taca.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik pokazuje kostkę i pudełko publiczności oraz umieszcza srebrną tacę na stoliku. Oznajmia publiczności, że za chwilę odwróci się do nich tyłem, a kiedy nie będzie patrzył, muszą wybrać jeden kolor i umieścić kostkę w pudełku, wybranym kolorem do góry, następnie przykrywając je pokrywką.

Pudełko należy położyć w rękach magika, który nadal jest odwrócony tyłem do publiczności. Magik odwraca się, przekłada pudełko zza pleców i trzyma je na wysokości oczu. Wyjaśnia, że jego magiczne moce pozwalają mu widzieć środek pudełka, ale potrzebuje jednego niezbędnego gadżetu: srebrnej tacy. Gdy magik ponownie chowa pudełko za plecami, prosi jedną osobę z publiczności, aby podniosła tacę i wyciągnęła w jego kierunku. Magik kładzie zamknięte pudełko na tacy. Przyglądając się mu, wyjaśnia że drugie oko pozwala mu widzieć środek pudełka. Następnie oznajmia "Wybraliście kolor..."

SEKRET:

Nie ma tu żadnych ukrytych przegródek lub specjalnych trików! Publiczność kładzie pudełko na ręce magika, gdy ten jest odwrócony do nich tyłem. **RYS. 1** Następnie odwraca się, nadal trzymając pudełko za plecami. W tym momencie przekłada pokrywkę pudełka, tak aby móc podejrzeć kolor. **RYS. 2**

Kiedy trzyma pudełko przed sobą, może zobaczyć kolor wybrany przez publiczność. Następnie wyjaśnia, że potrzebuje srebrnej tacy, aby móc widzieć przez pudełko. Gdy znowu chowa pudełko za plecami, z powrotem umieszcza pokrywkę na swoim miejscu, pudełko ponownie jest zamknięte. **RYS.1** Następnie pokazuje pudełko ponownie i kładzie je na srebrnej tacy. **RYS. 3** Teraz musi się tylko skoncentrować i podać wybrany przez publiczność kolor, który wcześniej podejrział.



Rys 1.



Rys 2.



Rys 3.

SZTUCZKA 2

Potrzebne rekwizyty: pudełko z pokrywką, 4 małe, żółte piłeczki

Sztuczka 2 jest taka sama jak 1, poza tym że magik prosi publiczność, aby ukryła w pudełku piłeczkę nr 1,2,3 lub 4.

SZTUCZKA 3 *Phiala sacra*

Na stronie www.djeco.com/magic dostępny jest filmik pokazujący sztukę.
Sekretny kod do filmu: CLARUM

Potrzebne rekwizyty: 1 fiołka, 2 metalowe pręciki

PRZED ROZPOCZĘCIEM: Upewnij się, że stół lub inna powierzchnia na której będziesz wykonywać sztukę, jest całkowicie płaska. Tylko jeden metalowy pręcik będzie potrzebny, aby wykonać sztukę. Drugi możesz traktować jako zapasowy.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magicy w magicznym królestwie mają supermoc wywierania wpływu na różne przedmioty. Prawdopodobnie widzieliście już dziwne zdarzenia, takie jak samoistnie przewracające się kartki w książkach lub pudełka otwierające się i zamykające bez powodu.

Magik używa fiołki, aby rozwijać swoją moc.

Kładzie magiczną fiołkę na jej boku na stole i każe jej pozostać w tej pozycji: zauważ, że fiołka zachowuje się tak jak jej powiedziano!

Następnie magik prosi ochotnika z publiczności, aby także spróbował sprawić, że fiołka będzie leżeć na boku. Ochotnik kładzie fiołkę na bok, ale ona odmawia posłuszeństwa i stoi prosto. Magik potwierdza, że tylko czarodziej ma moc wywierania wpływu na przedmioty...

SEKRET:

Mały pręcik, który został umieszczony w fiołce przed rozpoczęciem, sprawia że leży ona na boku. **RYS.1** Umieść metalowy pręcik we fiołce. **RYS.2** Pręcik sprawia, że fiołka leży na boku.



Rys 1



Rys 2

Gdy ohotnik przystępuje do sztuczki, magik podnosi fiolkę za szyjkę, przechylając ją tak, aby metalowy pręcik wyleciał niezauważony prosto do jego dłoni. **RYS. 3** Fiolka nie jest już niczym obciążona, gdy magik poda ją ohotnikowi z publiczności. Przez to, nie będzie on mógł sprawić, aby fiolka leżała na boku. Kiedy ohotnik jest zajęty fiolką, magik chowa pręcik do kieszeni!



Rys 3

SZTUCZKA 4 *Serpentium*

Na stronie www.djeco.com/magic dostępny jest filmik pokazujący sztuczkę.
Sekretny kod do filmu: VICTORIUS

Potrzebne rekwizyty: 3 węże, 1 wskaźnik, 1 karta koloru, pudełko z uchylnym wieczkiem (niezawarte w zestawie)

PRZED ROZPOCZĘCIEM: Umieść wskaźnik na karcie z niebieskim trójkątem. Włóż 3 węże do pustego pudełka, zamknij je i połóż płasko na stole.

PRZEBIEG SZTUCZKI: Magik wyjaśnia, że każdy dzień w królestwie ciemności odpowiada innemu kolorowi. On ma moc zmienić swoje ulubione zwierzę, węża, w kolor dzisiejszego dnia.

Magik prosi kogoś z publiczności o podanie cyfry od 1 do 5, co pomoże wybrać kolor dnia. Jakikolwiek numer zostanie podany, magik przesuwa wskaźnik na białe pole. Następnie ogłasza publiczności "Kolor dzisiejszego dnia to biały. Używając moich magicznych mocy, zmienię kolory węży na biały". Pokazuje węża publiczności, tak aby widzieli, że jest wielokolorowy z obu stron. Po tym jak obróci węża kilka razy, nagle zmienia on kolory na biały! Magik ogłasza, że wykona sztuczkę ponownie. Otwiera puste pudełko i wkłada do niego węża, który przed chwilą zmienił swój kolor na biały. Prosi publiczność o wybór nowego koloru. Wyciąga z pudełka węża i pokazuje, że ponownie jest kolorowy z obu stron. Publiczność wybiera cyfrę od 1 do 5; magik przesuwa wskaźnik o podaną liczbę, zatrzymując się na kolorze zielonym. Magik pokazuje węża, obraca go kilka razy, aby publiczność widziała, że jest kolorowy z obu stron, następnie kolory węża zmieniają się na zielone. Magik dziękuje publiczności za podanie obu kolorów i umieszcza węża z powrotem w pustym pudełku. Nie ma problemu, jeśli publiczność poprosi o zobaczenie węża: magik wyjmuje go i podaje widzom. Wąż jest znów kolorowy!

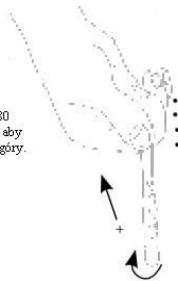
1

Magik pokazuje widzom kolorową stronę węża, trzymając go głową w dół.



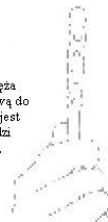
2

Magik obraca węża o 180 stopni i podnosi go tak, aby znajdował się głową do góry.



3

Magik pokazuje węża skierowanego głową do góry. Publiczność jest przekonana, że widzi drugą stronę węża.



Ten ruch wymaga praktyki. Poćwicz go przed lustrem.

SEKRET: Kontrola kolorów: na początku wskaźnik jest umieszczony na niebieskim trójkącie. Kiedy publiczność podaje numer, magik przesuwa wskaźnik w dowolnym kierunku (wokół, na skos itd.), tak aby wylądował na pożądanym polu, tj. białym lub zielonym. **Waż:** jeden z węży ma różnokolorowe kółeczka z obu stron, drugi ma białe tylko z jednej strony, a trzeci zielone. Magik musi się nauczyć odpowiednio obracać wężem, tak aby publiczność myślała że pokazuje im obie strony, podczas gdy ciągle pokazuje tylko jedną.



PRZYKŁAD Publiczność wybiera numer 3

SZTUCZKA 5 Colorum

Potrzebne rekwizyty: wąż kolorowy po obu stronach, wąż z jedną stroną białą

PRZEBIEG SZTUCZKI: Magik pokazuje węża, który jest biały z obu stron. Udaje, że zabiera kolory z ubrań osób z publiczności i dzięki temu może zmieniać węża, którego trzyma w rękach. Sugeruje widzom, aby sprawdzili, czy na pewno obie strony węża zostały zmienione.

SEKRET: Używamy tu tego samego manewru co w sztuczce numer 4 *Serpentium*. Na początku magik trzyma węża, który jest z jednej strony kolorowy, a z drugiej biały. Pokazuje tylko białą stronę. Dzięki odpowiedniemu chwytowi ze sztuczki nr 4, publiczność sądzi, że wąż jest biały z obu stron. Jak tylko magik uda, że zabrał kolor z ubrań publiczności, jedyne co musi zrobić to obrócić węża. Pod koniec sztuczki umieszcza białego z jednej strony węża w pudełku, a widzów prosi o obejrzenie kolorowego.

SZTUCZKA 6 Predictum

Potrzebne rekwizyty: czarne pudełko z pokrywką, wielka kostka, kolorowa karta z pentagramem, pionek

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik pokazuje wszystkie strony kostki, które są różne. Tak aby publiczność nie zauważyła, wybiera jeden kolor i umieszcza go w pudełku obrazkiem do góry i zamyka je. Pokazuje publiczności kolorowy pentagram i prosi aby spróbowali swojego szczęścia, próbując znaleźć kolor, który wybrali. Osoba z publiczności wybiera numer od 1 do 4. Magik porusza pionek i oznajmia że rzeczywiście kolor wskazany przez pionek zgadza się z tym w pudełku.

SEKRET: Na starcie pionek stoi na dowolnym kolorze. Kiedy osoba z publiczności poda liczbę, magik porusza pionkiem w dowolnym kierunku (na około, na skos itd.) tak aby zatrzymać go na wybranym przez siebie kolorze.

SZTUCZKA 7 Verdum

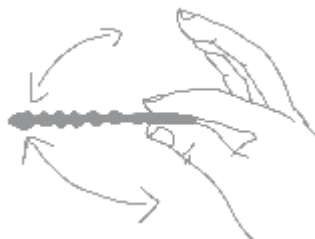
Potrzebne rekwizyty: zielone kółko, wąż kolorowy z obu stron, wąż z jedną stroną zieloną

PRZEBIEG SZTUCZKI: Magik pokazuje, że wąż jest z obu stron kolorowy. Oznajmia, że ma moc zmieniania kolorowych znaczków na wężu na zielone. Aby tego dokonać, użyje zielonego kółka, który pokazuje widzom. Przeciąga węża przez okrąg. Nagle znaczki na wężu stają się zielone.

SEKRET: Na początku magik pokazuje tylko węża kolorowego z obu stron. Kiedy sięga po zielone kółko, dyskretnie odkłada kolorowego węża, biorąc zielonego. Publiczności pokazuje tylko zieloną stronę węża, gdy przeciąga go przez kółko.

SZTUCZKA 8 Mollum

Potrzebne rekwizyty: wąż kolorowy z dwóch stron



PRZEBIEG SZTUCZKI: Magik pokazuje węża publiczności, uderza nim o stół, stwierdzając że jest bardzo twardy. Następnie umieszcza węża między palcami **RYS.1** i oznajmia, że ma moc zmienić jego fizyczne właściwości. Wąż staje się miękki.

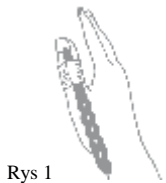
SEKRET: Magik trzyma węża między palcami, ale nie za mocno (tak jak na **RYS.1**) Kiedy delikatnie potrząsa wężem, publiczność myśli, że stał się miękki.

SZTUCZKA 9 Disparum

Potrzebne rekwizyty: wąż kolorowy z obu stron, taśma klejąca (zestaw nie obejmuje)

PRZED ROZPOCZĘCIEM: Za pomocą kawałka taśmy klejącej przyklej węża, głową w dół do swojego kciuka, jak na **RYS.1**

PRZEBIEG SZTUCZKI: Magik pokazuje publiczności węża tak jak na **RYS.2**. Wypowiada magiczne zaklęcie, aby zniknął **RYS.3**. Potrafi nawet sprawić, aby pokazał się ponownie **RYS.4**



Rys 1



Rys 2



Rys 3



Rys 4

SEKRET: Wąż jest przyklejony do kciuka magika, dlatego musi on tylko otwierać i zamykać swoją dłoń. Poćwicz ten ruch przed lustrem, jest naprawdę prosty!

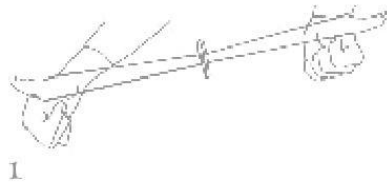
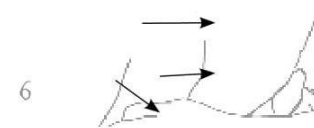
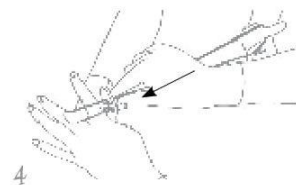
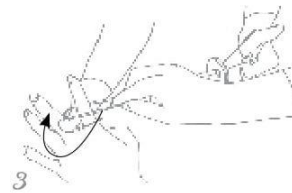
SZTUCZKA 10 Symbolo

Na stronie www.djeco.com/magic dostępny jest filmik pokazujący sztuczkę.
Sekretny kod do filmu: DIDIUS

Potrzebne rekwizyty: 3 kółka, 1 linka

PRZEBIEG SZTUCZKI: Magik pokazuje publiczności każde kółko po kolei. Oznajmia, że może uwolnić kółka z linki przewleczonej przez nie. Prosi widzów, aby zawiązali węzeł na końcu linki. Bierze linkę i przewleka ją przez kółka. Ohotnik z publiczności trzyma linkę z kółkami w taki sposób jak na **RYS.1** Magik koncentruje się, owija linkę kilka razy wokół kciuka widza i uwalnia kółka. Kółka nie tylko zostają oswobodzone, ale są splecione jak łańcuch!

SEKRET: Tylko niebieskie kółko otwiera się. Magik umieszcza je pomiędzy pozostałymi dwoma. Zanim oplecie linkę wokół kciuka widza, dyskretnie otwiera niebieskie kółko, aby włożyć je między dwa pozostałe. Tym sposobem, kółka są splecione w łańcuch, a publiczność tego jeszcze nie zauważa. Następnie magik wykonuje ruchy wokół kciuka widza, takie jak pokazane na obrazkach. Osoba z publiczności trzyma rękę tak jak na **RYS.1** Węzeł znajduje się obok jej lewej dłoni. Magik trzyma palec lewej dłoni tak jak na **RYS. 2** Oplata linkę, która jest po jego stronie wokół kciuka widza raz. **RYS.3** Przesuwa kółka blisko kciuka widza **RYS.4** i po raz drugi oplata linką jego kciuk **RYS. 5** Magik odsuwa swoją rękę i pociąga kółka w swoją stronę w tym samym czasie. Kółka są uwolnione tak jakby przez magię, a nawet formują łańcuch! **RYS. 7**



1



2

SZTUCZKA 11 Liberum

Potrzebne rekwizyty: medalion i sznurek

PRZEBIEG SZTUCZKI: Magik oznajmia publiczności, że jest w stanie wypłatać medalion ze sznurka.

SEKRET: Magik zaplata dwa luźne końce sznurka na supeł i przeplata go przez medalion. Palcami wskazującymi trzyma oba końce sznurka. **RYS.1**



Ważne: supel musi znajdować się w prawej dłoni magika. Osoba z publiczności trzyma za medalion i trzyma go na dole. Magik zaczeplia środkowy palec lewej dłoni o sznurek znajdujący się w prawej dłoni i ciągnie go do siebie. **RYS.2**



Teraz musi tylko uwolnić sznurek opleciony wokół lewego palca wskazującego **RYS.3**



i odciągnąć sznurki na boki, aby uwolnić medalion **RYS.4**



SZTUCZKA 12 Couturum

Potrzebne rekwizyty: kawałek linki

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik owija linkę wokół swojego kciuka tak jak na **RYS.1**

Wyjaśnia, że przewlecze koniec linki przez dziurkę, ale bez przekładania linki przez nią. **RYS.2**

Na koniec sztuczki linka przeszła przez dziurkę!

SEKRET:

Zgodnie z **RYS.1** magik przewleka linkę jak najbardziej po lewej stronie jak to możliwe pod kciukiem i pociąga w jego kierunku (**RYS.4**).



RYS 1



RYS 2



RYS 3



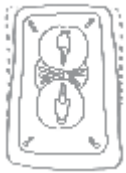
RYS 4

SZTUCZKA 13 Cartum

Na stronie www.djeco.com/magic dostępny jest filmik pokazujący sztuczkę.
Sekretny kod do filmu: EVAMINUS

Potrzebne rekwizyty: talia oznaczonych kart

Ta talia kart jest wyjątkowa, ponieważ karty są węższe z jednej strony. Ta różnica, mniejsza niż 1 milimetr, jest całkowicie niewidoczna. **RYS.2** Kiedy jedna lub kilka kart jest położonych w "złą stronę", musisz pewnie chwycić talię dwoma palcami na końcu jednego boku i przesunąć karty drugą ręką. Karty, które są źle ułożone, zostaną usunięte z talii **RYS.3** Z takim stosem kart magik może wykonywać mnóstwo sztuczek.



RYS 1



RYS 2



RYS 3

SZTUCZKA 14

Znaleźć kartę.

SEKRET: Karty są ułożone w tę samą stronę. Magik układa karty w półkole i prosi kogoś z publiczności o wybranie jednej karty. Podczas gdy widz ogląda kartę, magik dyskretnie obraca talię (aby to zrobić złożyć karty z powrotem w kupkę, obracając je). Następnie prosi widza o włożenie wybranej karty z powrotem do talii i przełożenie jej. Aby wyciągnąć wybraną kartę, magik przesuwają karty. Wybrana karta wysunie się, jest to...

SZTUCZKA 15

Znaleźć kartę.

SEKRET: Ta sztuczka jest identyczna do sztuczki nr 14, za wyjątkiem chusty, pod którą ukaze się wybrana karta.

SZTUCZKA 16

Znaleźć czterech króli.

SEKRET: Karty są ułożone w tę samą stronę. Magik rozkłada talię, figurami do góry i usuwa z niej czterech króli. Pyta publiczności, gdzie ma włożyć króli ponownie. Za każdym razem, to magik wkłada karty z powrotem (zawsze w odwrotną stronę). Kiedy króle znowu znajdują się w talii, magik składa karty i zachęca publiczność, aby przełożyła talię. Koncentruje się i przesuwają karty, tak jak w sztuczce powyżej i pokazuje wyciągnięte cztery karty: to cztery króle!

SZTUCZKA 17

Cztery króle na początku znajdują się w talii obok siebie, później zostają rozdzieleni, aby na koniec znów magicznie się połączyć.

SEKRET: Magik prezentuje cztery króle ułożone w wachlarz (w tym momencie trzy karty z talii powinny być schowane za królem z lewej). Kładzie je na talii wraz z pozostałymi kartami. Wyjaśnia, że nawet gdy rozdzieli króli, oni zawsze zdołają do siebie wrócić! Kładzie pierwsze cztery karty w linii od prawej do lewej, figurami do dołu. Umieszcza trzy karty na karcie po lewej stronie, następnie trzy na kolejnej itd. Odwraca stos po prawej stronie: król zniknął. To samo robi z dwoma kolejnymi stosami. W końcu odwraca czwarty stos: króle są znowu razem, w tej samej kupce.

SZTUCZKA 18

Posegregować czerwone i czarne karty.

SEKRET: Karty są posegregowane według koloru. Dwa stopy kart czarnych i czerwonych są ułożone w talii w przeciwną stronę. Magik tasuje talię. Pokazuje publiczności, że karty są przemieszane. Oznajmia, że ma moc ułożyć je według koloru. Przesuwa karty **RYS.3** Karty jednego koloru wysuwają się same.

SZTUCZKA 19

Karty posortowane według koloru. Pojawia się karta wybrana przez publiczność.

SEKRET: Karty są posegregowane według koloru. Dwa stopy kart czarnych i czerwonych są ułożone w talii w przeciwną stronę. Magik tasuje talię. Pokazuje publiczności, że karty są przemieszane. Osoba z publiczności wybiera losową kartę. Zanim widz odda wybraną kartę, magik dyskretnie obraca stos (półobrót). Magik przesuwają karty. Karty są posegregowane według koloru, oprócz karty, którą wybrał widz. Jest ona w stosie drugiego koloru.

SZTUCZKA 20

Ostatnia karta w talii zmienia się, co jest niezauważone przez publiczność.

SEKRET: Wszystkie karty są ułożone w tę samą stronę, oprócz przedostatniej. Magik pokazuje ostatnią kartę z talii i oznajmia, że ma moc aby ją zmienić. Odkłada talię, figurami do dołu. Wydaje się jakby wyciągał kartę z dołu. Tak naprawdę, wyciąga przedostatnią, przez wysunięcie jej. Publiczności wydaje się jakby ostatnia karta się zmieniła.

SZTUCZKA 21

Magik ma moc nazwać karty ze stosu kart umieszczonych na stole, zanim je wyciągnie!

SEKRET: Magik trzyma talię kart w ręce, następnie zerka na pierwszą kartę (A) i zapamiętuje ją, zanim zacznie wykonywać sztuczkę. Rozkłada karty na stole, figurami w dół, upewniając się, że zna lokalizację karty A. Losowo wybiera kolejną kartę, B, ogłasza ją jako kartę A, którą zapamiętał. Następnie wybiera kolejną kartę, C i ogłasza ją jako B. W końcu bierze kartę A i ogłasza ją jako kartę C. Gdy trzyma trzy karty w ręce, pokazuje je publiczności. Może potwierdzić, że są to wszystkie wylosowane przez niego karty.

SZTUCZKA 22 Reunica

Potrzebne rekwizyty: 4 króle, 4 damy, 4 jopki i 4 dziesiątki

PRZYGOTOWANIE: Posegreguj karty według koloru tzn. kier do kier itd. Następnie każdy kolor uporządkuj według podanej kolejności: 10, walet, dama, król. Ułóż stos z tych 4 mniejszych.

PRZEBIEG SZTUCZKI: Magik pokazuje publiczności talię kart i przypomina, że posegregował je według kolorów. Oznajmia, że zamierza ułożyć je według wartości. Na stole układa talię kart figurami do dołu i prosi osobę z publiczności, aby przełożyła karty tyle razy ile chce. Następnie wykłada 4 karty w rzędzie, od lewej do prawej, figurami do dołu. Powtarza czynność, kładąc kolejne karty w rzędzie na tych już ułożonych, dopóki nie skończy się talia. Teraz wystarczy, że magik odkryje karty po kolei, pokazując, że ułożyły się według wartości same...

SZTUCZKA 23 Dix

Potrzebne rekwizyty: 4 dziesiątki z talii

PRZYGOTOWANIE: trefl, kier i pik są położone tak, że mogą być odczytane wspak.

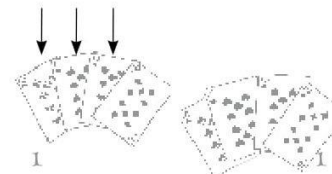
PRZEBIEG SZTUCZKI: Magik pokazuje 4 karty publiczności. Kiedy karty są odłożone figurami do dołu, magik prosi osobę z publiczności o wyciągnięcie dowolnej karty, pokazanie jej reszcie widzów i włożenie z powrotem. Tasuje karty i oznajmia publiczności, że jest w stanie powiedzieć jaka karta została przed chwilą wyciągnięta.

SEKRET: Kiedy publiczność ogląda kartę wybraną przez jednego z widzów, magik dyskretnie obraca stos kart, który trzyma w ręce. Gdy karta zostanie zwrócona do puli, są dwa sposoby, aby ją rozpoznać:

- Jeśli wszystkie karty są ułożone w tym samym kierunku, wybraną kartą jest karo.

- Jeśli jedna karta jest ułożona odwrotnie niż inne, to znaczy że ona została wybrana.

Np. spośród tych 3 kolorów, tylko kier jest obrócony, dlatego jest to karta wybrana przez publiczność.



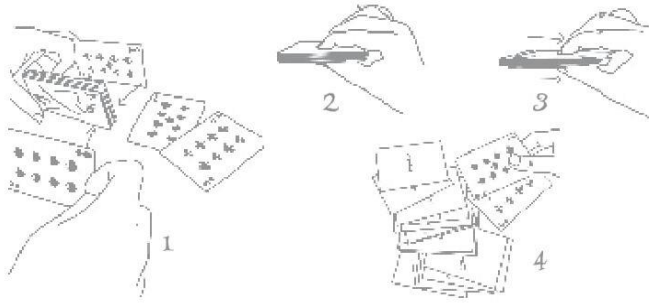
SZTUCZKA 24 Jettum

Potrzebne rekwizyty: talia kart

PRZYGOTOWANIE: czarna ósemka i dziewiątka są posegregowane i ułożone tak jak na **RYS.1**

PRZEBIEG SZTUCZKI: Magik trzyma talię kart w dłoni **RYS.2** i pokazuje "8" i "9". Podaje je osobie z publiczności i prosi o włożenie ich do talii gdzie chce. Magik tasuje karty. Rzuca karty na stół i ogłasza, że dwie karty które zostały mu w ręce to te, które publiczność wkładała do talii.

SEKRET: Karta "8" i "9" są ułożone jedna u góry, jedna na dole talii **RYS.1**. Karty, które pokazał magik mają te same wartości, ale inne kolory! Publiczność tego nie zauważy. Kiedy magik tasuje karty, robi to w taki sposób aby nie ruszyć górnej i dolnej karty. Po taki przetasowaniu, trzyma karty jak na **RYS. 2** i jednym ruchem rzuca karty na stół **RYS.3** Karty, które pozostaną mu w ręce to górna i dolna karta z talii, czyli czarna ósemka i dziewiątka.



SZTUCZKA 25 Bibliothecam

Na stronie www.djeco.com/magic dostępny jest filmik pokazujący sztuczkę.

Sekretny kod do filmu: XAVIERIBUS

Potrzebne rekwizyty: 11 książek z tą samą okładką

PRZED ROZPOCZĘCIEM: Ułóż książki jedna na drugiej w kolejności od nr 0 na dole do nr 10 na górze tak jak na **RYS.2** Liczba czerwonych kółek na odwrocie jest numerem książki. **RYS.1** (pokazuje książkę nr 4)

PRZEBIEG SZTUCZKI: Magik opowiada, że w szkole magii znajdują się ogromne biblioteki, gdzie można znaleźć mnóstwo kolekcji książek o czarach. Książki są tak niezwykle i tajemniczne, że mają zdolność poruszania się. Dodaje: "My magicy mamy moc, która pozwala nam wiedzieć, kiedy książka się poruszyła. Nie wierzycie mi? Przekonajmy się." Magik pokazuje widzom sterę małych książeczek i rozkłada je w linii, tak jak na **RYS. 3**

Mówi do publiczności: "Wyobraźcie sobie, że jesteście w mojej zaklętej bibliotece. Jest ona wypełniona takimi interesującymi książkami. Ta książka (wskazuje dowolną) zawiera przepisy na eliksiry, ta (wskazuje kolejną) wyjawia sekret lewitacji, a z tej (wskazuje jeszcze inną) dowiedzie się jak zamienić kogoś w ogromnego pająka... Czy mogę prosić kogoś na ochotnika?"

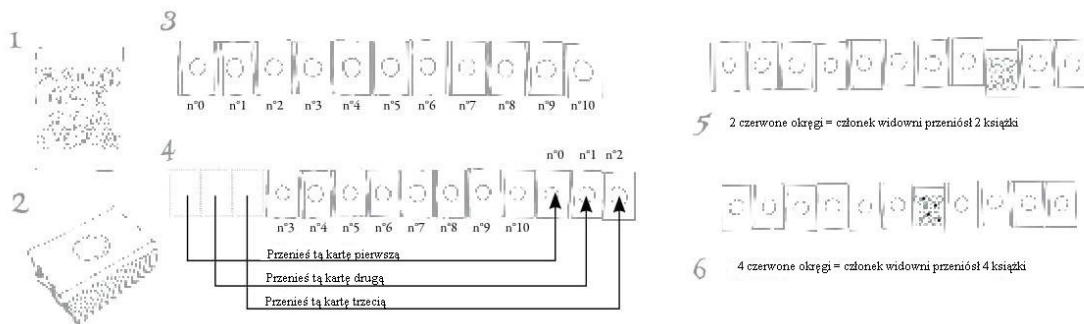
Zaprasza kogoś z publiczności, aby przestawił książki. Magik pokazuje, że książki są identyczne i układa je w rzędzie. Prosi widza, aby przełożył tyle książek ile chce, z jednego końca rzędu na drugi. Pokazuje publiczności jak to zrobić. Przekłada trzy książki tak jak na **RYS.4**

Magik oznajmia, że obróci się do widzów tyłem, aby ochotnik mógł przełożyć tyle książek ile sobie zażyczy, jednocześnie jeszcze raz podkreślając, w którym kierunku należy przekładać książki. Magik odwraca się, a widz przekłada książki. Kiedy ochotnik skończy, magik odwraca się i oznajmia, że teraz powie, ile książek zostało przełożonych dzięki swojej magicznej mocy. Przesuwa ręką po rzędzie książek i zatrzymuje się na jednej. Odwraca książkę i ogłasza: "Przesunąłeś X książek".

"Możemy powtórzyć sztuczkę, jeśli chcecie" zachęca publiczność. Odwraca się, a następnie mówi widzom, ile książek zostało przesuniętych tym razem. "My magicy, zazwyczaj nie wykonujemy jednego triku dwa razy, ale jeśli chcecie zrobić dla was wyjątek!" Magik odwraca się po raz kolejny, a widz przekłada kolejną liczbę książek. Także i tym razem magik się nie myli. To magia!

SEKRET: Książki są ułożone okładkami do góry, w kolejności od 0 do 10 od magika lewej strony do prawej. **RYS.3**

Magik wyjaśnia jak przekładać książki. Demonstruje to przekładając trzy książki z lewej do prawej. Musi podkreślić, że książki zawsze muszą być przekładane jedna po drugiej z lewego końca rzędu do prawego. Zobacz **RYS.4** Magik musi zapamiętać, że przy demonstracji przełożył 3 książki. Magik odwraca się, a ochotnik z publiczności przekłada dowolną liczbę książek w określony wcześniej sposób. Następnie magik odwraca się i odlicza trzy książki od prawej. Ogląda książkę z drugiej strony i liczy ile czerwonych kółek się na niej znajduje: oznacza to liczbę książek przełożonych przez widza. Magik ogłasza tę liczbę. Np. gdy widz przełożył dwie książki, magik odwróci książkę numer 2 **RYS. 5**



Magik musi teraz zapamiętać ile książek zostało do tej pory przełożonych w sumie ($3+2=5$). Zachęca publiczność, aby spróbować sztuczki jeszcze raz i przełożyć więcej książek. Kiedy znowu odwróci się do publiczności musi policzyć do 5 od prawej strony i obrócić piątą książkę. Jeśli ta książka ma na odwrocie 4 czerwone kółka, oznajmia publiczności, że 4 książki zostały przełożone. Ponownie zapamiętuje ile książek zostało do tej pory przełożonych w sumie ($5+4=9$), a widz może przełożyć jeszcze kolejne. Wtedy odlicza 9 książek od prawej.

Jeśli przełożonych zostanie więcej niż 11 książek, magik odlicza 11 od prawej i kontynuuje liczenie znowu od prawej strony.

SZTUCZKA 26 Flamma

Na stronie www.djeco.com/magic dostępny jest filmik pokazujący sztuczkę.

Sekretny kod do filmu: PIERRUM

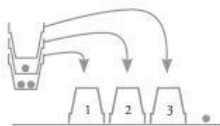
Potrzebne rekwizyty: 3 kubki, 5 małych piłeczek. Tylko 4 piłeczki są potrzebne do wykonania triku.

PRZYGOTOWANIE: Przygotuj kubki i piłki tak jak na **RYS.1**



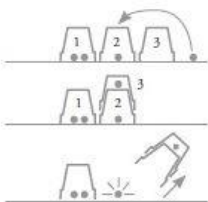
PRZEBIEG SZTUCZKI: Smoki zięją ogniowymi kulkami w królestwie magii. Magik pokazuje piłkę ogniową położoną na stole. Wyjaśnia, że nigdy nie wiadomo gdzie można znaleźć tę piłkę. Chwyta kubki w dziwny sposób i zmienia położenie piłki wiele razy, sprawiając że pojawiają się 2 lub 3 kolejne.

SEKRET: Najważniejszy jest odpowiedni chwyt kubków, tak aby kładąc kubek z powrotem, nie wypadła nam piłka. Magik trzyma 3 kubki zwrócone ku górze, tak jak na obrazku pierwszym. Odkłada je do dołu szybkim ruchem. W ten sposób publiczność nie zorientuje się, że są inne piłki w środku.



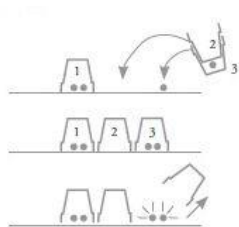
POZIOM 1 Przejście

Magik bierze kulkę, która leży na stole i kładzie ją po środku kubka nr 2. Przykrywa kubek 2, kubkiem nr 3, lekko dotyka go u góry, imitując rzucanie zaklęcia. Podnosi dwa kubki do góry. Piłka przeniknęła przez kubek!



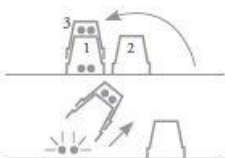
POZIOM 2 Pojawienie się drugiej piłki

Magik kładzie kubek 2 pomiędzy kubkiem 1 a piłką. Kubek 3 kładzie na piłce. Podnosi kubek 3, z którego wylatują dwie piłki.

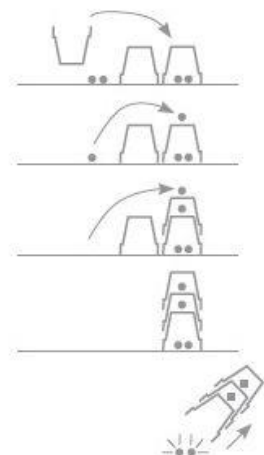


POZIOM 3 Przejście dwóch piłek

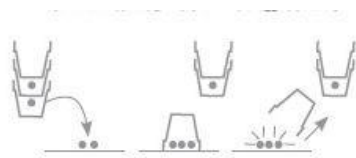
Magik kładzie dwie piłki na kubku nr 1 i przykrywa je kubkiem nr 3. Lekko w niego uderza i podnosi oba kubki; piłki przeniknęły przez kubek!



POZIOM 4 Podwójne przejście



POZIOM 5 Pojawienie się trzeciej piłki



SZTUCZKA 27 Bonnetum

Potrzebne rekwizyty: 3 kubki, 3 żółte piłki

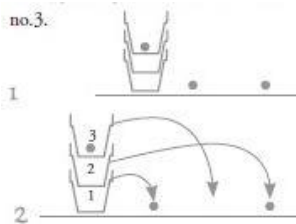
PRZYGOTOWANIE: Kubki stoją włożone jeden w drugi. 2 piłki są umiejscowione na stole, a trzecia znajduje się w kubku na samej górze. **RYS.1**

PRZEBIEG SZTUCZKI: 2 piłki, które leżą na stole przykrywamy kubkami. Trzeci kubek umieszczamy pomiędzy nimi, na środku. **RYS.2**

Publiczności wydaje się jednak, że kubek 3 jest pusty. Magik mieszając kubki, będzie się pytał widzów, który jest pusty. Za każdym razem publiczność będzie w błędzie! W

końcu, magik ujawni, że są 3 piłki w grze...

SEKRET: Najważniejszym jest opanowanie odpowiedniego ruchu odwracania kubków, tak aby nie pokazać, że w środku znajduje się piłka. Magik trzyma kubki zwrócone ku górze, tak jak na rysunku pierwszym. Odkłada je do góry nogami, odwracając je szybkim i pewnym ruchem. W ten sposób publiczność nie widzi, że w kubku nr 3 znajduje się trzecia piłka.



SZTUCZKA 28 Cogitum

Na stronie www.djeco.com/magic dostępny jest filmik pokazujący sztuczkę.

Sekretny kod do filmu: NINUM

Potrzebne rekwizyty: 1 duża i 5 małych kart

PRZED ROZPOCZĘCIEM: Połóż dużą kartę na środku stołu, obrazkami do góry.

PRZEBIEG SZTUCZKI: Jasnowidze posiadają niesamowity dar... wiedzą o czym myślicie. Ale czy wiedzieliście, że również magicy mogą czytać wam w myślach? Magik ogłasza publiczności, że dzisiaj im to udowodni...

Na początku prosi osobę z publiczności, aby wybrała jeden obrazek z dużej karty i zapamiętała go. Następnie pokazuje widzowi pięć małych kart po kolei, za każdym razem pytając czy wybrany przez niego wcześniej obrazek, znajduje się na danej karcie. Gdy tylko ochotnik odpowie "tak", magik odkłada kartę obrazkiem do dołu nad dużą kartą. Kiedy odpowie "nie", karta powinna się znaleźć poniżej dużej karty, obrazkiem do dołu. Kiedy wszystkie karty zostaną odłożone, magik koncentruje się i przesuwa rękoma nad dużą kartą. Kiedy jego ręce zaczynają drżeć, ogłasza, który obrazek wybrał widz.

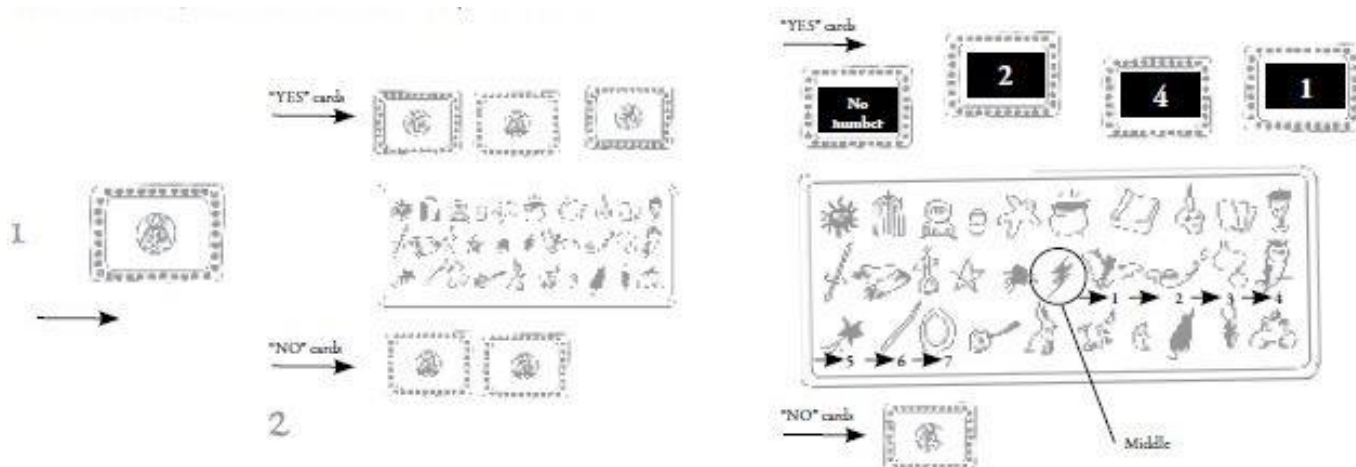
SEKRET: Karty posiadają sekretne numery, dyskretnie napisane na odwrocie: 1, 2, 4 lub 8 **RYS.1**

Tylko jedna karta nie posiada sekretnego numeru.

Kiedy magik pokazuje karty widzowi, te które posiadają wybrany przez niego symbol odkłada nad dużą kartą. Karty, które nie posiadają wybranego obrazka ładują pod. **RYS.2** Magik dodaje cyfry znajdujące się na kartach nad dużą kartą (te, na których widz twierdzi, że znajduje się wybrany przez niego symbol). Robi to po cichu, aby publiczność się nie zorientowała. Zaczynając od symbolu słońca (jest ono na pozycji numer 1) zaczyna liczyć tyle pól, ile wyszedł mu wynik dodawania. Jednakże, jeśli karty z góry zawierają kartę bez sekretnego numeru, magik zaczyna liczyć od symbolu błyskawicy. Magik porusza rękoma nad kartami, w trakcie gdy dodaje cyfry i liczy pola w głowie, aby odwrócić i rozproszyć uwagę publiczności.

Przykładowe rozwiązanie: Przypuśćmy, że widz wybrał symbol lustra. Magik odkłada karty, tak jak było to opisane wcześniej i sumuje sekretne liczby. W tym przykładzie, karty na których jest symbol wybrany przez widza (znajdują się nad dużą kartą) posiadają numer "2", "4", "1", a jedna karta jest bez numeru. Oznacza to, że wynik dodawania to "7". Magik zaczyna odliczanie na dużej karcie od symbolu błyskawicy, ponieważ karty zawierają jedną bez numeru. Magik wyjawia, iż wybranym symbolem jest lustro.

W innym przypadku przyjmijmy, że widz wybrał symbol czaszki, a karta nad dużą kartą posiada sekretny numer "8". Magik odlicza osiem pól, zaczynając od symbolu słońca. Odkrywa, że ósmym obrazkiem jest czaszka.

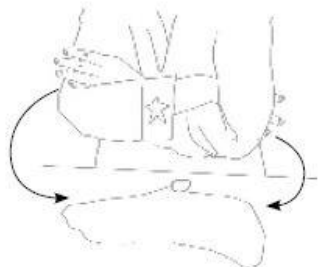


SZTUCZKA 29 Nudo

Potrzebne rekwiizyty: pierścień i kawałek linki

PRZEBIEG SZTUCZKI: Supeł nie do wykonania. Linka jest przewleczona przez pierścień. Magik prosi publiczność, aby zawiązała supeł, ale tak aby nie puścić ani jednego końca linki. Nikomu się nie udaje.

SEKRET: Wszystko co należy zrobić to skrzyżować ręce, chwycić oba końce i wyprostować ręce



SZTUCZKA 30 Ano loco

Potrzebne rekwiizyty: 2 pierścionki (w tym jeden niezakończony), kawałek linki, chusta

Linka jest przewleczona przez pierścionek. **RYS.1**

Przez drugi pierścionek przewlezione są oba końce linki. Supeł jest zawiązany **RYS.2 i 3**

Pod chustą, magik usuwa jeden pierścion (ten, który jest niezakończony) i chowa go do kieszeni. Może to pokazać pod koniec triku, ale musi pamiętać, aby pokazać ten drugi, zakończony pierścionek.

Następnie, dalej pod chustą, rozwiązuje supeł i uwalnia drugi pierścion.

