

Mini-Magic



Wiek graczy: +8 lat



Liczba graczy: jeden Magik i jego widownia



Cel gry: zrobić magiczny spektakl!



Zawartość: 47 kart:

- Normalne karty: 40 kart rozłożonych na cztery grupy (zielone, niebieskie, czerwone, fioletowe), w tym 10 kart (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, smok, wróżka, magik)
- Karty znakowane, specjalne: 6 kart „podwójny spód”, 1 karta „krótsza” (7 siódemka fiolet)

PODSTAWOWE RADY:

- Zawsze przygotuj swoje sztuczki i ćwicz je na długo przed pierwszym występem.
- Nigdy nie ujawniaj swoich sztuczek.
- Przygotowanie każdej rundy musi pozostać tajne.
- Na koniec rund zbierz swój sprzęt, uważając, aby nie ujawnić sztuczki.

Pamiętaj, że niektóre sztuczki są złożone.

Jeśli nie możesz tego zrobić, poproś o pomoc od osoby dorosłej, która zostanie Twoim asystentem.

SŁOWNICTWO: Przekładanie kupek kart



MAGIA Nr 1: KTÓRY SMOK?

Potrzebne rzeczy: 40 normalnych kart

Tajne przygotowanie: Usuń 4 smoki z talii normalnych kart. Weź resztę kart do ręki zakrytą stroną. Wstaw smoki do stosiku w następujący sposób:

- Umieść czerwonego smoka na wierzchu stosiku.
- Włóż niebieskiego smoka w dziewiątą pozycję od szczytu talii, licząc smoka czerwonego, którego właśnie wstawiłeś.
- Włóż zielonego smoka w dowolne miejsce w talii za niebieskim smokiem i odwrotną stroną niż inne karty (= odkryte).
- Włóż fioletowego smoka do kieszeni.
- Następnie umieść talię w stosie, obrazkiem w dół na stole.

Przebieg magii:

1 • Poproś widza, aby wybrał smoka: zielony, czerwony, fioletowy lub niebieski.

2 • Jeśli wybierze czerwonego smoka, wyjaśnij widzowi, że ten kocha łaskotanie! Poproś widza, żeby bardzo mocno myślał o tym smoku i niech dmuchnie na talię. Wyjaśnij, że smok pójdzie na górę talii, aby poczuć oddech widza na skrzydłach!

Odwróć pierwszą kartę z talii: czerwony smok jest tutaj!

3 • Jeśli wybierze niebieskiego smoka, wyjaśnij widzowi, że potrzebujesz magicznej formuły, żeby go znaleźć. Użyjesz nazwy gry MINI MAGIA. Wyjaśnij, że na końcu formuły pojawi się niebieski smok. Następnie głośno przeliteruj nazwę gry MINI MAGIA. Przy każdej wypowiedzianej literze, odwróć górną kartę i połóż obok niej. **Ostatnia odwrócona karta, która odpowiada literze „A”, to niebieski smok!**

4 • Jeśli wybierze zielonego smoka, wyjaśnij, że jest złośliwy i nigdy nie robi tak jak inni! Pewnie, że musi się wygłupiać!

Rozłóż wszystkie karty zakryte na stole, tylko jedna jest odkryta: to zielony smok!

5 • Jeśli wybierze fioletowego smoka, wyjaśnij, że ten smok lubi się ukrywać i uwielbia iść na spacer.

Ale, mimo wszystko, będziesz próbować go znaleźć. Uderz 3 razy talię. Wyjaśnij, że nie czujesz jego obecności ... Musiał gdzieś się ukryć. Udawaj, że coś się porusza w twojej kieszeni.

Chwyć kartę w kieszeni: to fioletowy smok!

Pamiętaj: wybierz tylko jednego smoka w tej rundzie!

SZTUCZKA Nr 2: STUKANIE

Potrzebne rzeczy: 40 normalnych kart + „krótsza” fałszywa karta

Tajne przygotowanie: usuń fioletową 7 z talii normalnych kart. Przetasuj karty, a następnie ułóż je na stosiku, odwrotną stroną. Na koniec, umieść „krótszą” fałszywą kartę na stosie, rysunkiem do dołu.

Przebieg magii:

1 • Weź paczkę w ręce i zaprezentuj karty w kształcie wachlarza, obrazkiem w dół i pokaż publiczności.

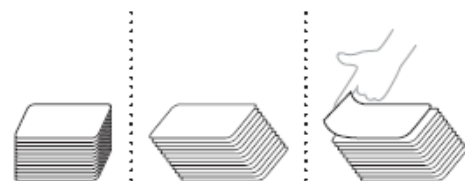
2 • Zaproś dowolnego widza do wybrania karty. Patrzy na nią i ostrożnie pokazuje kartę publiczności, uważając, abyś ty nie widział karty.

3 • W międzyczasie wyrównaj talię w ręce, nie zmieniając kolejności kart.

4 • Poproś widza, aby umieścił wybraną kartę, obrazkiem w dół, na wierzchu talii, trzymając ją w ręce.

5 • Połóż talię na stole. Przełóż karty.

6 • Weź paczkę w ręce, lekko ją przechyl. Podnieś przód kart za pomocą palca wskazującego i delikatnie puszczaj. W pewnym momencie poczujesz lekkie przerwanie wraz z małym „kliknięciem” pod palcami, jest to „krótka karta”.



7 • Przełóż w tym miejscu talię i wyrównaj karty.

8 • Poproś widza, aby dotknął kart, wyjaśniając, że przekaże swoją kartę pod spód.

9 • Obróć talię, widoczną stroną.

Magia! To jest ta wybrana karta.

MAGIA nr 3: ZBIEG OKOLICZNOŚCI

Przydatne rzeczy: 40 normalnych kart

Tajne przygotowanie: usuń figurki (smoki, wróżki i magów) z talii i potasuj je.

Przebieg magii:

1 • Poproś widza o potasowanie kart.

2 • Zbierz potasowaną talię w swoje ręce i rozłóż odkryte karty po swojej stronie tak, abyś mógł je dobrze zobaczyć.

3 • Spójrz na ostatnie 2 odkryte karty (te, które byłyby na dole talii, gdyby karty zostały ułożone w stos na stole).

Dla ostatniej karty: zapamiętaj kolor (np. : czerwony)

Przy przedostatniej karcie: pamiętaj cyfrę (np. 2)

4 • Następnie wyszukaj kartę, która odpowiada tym 2 kryteriom (w naszym przykładzie czerwona 2) i połóż ją odwrotnie na stole, informując odbiorców, że wybierasz kartę, którą będą musieli znaleźć. Oczywiście im pomożesz.

5 • Połóż talię kart odwróconą na stole.

6 • Poproś widza, aby podniósł część kart i dał je tobie. Udawaj, że ważysz stos i powiedz im, że ta paczka nie pomoże im w zgadywaniu. Połóż talię troszkę dalej na stole.

7 • Daj widzowi talię pozostałych kart i poproś, aby ułożył 2 stosy, kładąc jedną kartę w lewo, potem w prawo, potem w lewo, potem w prawo... i tak dalej.

8 • Ogłoś, że używasz swojej magii, dotykając 2 paczek.

9 • Odwróć ostatnią kartę położoną przez widza i poinformuj, że karta, którą należy znaleźć ma ten sam kolor (w naszym przykładzie: czerwony).

10 • Odwróć kartę położoną na wierzchu drugiej talii i oznajmij, że karta, którą należy znaleźć ma ten sam numer (w naszym przykładzie: 2)

11 • Ogłoś, że karta do znalezienia jest zatem 2 czerwona.

Odwróć kartę z początku: to czerwona 2.

Pamiętaj: na początku rundy, jeśli dwie ostatnie karty z wachlarza mają ten sam kolor, lub mają ten sam numer, magia nie będzie działać. Poproś widza o lepsze wymieszanie kart.

MAGIA Nr 4: ŚLUB NA ZAMÓWIENIE

Przydatne rzeczy: 4 wróżki i 4 magów

Tajne przygotowanie: Ułóż 4 wróżki w następującej kolejności: czerwona, niebieska, zielona i fioletowa. Umieść 4 magów w tej samej kolejności.

Przebieg magii:

1 • Opowiedz widzom historię: „Pewnego razu... 4 cudowne wróżki i 4 niezwykłych magów żyli szczęśliwie w magicznej krainie. Czerwony mag i czerwona wróżka zakochali się w sobie. Tak samo było z niebieskim magiem i niebieską wróżką, zielonym magiem i zieloną wróżką, fioletowym magiem i fioletową wróżką. Postanowili, więc wspólnie świętować swoje śluby na wystawnej imprezie, na którą zaprosili wszystkich mieszkańców kraju. Wszystkich oprócz złej wiedźmy. Tak ją tak uraziło, że nie została zaproszona, że poprzysięgła zemstę na 4 parach...”

2 • Opowiadając początek historii, pokaż widzom 4 karty wróżek, jedną po drugiej, utrzymując ustaloną wcześniej kolejność. Następnie 4 magów w ten sam sposób.

3 • Kontynuuj historię: „Aby ukarać ich za zniewagę, której doznała, niegodziwa wiedźma rzuciła klątwę na kochanków. Skazała wszystkich na wygnanie na kraniec świata, aby rozdzielić ich wszystkich od siebie na długie lata i lata...”

4 • Opowiadając ten odcinek, zbierz stos 4 magów, które nałożysz na stos 4 wróżek. Odwróć talię 8 kart zakrytą, a następnie przełóż karty tyle razy, ile chcesz. Przekładanie może na przykład symbolizować lata separacji.

5 • Kontynuuj historię: „Na szczęście wiedźma została pewnego dnia zniszczona i jej zaklęcie zakończyło się. Wygnańcy mogli znaleźć drogę powrotną do magicznego kraju. Nowożeńcy odnaleźli się na nowo...”

6 • Opowiadając koniec historii, oddziel 4 karty z wierzchu. Następnie przedstaw 2 stosiki kart i uderz w nie!

7 • Odwróć 1 kartę z każdej talii jednocześnie. To znowu połączone małżeństwo.

8 • Kontynuuj, odwracając następną kartę z każdej talii i tak dalej. Wszystkie małżeństwa zostały odtworzone.

MAGIA Nr 5: PRZEWRÓT

Przydatne rzeczy: 6 kart z talii 40 normalnych kart + 6 fałszywych kart „obustronnych”

Tajne przygotowanie: utwórz wachlarz, kładąc na zmianę 6 fałszywych kart i 6 kart normalnych, odkrytą stroną i zaczynając od fałszywej karty.

Przebieg magii:

1 • Pokaż widzom wachlarz 12 kart, uważając, aby nie pokazać rewersu kart.

2 • Wskaż im, że te karty są na przemian zakryte i odkryte.

3 • Zamknij wachlarz i połóż talię na stole, obrazkiem do dołu.

4 • Powiadom widzów, że chciałbyś, żeby karty pokazały się tą samą stroną.

5 • Przełóż ręce nad talią, aby magia zadziałała, (ale bez dotykania kart!) i licz do 6, sprawiając wrażenie, jakbyś słyszał, jak każda karta się przewraca.

6 • Rozłóż karty na stole, nie odwracając ich.

Okazuje się, że wszystkie karty są zakryte.

MAGIA Nr 6: PODRÓŻ DO KOŁA ŚWIATA

Przydatne rzeczy: zestaw 40 normalnych kart

Tajne przygotowanie: weź 4 magów i 3 normalne karty. Ułóż 4 magów w kolejności: czerwony mag, potem następne. Ukryj 3 zwykłe karty za czerwonym magiem. Trzymaj w dłoni 4 magów, uważając, aby nie pokazać 3 ukrytych, za czerwonym magiem, kart.



Połącz resztę kart w talii na stole stroną zakrytą.

Przeprowadzenie magii:

1 • Umieść resztę kart w talii, obrazkiem w dół, na stole przed widzami i trzymaj wachlarz sfałszowanych kart w dłoni.

2 • Opowiedz historię: „To historia 4 magów, którzy decydują się na podróż dookoła świata...”. Przedstaw wachlarz 4 magów.

3 • Zamknij wachlarz i umieść wszystkie karty (4 magów i 3 inne karty) na wierzchu talii odwrotną stroną (podobnie jak reszta talii).

4 • Weź talię odwróconą stroną w dłonie i kontynuuj historię: „Fioletowy mag idzie na drugi koniec świata, do Australii... ”(na przykład). Weź górną kartę i wsuń ją do środka talii i kontynuuj historię.

5 • „... Niebieski mag jedzie do Indii...”. Weź górną kartę i wsuń ją do talii i kontynuuj historię.

6 • „... Zielony mag jedzie do Hiszpanii...”. Weź górną kartę i wsuń ją do środka talii i kontynuuj historię.

7 • „... Czerwony Mag w końcu decyduje się zostać w kraju...”. Zostaw kartę na talii i połóż całość na środku stołu.

8 • Kontynuuj historię: „... Po roku wszyscy magowie wracają do kraju, aby opowiedzieć swoją historię czerwonemu magowi... ”. W tym momencie, odwracaj pierwsze 4 karty z góry pakietu jedna po drugiej.

To są 4 magowie!

MAGIA Nr 7: KLUCZOWA KARTA

Przydatne rzeczy: zestaw 40 normalnych kart

Przebieg magii:

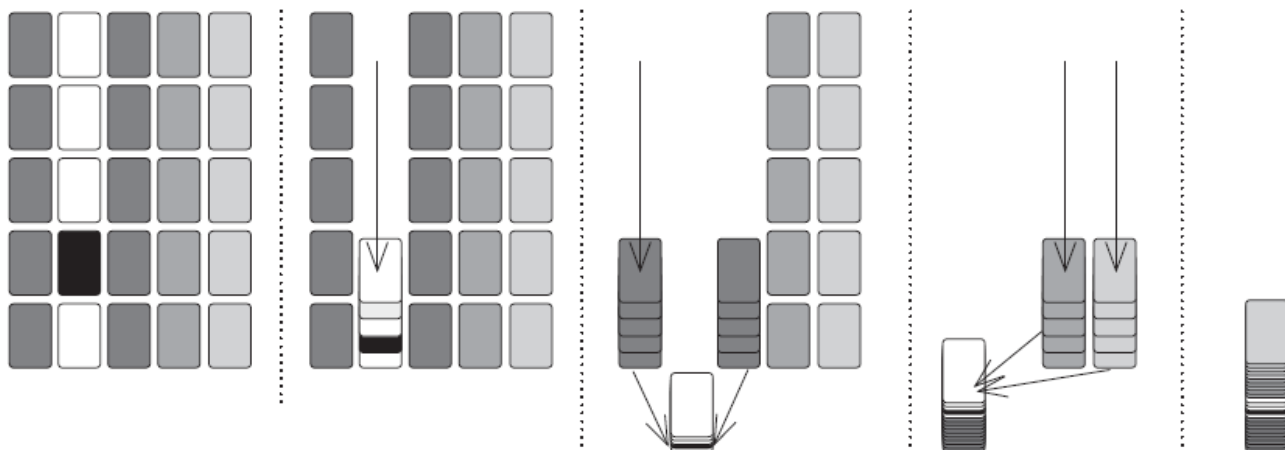
- 1 • Poproś widza o potasowanie kart.
- 2 • Weź talię do ręki i poproś go o wybranie karty. Patrzy na nią, ale nie pokazuje Ci jej.
- 3 • Dyskretnie popatrz na kartę spod spodu (np. Zielony 6), podczas gdy obserwator patrzy na swoją kartę.
- 4 • Poproś go, aby zostawił swoją kartę na wierzchu talii.
- 5 • Przełóż karty i popraw stosik. Karta kluczowa znajduje się nad kartą widza.
- 6 • Tasuj karty niedbale z grubsza, nie ryzykując oddzielenia karty kluczowej od wybranej przez widza karty.
- 7 • Dmuchnij w talię, aby przekazać magiczny fluid.
- 8 • Obróć karty jedna po drugiej. Kiedy odkryjesz swoją kartę kluczową (w naszym przykładzie zielona 6), wiesz, że karta widza jest następną kartą.

MAGIA Nr 8: NUMER 13

Przydatne rzeczy: 25 kart z normalnej gry karcianej.

Procedura magii:

- 1 • Przetasuj talię.
- 2 • Utwórz 5 kolumn kart, tworząc linie, jedna po drugiej, od lewej do prawej. Wszystkie karty muszą być widoczne.



- 3 • Poproś widza, aby wybrał kartę bez pokazywania jej i wskazał, w której kolumnie ona się znajduje.
- 4 • Zbierz tę kolumnę od góry do dołu, aby utworzyć pakiet. Zbierz 2 pozostałe kolumny z góry na dół, kładąc je pod sobą. Zbierz 2 pozostałe kolumny od góry do dołu, kładąc je na wierzchu.
- 5 • Ponownie ułóż 5 kolumn kart, jak w kroku 2.
- 6 • Poproś widza ponownie, aby pokazał, w której kolumnie jest jego karta.
- 7 • Zbierz tę kolumnę i postępuj jak w kroku 4.
- 8 • Twoja talia kart w ręce, stroną zakrytą, informuje, że liczba 13 jest magiczna. I posłuży Ci do znalezienia karty widza. Dmuchnij w talię i ogłoś: „Magiczna 13! „
- 9 • Odwróć pierwsze 13 kart z talii, zaczynając od góry i licząc na głos. Trzynasta karta jest wybraną kartą przez widza.

MAGIA Nr 9: ZGADYWANKA

Przydatne rzeczy: 20 normalnych kart

Przebieg magii:

- 1 • Poproś widza o przetasowanie kart.
- 2 • Zbierz talię i dyskretnie spójrz na kartę spod spodu (np. Fioletowe 7).
- 3 • Rozłóż karty na stole, zakryte, zwracając uwagę na lokalizację karty, na którą spojrzełeś i która była pod spodem stosiku.
- 4 • Powiadom widzów, że twoja moc wróżbiarstwa pozwala ci czytać karty, więc możesz powiedzieć, którą kartę wybierzesz, zanim jeszcze ją dotkniesz.
- 5 • Ogłoś, że zamierzasz wybrać pierwszą kartę. Podaj wartość i kolor karty, którą zauważyłeś pod talią, na początku rundy (w naszym przykładzie 7 fioletowe). Wybierz dowolną kartę ze stołu. Trzymaj ją w ręku, aby widzowie jej nie widzieli i popatrz na nią (np. niebieski smok).
- 6 • Ogłoś, że teraz dobierzesz nową kartę. Podaj wartość i kolor tej, którą właśnie wybrałeś (w naszym przykładzie niebieski smok), a następnie losujesz dowolną kartę ze stołu. Trzymaj ją w ręku, tak, aby widzowie jej nie widzieli i popatrz na nią (np. 2 czerwone).
- 7 • Ogłoś, że kończysz i dobierzesz ostatnią kartę. Podaj wartość i kolor ostatniej, wylosowanej karty (w naszym przykładzie czerwona 2). Następnie losuj kartę, której położenie zapamiętałeś (w naszym przykładzie fioletowe 7).
- 8 • Dokonujesz podsumowania, podając nazwy wszystkich kart, które ogłosiłeś, zanim jeszcze je dotknąłeś (w naszym przykładzie: 7 fioletowe, niebieski smok i 2 czerwone).
- 9 • Pokaż karty, które masz w ręku.
To są właśnie te!

MAGIA Nr 10: ZGADYWANKA

Przydatne rzeczy: 20 normalnych kart

Przebieg magii:

- 1 • Ogłoś widzom, że możesz odgadnąć kartę bez oglądania talii.
- 2 • Poproś widza, aby potasował talię.
- 3 • Weź talię z powrotem i ukryj za plecami.
- 4 • Trzymając karty za plecami, podziel grę na 2 paczki, które łączysz je tyłem do siebie i tworzy to jedną talię.
- 5 • Pokaż talię z wyciągniętymi rękami, ogłaszając losową kartę. W tym samym czasie dyskretnie spójrz na kartę przed sobą.
- 6 • Oczywiście ogłoszona karta nie jest tą, którą widzą widzowie! Udawaj, że jesteś zdziwiony swoim błędem i wyjaśnij, że ta gra wymaga dużej koncentracji.
- 7 • Weź talię za plecami, odwróć ją i oznajmij, że musisz się ponownie skoncentrować.
- 8 • Ponownie przedstaw talię, wyciągnij ramiona i ogłoś kartę, na którą dyskretnie patrzyłeś. Magia! Zgadłeś właściwą kartę!

MAGIA:

Trochę manipulacji, dużo iluzji, kilka sfałszowanych kart i już.

10 prostych magicznych sztuczek, aby zaskoczyć znajomych.

