



W PRZYPADKU FRAGMENTÓW
OZNACZONYCH TYM SYMBOLEM,
NALEŻY SZUKAĆ WYJAŚNIEŃ
MAGIKA NA NASZEJ STRONIE
WWW.DJECO.COM/MAGIC



Sztuczka 1

PRZEPOWIEDNIA

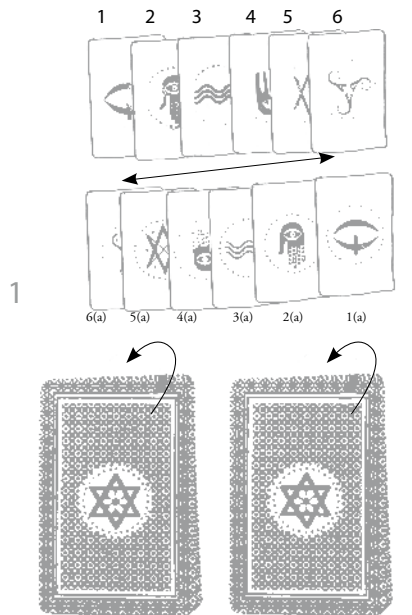
REKWIZYTY 12 kart (dwa identyczne zestawy sześciu różnych kart z symbolem). Karta „dłoń” jest wykorzystywana dwukrotnie. Więc musimy mieć 4 takie karty.

Przed rozpoczęciem przygotuj swoje karty, jak pokazano na Rys. 1.

Następnie należy zebrać każdą serię kart, aby utworzyć dwa stosy. Rys. 2.

Wyjaśnij, że przeliterujesz słowo „magia” i że przy każdej literze poprosisz widza, aby wskazał na stos. Za każdym razem przesunąć jedną kartę z wierzchu na spód ze stosu wybranego przez widza. Rys. 3.

Należy przewidzieć, że na koniec, niezależnie od dokonanych wyborów, dwie górne karty będą takie same, a kolejne dwie karty będą różne. Rys. 2 i 3



FIGS. 2 AND 3

Sztuczka 2

RĘKA

REKWIZYTY

25 kart

PRZYGOTOWANIE

Przetasuj 25 kart

SPOSÓB

Pokaż widzom swoją talię kart i wskaż, że karty mają wszystkie rodzaje różnych symboli. Poproś widza, aby je przetasował i zastąpił zakryty stos na stole przed nim.

Potem poproś widza, aby przełożył talię i powiedz, że wiesz, że górna karta na stosie pozostającym na stole będzie kartą „dłoń”. Widz przekłada karty i górna karta na stosie pozostającym na stole jest faktycznie kartą „dłoń”!

Poproś widza, aby jeszcze raz przełożył talię i ponownie karta „dłoń” pozostaje na wierzchu pozostałego stosu.

SEKRET

Karty „dłoń” są wcześnie niż pozostałe. W ten sposób, za każdym razem gdy ktoś przekłada talię wiesz, że górna karta pozostająca na stosie jest kartą „dłoń”. Można to także sprawdzić patrząc na tylną część karty. Wszystkie karty „dłoń” mają dyskretny mały znak na odwrocie. Rys. 5 sztuczki nr 3 i 4.

Sztuczki 34

FAKIR

PROPS
25 kart

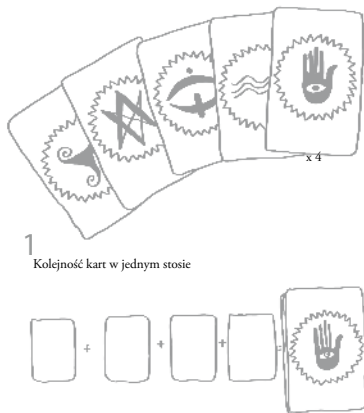
PRZYGOTOWANIE

Przygotowanie:

Posortuj karty według symbolu.

Odlóż cztery karty „dłoi” do pudełka i umieść inną kartę „dłoi” w swojej kieszeni. Ułóż 20 kart w czterech identycznych stosach. Rys. 1. Karty w każdym z czterech stosów muszą być ułożone w tej samej kolejności.

Następnie ułóż stosy jeden na drugim w taki sposób, aby utworzyły jeden stos składający się z 20 kart. Rys. 2.



WWW.DJECO.COM
FAKIR

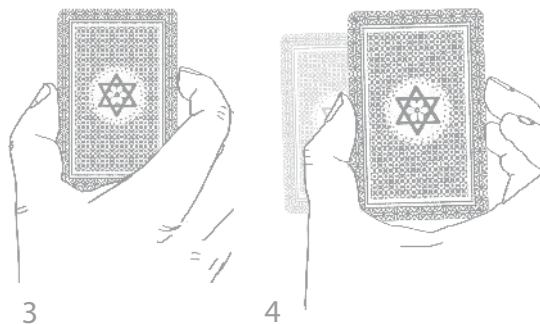
U=virginium

SPOSÓB

Powiedz publiczności, że jesteś fakirem o nadprzyrodzonych mocach i że możesz, np. odgadnąć symbol na karcie wybranej losowo przez widza.

Pokaż publiczności, że karty są dobrze przetasowane i przekaż zakrytą talię widzowi. Poproś widza, aby przesunął tyle kart ile chce, pojedynczo, z wierzchu na spód talii, a następnie wyłożył na stół wybraną zakrytą kartę.

Następnie odwróć się plecami, podczas gdy widz pokazuje wybraną kartę pozostałej publiczności. Nie odwracając się dostajesz od widza z powrotem resztę talii. Następnie odwróć się i powiedz, że już wiesz, że karta na wierzchu talii jest taka sama jak ta na stole. Obróć dwie karty jednocześnie: są identyczne!



Zbierz wszystkie karty i umieść je w pudełku. Wyjaśnij, że masz w kieszeni kartę, która jest taka sama jak ta, którą widz wkrótce ma zamiar wybrać. Połóż na stole zakrytą kartę z kieszeni. Po raz kolejny podnieś wszystkie karty pozostawione w pudełku i poproś widza o przetasowanie, a następnie przełożenie talii w taki sposób, jaki mu pokazałeś. Za każdym razem, gdy widz przekłada talię, zapytaj czy chce odwrócić kartę na wierzchu stosu pozostającego na stole.

Widz robi to, o co prosisz ... i obraca wybraną przez siebie kartę. Po raz kolejny, wybrana karta jest identyczna jak ta, którą trzymasz!

SEKRET

Przed sztuką, ułożyłeś karty zgodnie z instrukcją „Przygotowanie”.

Widz wręczy Tobie talię kart, gdy nadal jesteś odwrócony plecami, a potem jak się odwrócisz - tak dyskretnie i szybko, jak to możliwe - przesuwasz dwie karty, a potem jeszcze dwie z

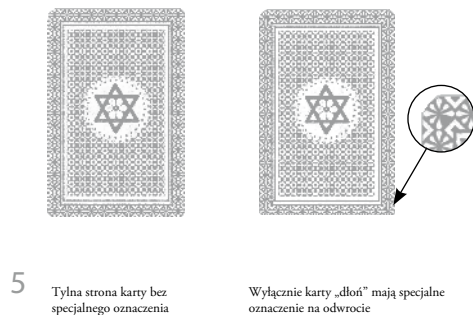
wierzchu na spód talii. Karta, która jest teraz w górnej części talii jest identyczna z tą, który widz położył na stole.

W drugiej części sztuczki, wkładasz wszystkie karty do pudełka. Jeśli wyciągasz je ponownie, aby kontynuować sztukę, podnieś jednocześnie cztery inne karty, które ukryłeś w trakcie przygotowywania.

Pokaż publiczności kartę z kieszeni, a następnie wyłóż ją zakrytą na stole. Podaj talię widzowi i poproś go o dokładne przetasowanie.

Poproś widza o przełożenie talii, jak wskazano na Rys. 3 i 4 (trzymając karty wzdłuż ich szerokości).

Karty „dłoi” są węższe od pozostałych. W ten sposób za każdym razem, gdy widz przekłada talię, wiesz, że górna karta na stole będzie kartą „dłoi”. Można to także sprawdzić, szukając drobnego oznaczenia, które znajduje się jedynie na odwrocie kart „dłoi”. Rys. 5



5

Tylna strona karty bez specjalnego oznaczenia

Wyłącznik karty „dłoi” mają specjalne oznaczenie na odwrocie

Sztuczka 5

WRÓŻBIARSTWO

REKWIZYTY

3 karty z różnymi symbolami, w tym 1 karta „dłoń” ze specjalnym oznaczeniem na odwrocie.

Zobacz wyjaśnienie dla oznaczenia podanego dla Sztuczek nr 3 i 4. Przetasuj trzy karty z symbolami, a następnie połóż je zakryte na stole. Obróć się plecami do publiczności i poproś widza o wybranie karty, spójrz na nią i odłóż na miejsce. Następnie poproś go, aby przesunął dwie inne karty tak, aby zamieniły się miejscami.

Obróć się twarzą do publiczności i natychmiast ujawnij, którą kartę wybrał widz.

To bardzo łatwe: przed obróceniem się plecami do publiczności sprawdź, gdzie znajduje się oznaczona karta. Gdy karty zostaną przesunięte, możliwe są dwie opcje:

- Oznaczona karta nie zmieniła miejsca: była to karta wybrana przez widza.
- Oznaczona karta nie jest już w tym samym miejscu: wybrana karta nie była ani oznaczoną kartą, ani kartą, która jest już na swoim miejscu. Widz bowiem wybrał trzecią kartę.

Sztuczka 6

PRZEWIDYWANIE

REKWIZYTY

9 kart „dłoń” oznaczonych na odwrocie (zobacz wyjaśnienie oznaczenia podane dla Sztuczek nr 3 i 4) oraz 9 kart z różnymi symbolami.

Przygotuj swoją talię poprzez włożenie kart „dłoń” pomiędzy wszystkie pozostałe karty z symbolami. Powiedz, że wiesz już, że widz wybierze kartę „dłoń”.

Pokaż publiczności, że wszystkie karty są różne. Pojedynczo wykładaj zakryte karty na stół i poproś widza, aby zatrzymał Ciebie w dowolnym momencie.

Gdy zostaniesz poproszony o to, aby się zatrzymać, należy od razu spojrzeć gdzie znajduje się oznaczona karta. Obróć oznaczoną kartę, niezależnie od tego czy znajduje się na wierzchu stosu na stole czy na wierzchu stosu w Twojej ręce. Twoje przewidywania byłyby prawidłowe.

Sztuczka 7

NOCTUAM

REKWIZYTY

1 przezroczyste pudełko, 1 kulka, 6 gumek recepturek (2 do wykonania sztuczki i 4 zapasowe), 1 chusta.

SPÓSÓB

Wyjaśnij, że właśnie odkryłeś bezcenną perłę i że chcesz powierzyć ją zaczarowanej sowie. Pokaż publiczności kulkę, pudełko i pokrywkę. Postukaj we wszystkie elementy, aby pokazać, że są one wykonane z twardego tworzywa sztucznego.

Wyjaśnij, że masz zamiar zamknąć szczelnie pudełko przy pomocy gumek recepturek, a następnie, wykorzystując swoje magiczne moce sprawić, aby kulka przeszła przez bok pudełka.

Zamknij pudełko i poproś widza, aby umieścił perłę w Twoim ręku. Umieść pudełko na swojej dłoni tuż przed perłą, przykryj oba elementy chustą, powiedz magiczne zaklęcie i ... ściągnij chustę, aby pokazać kulkę w środku pudełka!

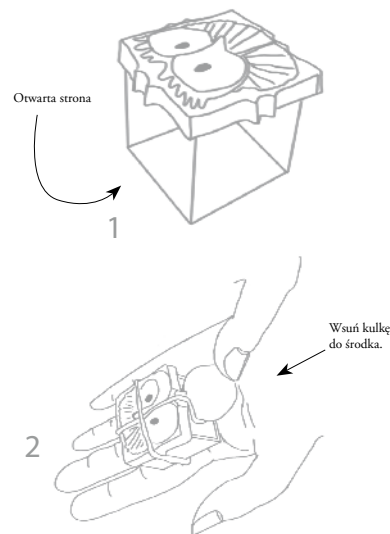
Jak tylko zdejmiesz chustę, potrząśnij pudełkiem w taki sposób, aby perła zagrzecotała w środku, zdejmij gumki recepturki i wyjmij perłę.

SEKRET

Kiedy powiesz, że umieszczasz pokrywkę na pudełku, wówczas umieść pokrywkę w taki sposób, aby pudełko pozostało otwarte z tyłu. Rys. 1. Pod przykryciem z chusty można łatwo wsunąć kulkę do pudełka. Rys. 2



WWW.DJECO.COM
NOCTUAM
davidum



Sztuczka 8

ELASTICA

REKWIZYTY

Gumka recepturka

SPOSÓB

Pokaż widzom gumkę recepturkę i wyjaśnij, że posiadasz moc, aby sprawić że przeskoczy przez Twoje palce. Rys. 1 pozycja wyjściowa, Rys. 2 prostowanie palców, Rys. 3 pozycja końcowa



1



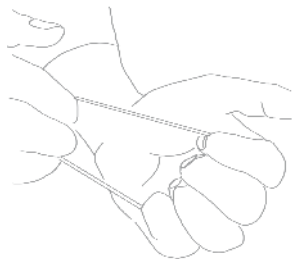
2



3

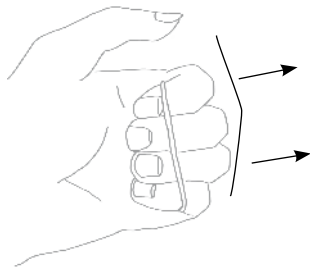
SEKRET

Będąc skierowanym twarzą do widzów, umieścić gumkę recepturkę na dwóch palcach. W dłoni rozciągnij gumkę i ustaw wszystkie swoje palce jak pokazano na Rys. 4. Kiedy puścisz gumkę, jest ona ustawiona jak na Rys. 5.



4

Jedyne co trzeba zrobić to wyprostować palce. Gumka sama przeskakuje!



5

Sztuczka 9

POJAWIAJĄCA SIĘ CHUSTA

REKWIZYTY

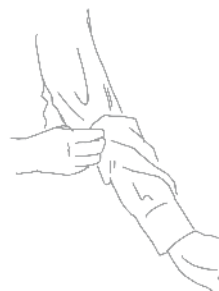
Chusta
Zwiń chustę w kłębek i schowaj ją w przegubie swojego lewego ramienia, dokładnie ukrytą pod ubraniem. Trzymaj zgięte lewe ramię do końca sztuczki.

Możesz teraz zacząć. Podwini swój prawy rękaw, a następnie swój lewy rękaw. W międzyczasie, dyskretnie chwyć chustę prawą ręką. Teraz masz chustę ukrytą w swojej prawej ręce.

Wszystko, co pozostało do zrobienia to puszczenie chusty, aby ukazała się widzom.



1



2

Sztuczka 10

ZWIERZĘCE FETYSZE

REKWIZYTY

5 dużych kart ze zwierzętami, sznurek, wahadełko

SPOSÓB

Widz wybiera zwierzę i mówi Tobie co to jest. Poproś widza o potasowanie kart i połóż je zakryte na stole. Wyjaśnij, że możesz znaleźć zwierzę wybrane przez widza za pomocą wahadełka. Przesuwaj wahadełko nad kartami; kiedy zaczyna kreślić niewielkie okręgi, karta widza została odnaleziona! Zakończ sztuczkę, mówiąc „To jest wybrana karta ze zwierzętami” i odwróć kartę.

SEKRET

Gdy poruszasz wahadełkiem nad kartami masz dużo czasu, aby odczytać kod wizualny i po prostu trzeba poruszać wahadełkiem zataczając kręgi, gdy znajduje się nad prawidłową kartą.



1

Sztuczka¹¹

ANIMALIUM



WWW.DJECO.COM
ANIMALIUM
= marionus

REKWIZYTY

5 dużych kart ze zwierzętami, sznurek.

SPOSÓB

Wyjaśnij swojej publiczności, że posiadasz magiczną moc, która pozwala czytać myśli ludzi. Aby to udowodnić, poproś widza o wybranie jego ulubionego zwierzęcia spośród pięciu podanych.

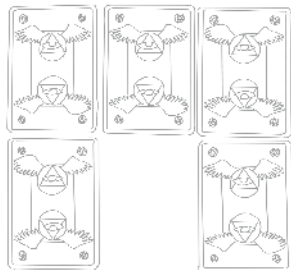
Pokaż karty publiczności, pojedynczo, nazywając każde zwierzę. Widz wybiera zwierzę i umieszcza odpowiednią zakrytą kartę na wierzchu stosu. Odzyskaj stos i zawiąż wokół niego sznurek, tłumacząc, że robisz to, żeby zwierzęta nie uciekły.

Rys. 1

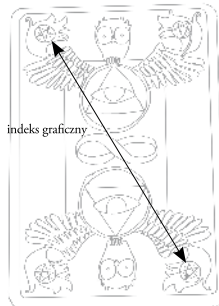
Po mocnym związaniu stosu kart powiedz, że się odwrócisz, gdy widz rozwiązuje sznurek i tasuje karty. Gdy karty zostaną potasowane, odwróć się twarzą do widza i poproś go o umieszczenie wszystkich zakrytych kart na stole, ułożonych jak na RYS. 2.



1



2



3

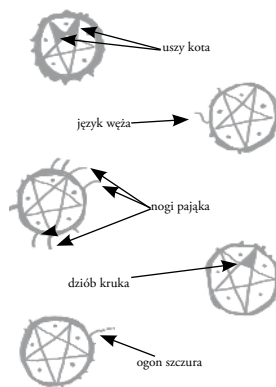
Wyjaśnij, że przy pomocy swoich magicznych sił i wyjątkowych zdolności jesteś w stanie określić, jaka karta została wybrana, ale że potrzebna będzie pomoc widza. Poproś widza, aby wskazał dwie karty. Wyjmij jedną z dwóch kart. Teraz jest Twoja kolej, aby wskazać dwie karty i zapytać widza, „Którą z nich wybierasz?”

Wyjmij jedną z dwóch kart. Znowu nadeszła kolej widza, aby wskazać dwie karty, a Ty wyjmujesz jedną z nich. Pozostają dwie karty. Poproś widza o wybranie karty. Ostatnia karta, która pozostanie na stole będzie zwierzęciem wybranym przez widza.

SEKRET

Na tylnych stronach kart narożniki ukrywają szczegóły wizualne umożliwiające Tobie zawsze zidentyfikować, jakie zwierzęta znajdują się z przodu kart. Rys. 3 i 4

Podczas wiązania sznurka w węzeł, należy zwrócić uwagę na wizualny szczegół na odwrocie karty wybranej przez widza. Gdy karty są wyłożone na stole, jak na Rys. 2, siłą umysłu zlokalizuj kartę wybraną przez widza. Wtedy, gdy widz wskaże dwie karty, należy upewnić się czy została wyjęta jedna, która nie była wybraną kartą. A kiedy przyjdzie Twoja kolej, aby wskazać dwie karty, nigdy nie wybieraj karty widza. Pod koniec sztuczki, jeśli widz wskazuje na wybraną kartę, powiedz „Zachowamy tę kartę i wyjmiemy drugą”. Jeśli widz wskazuje na inną kartę, powiedz „Zachowamy tę kartę”.



4

Sztuczka¹²

ZWIERZĘTA

REKWIZYTY

5 kart ze zwierzętami

SPOSÓB

Pokaż pięć kart publiczności. Przedstawiają one pięć różnych zwierząt. Poproś publiczność o wybranie zwierzęcia i nazwij je na głos. Zbierz karty i je przetasuj. Następnie rozdaj karty, pojedynczo, w następujący sposób: połóż górną kartę pod stos, kolejną na stół, następną kartę pod stos, następną na stół, i tak dalej... Gdy tylko jedna karta pozostanie w dłoni, powiedz, że wiesz już, że to jest zwierzę, które wybrał widz! Obróć kartę i faktycznie jest to wybrane zwierzę!

SEKRET

Każda z kart ze zwierzętami ma nieco inną grafikę na odwrocie, w tym tajny kod pozwalający na odróżnienie kart. Rys. 3 i 4 sztuczki nr 11.

Możliwe jest zatem zidentyfikowanie karty wybranej przez widza podczas tasowania stosu, i umieścić tę kartę w środku pozostałych czterech kart.

Pozostaje tylko rozdać je w następujący sposób: połóż górną kartę pod stos, następną na stół, kolejną kartę pod stosem, następną na stole, i tak dalej...

Ostatnią pozostałą kartą będzie zwierzę wybrane przez widza!

Sztuczki 13 14

HOROLOGIUM



WWW.DJECO.COM
HOROLOGIUM
U = nicolium

W magicznym królestwie mieszkańcy mają dziwny sposób określania czasu! Czy będziesz w stanie odgadnąć o jakim czasie myśli widz?

REKWIZYTY

1 zegar, 17 okragłych kart (16 kart księżycy i 1 karta słońca)

PRZYGOTOWANIE

Umieść zegar na stole przed widzem.

Trzymaj 16 kart księżycy w ręku, gwiazdkami ku górze, i umieść kartę słońca na spodzie stosu.

SPOSÓB

W magicznym królestwie, mieszkańcy mają dziwny sposób określania czasu!

Trzymaj karty w rękach. Wyjaśnij, że gdy mieszkańcy chcą określić czas, to przesuwają liczbę kart odpowiadającą godzinie dnia na spód stosu.

Na przykład, jeśli ktoś przenosi jedną kartę na spód stosu, to jest godzina pierwsza... A jeśli ktoś przesunie trzy karty, to jest godzina trzecia.

W rzeczywistości bardzo łatwo określić czas w magicznym królestwie, lecz magicy posiadają moc, aby odgadnąć czas, nie wiedząc, ile kart zostało przesuniętych.

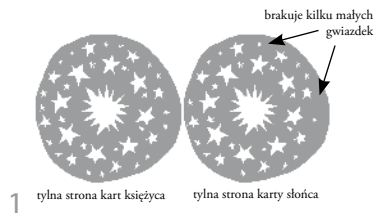
Podaj widzowi karty i poproś go, aby pomyślał o godzinie, a ty spróbujesz ją odgadnąć. Odwróć się plecami do publiczności, gdy widz wybiera godzinę i pojedynczo przesuwaj odpowiednią liczbę kart na spód stosu.

Następnie zabierasz karty i ustawiasz je w kręgu wokół zegara, odliczając godziny w odwrotnej kolejności od godziny 12 do 1. Kiedy już wyłożysz karty wokół zegara, odłóż na bok zapasowe karty.

Obróć wskazówkę zegara i powiedz głośno dokładną godzinę, o jakiej pomyślał widz. Odwróć kartę, którą wskazuje wskazówka i powiedz „Jest...godzina. Nie jest więc zaskoczeniem, że pomyślałeś o tej godzinie, ponieważ jest to czas słoneczny”. (Karta, którą odsłoniłeś była kartą słońca).

Widz zapewne odpowie, że to nie magia, ponieważ wszystkie karty prawdopodobnie mają słońce na odwrocie... Odwróć wszystkie inne karty, odsłaniając tylko księżycy...

Zakończ sztukę mówiąc, że widz z pewnością dobrze postąpił myśląc o tej konkretnej godzinie, ponieważ po cofnięciu zegara, pojawia się kolejne słońce!

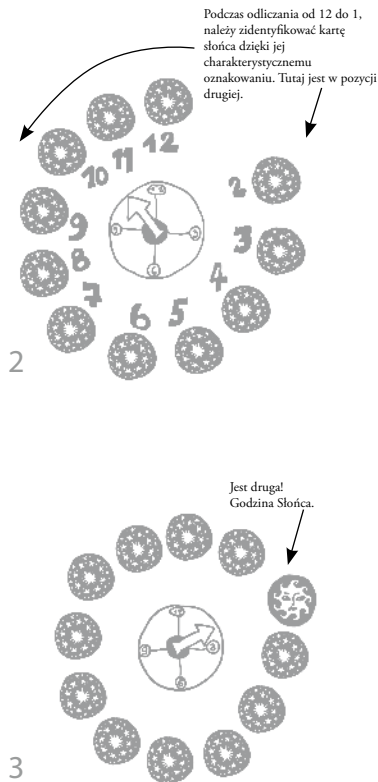


SEKRET

Wszystkie 16 kart księżycy ma identyczną grafikę na tylnej stronie. Tylko karta słońca jest inna na odwrocie. Rys. 1 (odwrotne strony kart)

Kiedy zaczynasz sztukę, wyjaśnij w jaki sposób określa się czas w magicznym królestwie i zawsze używaj tego samego przykładu: powiedz „Jest godzina pierwsza w magicznym królestwie”. Weź jedną kartę z wierzchu stosu i przenieś ją na spód, a następnie powiedz „Jest trzecia”. Weź trzy karty, pojedynczo i umieść je na spodzie stosu. Gdy odwrócisz się plecami, to widz przesuwą dowolną liczbę kart, zanim odzyskasz stos. Następnie wykładasz karty jedna po drugiej w kręgu wokół zegara, licząc głośno od 12 do 1. Podczas wykładania kart, określ gdzie znajduje się karta słońca przez znalezienie odmiennnej tylnej strony.

Godzina obok której jest umieszczona wskazuje czas, o jakim pomyślał widz. Obróć wskazówkę zegara i zatrzymaj ją na godzinie wskazanej przez charakterystyczną kartę słońca. Powiedz „W magicznym królestwie jest...godzina”. Odwróć kartę i powiedz widzowi, że dobrze postąpił wybierając tę godzinę, ponieważ jest to czas słoneczny. Odwróć wszystkie inne karty. Są to same księżycy ... Aby zakończyć sztukę, obróć zegar, aby odsłonić kolejne słońce...



Sztuczka 15

KSIĘŻYC CZY SŁOŃCE?

REKWIZYTY

1 karta księżycza, karta słońca

SPOSÓB

Trzymaj obie karty w swoich rękach i pokaz je publiczności. Daj je widzowi, odwróć się i poproś go o wybranie potajemnie między księżycem a słońcem. Poproś widza, aby wcisnął wybraną kartę w dół bardzo mocno na czubku Twojej głowy. Wyjaśnij, że im mocniej naciska, tym więcej promieni księżycza lub słońca będziesz w stanie wchłonąć ...

Kiedy czujesz, że pochłoniąłeś wystarczającą ilość promieni, to jesteś gotowy. Poproś widza, aby położył dwie karty na stole, utrzymując je przez cały czas zakryte jego rękami.

Jak tylko odwrócisz się twarzą do widza, powiedz która karta jest tą, którą wybrał widza.

SEKRET

Po tym jak widz zostanie poproszony o mocne naciśnięcie karty na twojej głowie jedną ręką zobaczysz, że kiedy ta ręka leży płasko na stole ponownie, będzie znacznie bielsza niż inne, więc będziesz wiedzieć, która ręka ukrywa księżyc lub słońce wybrane przez widza.

Sztuczka 16

SŁOŃCE

REKWIZYTY

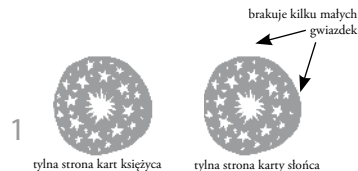
4 karty księżycza, 1 karta słońca

SPOSÓB

Pokaż pięć kart publiczności. Są cztery księżycy i tylko jedno słońce. Obróć je i przetasuj. Następnie rozdaj karty pojedynczo w następujący sposób: umieść górną kartę pod stosem, następną na stole, kolejną kartę pod stosem, następną na stole, i tak dalej. Gdy pozostanie ci tylko jedna karta w dłoni, poinformuj wszystkich, że już wiesz, że to jest karta słońca. Obróć ją i rzeczywiście jest to słońce!

SEKRET

Tyłne strony kart księżycy i słońca nieco się różnią. Kiedy tasujesz zakryte karty, można śledzić gdzie jest karta słońca dzięki nieznacznej różnicy we wzorze na tylnej stronie, i ułożyć karty tak, że trafia między cztery karty księżycza. Wszystko, co pozostaje należy rozdać w następujący sposób: połóż górną kartę pod stosem, następną na stole, kolejną kartę pod stosem, następną na stole itd. Ostatnia karta, która pozostanie w dłoni będzie kartą słońca!



1

tyłna strona kart księżycza

tyłna strona karty słońca

Sztuczka 17

NODINON

REKWIZYTY

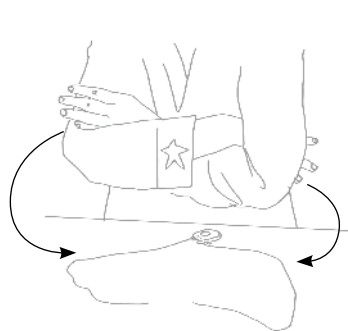
Pierścień i sznurek

SPOSÓB

Niemożliwy węzeł. Przelóż sznurek przez pierścień. Poproś widza o zawiązanie sznurka w węzeł bez puszczenia obu końców. Nikomu to się nie udaje.

SEKRET

Jedynie co musisz zrobić, to skrzyżować ramiona, chwycić jeden koniec sznurka jedną ręką, a drugi koniec drugą ręką, a następnie rozkrzyżować ramiona. Zawiązałeś węzeł!



Sztuczka 18

ANULUM

REKWIZYTY

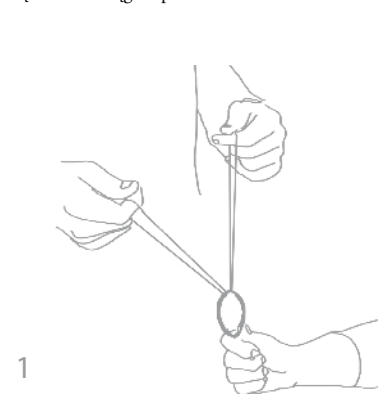
Pierścień i sznurek

SPOSÓB

Poinformuj, że masz moc, aby uwolnić pierścień przez który sznurek jest nawleczony.

SEKRET

Zwiąż ze sobą dwa końce sznurka i przesuń pętlę sznurka przez pierścień. Przelóż końce pętli nad swoimi palcami wskazującymi. Rys. 1. Ważne jest, aby utrzymać węzeł w prawej ręce. Widz ciągnie pierścień delikatnie w dół.



1

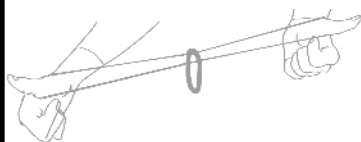
Używając środkowego palca lewej dłoni, chwyć prawą część sznurka i pociągnij ją w lewo. Rys. 2

Sztuczka 19

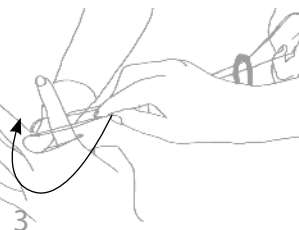
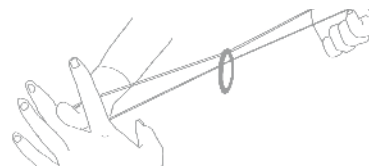
NOMMUN SOLUIT 2



1

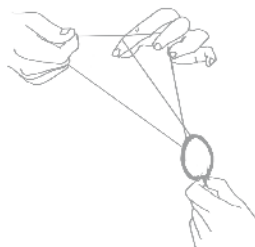


2

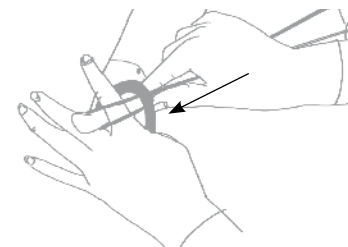


3

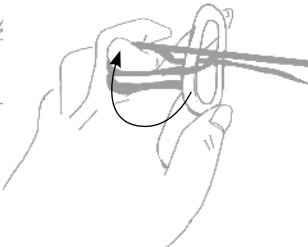
2



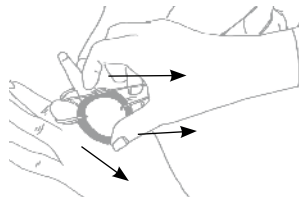
3



4



5



6

4



Jedynie co trzeba zrobić to zwolnić sznurek z lewego palca wskazującego Rys. 3 i ponownie pociągnąć napięty sznurek. Pierścień zostanie uwolniony. Rys. 4

REKWIZYTY

Pierścień i sznurek

SPOSÓB

Poinformuj, że masz moc, aby uwolnić pierścień z drugiej strony.

SEKRET

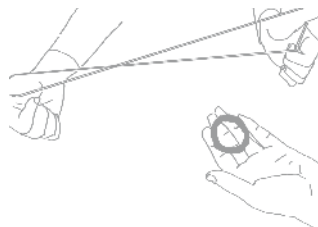
Zwiąż ze sobą dwa końce sznurka i przesun pętlę sznurka przez pierścień. Widz umieszcza swoje dłonie, jak pokazano na Rys. 1, trzymając węzeł w swojej lewej dłoni.

Położ palce lewej dłoni w sposób pokazany na Rys. 2.

Owiń długość sznurka najbliższą Ciębie jeszcze raz wokół kciuka widza. Rys. 3

Przesuń pierścień do kciuka widza Rys. 4 i jeszcze raz owiń długość sznurka najbliższą Ciębie, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, wokół kciuka. Rys. 5.

Wycofaj swoją lewą rękę i jednocześnie pociągnij pierścień do siebie Rys. 6, aby uwolnić go ze sznurka! Rys. 7



7

Sztuczka 20

ZNIKAJĄCY WĘZEL

REKWIZYTY

Znikający węzeł

SPOSÓB

Trzymając sznurek w swoich rękach zawiąż węzeł na oczach publiczności. Rys. 1, 2 i 3. Poinformuj, że posiadasz moc, która sprawi, że węzeł zniknie.

Chwyć sznurek zwisający z jednej ręki i przełóż go do drugiej ręki z przodu węzła w dół do dolnej części sznurka.

Gdy twoja ręka dosięgnie dolnej części, to węzeł zniknie! Rys. 4, 5, 6 i 7

SEKRET

Zawiąż węzeł na sznurku bez zaciągania go zbyt mocno!

Po przesunięciu dłonią wzdłuż w dół sznurka, publiczność nie zobaczy, że w rzeczywistości wsunąłeś kciuk w środek luźnego węzła. Jedyne co trzeba zrobić to przesunąć swoją dłoń w dół, a na dole węzeł rozwiąże się. Rys. 8 i 9



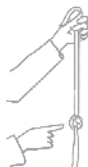
1



2



3



4



5



6



7



8



9

