

MAGISKE SKIFTENDE KORT ©

Dette trick vil vise dine venner, hvorfor de aldrig bør spille kort med en tryllekunstner. Fire blanke kort forvandles på magisk vis til fire Esser og derefter fire Konger!

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge de seks specielle spillekort. Der er et blankt kort, et normalt Es og en normal Konge.

Der er også tre trick-kort, som kan vises som enten Konger, Esser eller blanke kort. Forbered kortene med det blanke kort oven på de tre trick-kort. Det normale Es og Konge skal blive på bordet. Spred kortene lidt, så Esserne overlapper hinanden og er skjulte. Det vil se ud som om de er blanke. Vis viften af blanke kort til dit publikum.

Vend nu kortene, så bagsiden er mod publikum. Læg det blanke kort ned og tag Esset fra bordet. Placer Esset forrest i viften. Spred nu kortene bredere ud for at afsløre for publikum, at de blanke kort magisk er ændret til fire Esser!

Vend kortene med forsiden mod dit ansigt igen, for at forberede den sidste ændring. Læg Esset ned på bordet og tag Kongen, tilføj det forrest i viften. Vend i al hemmelighed kortene ende-til-ende. Nu, når du spreder kortene, vises de som fire Konger (pas på ikke at sprede dem for meget)!

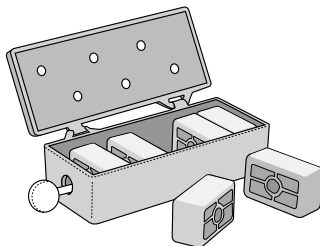


Vis Kongerne til dit publikum og fortæl dem, at det er derfor, de aldrig skal spille kort med en tryllekunstner!

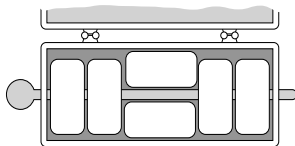
DEN UTROLIGE FLYGTEN-DE KLODS ©

Tu udvalgte klodser, låst i en magisk kasse, passerer på magisk vis lige gennem en solid stav!

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge ministaven, den lille hængslede kasse og de seks farvede klodser. Vis klodserne inde i kassen og fastgør dem på plads med ministaven. Staven passerer gennem hullerne i midten af hver klods og hver side af kassen.



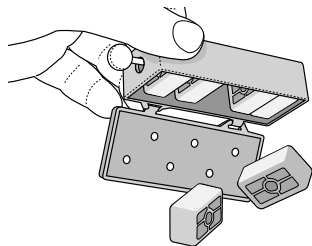
Demonstrer for dit publikum, at klodserne er sikret og ikke kan falde ud, selv når kassen holdes på hovedet. Fjern staven, vip klodserne ud og bed nogen om at vælge to af de farvede klodser. Sæt klodserne tilbage i kassen, men sæt hemmeligt de to valgte klodser sidelæns i stedet for i længderetningen. Pas på, at dit publikum ikke ser dette!



Når låget er lukket, er det muligt at se alle de farvede klodser gennem hullerne i låget. Ingen vil vide, at de to valgte klodser er sidelæns.

Skub staven gennem kassen, indtil den kommer ud på den anden side. Du kan nu vende den magiske kasse og lade de to valgte klodser falde ud - tilsyneladende passerer de lige igennem staven!

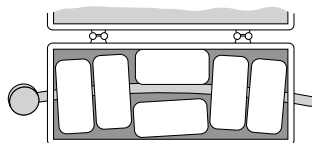
Dette er et fantastisk og farverigt magisk trick. Ikke kun passerer to klodser tilsyneladende igennem den faste stav, men de er også de to valgte klodser!



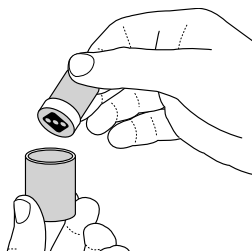
FLYGTENDE KLODS AVANCERET ©

En fed forbedring til den Utrolige Flygtende Klodser er at få de to valgte klodser til at hoppe ud af kassen en efter en på din kommando!

Hemmelighed: Dette er en meget smart subtilitet, der virkelig får de flygtende klodser til at se magiske ud. Hav de to valgte klodser sat op klar til at flygte, som beskrevet i det foregående trick. Skub staven på plads og vend den magiske boks på hovedet - men hold låget lukket, så de to løse klodser ikke falder ud. Skub forsigtigt den runde ende af staven til den ene side, så den bøjer inde i kassen. Denne subtile bevægelse vil skubbe spidsen mod en af de løse klodser og holde den på plads.



Kommander den første klods til at hoppe og slip kasselåget, så en af klodserne falder til bordet. Kommander derefter den anden klods til at hoppe og slip i hemmelighed presset på staven. Dette gør det muligt for den anden klods at falde til bordet.



RØNTGENSYN ©

Et mystisk tankelæsningstrick med en terning. En tilskuer bliver bedt om at tænke på et hemmeligt nummer fra 1 til 6 og derefter placere en terning inde i en lille beholder med det hemmelige nummer opad. Beholderen lukkes derefter og forsegles inde i en større beholder. Utroligt nok ved tryllekunstneren altid, hvilket nummer der er oven på terningen.

Hemmelighed: Til dette trick har du brug for de to beholdere, lågene og terningen. Selvom beholderne ser ud til at være uigennemsigtig, har den mindre beholder et let gennemsigtigt låg. Når denne beholder vippes på hovedet, falder terningen indvendigt mod låget, og øjnene kan ses i al hemmelighed.

Optræden: Bed en tilskuer om at tænke på et tal og derefter placere terningen i den mindre beholder med det hemmelige tal opad. Vend dit hoved væk som det gøres, hvilket gør det indlysende, at du ikke kan se terningen og derfor ikke har nogen måde at vide, hvilket tal tilskueren tænker på. Når tilskueren har placeret låget på beholderen, og terningen ikke længere kan ses, skal du tage beholderen tilbage på en afslappet måde og mens du rækker frem efter den større beholder, skal du i hemmelighed se på terningen gennem låget.

Når du kender det hemmelige tal, skal du placere den mindre beholder i den større og forsegle den lukket. Det kræver nu bare godt showmanship at afsløre tallet på den mest dramatiske måde. Du kan foregive at have røntgensyn og være i stand til at se gennem de to beholdere, eller du kan foregive at læse tilskuerens tanker. Jo mere vægt du lægger på den store dygtighed, der kræves for at opdage det hemmelige tal, desto mere imponerende bliver tricket!

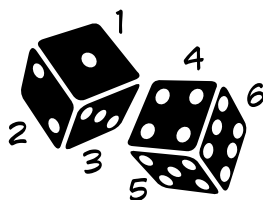
APP TRICK - RØNTGENSYN ©

Dette tankelæsningstrick kan forbedres ved hjælp af Marvin's Magic app! Inde i dit sæt finder du et lille rundt klistermærke med stjerner og et spørgsmålstegn. Først skal du forsigtigt placere dette på låget på den større Røntgensyns-beholder. Download derefter Marvin's Magic-appen fra enten Apple App store eller Google Play store, og tryk derefter på det røde ikon. Dette vil bringe ti trick muligheder frem. Tryk på Røntgensynsikonet.

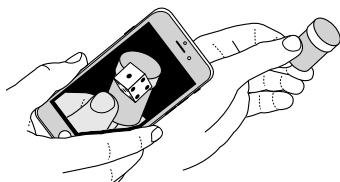


Når du udfører Røntgensyn, skal du hemmeligt opdage det skjulte nummer på terningen (som beskrevet i det forrige trick) og derefter åbne Marvin's Magic-appen. Når du trykker på Røntgensynsikonet, vises to terninger, der

viser alle seks sider på skærmen. Gør ikke opmærksom på dette billede, bare hemmeligt trykke på det nummer, der svarer til terningen skjult inde i beholderen.

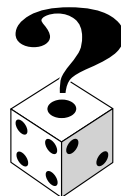


Tryk på UDFØR og peg kameraet mod klistermærket oven på den store beholder. En virtuel 3D terning vises inde i beholderen. Den vil animere og spinde rundt, før den til sidst stopper med det samme antal med for siden opad som den rigtige skjulte terning! Dette er en fantastisk 3D-effekt, der giver illusionen om, at du har en fungerende røntgenmaskine i din telefon!



DET HURTIGE TERNINGTRICK

Du kan magisk forudsige et tilfældigt tal besluttet af kasket af en terning.



Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge en almindelig terning, en pen og et stykke papir. Skriv nummeret '7' i hemmelighed på papiret, og fold det, så ingen kan se, hvad du har skrevet. Få en tilskuer til at kaste terningen, indtil han

eller hun er glad for det tilfældige tal der er blevet kastet. Bed derefter tilskueren om at lægget tallet på toppen og bunden af terningen sammen. Helt utroligt vil det samlede tal være syv!

DOBBELT OPDAGELSE

Opdag ikke bare et, men to hemmelige tal med dette geniale trick ved hjælp af en enkelt terning.

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge en almindelig terning. Mens din ryg er vendt mod publikum, så bed nogen om at kaste terningen på bordet. Bed den frivillige om at se på det kastede antal og mentalt fordoble det (dvs. gange antallet med to). Bed derefter den frivillige om at tilføje fem til summen, så gange det nye tal med fem og huske svaret. Bed til sidst den frivillige om at kaste terningen igen og tilføj det øverste tal til det samlede. Når den endelige beregning er nået, så spørg hvad svaret er. Træk i hovedet 25 fra svaret. Du ender nu med et tocifret tal. Det første tal er det første tal, der blev kastet, og det andet tal er det andet tal, der blev kastet!

**For eksempel, hvis de kastede tal er...
'4' og '3':**

$$'4' \times 2 = 8, 8 + 5 = 13, 13 \times 5 = 65, 65 + '3' = 68$$

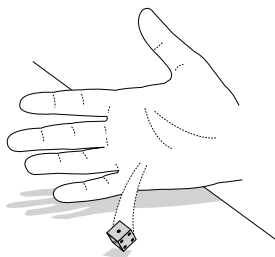
25 fra 68 giver 43 og fortæller dig, at de to kastede tal var en 'firer' og en 'treer'.

Lad nu som om du læser tilskuerens tanker og fortæl ham eller hende, hvilke tal der blev kastet.

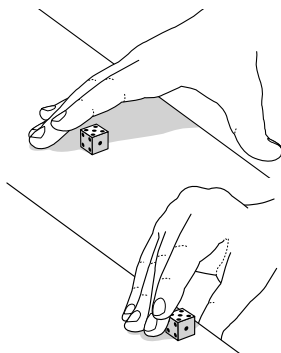
DEN FORSVINDENDE TERNING ☹

Efter at have kastet en terning to eller tre gange på et bord, forsvinder den på mystisk vis i den blå luft!

Hemmelighed: Dette er en chokerende effekt. Det vil kræve lidt øvelse, men det er værd at bruge tid og kræfter på at perfektionere den. Mens du siddet ved et bord, kastes terningen flere gange som om du ikke kan få det tal du vil have.

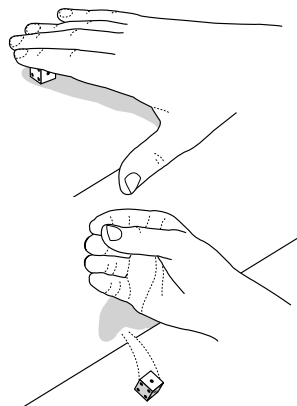


Saml terningen op efter hvert kast ved hjælp af fingerspidserne, og træk den mod kanten af bordet. Lige før terningen falder ned fra bordet, skal du bringe tommelfingeren op for at møde fingerspidserne og gribe fat i terningen og løfte den op klar til næste kast.



Prøv denne handling et par gange. Du vil finde at det er en meget naturlig bevægelse for at samle enhver lille genstand op fra et bord.

Når du er klar til at terningen forsvinder, skal du gentage nøjagtig den samme 'opsamlings'-handling. I stedet for at gribe terningen mellem tommelfingeren og fingrene, skal du dog lade den falde ned fra bordkanten og ned i dit skød. Ingen vil se terningen falde. De vil i stedet følge bevægelsen af dine fingre, som mimer at du 'løfter' terningen og holder den i din hånd.



Du kan nu puste på din hånd (som om du puster på terningen for held), før du dramatisk åbner din hånd for at vise, at terningen er forsvundet.

Top tip: Hav ikke for travlt med at afsløre, at terningen er forsvundet. Jo længere tid du kan have mellem at du samler terningen op og viser at den er væk, jo bedre!

DEN FORVANDLEDE TERNING ☹

Terningen placeres i den lille beholder og gives til en tilskuer at holde. Når beholderen åbnes, er terningen på magisk vis forvandlet til penge!

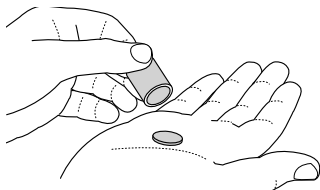
Hemmelighed: Dette spektakulære og forbløffende trick bruger det tidligere Forsvindende Terning-trick til at få terningen til at forsvinde sammen med en

anden smart hemmelighed for at få den til tilsyneladende at forvandles til penge.

Inden tricket skal du i hemmelighed afbalancere en lille mønt på siden i den lille beholder. Hold beholderen vippt let vinklet mod dig selv, så ingen kan se den og også for at hjælpe med at holde den lænet mod siden. Du er nu klar til at begynde. Hold stadig beholderen, og brug den anden hånd til at kaste terningen et par gange på bordet, før du får den til at forsvinde, som beskrevet i det forrige trick.

Lad som om du holder terningen i din hånd og placerer den i beholderen. Når du tilsyneladende taber terningen i beholderen, skal du vippe den fremad, så mønten falder fladt. Støjen fra den faldende mønt lyder nøjagtigt som om terningen bliver kastet ned i beholderen, hvilket skaber den perfekte illusion om, at du lige har taget terningen og placeret den i beholderen.

Luk beholderen med låget og giv den til en tilskuer til opbevaring. Du kan endda bede tilskueren om at rasle på beholderen for at bekræfte, at terningen er inde. Bøj din hånd over beholderen og sig nogle magiske ord, inden du beder tilskueren om at fjerne låget og se ned i den. Alle vil blive forbløffede over at finde, at terningen magisk har forvandlet sig til penge!



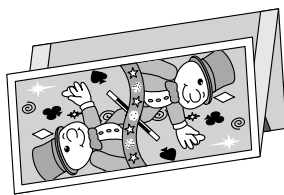
TRYLLEKUNSTNERENS 'Z'-TEGNEBOK ☹

Dette enkle, men geniale foldede kort kan producere mange fantastiske magiske

effekter. Når kortet foldes korrekt, ser det ud til at være en simpel tegnebog, men kan bruges til at få flade genstande til at vises, forsvinde og endda transformere!

'Z'-Tegnebog Hemmelighed

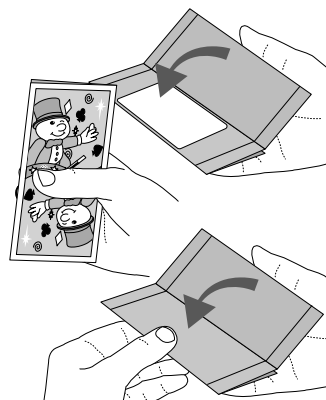
Når den er lukket, ser 'Z'-tegnebogen ud som et simpelt foldet kort. Åbn den ene side af tegnebogen, og læg en genstand indeni. Luk tegnebogen, vend den om og åbn den anden side. Genstanden er forsvundet! Koncertinakonstruktionen af kortet skaber to identiske sider – så simpelt er det!



Selvfølgelig demonstrerer dette kun det grundlæggende princip bag 'Z'-tegnebogen - og er i sig selv ikke særlig overbevisende. Bare at vende tegnebogen vil ikke bedrage dit publikum. I stedet skal du vende tegnebogen på en naturlig måde, der ikke forringer tricket eller giver mistanke.

'Vendebevægelsen'

Start med den lukkede tegnebog, der hviler på din højre hånd. Åbn den med din venstre hånd fra højre mod venstre, som om du åbner en bog og læg derefter et spillekort i den. Dette er når du udfører den hemmelige 'Vendebevægelse'. Med højre tommelfinger lukkes højre side af tegnebogen over på venstre side. Samtidig skal du løfte tegnebogen op til munden og blæse på den i en magisk gestus.



Bed din tilskuer om at se meget nøje efter, når du sænker tegnebogen tilbage til sin oprindelige position (tegnebogen er hemmeligt vendt om). Hvis det gøres korrekt, skal du nu kunne åbne tegnebogen nøjagtigt som før - men denne gang er spillekortet forsvundet!

Kortet Vender Tilbage ☹

Når du har mestret at få et objekt til at forsvinde, kan du bruge din 'Z'-tegnebog til at få ethvert fladt objekt til at komme frem. Før showet skal du skjule et spillekort i undersiden af tegnebogen. Åbn tegnebogen under showet for at vise, at den er tom, og udfør derefter 'Vendebevægelsen' for at få spillekortet til magisk at komme frem.

Forvandlingskortet ☹

Før showet skal du placere hjerterkonge i undersiden af 'Z'-tegnebogen, og du er klar til at begynde. Vis det tomme spillekort fra dit magiske sæt, og placer det i oversiden af 'Z' tegnebogen. Lav et magisk vink over tegnebogen og udfør 'Vendebevægelsen'. Når du nu åbner tegnebogen, vil det tomme spillekort på magisk vis have forvandlet sig til Hjerterkonge!

Usynlig Blæk ©

Ved at udføre den tidligere effekt i omvendt retning kan du lave en sjov rutine. Fortæl dit publikum, at du vil få Hjerterkonge til at forsvinde. Placer den i din 'Z'-tegnebog og udfør 'Vendebevægelsen'. Når du åbner tegnebogen, vil alle se, at kortet stadig er der og tro at du har lavet en fejl. Men når du vender kortet med forsiden opad for at afsløre det blanke ansigt, kan du bevise, at hjerterkonge virkelig forsvandt!

Accepterer Du Dette?

Anbring et bibliotekskort i den ene side af din 'Z'-tegnebog og et bankkort i den anden. Når du betaler en regning, skal du åbne din tegnebog og vise bibliotekets kort. Lad som om du er skuffet over, at dette kort ikke kan bruges, og luk din tegnebog (lav den hemmelige 'Vendebevægelse'). Med et magisk ord eller to vil bibliotekskortet blive til et bankkort!

Øjeblikkelige Penge

Et rigtig sjovt trick med 'Z'-tegnebogen er at få penge til at dukke op! Du skal bare skjule en pengeseddel under klappen, og når som helst kan du få penge til at dukke op ud af ingenting!

Øjeblikkelig Kontant Masse ☺

Forbered dig ved at placere en pengeseddel i den ene side af din 'Z'-tegnebog. På et passende tidspunkt skal du åbne din tegnebog for at vise, at der ikke er noget indeni. Skriv derefter en skyldeseddel for beløbet på et tomt stykke papir og læg det i den tomme tegnebog. Luk tegnebogen og giv den et 'magisk tryk' (lav den hemmelige 'Vendebevægelse'). Ved genåbning af tegnebogen er skyldesedlen forvandlet til kontanter!

Valutaveksling

En sjov variation af den tidligere effekt er at få penge til at ændre sig. For eksempel kan du placere en amerikansk dollarseddel i tegnebogen og omdanne den til en britisk £10-seddel.

Glad / Ked ☺

Du kan med det samme bringe et smil til ethvert billede! Til dette trick har du brug for to fotografier eller billeder af dig selv - det første med et stort, lykkeligt smil og det andet ser trist ud. Før showet skal du placere det 'glade' billede i undersiden af 'Z'-tegnebogen, og du er klar til at begynde. Vis det 'triste' billede og placer det på oversiden af 'Z'-tegnebogen. Lav et magisk vink over tegnebogen og udfør 'Vendebevægelsen'. Når du nu åbner tegnebogen har det triste billede på magisk vis forvandlet sig til et smilende billede!

Tager Aldrig Fejl

Forbered ved at ahve to stykker papir af samme størrelse. Skriv "PLAT" på ét stykke, og læg det i din 'Z'-tegnebog. Skriv "KRONE" på det andet stykke papir foran din tilskuer - men vis ikke nogen, hvad du har skrevet. Læg dette stykke papir i den tomme side af din tegnebog og læg tegnebogen på bordet. Tag en mønt ud og sats på, at du korrekt har forudsagt, hvilken vej opad mønten vil lande, hvis du kaster den op i luften. Selvfølgelig vil du altid have ret med hjælp fra tegnebogen.

Hukommelsesprøve

Før showet skal du placere Hjerterkonge i undersiden af 'Z'-tegnebogen, og du er klar til at begynde. Vis Spar Es spillekortet fra dit magiske sæt, og placer det i oversiden af 'Z'-tegnebogen. Bed nogen om at navngive kortet, som om du vil kontrollere deres hukommelse. Udfør

ændringen og tag hjerterkonge ud. Det ser ud til, at deres hukommelse ikke er så god som den burde være!

Åndelig Besked

Skriv en sjov besked på et stykke papir, og gem den i 'Z'-tegnebogen. Når som helst i showet, skal du vise et tomt stykke papir og lægge det i tegnebogen. I den uhyggelige effekt bruges tegnebogen til at skifte papirstykker i hemmelighed og tilsyneladende få en besked til magisk at komme fra ingenting!

Sikre Penge

Forklar dit publikum, at du har en meget speciel tegnebog, der garanteret altid holder dine penge sikre.

Læg en pengeseddel inde i tegnebogen, og luk den, inden du udfører 'Vendebevægelsen'. Du kan derefter fortælle dit publikum, at hvis tegnebogen nogensinde blev taget, og nogen kiggede i den, ville de ikke finde noget. Åbn tegnebogen for at vise, at pengene er væk. Selvfølgelig, fordi det er din magiske tegnebog, når du åbner den igen (udfør 'Vendebevægelsen' en gang til), vises pengene magisk igen.

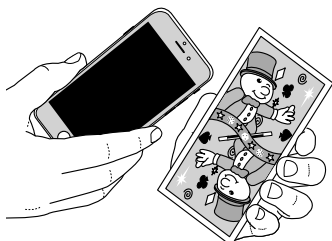
APP TRICK - MORPHEKORT ☺

Du kan bruge 'Z' tegnebogen til at omdanne kort eller få dem til at komme frem, men denne magiske rekvisit kan forbedres kraftigt ved at tilføje lidt magi fra Marvin's Magic-app.

Hemmelighed: Download Marvin's Magic-appen fra enten Apple App Store eller Google Play Store, og tryk derefter på det røde ikon. Dette vil bringe ti trickmuligheder frem. Tryk på Morph Card-ikonet. Der vises en skærm med tre spillekort (Klør Tre, Ruder Otte og Hjerterkonge) og

to effekter (ild og røg). Tryk på kortet og den effekt, du vil bruge, og tryk derefter på PERFORM.

Hold the phone over the 'Z' Wallet. When the camera locks onto the design, the app will make it look like a selected card is dramatically appearing.



Morph Udseende ©

Brug Marvin's Magic-app som beskrevet tidligere, skjul et kort fra dit magiske sæt i tegnebogen og opsæt Marvin's Magic-appen med et matchende kort. Du kan derefter vise at tegnebogen er tom, lukke den og derefter pege din kamera-telefon på det udvendige design. Når det virtuelle kort har vist sig på magisk vis, kan du åbne 'Z'-tegnebogen for at vise, at det faktiske kort magisk er dukket op i tegnebogen.

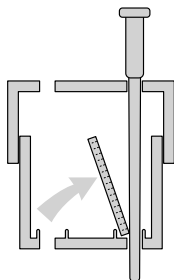
Morph Forvandling ©

Det ser ud som om, at du forvandler et kort visuelt ved hjælp af 'Z'-tegnebogen og Marvin's Magic-appen. Før showet skal du placere hjerterkonge i undersiden af 'Z'-tegnebogen, og så er du klar til at begynde. Vis det tomme spillekort fra dit magiske sæt, og placer det i oversiden af 'Z'-tegnebogen. Ret dit telefonkamera mod tegnebogen, og se, når hjerterkonge magisk vises. Nu, når du åbner tegnebogen (efter at have udført 'Vendebevægelsen'), vil det blanke spillekort på magisk vis have forvandlet sig til Hjerterkonge!

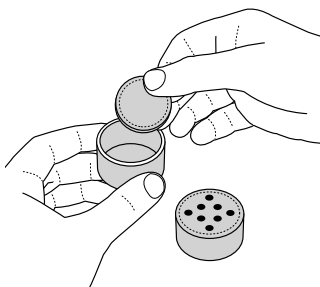
MYSTISKE SPIDDEDE MØNT ©

Tryllekunstneren placerer en mønt i en magisk æske, sætter låget på og skubber derefter pigge gennem mønten!

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge den runde kasse (låg og bund), mønten og de magiske pigge. Den første pig får mønten til at vippe op på kanten, så alle de andre pigge går forbi den!



For at udføre tricket skal du først sætte mønten inde i den runde kasse og lægge låget på. Skub nu den første pig ind i et af hullerne.



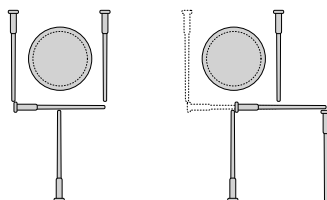
Alt du skal huske er, at den første pig du placerer i kassen skal gå ind i et af de ydre huller. Hvis du gør dette, fungerer tricket automatisk. Øv dig og få det til at ligne magi!



DEN BEVÆGELIGE MØNT

Fire pigge og en mønt er sat op som på det første billede, og tryllekunstneren udfordrer en tilskuer til at fjerne mønten fra 'skovlen'. Tilskueren må kun bevæge to af piggene og må ikke røre ved mønten på nogen måde!

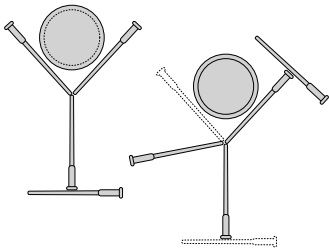
Hemmelighed: Dette puslespil løses ikke ved at flytte mønten, men ved at flytte 'skovlen'. Flyt den vandrette pig lidt til højre, og flyt derefter den øverste venstre pig nederst til højre som på det andet billede.



COCKTAILGLASSET OG OLIVEN

Dette er en sjov variation af det foregående puslespil. Piggene er arrangeret til at danne et klassisk cocktailglas, hvor mønten repræsenterer en oliven. Udfordringen er at fjerne olivenen fra glasset ved kun at bevæge to pigge.

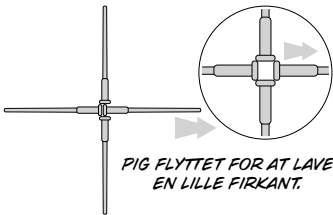
Hemmelighed: Løsningen kan være vanskelig at finde, men når du kender svaret, er det simpelt. Se den anden illustration for, hvordan du flytter piggene.



EN MAGISK FIRKANT

Fire pigge er arrangeret som vist på det første billede, og en tilskuer udfordres til at lave en firkant ved kun at bevæge en pig!

Hemmelighed: Dette er et smart puslespil. De fleste mennesker tror, at de er nødt til at lave en stor firkant, når de virkelig kun skal lave en lille firkant ved at flytte den rigtige pig lidt udad.

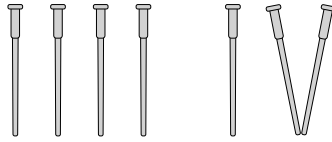


4-1=4

Fire pigge er placeret i en linje på bordet. Tryllekunstneren udfordrer en tilskuer til at fjerne en af piggene, men stadig efterlade fire.

Hemmelighed: Det ser ud til at være umuligt at lave fire minus en lig med fire, men der er en meget enkel forklaring.

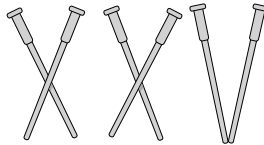
Når du tager den fjerde pig, skal du forsigtigt banke den mod den tredje pig i rækken, så dens base rører ved den anden pig. Dette efterlader de resterende pigge i en IV-konfiguration. IV i romertal er naturligvis 4.



AT LAVER 25

Seks pigge placeres i en linje på bordet og en tilskuer bliver bedt om at omarrangere dem til at give femogtyve.

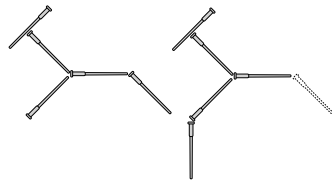
Hemmelighed: Svaret på dette problem er igen at bruge romertal. Ved brug af de seks pigge, omarrangeres de i to krydser (XX) og et V. Dette er 25 i romertal.



DET HOPPENDE RÅDYR

Tryllekunstneren sætter fem pigge op, som vist på det første billede, og udfordrer en tilskuer til at få hjorten til at springe 'den anden vej' ved kun at flytte en pig!

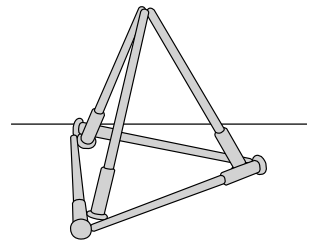
Hemmelighed: Løsningen er enkel, men kun når du kender svaret. Det andet billede fortæller hele historien.



FIRE MAGISKE TREKANTER

Tryllekunstneren udfordrer en tilskuer til at lave fire lige store trekanter ved kun at bruge de seks pigge.

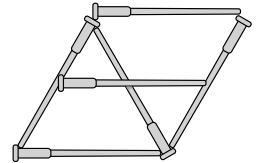
Hemmelighed: Hemmeligheden er at arrangere piggene i en pyramide, som vist.



FIRE MAGISKE TREKANTER MERE

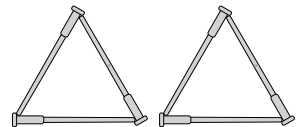
Efter det sidste puslespil, er det muligt at skabe fire ligesidede trekanter uden at bygge en pyramide (en ligesidet trekantens sider er alle samme længde).

Hemmelighed: Selvom de fire trekanter ikke alle har samme størrelse, er de alle ligesidede. Her er løsningen.

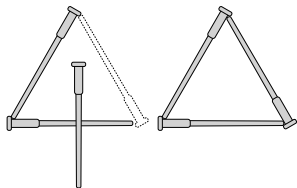


FIRE FORBLØFFENDE TREKANTER

Dette er endnu et puslespil om at skabe fire magiske trekanter. Læg de seks pigge som illustrationen viser, og skab to trekanter. Nu udfordres en tilskuer til at lave fire trekanter ved kun at flytte en pig.



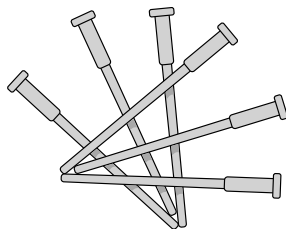
Hemmelighed: Det er selvfølgelig umuligt faktisk at lave fire trekantformer, mens man kun flytter en pig. Du kan dog stadig oprette "4 trekanter".



EN SIMPEL UDFORDRING

Denne udfordring lyder enkel, men er faktisk meget vanskelig at løse. Bed en tilskuer om at lægge alle seks pigge så hver pigge rører ved hver af de andre pigge.

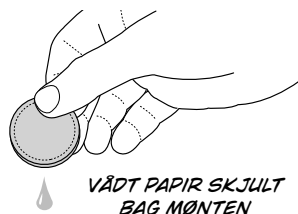
Hemmelighed: Løsningen er kun tydelig, når du ved det.



ELENDIGE PENGE

Når du råber af en mønt, bliver den så ked af det at den bryder ud i tårer!

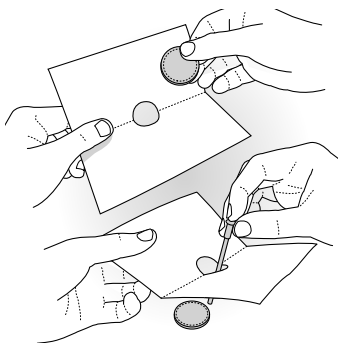
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge noget papir og en mønt. Skjul i hemmelighed et stykke vådt papir mellem din første og anden finger. Lån en mønt og læg den direkte oven på papiret. Vær sikker på at ingen ser papiret, mens du gør dette. Pres nu mønten og papiret sammen. Vand drypper fra papiret, og det ser ud til, at mønten græder.



DEN UMULIGE MØNT UDFORDRING ©

Denne sjove udfordring har en simpel løsning, der fører flot ind i et meget imponerende magisk trick.

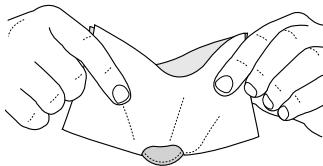
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge den store mønt, en af piggene fra Den Mystiske Spiddede Mønt og et lille stykke papir på ca. 10 cm. Skær først et rundt hul i midten af papiret, og sørg for, at det er mindre end mønten. Bed en tilskuer om at prøve at skubbe mønten gennem hullet uden at rive eller beskadige papiret på nogen måde. Selvfølgelig ser det ud til at være umuligt - men hemmeligheden ligger i din omhyggelige ordlyd af udfordringen. For at demonstrere denne umulige bedrift ved at skubbe mønten gennem hullet skal du blot placere mønten på bordet og holde papiret over det. Indsæt derefter piggen gennem hullet og 'skub' mønten langs bordet med piggens spids.



MAGISK MØNT UDFORDRING ©

Efter at have bevist, at du kan skubbe mønten gennem hullet, kan du bevise, at det er muligt virkelig at føre mønten lige gennem hullet i papiret.

Hemmelighed: Fold papiret halvt og placer mønten inde i folden, så den peger lidt ud af hullet. Hvis du nu omhyggeligt bøjer sidekanterne af folden opad, vil hullet blive forvrænget og blive stort nok til, at mønten falder lige igennem. Prøv det - det er virkelig som magi!



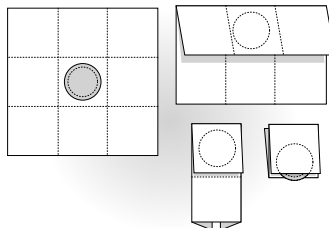
MØNTEN FLYGTER FRA PAPIRBURET ©

En mønt foldes sikkert i et stykke papir. På magisk vis forsvinder den!

Hemmelighed: Dette er et meget imponerende trick, der er afhængig af den kloge måde, du folder papiret rundt om mønten på. Til dette trick skal du bruge et stykke papir på ca. 10 cm i firkant. Placer mønten i midten af papiret, og fold den øverste kant mod dig og over mønten.

Fold derefter sidekanterne væk fra dig og under mønten. Til sidst foldes bunden op, igen væk fra dig. Fra dit publikums synspunkt ser det ud til, at du har foldet alle fire kanter rundt om mønten. I hemmelighed har den nederste fold dog et hul, der gør det muligt for mønten at falde ud. Når du holder det foldede papir mellem tommelfingeren og fingrene, er det meget let at lade mønten glide ud af hullet og falde hemmeligt ned i din hånd.

Tag det foldede papir i den anden hånd, og mens alle ser på papiret, læg den skjulte mønt afslappet i lommen. Alt der er tilbage at gøre nu er at rive det foldede papir dramatisk i stykker for at vise, at mønten magisk er forsvundet!

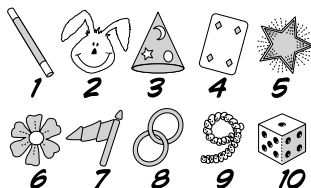


TANKELÆSER KORT ©

Ved hjælp af fire magiske kort er trylle-kunstneren i stand til at læse en tilskuers tanker og korrekt gætte hvilket objekt der tænkes på.



Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge de fire runde kort. På kortene er der mange forskellige magiske objekter, og det er et af disse objekter, som du vil bede en tilskuer om at vælge. Hver genstand har et hemmeligt nummer, som du bliver nødt til at huske. Det er dette hemmelige nummer, der giver dig mulighed for at finde det hemmeligt valgte emne.

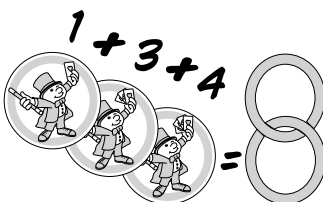


MAGISK KODE

- | | | |
|----|----------------|-------------------------|
| 1 | Tryllestav | Ligner tallet 1 |
| 2 | Kanin | Kaninen har 2 ører |
| 3 | Trolldmandshat | En trekant med 3 sider |
| 4 | Kort | Kortet er Ruder 4 |
| 5 | Stjerne | Stjernen har 5 spidser |
| 6 | Blomst | Blomsten har 6 blade |
| 7 | Flag | Ligner tallet 7 |
| 8 | Ringe | Ligner tallet 8 |
| 9 | Reb | Ligner tallet 9 |
| 10 | Terning | 10 prikker på terningen |

Bed nogen om at se på kortene og mentalt vælge et af de viste objekter, men ikke at sige det højt. Bed den frivillige om at undersøge hvert af de fire kort omhyggeligt og vende alle de kort, der viser det valgte objekt.

For at finde det valgte objekt skal du i hemmelighed lægge antallet af kort, som mini Marvin holder på bagsiden af hvert kort, der er blevet vendt om, sammen.



Det samlede antal vil være kodenummet for det valgte objekt.

For eksempel, hvis den frivillige tænker på de sammenkædede ringe, og vender de tre af kortene. Disse viser mini-Marvin med fire, tre og et kort på bagsiden. Sammenlagt udgør dette otte - hvilket er kodenummet for de Sammenkædede Ringe!

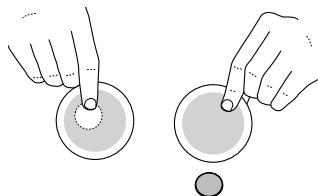
Hvis Tryllestaven vælges, vendes kun et kort med mini-Marvin, der kun har et kort. De fire magiske kort fungerer altid, og mini-Marvin, der holder kortene bag på hvert kort, fortæller dig altid det hemmeligt valgte objekt!

PENGEOVERFØRSEL MED RUNDE KORT ©

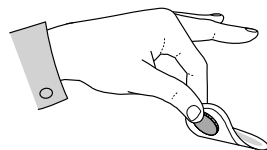
En mønt springer tilsyneladende fra under et kort til et andet!

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge to identiske mønter og to af de runde Tankelæserkort. Dit publikum vil kun se en af mønterne, og de ved ikke noget om den hemmelige anden mønt. Når du udfører, skal du bruge en blød overflade som en måtte eller et tæppe at arbejde på. Dette gør det lettere at samle mønterne op under rutinen.

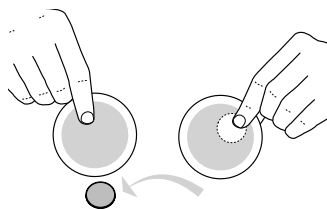
For at begynde skal du holde de to runde kort med forsiden nedad med en mønt skjult under det højre kort. Læg den anden mønt på bordet.



Sænk de to kort med det venstre kort placeret over mønten på bordet. Klem mønten hemmeligt under det venstre kort mellem din venstre tommelfinger og undersiden af kortet.



På samme tid skal du i hemmelighed slippe den skjulte mønt fra højre hånd. Når du løfter de to kort igen, ser det ud som om mønten er sprunget fra venstre kort til højre.

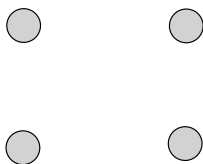


PENGEOVERFØRSEL (AVANCERET) ©

Dette trick kræver lidt øvelse, men er virkelig spektakulært, når det udføres godt! En efter en samles fire separate mønter usynligt sammen.

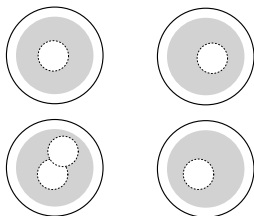
iHemmelighed: Til dette trick skal du bruge fem identiske mønter og de fire runde Tankelæserkort. Dit publikum vil kun se fire af mønterne, og de ved ikke, at du i hemmelighed har en femte mønt. Når du udfører, skal du bruge en blød overflade som en måtte eller et tæppe at arbejde på. Dette gør det lettere at samle mønterne op under rutinen.

Præsentation: For at begynde skal du holde de fire runde kort med forsiden nedad med en mønt skjult nedenunder. Placer de andre fire mønter på bordet i en firkant.



Anbring nu det øverste runde kort på den yderste venstre mønt. Placer det andet runde kort på den nærmeste venstre mønt. Placer det næste runde kort på den nærmeste højre mønt og placer endelig det sidste runde kort (kortet med mønten skjult nedenunder) oven på den yderste højre mønt. Placer det sidste kort forsigtigt ned, så den skjulte mønt ikke

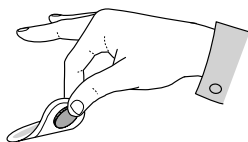
giver en lyd, hvis den rører ved mønten på bordet.



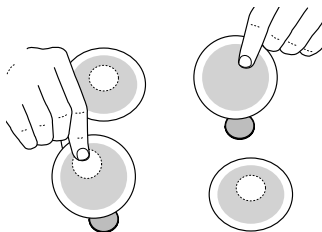
Du bør nu have en mønt under hvert kort - undtagen det nærmeste højre kort, der ligger i hemmelighed to mønter.

Få den første mønt til at flytte sig:

Tag det yderste højre kort op mellem tommelfinger og pegefinger med din højre hånd, og klem hemmeligt den skjulte mønt mellem tommelfingeren og undersiden af kortet.

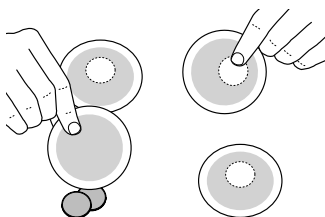


På samme tid skal du samle det nærmeste venstre kort op med din venstre hånd, så du kan vise en enkelt mønt under hvert kort. Ingen vil gætte på, at du i hemmelighed skjuler en mønt under kortet i din højre hånd.



Sænk nu begge kort over de to mønter, og lad den skjulte mønt lande på bordet. På samme tid skal du i hemmelighed klemme den venstre mønt under det venstre kort. Løft begge kort for at vise,

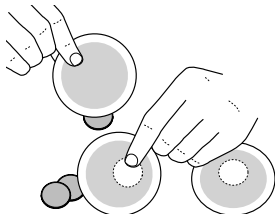
at den nærmeste venstre mønt tilsyneladende er sprunget til højre. På dette tidspunkt har du nu en mønt skjult under kortet i din venstre hånd.



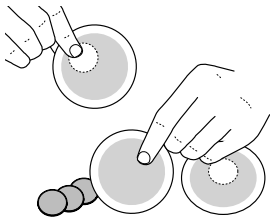
Kassér kortet i din højre hånd, og du er klar til at udføre den næste del af tricket.

At få den anden mønt til at flytte sig:

Med en mønt, der stadig er hemmeligt klemmt mellem din venstre tommelfinger og undersiden af det venstre kort, skal du tage det næsten højre kort op med din højre hånd for at vise mønten nedenunder.



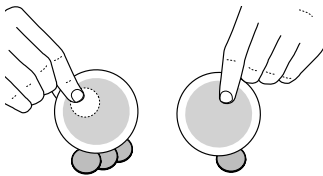
Sænk det højre kort, og klem den nærmeste højre mønt i hemmelighed mellem din højre tommelfinger og undersiden af kortet. Sænk samtidig det venstre kort over de to yderste højre mønter, og slip den skjulte mønt med venstre hånd. Løft kortene igen. Du ser ud til at få lavet den anden mønt til at flytte sig på magisk vis!



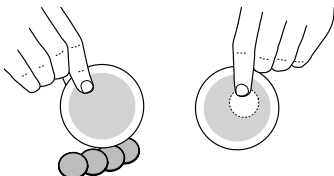
Du har nu en mønt skjult i hemmelighed under kortet i din højre hånd, klem mellem din højre tommelfinger og undersiden af kortet. Kassér kortet i din venstre hånd, og du er klar til at udføre den tredje del af tricket.

At få den tredje mønt til at flytte sig:

Dæk de tre afslørede mønter med kortet i din højre hånd. Husk, at publikum ikke er opmærksomme på den skjulte mønt, der er klem mellem tommelfingeren og kortet.



Tag det yderste venstre kort op og vis mønten nedenunder. Sænk kortet og klem mønten i hemmelighed mellem tommelfingeren og undersiden af kortet. Slip samtidig den skjulte mønt i din højre hånd. Løft kortene igen for at afsløre, at den sidste mønt tilsyneladende er sprunget fra den yderste venstre position for at slutte sig til de andre mønter under det højre kort!



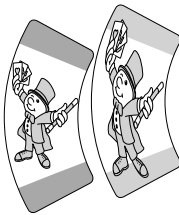
Øv denne rutine for at gøre alle dine bevægelser så glatte som muligt, så du ikke fumler, når du løfter eller frigiver mønterne under kortene. Når du har mestret dette trick, kan du udføre det med fire kort og en håndfuld mønter!

MARVINS MAGISKE UDSTRÆKNING ©

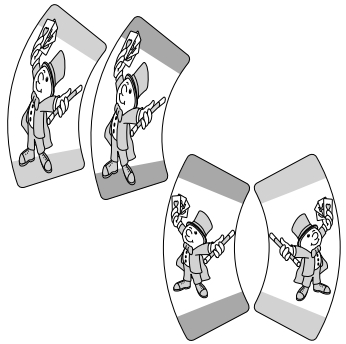
Med denne fantastiske optiske illusion ser det ud til, at du magisk kan 'strække' tryllekunstneren Marvin!

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge de to buede kort. Først skal du bevise, at kortene har nøjagtig samme størrelse ved at holde dem sammen.

Læg et af kortene ned med den korte Marvin med forsiden opad. Lad nu som om du strækker det kort, du holder. Efter lidt skuespil kan du placere det 'strakte' kort (med den høje Marvin med forsiden opad) ved siden af det første. Hvis du arrangerer kortene som illustrationen viser, ser det ud som om du virkelig har strakt kortet!



Tag det kortere kort op og foregiv at du også strækker det. Hvis du igen placerer kortene ved siden af hinanden, denne gang som vist i anden illustration, ser det første kort ud til at være endnu længere!

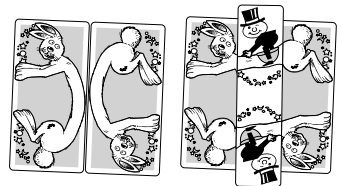


Endelig kan du samle begge kort sammen og foregive at mase dem tilbage til deres oprindelige form. Placer dem begge på bordet (med den korte Marvin med forsiden opad) for at vise, at kortene er nøjagtigt den samme størrelse igen.

LØB KANIN LØB ©

Et simpelt puslespil med kun tre dele, der vil forbløffe og underholde dine venner og familie!

Hemmelighed: Udfordre en ven til at få de to 'Mini Marvin Jockeys' til at ride på begge kaniners ryg på samme tid. Ingen bøjning eller rivning af kortene er tilladt! Dette er et meget simpelt puslespil, men kun når du kender svaret. Se på illustrationen her for at finde den geniale løsning.



KOPPER OG BOLDE

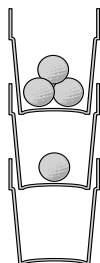
Muligvis det ældste trick, der stadig udføres af moderne tryllekunstnere, Kopper og Bolde anses for at være toppen af magisk tryllekunst. Den traditionelle rutine blev endda udført af H.K.H. Prins Charles, da han blev medlem af The Magic Circle.

Den her beskrevne rutine er omhyggeligt konstrueret til at være så enkel som muligt, så den er perfekt til en nybegynder inden for magi. Studér anvisningerne nøje, så vil du snart forbløffe venner og familie med dette klassiske magiske trick.

En Grunlæggende Kopper og Bolde Rutine ©

I denne rutine vil tre bolde tilsyneladende passere en ad gangen gennem de solide kopper.

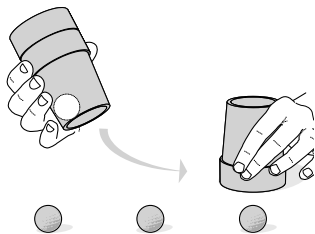
Til dette trick skal du bruge de tre kopper og de fire matchende bolde. Før forestillingen skal du stable kopperne, åbningen opad, med en bold skjult inde i den midterste kop og de resterende tre bolde i den øverste kop.



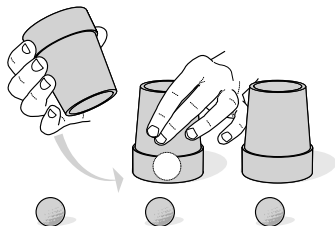
TRE BOLDE I ØVERSTE KOP

HEMMELIG BOLD I MIDTERSTE KOP

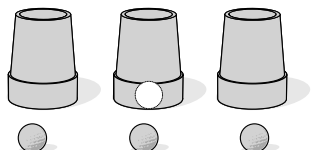
For at udføre skal du vippe de tre bolde fra den øverste kop ud på bordet og placere dem i en linje. Med de tre kopper stadig stablet og med åbningen opad, tages den nederste kop, vendes med åbningen ned og sættes på bordet til venstre for dig.



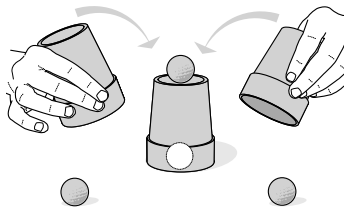
Tag den næste kop (med den skjulte bold indeni), og vend åbningen nedad og placer den til højre for den første. Sørg for, at bevægelsen for at vende koppen nedad og placere den på bordet er glat, så bolden ikke falder ud, før koppen når bordet. På dette tidspunkt i rutinen bør ingen have mistanke om at der er en bold gemt i den midterste kop.



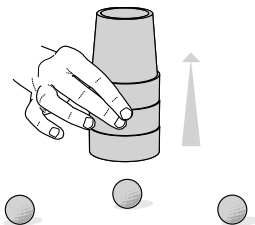
Den sidste kop vendes nu, med åbningen nedad, til højre.



Placer den midterste bold oven på den midterste kop og stable de to andre kopper oven på den så de dækker bolden.

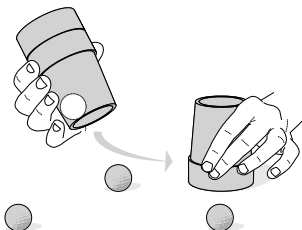


Bank let på kopperne, og løft dem derefter sammen for at vise, at bolden er passeret igennem og landet på bordet!

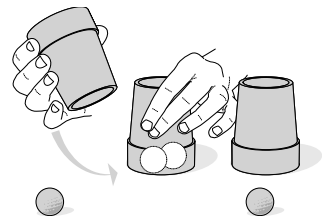


Denne handling får dig tilbage til starten på rutinen, da du nu har en bold skjult i den midterste kop igen. Du kan simpelthen gentage de samme træk for at få den anden kugle til at passere gennem kopperne som følger.

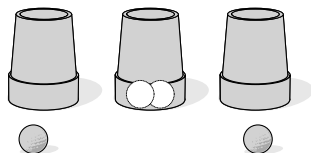
Igen skal du holde kopperne i stablet position med åbningen opad. Tag bundkoppen, vend den på hovedet og sæt den på bordet til venstre for dig.



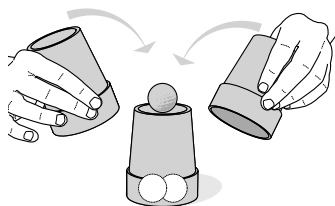
Tag derefter koppen med bolden skjult indeni, og vend den på hovedet og placer den på den midterste kugle (bolden, der tilsyneladende rejste gennem kopperne tidligere). Igen skal du være forsigtig med ikke at lade bolden falde ud, før koppen når bordet.



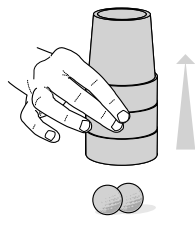
Den sidste kop placeres nu på hovedet til højre.



Placer en bold oven på den midterste kop og stable de to andre kopper oven på den, så de dækker bolden.

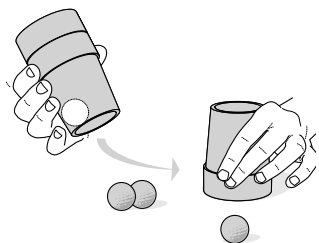


Bank på kopperne og løft dem derefter alle sammen for at vise, at den anden kugle er passeret igennem!

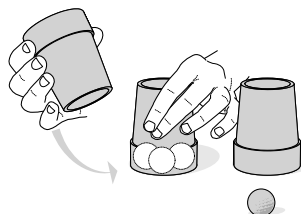


Du kan nu gentage tricket en sidste gang for at få den tredje bold til at passere gennem kopperne som følger.

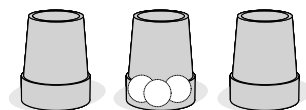
Hold kopperne i stablet position. Tag bundkoppern, vend den på hovedet og sæt den på bordet.



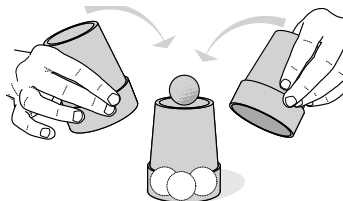
Tag den næste kop med den skjulte bold i og sæt den over de to kugler på bordet.



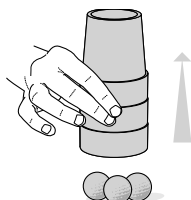
Den sidste kop placeres nu til højre, med bunden i vejret.



Placer den sidste bold på den midterste kop og stable de to andre kopper oven på den, så de dækker bolden.



Bank let på kopperne, og løft dem alle sammen for at vise, at den tredje bold er passeret igennem!



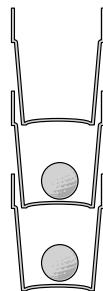
Øv dette trick ved at læse instruktionerne med rekvisitterne i hænderne, og du vil snart finde ud af at hele rutinen er meget enkel. Dit publikum, uden at vide om den hemmelige fjerde bold, vil blive forbløffet og overrasket over dette klassiske magiske trick.

Kopper og Bolde - Magisk Produktion ©

Dette er en fantastisk ekstra start på den grundlæggende Kopper og Bolde-rutine, der er beskrevet tidligere, som tilsyneladende viser, at de tre bolde magisk vises en ad gangen under hver kop!

Hemmelighed: Til denne rutine skal du bruge de tre kopper og de fire matchende bolde. Før forestillingen skal du stable kopperne, med åbningen opad, med en

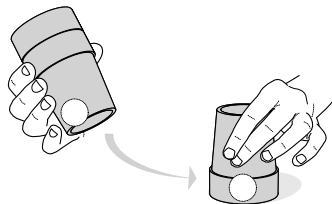
bold skjult inde i bundkoppern og en bold skjult i den midterste kop. De to andre kugler skal placeres i din højre lomme.



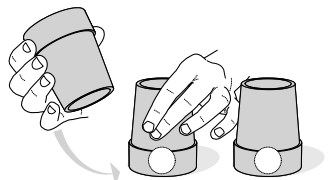
EN BOLD I MIDTERSTE KOP

EN BOLD I NEDERSTE KOP

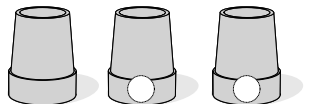
For at udføre tricket skal du holde de tre kopper opad og tage den nederste kop (med den skjulte bold indeni), vende den på hovedet og placere den på bordet til venstre for dig. Sørg for, at bevægelsen for at vende koppen og placere den på bordet er glat, så bolden ikke falder ud, før koppen når bordet.



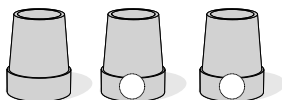
Tag den næste kop (med den anden skjulte bold indeni), og vend den på hovedet og placer den til højre for den første.



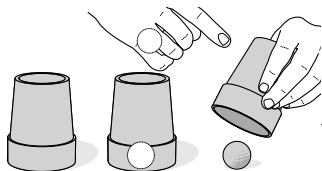
Den sidste kop vendes nu på hovedet til højre.



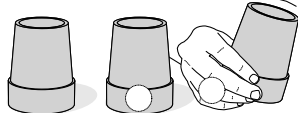
Du har nu to bolde skjult i al hemmelighed under to af kopperne, og du er klar til at starte en meget magisk produktion. Ræk ned i din højre lomme og tag en af boldene. Tag din hånd ud, og hold bolden skjult i knytnæven. Lad som om du viser en usynlig kugle, der holdes mellem din tommelfinger og pegefinger.



Lad som om du kaster denne usynlige bold i den første kop. Løft derefter koppen allermest til venstre op med din venstre hånd for at afsløre bolden nedenunder. Dette er en forbløffende produktion!



Placer koppen i din højre hånd (oven på den skjulte bold) og tag derefter bolden op fra bordet med din venstre hånd. Når du viser bolden i din venstre hånd, skal du på en afslappet måde sætte koppen tilbage på bordet, samtidig med at den skjulte bold forbliver under koppen.

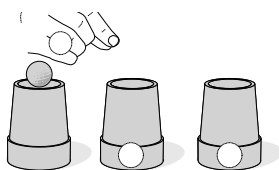


Dette kaldes at 'lade' en bold og er et hemmeligt træk for at placere en bold under en kop. Træk ikke opmærksom på dette skridt. Alle skal se på bolden i din

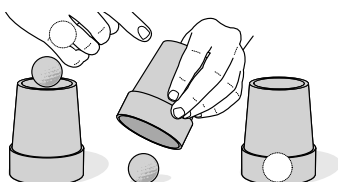
venstre hånd, som du lige har produceret på magisk vis.

For at afslutte produktionen af den første bold skal du placere den oven på den yderste højre kop.

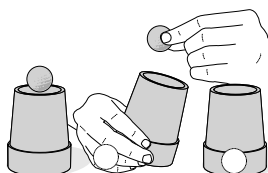
For at producere den anden bold skal du gentage hele proceduren en gang til. Ræk ned i din højre lomme og tag den resterende bold. Tag din hånd ud, og hold bolden skjult i knytnæven. Igen skal du foregive at vise en usynlig kugle, der holdes mellem tommelfingeren og pegefingeren.



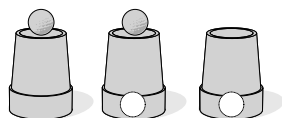
Lad som om du smider denne usynlige bold mod midterkoppen. Løft derefter koppen op med din venstre hånd for at afsløre den anden bold. Dette er den anden produktion!



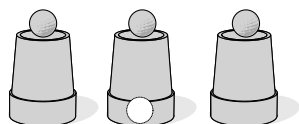
Placer den midterste kop på din højre hånd (oven på den skjulte bold) og tag så, med din venstre hånd, bolden fra bordet. Vis igen bolden i din venstre hånd, når du afslappet sætter koppen tilbage på bordet, så den anden skjulte bold kan forblive under koppen.



For at afslutte produktionen af den anden bold skal du placere den oven på den midterste kop.



For magisk at producere den tredje bold, kan du bede en tilskuere om at plukke en usynlig kugle ud af luften og kaste den mod koppen til venstre. Derefter kan du bede tilskueren løfte koppen langsomt for at afsløre den sidste bold, som du derefter kan placere oven på den tredje kop.

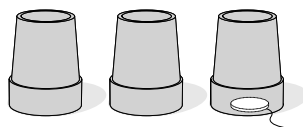


Når alle tre bolde er blevet produceret på denne magiske måde, er du nu klar (med en ekstra bold kugle skjult under den midterste kop) til at udføre den Grundlæggende Kopper og Bolde rutine, der er beskrevet tidligere.

FIND MØNTEN

En mønt er hemmeligt dækket af en hvilken som helst af tre kopper som derefter flyttes rundt. Du ved med det samme, hvilken kop der dækker mønten.

Hemmelighed: Klæb et langt hår på mønten før du starter tricket. Du kan nu vende ryggen til mens en tilskuere dækker med en af kopperne og blander dem rundt. Når du vender dig om igen, skal du bare se efter, at håret stikker ud under en af kopperne. Nemt!



KOPPER PÅ HOVEDET

En sjov, magisk udfordring, der virker let - men som viser sig at være umulig for alle, der prøver!

Hemmelighed: Sæt kopperne på bordet, som det første billede viser. Fortæl dit publikum, at ved hjælp af kun tre træk kan du vende alle kopperne på hovedet ved at vende to kopper hver gang.

For at opnå dette skal du følge disse tre træk:

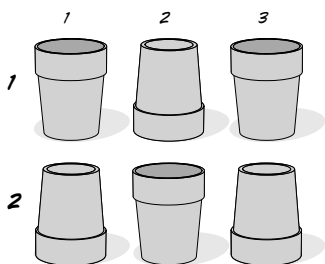
Første træk: vend kop 2 og 3.

Andet træk: vend kop 1 og 3.

Tredje træk: vend kop 2 og 3.

Alle kopperne vender nu på hovedet!

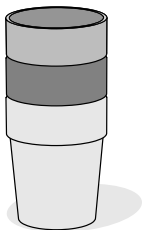
Lad nu en tilskuer prøve tricket. Denne gang skal du imidlertid sætte kopperne op som dem som på det andet billede.



Uanset hvad de gør, vil de ikke være i stand til at kopiere dig inden for tre træk. Kopperne ender altid med åbningen opad i stedet!

FANTASTISK KOPFARVE FORUDSIGELSE

Du kan forudsige tre farver kaldet af en tilskuer.



Hemmelighed: Vis de tre farvede kopper (rød, blå og gul), placer dem bag ryggen og foregiv at blande dem sammen. Faktisk blander du bare kopperne bag ryggen, men holder dem i nøjagtig samme rækkefølge.

Bed en tilskuer om at sige de tre farver i den rækkefølge, de ønsker, og sig, at du straks vil få kopperne stablet i nøjagtig den samme farveorden. Dette ser ud til at være umuligt, men er faktisk meget let.

Alt du skal gøre er at huske den midterste farve, tilskueren siger, og sørge for at placere den kop i midten af din stak.

For eksempel, hvis den midterste farve er blå, behøver du ikke gøre noget. Bare tag kopperne frem fra bag ryggen.

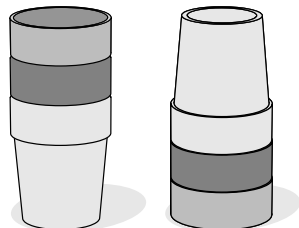
Hvis den midterste farve er gul (i øjeblikket den nederste kop), skal du bare tage den øverste kop og placere den i bunden af stakken (dette flytter den gule kop til midten), før du afslører kopperne.

Hvis den midterste farve er rød (i øjeblikket den øverste kop i din stak), skal du tage den nederste kop og placere den ovenpå, før du afslører stakken.

Denne enkle bevægelse, at flytte en enkelt kop tager mindre end et sekund, og ingen ved, at du gjorde det, efter at farverne blev kaldt.

Den sidste hemmelighed for at sikre, at alle tre kopper matcher tilskuerens valg,

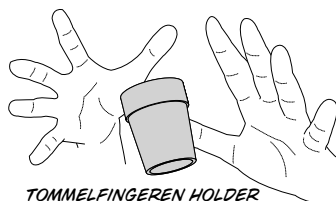
er at placere kopperne på bordet enten med åbningen op eller ned. Så hvis for eksempel valget var rød-blå-gul, ville du placere kopperne med åbningen opad. Hvis valget var gul-blå-rød, ville du placere kopperne med åbningen nedad.



DEN SVÆVENDE KOP ©

Et simpelt trick, der skaber illusionen af en svævende kop!

Hemmelighed: Til dette trick har du brug for en magisk kop fra dit magiske sæt, noget tape og noget papir. På den ene side af en magisk kop skal du klæbe en lille papirløkke og være forsigtig med at sikre, at der er plads nok mellem papiret og koppen til at indsætte tommelfingeren. For at få koppen til at svæve skal du skubbe tommelfingeren ind i løkken. Spred fingrene ud og løft derefter hænderne i luften, som billedet viser.



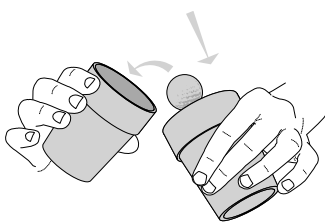
**TOMMEFINGEREN HOLDER
HEMMELIGT KOPPEN**

Med øvelse ser det ud til, at koppen svæver i luften. Hold den tapede side af koppen tættest på din krop, så publikum ikke ser den.

DEN HOPPENDE BOLD ©

Dette er et fantastisk trick til at få publikum til at grine! En bold springer magisk mellem to kopper!

Hemmelighed: Tag to kopper og en bold. Læg bolden ned i en af kopperne, og hold den anden kop, som billedet viser. Når du puster ned i koppen, der holder bolden, springer bolden ud, og du kan fange den i den anden kop. Med lidt øvelse kan du få bolden til at hoppe frem og tilbage mellem kopperne med intet mere end lidt pust af luft.

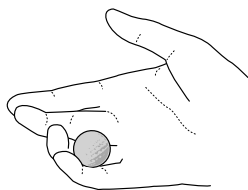


MAGISK BOLD ROUTINE ©

Dette er en klassiker af close-up-magi ved hjælp af de fire bløde bolde i dit sæt, der normalt kræver masser af øvelse. Denne version er specielt konstrueret til at fjerne alle kunstgreb og være så let at mestre som muligt.

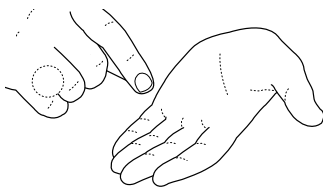
Opsætning af de Bløde Bolde

Først skal du placere en af boldene i din højre lomme. To andre i din venstre lomme, og en holdes i hemmelighed i din højre hånd. Det er let at skjule denne bold, fordi den bløde bold kan klemmes ned til næsten ingenting!

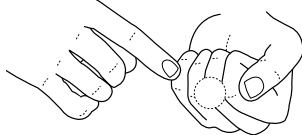


Første Bold Dukker Op

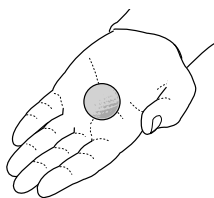
Hold bolden hemmeligt i din højre hånd, foregiv at samle lidt støv op og læg det på din venstre hånds håndflade.



Gentag dette igen og vis åbenlyst det 'usynlige støv' i din venstre hånd. Gør dette igen - men denne gang skal du placere den skjulte bløde bold i din venstre hånd og lukke din venstre hånd omkring den.



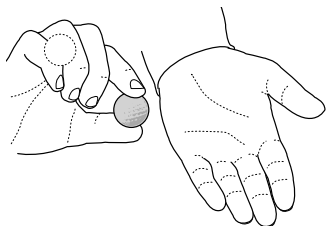
Mim at du samler endnu mere støv op i din højre hånd (denne gang er du mere åben med din nu tomme højre hånd) og læg støvet i din venstre knytnæve. Pust nu på din venstre hånd og åbn den. Alle vil blive overraskede over at opdage den første bold!



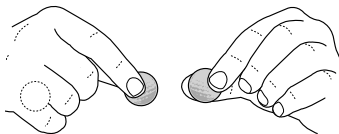
Anden Bold Dukker Op

At producere den næste bold er meget lusket - og meget let. Når du åbner din venstre knytnæve for at producere den første bold, skal du række den anden hånd ned i din højre lomme og tage den anden bold. Bare rolig - ingen vil bemærke dette, da alle vil se på din venstre hånd. Med den anden kugle hemmeligt

holdt i din højre hånd, skal du tage den første kugle op og klemme de to kugler sammen, så de ser ud som kun en kugle. Du har allerede gjort alt det hårde arbejde, og ingen ved det!



Forklar, at du faktisk har brug for to bolde til dette trick, så du vil knække bolden i to dele. Når du siger dette, skal du tage de to bolde (stadig holdt sammen som en) med begge hænder og trække dem fra hinanden. Utroligt, du har produceret en anden bold lige for øjnene af dine tilskuere!

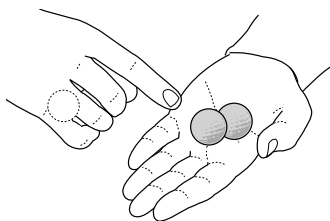


Den Springende Bold

Bed en tilskuer om at holde hænderne ud og placere de to bolde i deres åbne hænder.

Forklar tilskueren, at du vil placere en bold i lommen, mens tilskueren holder den anden bold. Når du siger dette, skal du tage en af boldene op og demonstrere, at du lægger den i lommen. På samme tid, tages i hemmelighed en tredje bold og gem den i dine bøjede fingre. Hold denne tredje bold skjult, og læg den anden bold tilbage på tilskuerens hånd.

Brug hånden med den skjulte bold til at pege på de to synlige bolde og bed tilskueren om at vælge en af dem.



Uanset hvilken bold der vælges, skal du med din venstre hånd åbenlyst tage bolden og placere den i lommen. Tag den resterende bold op med højre hånd og bed tilskuerne om at holde denne bold i knytæven så tæt som muligt. Når du siger dette, skal du demonstrere at lave en knytæve og i hemmelighed klemme denne bold mod den skjulte bold.

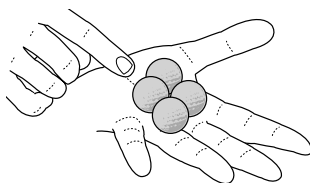
Tryk de to bolde ind i tilskuerens hånd og lad ham eller hende lave en knytæve, så boldene er skjult.

Alle skal tro, at tilskueren kun holder en bold. Lav nu en magisk aflevering, og sig, at bolden er sprunget fra lommen og ind i tilskuerens hånd. Bed tilskueren om at åbne sin knytæve. Alle vil blive overraskede over at se de to bolde i hånden!

De Multipliserende Bolde

Alle vil tro, at tricket er forbi på dette tidspunkt. Når du har fået din velfortjente applaus, og alle slapper af efter illusionen, skal du tage de sidste to bolde i din venstre lomme og gemme dem i din venstre hånd. Når det er tid til at tage de to bolde tilbage, som tilskueren holder, kan du meget let tilføje dem til de to, du allerede holder.

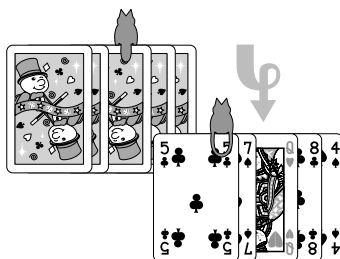
Bed nu en anden tilskuer om holde på de to bolde. Bed den anden tilskuer om at holde dem så tæt som muligt. Nu når den anden tilskuer åbner deres hænder, vil kuglerne have ganget sig fra to til fire!



DEN MYSTISKE KATTEK- LEMMER ©

Marvin har en lykkekat, der spiller tricks på mennesker. En tilskuer bliver bedt om at klemme katten på Hjerterdame, men dette viser sig at være en umulig opgave!

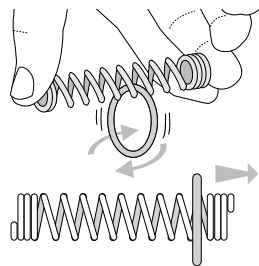
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge kortet med fem spillekort trykt på det og kateklemmen. Vis dronningen midt på kortet, og vend det derefter med forsiden nedad. Bed nogen om at klemme katten på dronningen. Vend kortet om. Alle vil blive overraskede over, at katten er sprunget på et andet kort!



DEN UMULIGE UKOBLEN- DE RING ©

Dette magiske puslespil vil forvirre dine venner! Det er baseret på den berømte koblingsringillusion udført af de største tryllekunstnere.

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge metalringen og fjederen. Sæt ringen på fjederen. Hold godt fast i fjederen mellem fingeren og tommelfingeren på den ene hånd. Med den anden hånd gives ringen i hemmelighed et vrid indtil den klikker.

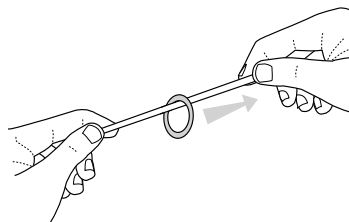


Udfordre dine venner til at fjerne ringen fra fjederen uden at tvinge den. Når de alle har prøvet - og mislykkedes - drejes ringen i hemmelighed i den modsatte retning, indtil den klikker igen. Nu løftes ringen let op og væk fra fjederen!

DEN KRYBENDE RING ©

En uhyggelig effekt, hvor en ring kryber langsomt op ad et elastikbånd.

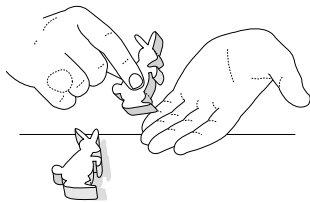
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge metalringen Den Umulige Ukløblende Ring-tricket og et almindeligt elastikbånd. Hæng ringen på båndet og stræk den mellem fingrene. Ukendt for dit publikum, skjul mindst halvdelen af det strakte bånd i din venstre hånd. Løft din højre hånd, så båndet er skråt. Slip gradvis din venstre hånds greb, så båndet langsomt glider gennem dine fingre (giv ikke slip!). Når båndet frigøres fra nederste venstre hånd, ser det ud til, at ringen kryber opad mod din højre hånd.



HOPPENDE KANINER ©

Svampekaninen hopper ud af lommen og ind i din hånd!

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge de tre større svampekaniner. Inden du starter tricket, skal du skjule en af kaninerne i din højre hånd og lægge de to andre på bordet. Når du er klar, skal du tage en af kaninerne med din højre hånd og placere den i din venstre hånd. Hemmeligt tilføjes den skjulte kanin på samme tid.



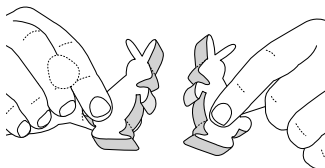
Tag derefter den anden kanin op fra bordet med din højre hånd og læg den i lommen. Sig nu de magiske ord "Marvins Magi!"

Åbn venstre hånd og vis, at der er to kaniner i den. Dit publikum vil tro, at kaninen er sprunget ud af lommen og opi din hånd!

BABYKANIN ©

To svampekaniner, der holdes i din hånd, producerer magisk en babykanin!

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge de to store svampekaniner og en af de små babysvampekaniner. Før du begynder, ruller babykaninen sammen i en lille kugle og klem den mellem pegefingern og langfingeren på din højre hånd. Babykaninen er så lille, at det bør være let at holde den skjult.



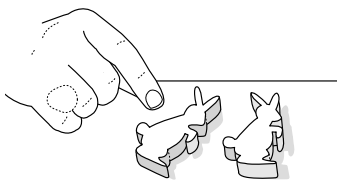
Vis de to store kaniner, tag dem op og læg dem begge i din højre hånd (sammen med den hemmelige skjulte babykanin). Sig de magiske ord "Marvins Magi!"

Nu, når du åbner din hånd, vil alle se, at den tredje svampekanin magisk er dukket op!

FLERE KANINER ©

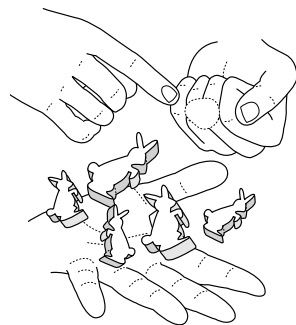
To kaniner bliver på magisk vis til fem i en tilskuers hånd!

Hemmelighed: Til dette trick har du brug for de to store svampekaniner og de tre babysvampekaniner. Inden du starter, skal du skjule de tre babykaniner i din højre hånd. De to store kaniner skal være på bordet.



Når du er klar til at udføre tricket, skal du tage en stor kanin i hver hånd og vise dem som billedet viser. Hvis du holder de store kaniner som vist, bliver det lettere at skjule de tre mindre kaniner, der er gemt i din hånd.

Læg den store kanin fra din venstre hånd i din højre hånd, skrub den sammen med den anden store kanin og de hemmelige små kaniner. Giv nu dem alle til tilskueren. Bed tilskueren om at holde kaninerne tæt i en lukket knytnæve, mens du siger de magiske ord, "Marvins magi!"

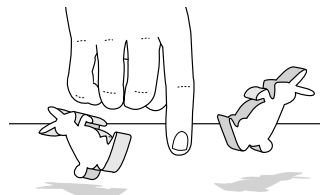


Når tilskuersens knytnæve åbnes, vil alle blive overraskede over at finde ud af, at de to kaniner er blevet til en hel familie!

SPRINGENDE KANINER ©

To kaniner, der står med ryggen til hinanden, springer pludselig væk fra hinanden på din kommando!

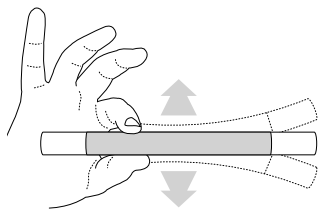
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge to af de store svampekaniner. Dette meget visuelle trick har en simpel hemmelighed, men er stadig meget mystisk! Stil de to kaniner oprejst, ryg mod ryg og forklar til dit publikum, at du kan få dem til at springe op ved blot at knipse fingrene. Sørg for, at alle holder øje med kaninerne, og knips derefter med fingrene. På samme tid puster du hemmeligt mellem de to kaniner, så de flyver fra hinanden.



GUMMITRYLLESTAVEN ©

Din solide tryllestav ser ud til at forvandle sig til gummi på kommando!

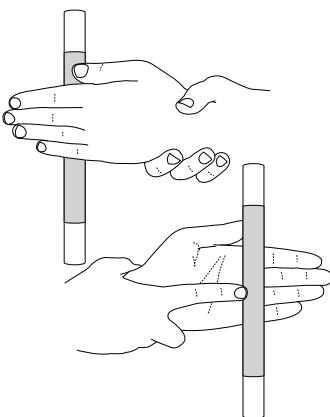
Hemmelighed: Hold staven vandret mellem tommelfingeren og pegefingeren. Hvis du holder staven meget løst i den ene ende, når du vipper din hånd op og ned, ser staven ud til at bøje sig. Denne effekt er mulig gjort af en optisk illusion.



SVÆVENDE TRYLLESTAV ☉

For at bevise at du har magiske kræfter, får du tilsyneladende din tryllestav til at svæve midt i luften!

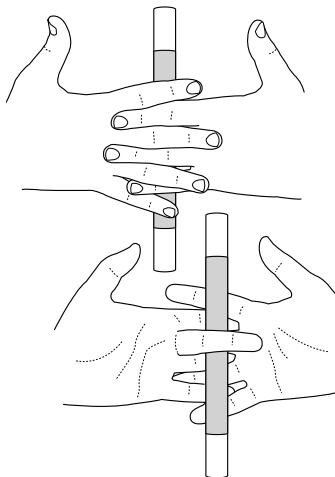
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge din tryllestav. Tag fat i dit venstre håndled med din højre hånd, så du kan holde tryllestaven mod din venstre håndflade med din højre pegefinger, som billederne viser.



SVÆVENDE TRYLLESTAV 2 ☉

Din tryllestav svæver tilsyneladende mellem dine hænder.

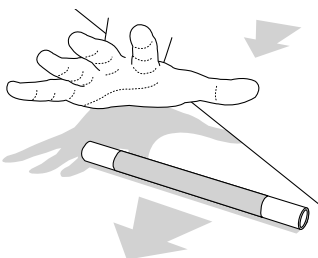
Hemmelighed: Lås dine fingre sammen som på billedet med din højre langfinger øverst. Nu er det muligt at holde staven hemmeligt mod dine hænder med din venstre pegefinger. Medmindre dit publikum faktisk tæller dine fingre, er illusionen forfra meget imponerende.



TRYLLESTAVEN BEVÆGER SIG ☉

Du placerer din tryllestav på bordet. Hver gang du fører hånden over den, bevæger den sig!

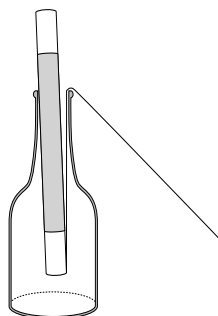
Hemmelighed: Hver gang du fører din hånd over staven, pust hemmeligt på staven. Dette får den til at rulle væk fra dig. Hvis du ikke spidser dine læber, når du puster, ved ingen det.



DEN STIGENDE TRYLLESTAV ☉

Din tryllestav placeres i en flaske, og efter et par magiske vink stiger staven langsomt op.

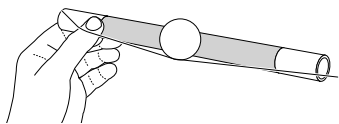
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge din tryllestav, en tynd tråd og en flaske. Før du begynder din optræden, skal du i hemmelighed fastgøre tråden til den ene ende af staven. Fastgør den anden ende af tråden til en knap på din skjorte. Under din forestilling skal du placere tryllestaven i flasken med den vedhæftede ende i bunden, som billedet viser. Hvis du nu i hemmelighed trækker i tråden eller bevæger dig væk fra flasken, ser det ud som om staven på magisk vis stiger.



BALANCERENDE BOLD ☉

En bold ruller langs din tryllestav uden at falde!

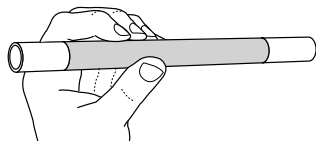
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge din tryllestav, en tynd tråd og en bold. Dette trick bruger den samme opsætning som 'Den Stigende Tryllestav'. Med tråden fastgjort til den ene ende af din tryllestav, skal du holde den anden ende i din hånd, så den adskiller sig let fra staven, som billedet viser. Placer nu bolden på tryllestaven, så den strakte tråd understøtter den. Du kan nu rulle bolden langs staven i begge retninger!



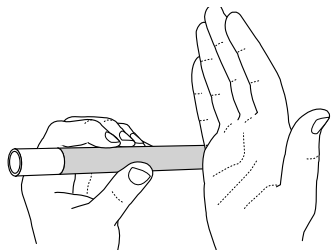
RØNTGENTRYLLESTAVEN

Ved hjælp af tryllestavsrøret i sættet kan du se lige gennem din hånd!

Hemmelighed: Dette sjove trick er faktisk en stærk optisk illusion. Med røret i din venstre hånd, løft det til dit venstre øje og se gennem det som at kigge gennem et teleskop.



Hold nu din højre hånd op foran dig og berør siden af røret. Hold begge øjne åbne og stirre fremad, og flyt langsomt din højre hånd langs røret mod dit ansigt. Du vil se en optisk illusion af et hul midt i din hånd. Prøv det!



ILLUSIONSTRYLLESTAVEN

Skjult inde i tryllestaven er en fantastisk samling af illusioner. Skub det klare plastikrør af staven og rul papiret ud for at afsløre en hemmelig samling af 20 fantastiske optiske illusioner.

1. Hvad siger den røde figur, B eller 13?
2. Hvilken rød plet er størst? De er identiske!

3. Vil du tro på, at hver firkant er lige?
4. Hvilken er lysere, A eller B? De er identiske!
5. Det ser ud som om de buer, men de røde streger er lige!
6. Kunne du bygge denne trekant i 3D?
7. Kan du se trekanten? Der er ikke nogen!
8. Hvor mange kolonner, to eller tre?
9. Tæl de sorte prikker. Hvor mange er der?
10. Hvilken lodret linje er længst? De er identiske!
11. Er dette et billede af en kvinde eller en musiker?
12. Kan du følge spiralen?
13. Ser det øverste grønne område mørkere ud?
14. Er dette indersiden eller ydersiden af bogen?
15. Er Marvins høje hat højere eller bredere? Den er bredere!
16. Hvorfor ser de grå streger så slingrende ud?
17. Hvor mange pile? Der er otte!
18. Alle dæksporene er helt parallelle.
19. Ser du en vase eller to ansigter?
20. Stir på den lille prik, og den grå tåge forsvinder!

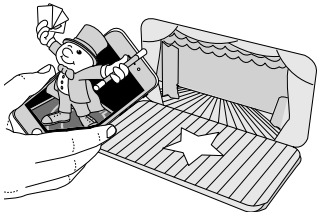
FANTASTISKE MINI MARVIN KOMMER TIL SYNE ☺

Hvis du bruger den særlige Augmented Reality Scene i forbindelse med Marvin's Magic appen, vil du skabe en fantastisk 3D-illusion..



Download Marvin's Magic-appen fra enten Apple App Store eller Google Play

Store, og tryk derefter på det grønne ikon. Dette bringer kameraet op på din enhed. Åbn concertina-telefonkortet ved teaterillustrationen, og peg kameraet mod scenen. Mini Marvin vises magisk og udfører sin magiske rutine. Så længe du holder scenen synlig, kan du endda trykke på skærmen på din enhed for at få Mini Marvin til at gå rundt!



TAG BILLEDER MED MINI MARVIN

Tryk på kameraikonet når som helst for at tage et billede af skærmen. Billederne gemmes i din fotoapp, så sørg for at give adgang til Marvin's Magic-appen.

MARVIN FINDER ET KORT

Mini Marvin har endnu et trick i ærmet. Mens Marvin er på din skærm, skal du stryge opad, så tryllekunstneren frembringer et spillekort. Du kan vælge hvilket spillekort Mini Marvin producerer ved at stryge med en eller to fingre. Stryg med en finger for at afsløre Hjerterkonge, eller stryg med to fingre for at afsløre Klør Tre. Prøv det!

MARVIN FINDER DET VALGTE KORT

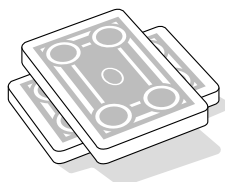
I dette utrolige kortspil afslører Mini Marvin et kort valgt af en tilskuer!

Hemmelighed: Dette smarte kort trick fungerer med enhver almindelig pakke kort. Først skal du lære at tvinge et spille-

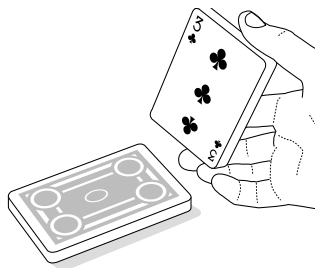
kort, og derefter kan du få Mini Marvin til at afsløre kortet magisk.

Tvær Cut Tvangen

At tvinge et kort betyder at få en tilskuer til at vælge et specifikt kort og samtidig overbevise dit publikum om, at han eller hun har haft et helt frit valg. Den tvær cur tvangen er en glimrende metode til at opnå dette! Før du optræder, skal du i hemmelighed placere Klør Tre i bunden af stakken. Bed nogen om at skille stakken cirka midt på og læg den på bordet, og placer derefter den anden halvdel af stakken tilfældigt hen over deres halvdel.



Stop et øjeblik og fortæl dit publikum, at de vil se noget fantastisk. Dette vil øjeblikkeligt distrahere alle fra kortene, da du er ved at gøre noget ganske lumsk. Bed tilskueren om at løfte den øverste halvdel af stakken og se på kortet, der er cuttet til. Dette ser ud til at være et frit valg, men det er faktisk det originale bundkort, Klør Tre.



Du kan bruge denne enkle korttvang til mange tricks. Når du har brug for at vide på forhånd, hvilket kort der vælges, skal du bruge Tvær-Cut Tvangen!

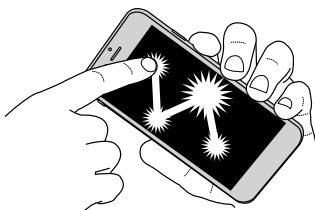
Marvin Får Kortet

Når Kør 3 er valgt af en tilskuer og lagt tilbage i midten af stakken, kan du rette din telefon mod Augmented Reality Card for at få Mini Marvin til at vises. Når Mini Marvin er færdig med sin præstation, kan du derefter bede ham om at finde tilskuerens valgte kort. Når du gør dette, skal du stryge forsigtigt opad på din skærm med to fingre. Denne handling får Marvin til at producere Klør 3 på magisk vis. Alle vil blive forbløffet over, at den lille tryllekunstner magisk opdagede det tilsyneladende tilfældigt valgte kort.

APP TRICK – KASKADE AF LYS ☉

Download Marvin's Magic-app fra enten Apple App Store eller Google Play Store, og tryk derefter på det røde ikon. Dette vil bringe ti trick muligheder frem. Tryk på ikonet Cascading Lights.

Hver gang du berører skærmen, vises der et 'magisk lys'. Hvis du derefter trykker på lyset, forsvinder det.



En sjov og magisk illusion kan skabes ved at foregive at generere en statisk ladning. Gnid dit ærme med fingeren, inden du berører skærmen for at få lysene til at vises. En anden præsentation er at røre din telefon med et batteri (og i hemmelighed at trykke på skærmen på samme tid) for at få det til at se ud som om, at energi går fra batteriet til din telefon. Dette er en meget overbevisende illusion!

APP TRICK – OPLADNING AF BATTERI ☉

Denne rutine ligner Kaskade af Lys, men denne gang bruger du tilsyneladende statisk elektricitet til at oplade telefonens batteri. Download Marvin's Magic-appen fra enten Apple App Store eller Google Play Store, og tryk derefter på det røde ikon. Dette vil bringe ti trick muligheder frem. Tryk på ikonet Genoplad Batteri.

Hver gang du rører ved telefonskærmen, oplades batteriet tilsyneladende lidt mere, indtil det er fuldt opladet.



APP TRICK – MAGISK FLUE ☉

Det ser ud til, at du får en flue til at springe af og på din smartphone. Download Marvin's Magic-app fra enten Apple App Store eller Google Play Store, og tryk derefter på det røde ikon. Dette vil bringe ti trick muligheder frem. Tryk på Magisk Flue-ikonet. Du kan vælge størrelsen af fluen ved at berøre enten den lille, mellemstore eller store flue på skærmen. For at starte rutinen skal du trykke på PERFORM-knappen.



Et Insekt I Min Telefon ☉

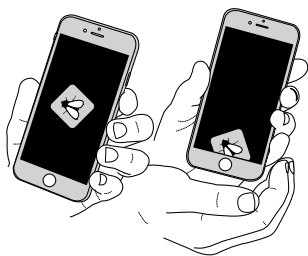
Når du trykker på skærmen, vises fluen og forsvinder, hvilket skaber en illusion af fluer, der hopper på og af skærmen.

Frossen Telefon ☹

Du kan endda indarbejde en sej 'frysende' illusion i telefonen. På ethvert tidspunkt, mens du udfører fluerutinen, i stedet for at trykke på skærmen, skal du swipe den, og telefonen ser ud til at fryse!

Isterning Kommer Frem ☹

Med skærmen frossen kan du lave en anden cool illusion ved at tørre isen af skærmen for at afsløre den frosne flue nedenunder. Til sidst, hvis du ryster telefonen, forsvinder isterningen.



En forbløffende illusion kan skabes, hvis du holder en rigtig isterning bag telefonen. Ryst telefonen lidt for at få isterningen på skærmen til at forsvinde. På samme tid skal du slippe den rigtige isterning i din anden hånd, så den ser ud til at være faldet ud af skærmen!

Advarsel: Mange moderne telefoner er stæk- og vandafvisende, men tjek producentens anvisninger for vejledning. Hvis din telefon ikke er vandtæt, skal du for at forhindre vandskader ikke placere isterning nogen steder på overfladen. Marvin's Magic kan ikke tage ansvar for skader forårsaget af misbrug af denne genstand.

APP TRICK - KORTFABRIK ☹

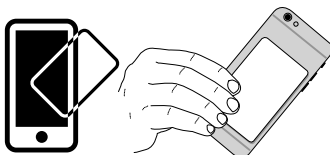


Dette er et fantastisk trick ved hjælp af Marvin's Magic-appen og et spillekort.

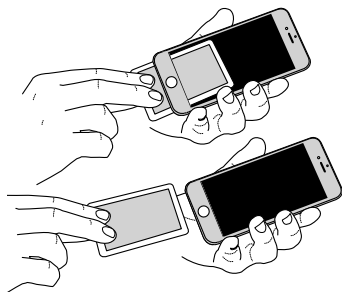
Download Marvin's Magic-appen fra enten Apple App Store eller Google Play Store, og tryk derefter på det røde ikon. Dette vil bringe ti trick muligheder frem. Tryk på ikonet Card Factory. Der vises en skærm, der viser fire spillekortdesign. Tryk på kortet for at vælge dit foretrukne design.



Med et spillekort (der matcher det design, du har valgt) skjult i hemmelighed bag din telefon, skal du trykke på PERFORM.



Hvis du swiper på skærmen, vises et billede af spillekortet. Du kan nu trække dette billede fra skærmen på samme tid som du trækker det rigtige kort frem bag fra telefonen. Dette app-trick har også den ekstra effekt, at det er i stand til at få kortet til at krympe og vokse ved at klemme og udvide billedet på skærmen, hvilket ser virkelig underligt ud. Glem ikke at ændre størrelsen på billedet, før du trækker det ud af din telefon. Se instruktionsvideoen for at se, hvor perfekt denne illusion ser ud!



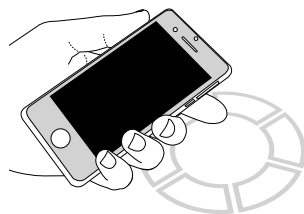
APP TRICK - MORPH KORT ☹



Ved hjælp af den magiske app kan Marvin's Magic-logoet bruges til at forvandle kort eller få dem til at vises på dramatisk vis.

Download Marvin's Magic-appen fra enten Apple App Store eller Google Play Store, og tryk derefter på det røde ikon. Dette vil bringe ti trick muligheder frem. Tryk på Morph Card-ikonet. Der vises en skærm med tre spillekort (Klør Tre, Ruder Otte og Hjerterkonge) og to effekter (ild og røg). Rør det kort og den effekt, du vil bruge, og tryk derefter på PERFORM.

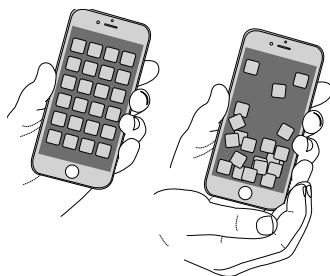
Ret telefonkameraet mod ethvert rundt Marvin's Magic-logo (du vil finde flere i dit magiske sæt). Når kameraet læses fast på designet, får appen det til at se ud som om det valgte kort dramatisk vises.



APP TRICK - 3D KORT ☹

Ved hjælp af den magiske app kan Marvin's Magic-logoet få et 3D-kort til at dukke op på dramatisk vis.

Download Marvin's Magic-appen fra enten Apple App Store eller Google Play Store, og tryk derefter på det røde ikon. Dette vil bringe ti trick muligheder frem. Tryk på 3D-kortikonet. En skærm vises med tre spillekort. Tryk på det kort, du vil bruge, og tryk derefter på PERFORM.



Ret telefonkameraet mod ethvert rundt Marvin's Magic-logo. Når kameraet låses fast på designet, får appen det til at se ud som om det valgte kort dukker op på dramatisk vis.



APP TRICK - DIS-APP-EAR ☹

Download Marvins Magic-appen fra enten Apple App Store eller Google Play Store, og tryk derefter på det røde ikon. Dette vil bringe ti trick muligheder frem. Tryk på ikonet Dis-App-Ear. Når du har trykket på PERFORM, vises din skærm med et tilfældigt udvalg af apps. Hvis du giver din telefon et lille ryst, falder appsene af telefonen. Dette trick kan forbedres ved at bruge det sammen med en håndfuld miniature pop-out-appikoner, der findes i dit sæt.

Skjul i hemmelighed papappsene i din højre hånd og ryst telefonen for at få skærmappsene til at falde. Når du gør dette, kan du lade som om du fanger dem i din højre hånd!

APP TRICK - TALFORUDSIGELSE ☹

Download Marvin's Magic-appen fra enten Apple App Store eller Google Play Store, og tryk derefter på det røde ikon. Dette vil bringe ti trick muligheder frem. Tryk på ikonet Talforudsigelse.

Drejeknappen vises tilfældig, men kan hemmeligt sættes til at stoppe, hvor du vil. Startpositionen på din finger bestemmer det endelige nummer, når du drejer på drejeknappen. For eksempel, hvis du starter ved position 4 og drejer drejeknappen, stopper pilen til sidst ved position 1 (den modsatte side af skiven). Prøv det!



4 = 1
5 = 2
6 = 3
1 = 4
2 = 5
3 = 6

APP TRICK - KORTFORUDSIGELSE ☹

KORTFORUDSIGELSE-afsnittet er en alsidig magisk effect der gør det muligt for din telefon at forudsige hvilket. som helst spillekort. Download Marvin's

det røde ikon. Dette vil bringe ti trick muligheder frem. Tryk på Kortforudsigelsesikonet. Ved at bruge de to kolonner på hver side af skærmen vælges værdien og farven på det kort du ønsker at bruge. Du kan så vælge hvordan du vil afsløre kortet.



Mystiske Kamera Kort-ikonet forvandler enhver Marvin's Magic Joker eller Marvin's Magic-design til det valgte kort. Ret telefonens kamera mod designet, så det bliver til det valgte kort.

Magic Man-ikonet tillader mini Marvin at vise det valgte kort. Ret telefonen mod et hvilket som helst korts bagsidedesign, Marvin's Magic-logo eller Augmented Reality Scene.

Marvin Berglas-ikonet viser en video af Marvin, der magisk finder det valgte kort.

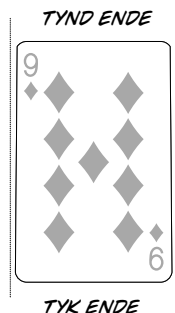
Magic-appen fra enten Apple App store eller Google Play store og tryk på

TRIK MED MIRACLE MAGIC-KORT

Miracle Magic-Kortene er en utrolig magisk pakke, der får dig til at ligne en mesterlig tryllekunstner på ingen tid overhovedet! Denne unikke magiske rekvisit indeholder ikke en, men to meget specielle hemmeligheder. Den første hemmelighed er Wizard-princippet, som giver dig en hemmelig fordel inden for magi der udføres tæt på. På ingen tid vil du være i stand til at manipulere spillekort som en dygtig tryllekunstner og endda blande esser til toppen af stakken på et øjeblik! Den anden hemmelighed er en række specialdesignede markeringer på bagsiden af hvert spillekort, som kan skabe fantastiske magiske præstationer, der ville være umulige med en almindelig pakke kort. Du ser endda ud til at være i stand til at læse folks tanker som en perfekt tankelæser!

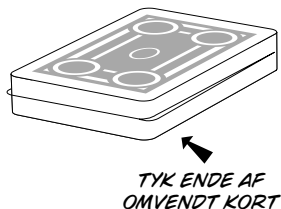
MIRACLE MAGIC-KORT 1 : WIZARD KORT

Disse meget specielle kort ser normale ud og kan uddeles til undersøgelse, men de indeholder en meget smart og subtil hemmelighed. Kortene er ikke skåret lige. Hele stakken er tilspidset i den ene ende. Disse kort kaldes undertiden Tapered, Biseauté eller Wizard Kort.



Wizard-Princippet

Hvis et kort vendes omvendt og placeres i stakken, kan det let findes, fordi dets tykke ende vil stikke lidt ud fra den tynde ende af stakken.

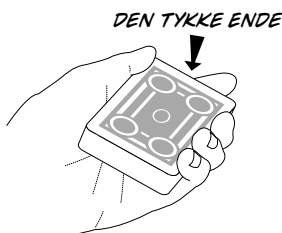


Dette omvendte kort er svært at se, men bare rolig. I næsten alle tricks du laver behøver du ikke at kigge efter det

omvendte kort. Du mærker faktisk efter det! Dette kaldes 'stripping' og vil blive forklaret senere.

'Start'-Positionen

Medmindre andet er angivet, skal du ved starten af hvert trick sørge for, at alle kortene er ens. Dette betyder alle de tynde ender i den ene ende og alle de tykke ender i den anden. Hold stakken i din venstre hånd med alle de tykke ender af kortene væk fra dig. Dette er 'start'-positionen.



At Få Valgt et Kort

Det mest almindelige tema i kortmagi er, at et kort er valgt af en frivillig, der magisk findes af en tryllekunstner. Der er mange måder at få et kort valgt af en tilskuer, men det enkleste er at sprede kortene med forsiden nedad og sige "Tag et kort!"

Båndspredningen

En mere elegant måde at få et kort valgt på er at sprede kortene med billedsiden nedad i en linje på bordet. Hold kortene med forsiden nedad i din højre hånd med

din pegefinger, der trykker på bagsiden af stakken, og din tommelfinger og resterende fingre, der holder de korte kanter. Tryk forsigtigt stakken mod bordet, og træk kortene til højre, hvilket skaber en pæn spredning af kort. Du kan nu give en tilskuer lov til at vælge et kort.



Ved at øge eller formindske det tryk, der påføres stakken, kan du variere størrelsen på spredningen.

Vend det Valgte Kort

Når kortet er valgt, skal du vende det, før det returneres til stakken. For at gøre dette skal du dreje stakken ende-over-ende, mens tilskueren ser på det valgte kort.

Ingen skal bemærke, at du vender stakken, så gør ikke opmærksom på dig selv ved at prøve at være 'lusket'.

Display-vingningen

En meget subtil måde at vende stakken hemmeligt på er at vise kortenes ansigter, inden det valgte kort kan returneres.

Hold kortene med billedsiden nedad, og vælg et kort, drej derefter stakken ende-over-ende, og vis ansigterne for at bevise, at hvert kort er forskelligt. Dette vil berolige tilskuerne, at det valgte kort var et frit valg (og vil også i hemmelighed

vende stakken). At vende stakken med forsiden nedad igen (denne gang ved at dreje dem sidelæns) vil færdiggøre flytningen og tillade, at det valgte kort lægges ind, klar til let at blive fundet senere.

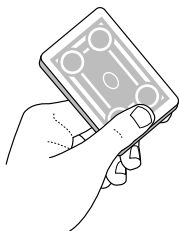
Riffel-Vendingen

Her er en anden smart metode til i hemmelighed at vende stakken, mens det ser ud til at du uskyldigt viser kortene. Få et kort valgt, og når det lægges tilbage, skal du tage stakken mellem tommelfingeren og fingrene på højre hånd og dreje det mod ansigtet. Du kan derefter lade kortene falde et ad gangen fra højre til venstre, når det valgte kort skubbes tilbage i stakken.

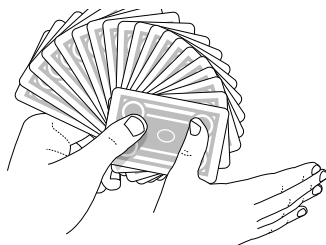
Ved at trykke bag på stakken med højre pegefinger vil kortene blidt springe fra din højre tommelfinger. Dette kaldes at rifle stakken.

Omvendingsviften

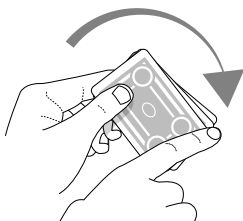
Dette er en virkelig smart måde at få valgt et kort og vende stakken automatisk. Det ser også rigtig magisk ud! Hold stakken med forsiden nedad i din venstre hånd, klemte mellem tommelfingeren og pegefingeren.



Med højre tommelfinger trækker du kortene i en buet bevægelse fra øverste venstre hjørne rundt til nederst til venstre.



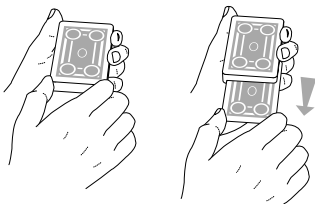
Denne handling skal udføres i en fejende, bevægelse med uret, så kortene bliver en vifte. Få et kort valgt, når det først er taget fra stakken, skal du lukke viften fra venstre mod højre i samme retning med uret.



Denne imponerende viftebevægelse vil ikke bare få dig til at ligne en kortmester, den vender også stakken automatisk, klar til at det valgte kort returneres.

At 'Strippe' Kortene

Når et kort er valgt og returneret til stakken, er det nu op til dig at 'magisk' finde kortet. Hold stakken i startpositionen. Hold forsigtigt bunden af stakken langs kanten med højre pegefinger og tommelfinger.



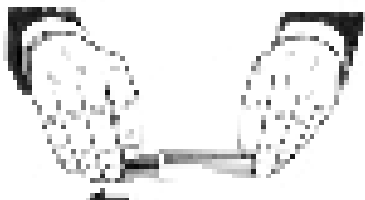
Træk din højre pegefinger og tommelfinger nedad, så det omvendte kort 'stripper' ud af stakken. Placer det afslapped oven på stakken.

Dette kan være vanskeligt i starten, men på ingen tid vil du være i stand til at 'strippe' et eller flere omvendte kort hver gang.

At 'Strippe' kortene på bordet

Denne variation af at 'strippe' omvendte kort er fremragende, hvis du optræder ved et kortbord, da det ser ud som om du deler stakken.

Placer stakken på bordet, og tag forsigtigt fat i kanterne på stakken med begge hænder og træk dine hænder fra hinanden. Anbring straks det/de omvendte kort oven på stakken.



At blande de Magiske Wizard Kort

Hvert kort i stakken skal vende den samme vej (dvs. alle de tynde ender i den ene ende). Derfor er det vigtigt, når du blander stakken, at kortene ikke ved et uheld drejes ende over ende.

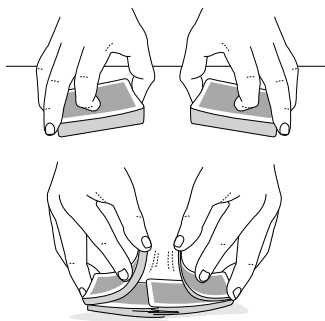
Heldigvis vender de fleste legitime blandinger ikke kort ende over ende. Hvis du blot udfører en normal overhåndsblanding, blandes ikke tilspidsningen af kortene sammen.

Riffel-Blandingen

Hvis du vil give et indtryk af, at du er en mesterlig tryllekunstner, er det vigtigt at lære riffel-blandingen. Læg stakken på bordet sidelæns til dig selv. Tag fat i stakken med højre hånd langs dens korte ender, tag cirka halvdelen af kortene og læg dem til højre for stakken.

Det er vigtigt på dette tidspunkt ikke at vride eller dreje kortene - bare løft dem og flyt dem til højre.

Tag resten af kortene i venstre hånd, og rifl de to halvdele sammen. Selvom kortene bliver blandet sammen, vil de stadig være den samme vej rundt, med de tynde ender sammen og de tykke ender sammen.



Basal Wizard Rutine

Vis kortene til dit publikum og forklar, at du er ved at udføre en 'klassiker indenfor magi'. Båndspred kortene med billedsiden nedad på bordet, og få en tilskuere til at vælge et kort og huske det.

Når tilskueren ser på det valgte kort, skal du i hemmelighed dreje stakken ende-over-ende og derefter sprede den med forsiden nedad igen. Få kortet tilbage til de spredte kort, og giv stakken en hurtig blanding. Saml kortene og "fjern" det omvendte (valgte) kort i hemmelighed. Placer det med forsiden ned oven på stakken. Lav en magisk bevægelse over

stakken, og vend derefter det øverste kort dramatisk for at afsløre det valgte kort!

Bag din Ryg

Dette er en smart variation af den tidligere rutine. Det ser ud til at være meget sværere, men er faktisk endnu lettere! Få et kort valgt, husket og returneret til stakken nøjagtigt som før. Denne gang placerer du stakken bag din ryg efter blandingen.

Med stakken bag ryggen skal du 'strippe' det valgte kort og vise det. At finde kortet bag din ryg vil synes for dit publikum at være meget sværere. Faktisk er det lettere, fordi dit publikum ikke kan se, hvad du laver!

Bag din Ryg 2

Her er en anden måde at udføre 'Bag din ryg': Fortæl dit publikum, at som en magiker er dine fingerspidser så følsomme, at du kan identificere hvert kort ved berøring alene.

Når stakken er bag din ryg, så spørg hvilket kort der blev valgt. Når det valgte kort er navngivet, lader du som om du finder det ved berøring alene. Faktisk behøver du ikke engang at lade som om. Dette er præcis hvad du laver med den hemmelige hjælp fra dine Magiske Wizard-Kort!

Fire Esser

Inden showet skal du vende esserne og blande dem ind i stakken. Du er nu klar til at optræde.

Giv kortene til en tilskuere, og bed dem om, at blande dem (enhver standard-blanding kan bruges). Når du tager kortene, skal du placere dem på bordet

og saml dem. Fjern de fire esser i hemmelighed og læg dem oven på stakken.

Når du 'stripper' kortene, kan du spørge, om tilskueren spiller kort. Uanset hvad deres svar er, vil de blive overraskede over at se de fire esser ligger oven på stakken, efter at den blev blandet!

Perfekt Pokerhånd

I stedet for at bruge de fire esser som i det foregående trick, kan du prøve at bruge Spar ti, knægt, dronning, konge og es. Dette vil imponere kortspillere, da blanding af en 'perfekt pokerhånd' til toppen af stakken er en færdighed, som mange pokerspillere ville misunde!

Alle Hjerterne

Inden showet skal du vende alle hjerterne og returnere dem til stakken. Du er nu klar til at optræde.

Giv stakken til en tilskuer for at blande, inden du i hemmelighed 'stripper' hjerterne op til toppen af stakken. Bare rolig, hvis du ikke kan 'strippe' alle hjerter på én gang. Placer hjerterne, du fik, oven på stakken, og gentag 'stripping'-handlingen, indtil alle hjerterne er fundet.

Fortæl dit publikum, at du altid har syntes at tallet 13 var heldigt, og læg derefter de 13 bedste kort med billedsiden nedad på bordet. Vend dem til sidst for at afsløre, at tilskueren har blandet alle hjerterne op til toppen af stakken!

Mystiske Hjerter

Som i det forrige trick vendes alle hjerter i hemmelighed og placeres tilbage i stakken.

Giv stakken ud for at blive blandet, inden du i hemmelighed 'stripper' hjerterne til

toppen. Uden at vise ansigterne på kortene, skal du fordele de 13 øverste kort med billedsiden nedad på bordet. Bed en tilskuer om at vælge et af kortene på bordet, se på det og lægge det i lommen. For at finde ud af, hvilket kort tilskuerne valgte, skal du samle de resterende hjertes op og se, hvilket kort der mangler.

Mystiske Hjerter (finale)

Som et fremragende klimaks til 'Mystiske Hjerter' kan du placere de 12 resterende hjerter oven på stakken og bede om, at den blandes igen. Fordi kortene stadig er vendt, kan du utroligt nok producere de andre hjerter som ved magi!

De Fire Indbrudstye

Tag de fire knægte ud, og læg dem med forsiden op på bordet, og forklar, at hver knægt repræsenterer en indbrudstyv. Læg stakken med forsiden ned på bordet og sig den repræsenterer en blok lejligheder.

Tag hjerteknægt op og skub den med forsiden ned i stakken nær bunden og sig "Den første indbrudstyv trådte ind i bygningen på første sal".



Tag klørknægt op og skub den med forsiden ned i stakken, lidt højere, og sig "Den anden indbrudstyv trådte ind i bygningen på anden sal".

Gentag processen med de sidste to knægte, der hver kommer ind i 'bygningen' på et højere niveau end det sidste, indtil alle fire knægte er forsvundet i stakken.

"Pludselig satte en af indbrudstvene alarmen i gang. De går i panik!"

Giv stakken til en tilskuer, og bed dem om, at blande kortene for at repræsentere indbrudstvyenes panik. Tag så stakken tilbage og 'strip' i hemmelighed de fire knægte til toppen af stakken.

"Heldigvis fandt en af knægtene en nødudgang og de kom ud."

Deal dramatisk de fire knægte med billedsiden opad på bordet. For at sikre, at dette trick fungerer hver gang, skal du bare sørge for, at knækkene vendes, når de placeres i 'bygningen'.

Dette er et klassisk trick, der normalt udføres med en rigtig pakke kort. Ved hjælp af de magiske Wizard Kort vil du dog endda kunne narre tilskuere, der kender det originale trick!

Clairvoyant Syn

Få et kort valgt og returneret til stakken mens du sikrer at det er vendt. Mens du blander kortene skal du 'strippe' det valgte kort til bunden.

Forklar overfor dit publikum, at du vil opdage navnet på det valgte kort ved hjælp af dit sind. Bring stakken mod din pande, og se, mens du gør det, det nederste (valgte) kort. Anbring stakken mod hovedet, og luk øjnene, som om du er koncentreret. Det eneste, der er tilbage, er at navngive det valgte kort på en dramatisk 'tankelæser'-måde. Glimt af det valgte kort er så subtilt, at dette trick kan gentages – eller, hvis du foretrækker det, efterfølges af 'Clairvoyant Syn (version to)'.

Clairvoyant Syn 2

Denne gang, i stedet for at se det nederste (valgte) kort, mens du bringer det til din pande, skal du tilbyde at placere stakken i æsken, så der tilsyneladende er ingen måde, du kan snyde på. Når du placerer stakken i æsken, har du masser af tid til at tage et snigende blik på bundkortet.

En 'Ikke Særlig God' Blanding

Inden showet skal du vende alle ruderne om og blande dem tilbage i stakken. Du er nu klar til at begynde.

Giv kortene ud for at blive blandet og forklar, at du til dit næste trick kræver, at de blandes grundigt. Når kortene returneres, og ruderne hemmeligt 'strippet' til toppen, bliver din tilskuer forvirret og moret sig over, hvordan han eller hun kunne have blandet kortene så dårligt!

En 'Ikke Særlig God' Blanding 2

Lige efter den sidste effekt skal du placere de 13 ruderkort tilbage i stakken (og i hemmelighed sikre, at de stadig er vendt). Bed den frivillige om at blande stakken igen og blande kortene grundigt.

Efter at have 'strippet' ruderne tilbage til toppen af stakken, skal du uddele de øverste 7 eller 8 kort (denne gang med billedsiden nedad). Bed om, at disse kort blandes igen. Få derefter et af den valgt. Utroligt kan du meddele, hvilken kulør det er - Ruder!

Røde og Sorte

Før showet skal du vende alle de røde kort. Nu er du klar til at begynde.

Vis alle kortene, der skal blandes godt. Du kan endda aflevere stakken til en tilskuer for at få dem blandet. Når dette er gjort, skal du 'strippe' alle de røde kort under foregivelse af at dele stakken i to halvdele. Dit publikum vil blive forbøffet over, at du på en eller anden måde har skilt de røde kort fra de sorte på et øjeblik!

Røde og Sorte Bag Din Ryg

Med stakken opsat som i starten af det forrige trick, skal du vise at alle kortene er forskellige og godt blandede. Tag dem nu bag din ryg. 'Strip' hemmeligt alle de omvendte røde kort, og læg dem øverst på stakken. Bed derefter en tilskuer om at vælge enten 'rød' eller 'sort'.

Hvis tilskueren vælger rød, skal du tage et kort fra toppen af stakken og deale det med forsiden op på bordet. Hvis tilskueren vælger sort, skal du tage et kort fra bunden af stakken og deale det med forsiden op på bordet.

Du kan nu gentage dette igen og igen og tilsyneladende bevise, at du ved hvilken farve et kort har - selv bag din ryg!

Lige og Ulige

En god variation til det forrige trick kan opnås ved at opdele stakken i ulige og lige kort i stedet for sort og rød. Hvis tilskueren nu siger "ulige", kan du frembringe et ulige kort (fra toppen af stakken), og hvis tilskueren siger "lige", kan du frembringe et lige kort (fra bunden af stakken).

Når man opdeler en pakke i lige og ulige, skal Knægte og Konger klassificeres som ulige, og Damer skal klassificeres som lige.

Lige og Ulige 2

Fortsæt lige fra det forrige trick og sig: "For at gøre tingene virkelig vanskelige tager jeg denne gang to kort ud fra bag min ryg. Vil du have, at det samlede antal af de to kort er ulige eller lige?"

Hvis tilskueren siger "lige", kan du enten tage begge kort fra toppen af stakken eller begge kort fra bunden af stakken. Dette vil sikre, at det samlede antal af de to kort er et lige antal.

Hvis tilskueren siger "ulige", skal du tage et kort fra toppen og et kort fra bunden af stakken. Dette vil sikre, at det samlede antal af de to kort er et ulige tal.

Mesterlig Magiker

De fleste tryllekunstnere kan udføre et korttrick, hvor et kort vælges og blandes i stakken. Fordi du er en Mesterlig Magiker, kan du udføre det samme trick med ikke et, ikke to, ikke tre, men FIRE kort ad gangen!

Lad fire tilskuere hver vælge et kort og huske det. Derefter skal kortene returneres og sikres at de alle vendes i stakken. Giv kortene en god blanding. Nu, en ad gangen, "strippes" hvert valgte kort ud af stakken.

Kort på Hovedet

Få et kort valgt, husket og returneret til stakken (sørg for at det er vendt). Tag nu kortene bag ryggen. Fjern det valgte kort bag ryggen i hemmelighed, og vend det med forsiden opad, inden du sætter det ind i midten af stakken igen.

Lad som om, at tricket ikke fungerer, og at du ikke kan finde det valgte kort. I stedet skal du sprede kortene med forsiden opad på bordet og virke overrasket over

at finde et kort på hovedet. Vend dette kort for at afsløre tilskuerens valgte kort!

Utrolig E.S.P.

nden showet skal du huske rækkefølgen på de fem kort, derefter vende dem om og placere dem i den øverste halvdel af stakken. Du er nu klar til at begynde.

Giv stakken til en tilskuer, og bed om, at kortene blandes. De omvendte kort er i den ene halvdel af stakken, så en riffel-blanding blander dem længere ind i midten, men ændrer ikke deres rækkefølge.

Spørg dit publikum, hvis de tror på tankelæsning. Fjern de omvendte kort på en afslappet måde, læg dem oven på stakken, og læg derefter stakken på bordet.

Du kan nu prøve et eksperiment i ESP: Extra Sensory Perception. Med ryggen vendt, bedes en tilskuer om at tage det øverste kort i stakken og se på den. Du skal nu lade som om du forsøger at læse tilskuerens tanker og derefter navngive det øverste kort - hvilket vil være det første omvendte kort på listen, du husker.

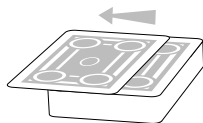
Når dette er gjort, kan du fortsætte med at navngive resten af de omvendte kort på en lignende måde.

Det Signerede Kort

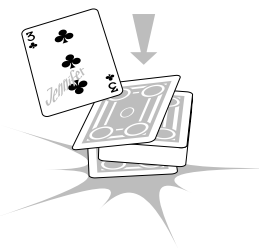
At få et valgt kort underskrevet af en tilskuer er en nem måde at tilføje spænding til et kortspil. Folk er ikke vant til at skrive på kort, så nyheden tilføjer et smil til næsten ethvert trick.

Få et kort valgt og underskrevet med en sprittusch, og sørg derefter for, at det vendes, når det lægges tilbage i stakken. 'Strip' hemmeligt det valgte kort til top-

pen. Skub det øverste (valgte) kort lidt til den ene side, og hold stakken vandret omkring en fod over bordet.



Hvis du taber stakken, vender det forskudte øverste kort automatisk med forsiden opad, når stakken falder, hvilket giver indtryk af, at det valgte kort er sprunget ud af stakken.



Hvis du stadig er bekymret for at lave mærker på dine Magiske Wizard-Kort, er det muligt at bruge en 'Dry Wipe Marker'. Når blækket er tørt, kan det tørres af, så du er klar til din næste forestilling. Test selvfølgelig tuschen først for at sikre, at den kan tørres af kortet!

Hvilken Som Helst Position

Få et kort valgt og returneret (omvendt) til stakken. Giv kortene en blanding, inden du tager dem bag din ryg og i det skjulte 'stripper' det valgte kort til toppen. Bed nu en tilskuer om et tal mellem 5 og 20. Når tilskueren siger et nummer, skal du begynde at tage kort fra bunden af stakken, et ad gangen, og læg dem med forsiden opad på bordet. Når du har nået det valgte nummer, skal du tage det øverste kort og placere det på bordet. Dit publikum vil blive forbløffet over, at det valgte kort magisk var på det rigtige sted!

Hvilken Som Helst Position 2

I denne effekt vises det valgte kort på det rigtige sted i stakken uden at tage kortene bag din ryg! Få et kort valgt, husket og returneret til stakken for at sikre, at det bliver vendt.

Bland stakken godt og fjern derefter det valgte kort i hemmelighed og læg det oven på stakken. Hold stakken med forsiden nedad, bed en tilskuer om at vælge et nummer mellem 5 og 20.

Når nummeret er givet, skal du forklare, at du ønsker, at tilskuerne skal deale det antal kort på bordet. Som du siger dette, demonstrer ved at dele det antal kort med forsiden nedad på bordet fra toppen af stakken.

Efter din hurtige demonstration skal du samle kortbunken op fra bordet og placere dem tilbage øverst på stakken. På grund af din demonstration har du automatisk placeret det valgte kort i den rigtige position!

Giv stakken til tilskueren med forsiden nedad. Bed ham om at dele kortene ud, og vende det sidste kort. Det vil være det valgte kort.

Venner Finder Sammen

For at få tre valgte kort til at vises sammen i midten af stakken skal du følge denne procedure. Få tre kort valgt og noteret af forskellige tilskuere, og returner dem derefter til stakken (sørg for at de alle er vendt). 'Strip' de tre kort i hemmelighed og læg dem ovenpå under dække af at blande stakken. Bed derefter en tilskuer om at 'cutte kortene'.

Ved at cutte stakken placeres de tre valgte kort automatisk alle sammen i midten af stakken.

Kongens Møde

En meget nobel variation af den tidligere effekt er at vise de fire konger og placere dem i forskellige dele af stakken (sørg for at de alle er vendt). Giv kortene til en tilskuer for at blande og tag dem derefter tilbage, og hemmeligt 'stripes' kongerne til toppen af stakken.

Fortæl en historie om, hvordan Kongerne af Stakken Pack har et kongeligt møde hvert år, hvor de diskuterer vigtige forhold. Cut derefter kortene og spred dem ud med forsiden opad på bordet. De fire konger ses på deres møde, alle sammen i midten af flokken. En subtil, men forbløffende effekt!

Kortfiskeri

Selvom 'mindre normalt er mere' i magi, er det nogle gange godt at prøve noget, der virkelig er 'stort'! Med denne effekt kan du finde så mange tilskuerkort, som du vil. Jo flere jo bedre!

Til dette trick skal du have en lille pose (en papirpose er ideel). Vis at posen er tom, og læg den på bordet. Hav nu så mange kort valgt af så mange tilskuere, som du vil. Alt du skal gøre er at sikre, at alle kortene vendes, når de lægges tilbage i stakken.

Læg nu stakken i posen, og fortæl dit publikum, at du vil finde de valgte kort et ad gangen. Vis dine hænder, at de er tomme og række ned i posen, og træk hver tilskueres kort ud ved blot at føle efter de omvendte kort.

Vending Uden Berøring

I årenes løb har tryllekunstnere været på udkig efter måder at vende det valgte kort uden at skulle 'vende stakken'. Denne smarte metode er en af de bedste.

Spred stakken, og få valgt og noteret et kort. Bed nu den frivillige om at videregive kortet til en anden tilskuer, og sørg for at du ikke ser ansigtet på det. Når den anden tilskuer har modtaget kortet, skal han eller hun placere det tilbage i stakken. Kortet vendes automatisk! Dette skyldes, at når kortet sendes fra en tilskuer til en anden, drejes kortet til ende over ende.



Hvis du bemærker, at det valgte kort ikke er vendt som det bliver sendt fra en tilskuer til en anden, skal du ikke gå i panik! Vend tilfældigt stakken som du ville gøre det i et andet trick.

Vending Uden Berøring 2

I stedet for kun at have valgt et kort, skal de to tilskuere vælge et kort hver. På denne måde kan de derefter bytte de to kort, inden de lægges tilbage i stakken. Hvis det at sende et kort fra tilskuer til tilskuer fungerer - så vil to også!

Tryllekunstnerens Lomme-tørklæde

Denne fine effekt er ikke kun let at lave, men ser også virkelig magisk ud! Sammen med dine kort skal du have et lille silketørklæde. Få et kort valgt af en tilskuer, noteret og returneret til stakken. Mens du holder kortene i din venstre hånd, lægges lomme-tørklædet over stakken og gennem tørklædet mærker du efter det omvendte (valgte) kort.

Fori silketørklædet er så fint, vil du finde det let at 'strippe' det valgte kort fra stakken.



Tryllekunstnerens Lomme-tørklæde 2

I stedet for at holde stakken i din venstre hånd skal du lægge den i et glas og lægge lomme-tørklædet over kortene og glasset. Så længe det valgte (omvendte) kort er 'tyk ende' op, har du ingen problemer med at 'strippe' kortet ud af glasset. Meget imponerende!



Tryllekunstnerens Lomme-tørklæde 3

At trække det valgte kort fra et glas, der er dækket med et lomme-tørklæde, er en så dejlig effekt, at du måske vil prøve det ganske enkelt som et kortstunt (et imponerende stunt, der viser din dygtighed med kort) ved at producere fire (tidligere omvendte) Esser!

Kort Igennem Lomme-tørklæde

Dette er en virkelig pæn penetrations-effekt, hvor det valgte kort hopper fra midten af stakken og igennem et lomme-tørklæde. Hav et kort, vendt og placeret tilbage i stakken. Uden at blande kortene skal du placere stakken på din venstre hånd og lægge et lomme-tørklæde over den.

Ræk derefter under lomme-tørklædet og tag stakken, så lomme-tørklædet er draperet over din venstre hånd. I hemmelighed, mens begge hænder er under lomme-tørklædet, 'stripper' du det valgte kort og holder det skjult i venstre hånd.

Læg stakken oven på lomme-tørklædet i din venstre hånd, og fold derefter kanterne over, så stakken pakkes ind.

Selvfølgelig tror dit publikum, at det valgte kort stadig er inde i stakken og derfor også pakket ind i lomme-tørklædet.

Bed tilskueren om at navngive det valgte kort, og som kortet kaldes ud, skal du foregive at trække det valgte kort fra den indpakke stak (faktisk afslører du bare kortet skjult under lomme-tørklædet).

Øv dette trick flere gange, før du udfører det for at sikre, at du kan 'strippe' kortet under lomme-tørklæde i en glat bevægelse.

Det Stigende Wizard Kort

Få et kort valgt, noteret og returneret (omvendt) til stakken. Giv kortene en god blanding og 'strip' det valgte kort i hemmelighed og læg det oven på stakken.

Hold pakken i din venstre hånd, så stakken vender mod tilskueren og bagsiden af stakken er mod dig. Peg på din stak med din højre hånd og gnid forsigtigt pegefingeren langs dens øverste kant.

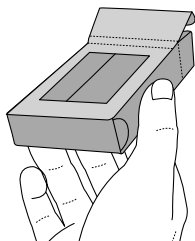
På mystisk vis stiger det valgte kort op fra stakken, som om det er tiltrukket af din finger. I hemmelighed er det, du laver, at skubbe det valgte kort op med din lillefinger.



Det Stigende Wizard Kort 2

Endnu en metode til at udføre klassikeren med stigende korteffekt. Skær et hul bag på din kortholder for at forberede dig.

Få et kort valgt, husket og returneret til stakken, før du i hemmelighed 'stripper' det ud og placerer det ovenpå. Læg stakken i kortholderen med bagsiden af kortene mod hullet. Luk ikke låget. Når du holder hullet skjult, vil du ikke have noget problem med at skubbe det (valgte) kort op med tommelfingeren gennem hullet.



Det Stigende Wizard Kort 3

Denne forbløffende stigende korteffekt er afhængig af et helt andet princip for at få sit uhyggelige resultat. Få et kort valgt, husket og returneret til stakken, og læg derefter kortene i deres æske, og sørg for, at det omvendte kort er med den 'tykke ende' nede. Luk ikke låget.

Hold nu æsken lodret og rasl den fra side til side i en kontinuerlig bevægelse. Hvis du får den korrekte rytme (dette kan tage et stykke tid), begynder det omvendte kort langsomt at stige fra æsken!

Dette skyldes, at den tykke ende af det omvendte kort rammer siderne af kassen lidt tidligere end resten af pakken og derfor langsomt skubbes opad. Prøv det!

Forsvindende Kort

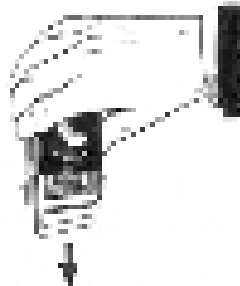
Få et kort valgt og husket af en tilskuer, inden det returneres til stakken. Læg stakken i æsken, og sørg for, at det valgte (omvendte) kort er med den 'tykke ende' nede, og luk låget.

Med kortene sikkert placeret inde i æsken, skal du bede tilskueren om at råbe navnet på det valgte kort. Når tilskueren siger navnet, skal du lade som om du er overrasket.

"Men det er umuligt, der er ikke to hjerter 2 (eller hvilket som helst kort tilskuer valgte) i pakken!"

For at bevise det skal du åbne æsken og tippe kortene ud på bordet. Hvis du klemmer siderne på æsken, som du gør æsken, som du gør dette vil det omvendte kort forblive skjult i æsken.

Tilskueren kan derefter gennemse kortene på bordet for at bekræfte, at det valgte kort virkelig ikke er i stakken.



Du vil måske føle, at æsken er for tyk til at mærke det omvendte kort. Hvis dette er tilfældet, skal du åbne æsken (så den er flad) og gnide forsigtigt på undersiden med en neglefil. Når pappet er tyndt nok, skal du samle æsken og lime den sammen igen.

Kort Kommer Til Syne Igen

Som en direkte opfølgning fra 'Forsvindende Kort' er det muligt at få det valgte kort til tilsyneladende at dukke op igen i din lomme.

For at gøre dette skal du placere æsken med det valgte kort afslappet i lommen, mens tilskuerens opmærksomhed er på kortene på bordet. Når tilskueren har bekræftet, at kortet ikke er i stakken, skal du vise, at din hånd er tom, inden du stikker den i lommen og henter det valgte kort fra æsken.

"Jeg Kalder Kortet I Ét Gæt!"

Start med alle de røde kort vendt i stakken. Vis stakken, og fortsæt med at blande den et par gange. Når du har gjort dette, skal du "strippe" alle de røde kort i hemmelighed og placere dem oven på stakken. Få et kort valgt fra den øverste halvdel af stakken. Dette vil naturligvis være et rødt kort - men tilskueren vil tro, at det er et helt tilfældigt valg.

Få nu det valgte kort returneret. Sørg for, at det er placeret i den nederste halvdel af stakken, blandt de sorte kort. Det er nu let at finde det valgte kort, fordi det er det eneste røde kort i den sorte halvdel af stakken. Se igennem kortene og noter det valgte, inden du giver stakken endnu en blanding. Du kan nu navngive det valgte kort og sprede stakken med forsiden opad på bordet for at vise, at alle kortene er forskellige.

"Jeg Kalder Kortet I To Gæt!"

I stedet for at have et kort valgt som i det forrige trick, skal du få valgt to kort - et sort og et rødt.

Alt du skal gøre er at sikre, at det valgte røde kort returneres til den sorte halvdel af stakken, og det valgte sorte kort returneres til den røde halvdel. Dette er fantastisk, når du har to tilskuere, som begge vil vælge et kort.

Faldende Kort

Dette er et rodet trick (du taber de fleste kort på gulvet), men det er også meget imponerende! Lad et kort vælges, vendes og placeres tilbage i stakken. Bland nu kortene godt.

Hold stakken højt i luften ved kanterne, så du kan mærke det omvendte kort.

Bed tilskueren om at råbe navnet på det valgte kort mod stakken pakken.

Så snart tilskueren råber navnet ud, lader du som om du bliver forskrækket og slipper stakken - men hold fast i det omvendte kort. Det vil ikke kun se sjovt ud, det vil også forvirre dit publikum!

Faldende Kort 2

En anden sjov variation på den forrige effekt er at lade som om at du nyser og 'blæse' kortene ud af din hånd - kun det valgte kort bliver tilbage. Et meget heldigt nys!

Skiftende Kort

Forberedelse: Adskil de røde kort fra de sorte kort og vend alle de røde kort. Arranger nu de to grupper igen, så hvert andet kort er et rødt kort, dvs. rødt, sort, rødt, sort osv.



Hold stakken vandret i din højre hånd mellem tommelfinger og fingre, med din højre pegefinger, der trykker mod bagsiden af kortene.



Hold din venstre hånd et par centimeter foran og under pakken, og med højre tommelfinger skubber du kortene ad gangen ind i din venstre hånd.



Drej nu kortene, så de vender mod din højre hånd, og gentag den svirpende handling. Utroligt nok vil alle kortene have en anden farve (hvis de alle var røde før, vil de nu være sorte)!



Hypnotiserede Skiftende Kort

Nu hvor du har lært 'Skiftende Kort', er det på tide at bruge dette i en lille rutine. Få kortene arrangeret som beskrevet i det forrige trick (rød, sort, rød, sort) og del stakken i to bunker.

Vis en bunke til dit publikum, og vis at alle kortene er røde. Tag derefter den anden halvdel af stakken op, og vis at alle disse kort er sorte (ved at svippe dem den anden vej).

Fortæl dit publikum, at du vil hypnotisere de to bunker kort, så den røde bunke vil tro, at den er sort, og den sorte bunke vil tro, at den er rød!

Efter et par magiske 'vink' med din hånd, skal du vise at de to bunker har skiftet farve ved at svippe kortene i den modsatte retning.

Forvirret? Det Bliver Du!

Gør igen stakken klar til 'Skiftende Kort' og del den i to bunker (en som umid-

delbart er rød, mens den er ser ud til at være sort).

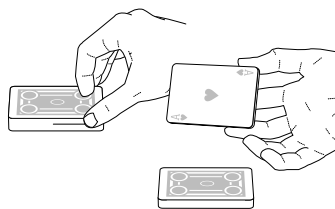
Spørg dit publikum, hvilken bunke der indeholder hvilken farve, og uanset hvad de siger, vil de altid svare forkert, da du kan ændre farven bare ved at ændre den retning, du vipper kortene på!

Efter et par 'transformationer' blandes de to halvdele sammen og kortene spredes med forsiden opad for at vise dem som 'normale'

At Cutte til et Vendt Kort

I stedet for at finde et vendt kort ved at 'strippe' det ud af stakken, kan du også cutte til kortet.

Vend Hjerter Es og placer det midt i stakken. Læg stakken på bordet med den tynde ende mod dig. Ved forsigtigt at gribe fat i den tynde ende, bør du kunne mærke det vendte kort.



Løft det vendte kort sammen med alle kortene over det. Du har magisk cuttet stakken ved Hjerter Es - et godt trick!

At Cutte til de Fire Esser

Mange kortspillere ville elske at kunne cutte til de fire esser. Desværre ville det kræve mange års øvelse at cutte til et es - endsgige alle fire! Med Magiske Wizard Kort er det dog let!

Vend de fire esser i hemmelighed, og som beskrevet i det forrige trick, cut til

hvert es en efter hinanden. Dit publikum vil blive forbløffet!

At Cutte til et Valgt Kort

Når du har bevist din dygtighed til at cutte til esserne, skal du få valgt et kort og hemmeligt vende det i stakken. Du kan nu cutte til det valgte kort!

At Cutte til det Højeste Kort

For at forberede skal du vende fem eller seks høje kort (Damer, Konger og Esser) og blande stakken, så de tilfældigt fordeles overalt. Bed en tilskuer om at blande stakken for at sikre, at kortene blandes grundigt. Tag stakken tilbage og læg den på bordet, og sørg for, at de vendte høje kort er med den tykkeste ende mod dig.

Du forklarer nu tilskueren, at du vil spille et hasardspil med dem, hvor I skiftes til at cutte stakken for at se, hvem der får det højeste kort.

Naturligvis vinder du, fordi du ved at føle på de vendte kort altid kan cutte til et højt kort.

At Cutte til et Forudsagt Kort

Du kan også bruge princippet om at cutte til vendte kort for at udføre en utrolig forudsigelseseffekt! Forbered dig ved at vende Spar Ni og placer det midt i stakken.

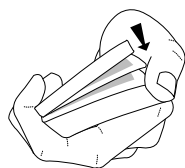
Få stakken blandet af en tilskuer. Mens dette gøres, skal du forklare, at du vil forudsige ved at skrive navnet på et spillekort på et stykke papir.

Skriv 'Spar Ni' på et stykke papir og læg det med forsiden nedad på bordet. Nu er alt, hvad der er tilbage for dig at gøre,

at 'tilfældigt' cutte kortene (selvom det, du virkelig gør, er at cutte stakken på det vendte kort). Dine tilskuere vil blive forbløffet over, at kortet, du cuttede til, fra en blandet stak, er det samme kort, som du forudsagde på papiret!

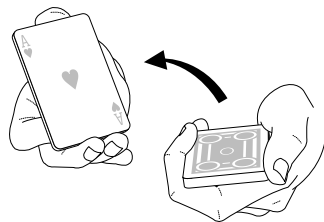
At Rifle Kort

Forbered dig ved at vende Hjerter Es og placere det nær midten af stakken. Hold stakken i din venstre hånd med den tykkere ende vendt væk fra dig mod din tommelfinger.



Riffel langsomt ned langs kanten af pakken med din venstre tommelfinger. Når du når det vendte kort, vil du føle et let 'klik'. Stop med at rifle, og du finder automatisk din tommelfinger på det vendte kort!

Cut stakken på dette tidspunkt, og vis Hjerter Es.



At Rifle Esser

I stedet for kun at vende et Es, skal du prøve at vende alle fire og distribuere dem i hele pakken. Nu vil du være i stand til at rifle ned langs kanten af stakken og finde hvert es efter et for et!

Rifle Tvang

At 'tvinge' et kort er, når tryllekunstneren får en tilskuere til at vælge et specifikt kort. Dette kan gøres ved at rifle til vendt kort og bede tilskueren om at sige "stop".

Hvis du timer dette korrekt, vil tilskueren sige "stop" omtrent på samme tid som din tommelfinger når det vendte kort. Dette er en meget vildledende måde at tvinge et kort på.

Rifle Tilfældighed

Dette er et godt trick for to tilskuere. Få den første tilskuer til at vælge et kort ved at sprede dem og vælge et. Når den første tilskuer har husket kortet, skal det tilbage (vendt) i stakken og stakken blandes.

Ret nu din opmærksomhed mod den anden tilskuer, og spørg, om han eller hun tror på tilfældigheder.

Udfør 'Rifle Tvang' (som beskrevet i det forrige trick), og sørg for, at den anden tilskuer vælger det vendte kort (det første tilskuerkort).

Lad dem huske kortet og lægge det tilbage i stakken, og bed derefter begge tilskuere om at sige navnet på det valgte kort sammen.

De vil blive forbløffet over at opdage, at de begge valgte det samme kort!

Rifle Tælling

Inden showet skal du vende det 25. kort fra toppen af stakken. Du er nu klar til at begynde.

Fortæl dit publikum, at du har øvet så meget, at du rent faktisk kan tælle, hvor mange kort du har i hver hånd, bare ved at mærke deres vægt.

For at bevise dette skal du rifle kortene på en afslappet måde og løfte den øverste halvdel af stakken (faktisk de øverste 25 kort, da du i hemmelighed stoppede med at rifle på det vendte kort).

Lad som om du vejer de to halvdele af stakken i dine hænder og meddel at der er nøjagtigt 25 kort i din højre hånd og 27 kort i din venstre.

Det eneste, der er tilbage, er at uddele de to halvdele til verifikation og bukke for publikum!

Rifle Tælling 2

Denne version af 'Rifle Tælling' kræver lidt øvelse, men er et meget imponerende kortstunt. Forbered dig ved at vende det 5., 10., 15., 20., 25., 30., 35., 40., 45. og 50. kort i stakken.

For at optræde skal du fortælle dit publikum, at du efter flere års træning kan cutte til et hvilket som helst antal kort, du kan lide. For at bevise dette skal du bede en tilskuer om at kalde et hvilket som helst nummer fra et til tooghalvtreds.

Når du hører tilskuerens nummer, kan du rifle med ad kortene (mærke de vendte kort) for at finde det rigtige nummer. For eksempel, hvis tilskuerens nummer var 20, skal du rifle ned i pakken og føle på det fjerde vendte kort. Dette bliver automatisk det 20. kort. Hvis tilskuerens nummer er 30, skal du rifle ned i stakken og føle det sjette vendte kort. Dette bliver automatisk det 30. kort.

Hvis tilskueren vælger et nummer, der ikke matcher et omvendt kort, skal du rifle ned til det nærmeste omvendte kort og derefter forsigtigt rifle de sidste par kort af, indtil du når det valgte nummer.

For eksempel, hvis tilskueren vælger 42, skal du rifle til det ottende omvendte kort (40) og derefter forsigtigt rifle to yderligere kort ud, indtil du når 42.

Med øvelse vil du være i stand til at rifle og cutte stakken til ethvert nummer, som publikum foreslår inden for få sekunder!

Rifle Tælling 3

Hvis du har gjort dig besværet med at øve den tidligere effekt, ville det være klogt at lære et andet trick baseret på det samme princip. Denne variation kan godt blive dit yndlings trick med Magiske Wizard Kort!

Forbered dig ved at sortere stakken, så hvert kort er i orden (Es til Hjerterkongen, efterfulgt af Es til Klør Konge, derefter Es til Ruder Konge og til sidst Es til Spar Konge. Dernæst vendes alle esser og alle syvere.

Du er nu klar til at cutte til ethvert kort, der kaldes. På nøjagtig samme måde som du kunne cutte til et hvilket som helst nummer i det forrige trick, kan du nu cutte til ethvert kort!

For eksempel, hvis en tilskuer kalder på Hjerter Ni, skal du rifle igennem stakken, indtil du når den omvendte Hjerter Syv og derefter forsigtigt rifle to kort mere ud, indtil du når den ønskede Nier.

Hvis en tilskuer kalder på Klør To, skal du rifle gennem stakken, indtil du når det omvendte Klør Es, og derefter forsigtigt rifle et kort mere ud for at nå den ønskede toer.

Som med det sidste trick vil dette kræve lidt øvelse. Det er dog det værd, da effekten af at cutte til ethvert kort er fantastisk!

Wizard Dobbelt Løft

Det dobbelte løft er en fantastisk bevægelse, som gør det muligt at vise de to øverste kort i en stak som et. Anvendelserne af denne tryllekunst er uendelige, men dens vigtigste funktion er at ændre et kort til et andet.

Med Wizard-princippet behøver du ikke bekymre dig om at prøve at samle de to øverste kort op 'som et', fordi de tilspidserde kort gør det automatisk!

Vend to kort og læg dem oven på stakken. Hold stakken i din venstre hånd, 'strip' de to kort fra stakken, og hold dem sammen i din højre hånd.



Læg de to kort tilbage oven på stakken, og del derefter det øverste (enkelt) kort med forsiden ned på bordet. Foretag en magisk gestus over kortet, og vend det med forsiden opad.

For dit publikum ser det ud som om du har vist et kort og lagt det på bordet og derefter ændret det til et andet. Øv denne serie af bevægelser, indtil de flyder helt naturligt.

Wizard Dobbelt Løft Dobbelt Bluff

Forberedelse: Bland kortene godt og vend det øverste kort om. Du er så klar til at begynde.

Vis kortene for at vise, at de er blandet sammen. Få nu et valgt, husket og returneret til stakken (sørg for at den er vendt). 'Strip' det valgte kort ud af

stakken i hemmelighed, og læg det oven på det allerede vendte topkort.

Forklar, at du vil få det valgte kort til at stige til toppen af stakken. Udfør et Wizard dobbelt løft med de to øverste vendte kort, og vis det anden øverste kort (som om det var det øverste kort).

Lad som om du er skuffet, når tilskueren fortæller dig, at det ikke er det rigtige kort, og placer de to kort som et, oven på stakken. Del det øverste (valgte) kort ud med billedsiden nedad på bordet.

Efter en magisk bevægelse over kortet, skal du vende det dramatisk for at vise, at det er forvandlet til det valgte kort!

Hvem Har Dit Kort?

Bed to tilskuere om at vælge et kort hver og huske det, inden det lægges tilbage i stakken. Sørg for, at begge kort vendes.

Giv stakken en god blanding, og 'strip' derefter begge kort til toppen af stakken i processen med at samle kortene. Du skal nu udføre en Wizard dobbelt løft som beskrevet i det foregående afsnit. 'Strip' de to øverste kort og vis dem som et. Kortet, der vises, genkendes af en af tilskuerne som hans valgte kort.

Når du spørger, hvem kortet tilhører, skal du lægge de to kort oven på stakken og dele det øverste ud (enkelt kort). Læg det med forsiden ned på bordet.

Bed tilskueren, der genkendte kortet, om at lægge hånden over kortet med forsiden nedad på bordet. Alle vil antage, at dette er det samme kort, som de lige så for et sekund siden. Du skal nu have et vendt kort oven på stakken. Ignorer dette et sekund, og vend stakken på hovedet for at vise det nederste kort til den anden tilskuer.

Den anden tilskuer vil sige, at det nederste kort er forkert, fordi det ikke er det valgte kort. Virk overrasket over, at kortet ikke er korrekt, og spørg, om du kan få endnu et forsøg til at finde den anden tilskuers kort.

Med stakken med forsiden opad i venstre hånd skal du skubbe den nederste halvdel af kortene ud med højre hånd.



Drej den nederste halvdel ende over ende (så kortene nu vender nedad) og placer dem oven på stakken.



Strip nu kortene. Du skal mærke den nederste halvdel af stakken sammen med det øverste kort, da disse alle er vendte kort.



Vend de omvendte kort med forsiden opad, og læg dem oven på stakken. Du har nu automatisk placeret det omvendte kort i midten med forsiden opad i en stak med forsiden nedad!



Spred kortene dramatisk med forsiden opad på bordet for at afsløre det ene kort med forsiden ned i midten af spredningen. Faktisk er dette ikke den anden tilskuers kort - det er den første tilskuers kort igen! Bed den første tilskuer om at løfte det for at se på det kort, de har haft.

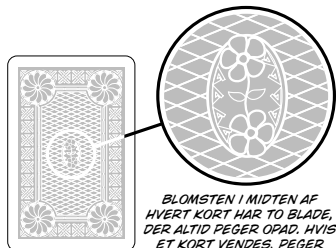
Utroligt nok er det ændret til den anden tilskuers kort!

ENVEJS BAGSIDEDESIGN

Marvin's Magic-kort har også den anden hemmelighed, der giver dig mulighed for at finde omvendte kort uden at røre ved dem!

Envejs Designet På Bagside

Hvis du ser på bagsiden på et hvilket som helst kort, vil du bemærke, at det ikke er helt symmetrisk. Det betyder, at du kan se, om et kort er vendt i stakken, bare ved at se på det! Illustrationen nedenfor forklarer hvor man skal kigge. Bemærk, at de to blade på blomsten peger i en retning.



BLOMSTEN I MIDTEN AF HVERT KORT HAR TO BLADE, DER ALTID PEGER OPAD. HVIS ET KORT VENDES, PEGER BLADENE NEDAD!

Hvis et kort drejes ende over ende, vil bagsidedesignet (de to blade) naturligvis vende den anden vej. På grund af denne subtile ændring er det altid muligt at finde et omvendt kort ved at sprede stakken og se efter kortet som vender den forkerte vej.

Find Damen

Dette lille trick viser dig, hvordan 'Envejs Principet' kan bruges. Tag Klør To og Tre ud og Hjerterdame. Placer dem med forsiden opad på bordet.

Vis de tre kort, og vend dem derefter med forsiden nedad, og vend hemmeligt Damen i processen. Du kan nu med det samme se, hvilket kort der er dronningen, fordi bagsidedesignet vender i modsat retning af de to andre kort.

Vend ryggen til og bed en tilskuer om at blande kortene på bordet. Når du vender dig tilbage, er alt hvad du skal gøre, at kigge efter det ulige design. Dette kort vil være Damen.

Find Damen 2

Hvis du vil gøre tricket mere forbløffende, skal du forsegle kortene inde i konvolutter, så ingen kan se dem!

Lad de tre kort blandes og placeres på bordet med forsiden nedad. Bemærk den omvendte Dame (ved at se på bagsidedesignet) og bed derefter en tilskuer om at placere kortene i tre konvolutter. Giv tilskuerne hver en konvolut ad gangen, og når tilskuerne tager Damen, skal du i hemmelighed markere den tilsvarende konvolut med din negl.

Du vil nu være i stand til at holde styr på Damen, selvom alle kortene er skjult! Dit publikum vil aldrig have mistanke om, at du markerer konvolutterne, da de mener,

at du ikke ved, hvilket kort der er i hvilken konvolut!

Hvilke To?

Dette trick følger ganske fint efter de tidligere effekter, fordi det bruger den samme metode, men ser ud til at være en anden effekt.

Bed en tilskuer om at tage tre tilfældige spillekort ud og placere dem med forsiden opad i en linje på bordet. Du skal nu huske de tre kort, og hvor de er i køen. Vend kortene med forsiden nedad, og mens du gør det, sørger du for at det tredje kort til højre er omvendt. Vend ryggen til og bed tilskuerne om at bytte to kort. Når du vender dig om igen, vil der være tre mulige resultater:

1. Det omvendte kort vil være i samme position. Derfor kan du udlede, at det første og det andet kort er blevet byttet.
2. Det omvendte kort er nu i position Et. Derfor kan du udlede, at det første og tredje kort er blevet byttet.
3. Det omvendte kort er nu i position To. Derfor kan du udlede, at det andet og tredje kort er blevet byttet.

Ved at vide, hvilke kort der blev byttet, er det en simpel proces at finde ud af, hvilke kort der nu er på hvilket sted. Hold hånden over kortene med forsiden nedad og foregiv at mærke, hvilket kort der er hvilket. Kald dem dramatisk, inden du vender dem om.

Løgnhals!

En subtil brug af Envejs bagsidedesignet er at bruge et omvendt kort som et 'nøglekort'. Et 'nøglekort' er ethvert kort, som kun er kendt af tryllekunstneren og bruges i et trick til at finde et valgt kort.

Forberedelse: Vend Spar Es.

Spred kortene med forsiden nedad på bordet og bed en tilskuer om at tage et. Når dette er gjort, skal du kontrollere, at kortet, som tilskueren tager, ikke er dit tidligere omvendte kort. For at gøre dette skal du se på designet på bagsiden af det øverste kort og sørge for, at det vender på samme måde som det valgte korts design.

Hvis tilskueren vælger det omvendte kort (en chance ud af tooghalvtreds), kan du med det samme afsløre, at tilskueren valgte Spar Es. Et utroligt mirakel!

Hvis tilskueren ikke vælger 'nøglekortet', skal du samle resten af kortene op og samle dem. Lad tilskueren notere det valgte kort og huske det.

Cut stakken vet det omvendte kort, og bed tilskueren om at lægge det valgte kort tilbage i stakken. Du behøver ikke vende dette kort. Giv derefter stakken til tilskueren.

"Jeg vil nu vende ryggen til. Hvad jeg gerne vil have, at du gør, er at deale kortene med forsiden opad på bordet og navngive hvert kort, mens du gør det. Når du ankommer til dit kort - skal du lyve! Du skal sige navnet på et andet kort.

Jeg vil prøve at opdage, hvornår du lyver og derved hvilket kort du har valgt."

Vend ryggen til, og lad din tilskuer begynde at deale og navngive kortene. Alt du skal gøre er at vente på Spar Es. Det næste kort bliver tilskuerens! Så snart tilskuer siger det næste kort råber du "Lognhals!"

Dealeren Ved Det

Få et kort valgt og vendt tilbage i stakken, inden du giver kortene til en tilskuer for at blande.

Når alle er tilfredse med, at det valgte kort er 'helt forsvundet', skal du tage stakken tilbage og begynde at dele kortene ud et ad gangen med billedsiden nedad på bordet.

Selvfølgelig er du i stand til at finde det valgte kort ved at kigge efter det omvendte bagsidedesign. Når du når det valgte kort, skal du stoppe med at dele ud og bede tilskueren om at kalde deres kort. Vend derefter det øverste kort på bordet. Ingen vil nogensinde være i stand til at gætte, hvordan du vidste, hvad det valgte kort var, eller hvordan du vidste, hvor det ville være i en blandet stak kort!

Dealeren Ved Det 2

Dette er næsten identisk med det forrige trick, men i stedet for at du dealer kortene - får du tilskueren til at deale.

Når kortene er blandet, bedes tilskueren om at deale dem et ad gangen på bordet. Mens dette gøres, skal du holde tilskuerens håndled som om du mærker hans eller hendes puls.

"Ved at mærke din puls vil jeg være i stand til at fortælle, hvornår du dealer det valgte kort!"

Hvad du virkelig gør, er at lede efter det omvendte bagsidedesign, men dit publikum vil tro, at du på en eller anden måde kan finde det valgte kort ved hjælp din frivilliges hjerteslag.

nvejssuckeren

En 'sucker-effekt' i magi er, når tilskueren mener, at han eller hun har luret trylle-

kunstneren. Faktisk er det tryllekunstneren der ler sidst! Dette næste trick er en rigtig god 'sucker-effekt'. Før forestillingen skal du sikre dig, at alle 'envejs' markeringer i din stak vender samme veje rundt. Få et kort valgt og fremhæv det faktum, at du ikke har nogen idé om, hvilket kort det er.

Vend hovedet væk fra tilskueren, eller dæk endda øjnene, så alle er opmærksomme på, at du ikke ved, hvilket kort der er valgt. Vend stakken hemmeligt (som beskrevet tidligere), og få det valgte kort lagt tilbage. Du kan derefter give stakken til en tilskuer som kan blande den.

Tag stakken tilbage og fortæl alle, at du vil finde det valgte kort. Begynd at deale kortene med billedsiden opad på bordet og se i hemmelighed på bagsiden, mens du dealer. Når du finder det valgte kort (det omvendte), skal du bemærke hvilket kort det er, men sig ikke noget. I stedet skal du fortsætte med at deale kortene med forsiden opad.

Efter tre eller fire kort mere vil dit publikum tro, at du har begået en fejl og misset det valgte kort. Det er nu, du siger, "OK, det næste kort, jeg vender om, er det valgte kort!"

Selvfølgelig vil dit publikum tro, at du mener, at du vender det næste kort, du har. I stedet finder du blot det valgte kort på bordet og vender det med forsiden nedad, hvilket viser, at du vidste, hvilket kort der var valgt hele tiden!

Eliminer!

Dette trick kan enten udføres som den ultimative tilfældighed eller en fantastisk demonstration af kortkontrol.

Få et kort valgt og returneret til stakken, og sørg for, at det vendes som i det forrige trick. Del denne gang kortene i fire bunker med forsiden nedad - men bemærk i hemmelighed hvilken bunke det omvendte kort er i.

Når alle kortene er uddelt, bevæges dine hænder over bunkerne på en mystisk måde, hvorefter du fjerner en af bunkerne der ikke indeholder det valgte kort. Saml de tre tilbageværende bunker op og gentag processen igen og igen. Hver gang elimineres flere og flere kort. Til sidst har du kun ét kort – det valgte kort!

MIRACLE MAGIC KORT 2: MARKEREDE KORT

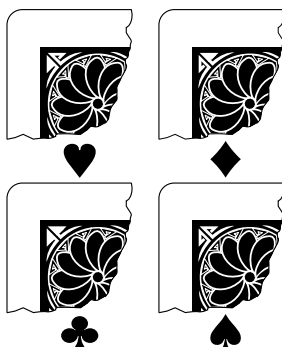
Sådan Læses De Hemmelige Markeringer

For at identificere ethvert spillekort har du brug for to stykker information: kulør og værdi. Kortets kulør er pip-typen (Klør, Hjerter, Spar eller Ruder). Værdien af et kort er dets antal (Es til Konge). For at gøre markeringen så let at læse som muligt er kulørerne og værdierne adskilt i forskellige dele af bagsiden.

At Læse Kulørmarkeringerne

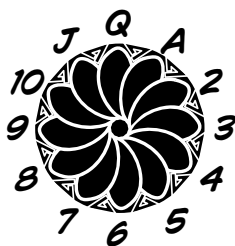
Tag enhver Hjerter ud af din markerede stak, og se i øverste venstre hjørne på bagsiden. Lige over det runde blomsterdesign vil du se to trekante. Bemærk, at trekanten til venstre er tom. Dette betyder, at kortet er en Hjerter. Se på alle de andre Hjerter i stakken, og du vil se, at de alle har en tom venstre trekant. Hvis du tager et Ruder-kort og ser på de to trekante, vil du se, at den højre trekant er tom denne gang. Dette fortæller dig, at kortet er en Ruder. Klør kan identificeres, fordi begge trekante er tomme,

mens Spar ikke har nogen trekant tomme ud (begge trekante er normale).



At Læse Værdimarkeringerne

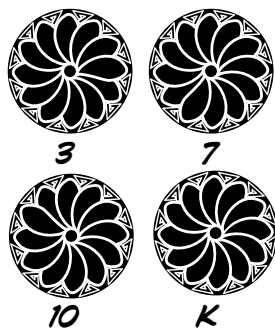
Tag et hvilket som helst nummerkort op og se på blomsterdesignet øverst til venstre (lige under trekante). Hvis du studerer kronbladene, vil du bemærke, at de alle overlapper hinanden undtagen et. Det er dette 'øverste' kronblad, der angiver værdien.



Forestil dig, at blomsterdesignet er en urskive, og bemærk, hvor det 'øverste' kronblad er. Hvis klokken er en, vil kortet være et es. Hvis kronbladet er klokken to, vil kortet være et to. Hvis det er klokken tre, vil det være en tre og så videre, helt op til Knægt (klokken elleve) og Dame (klokken tolv).

De eneste kort, der ikke følger dette mønster, er de fire Konger, som ikke har et 'top' kronblad. Tag en Konge og se.

Hvert kronblad overlapper det næste, så der ikke er et enkelt kronblad på toppen..



At Kalde en Tilskuers Kort

Her er et simpelt trick som laves ved hjælp af de hemmelige markeringer. Spred kortene med forsiden nedad og bed en tilskuer om at vælge et ved at trække det fra stakken og placere det med billedsiden nedad på bordet.



Forklar, at du vil sikre, at kun tilskueren ser det valgte kort. Bed ham eller hende om at løfte kortet forsigtigt og kigge på forsiden, inden de lægger det på plads igen. Denne procedure skal give dig masser af tid til at læse bagsiden af det valgte kort.

Bed tilskueren om at koncentrere sig om navnet på det valgte kort. Efter en dramatisk pause kan du navngive kortet og modtage dit velfortjente bifald!

Bemærk, at i dette trick giver du dig selv nok tid til at læse den hemmelige markering ved at bede tilskueren om at holde det valgte kort med forsiden nedad, så ingen andre kan se det. Dette er et godt trick, der vil rette opmærksomheden væk fra dig, når du læser bagsidesignet.

Se Ind I Mine Øjne

Den tidligere effekt er et godt trick, men det kan gøres endnu bedre ved at tilføje lidt mere showmanship. Denne version tager den samme idé, men tilføjer en pæn præsentation til kortets afsløring.

Når kortet er valgt og husket af tilskueren (og du har identificeret kortet), skal du bede tilskuerne om at skubbe det tilbage i stakken. Lad ham eller hende nu tage stakken op og blande kortene godt. Kommenter, at du ikke har rørt stakken, så der er ingen mulig måde, du kan vide, hvilket kort tilskueren valgte.

Bed tilskuerne om at se dig ind i øjnene og koncentrere sig om navnet på kortet. Lad os sige, at kortet f.eks. er Hjerterkongen. Sig, "Jeg tror, du tænker på et rødt kort, ikke?"

Når du modtager bekræftelse, kan du fortsætte, "... og det er et højt kort - et billedkort. Fortsæt med at koncentrere dig om kortet, så jeg kan fokusere på det."

Brug dit bedste 'tankelæser' ansigt og erklær: "Det er et hjerter - Hjerterkonge!"

Røde eller Sorte

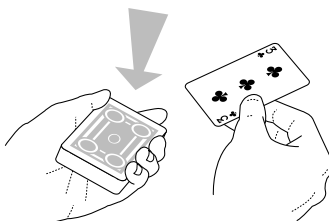
Dette er et andet simpelt, men meget imponerende trick. Fortæl dit publikum, at du kan se forskellen mellem røde og sorte kort ved berøring alene.

Tag stakken op, og som du forklarer, skal du notere det øverste kort (ved at kigge på de hemmelige markeringer).

Deal nu det øverste kort, og hold det i armlængde med forsiden væk fra dig. Lad som om du mærker kortets forside med fingerspidserne.

Navngiv kortets farve efter et par sekunder. Mens du mærker det første kort, kan

du i hemmelighed notere farven på det næste kort med forsiden nedad.



ikke på det kort, du føler på. Hvis du prøver at læse markeringerne, mens du holder kortet, vil folk gætte hemmeligheden. Se den anden vej, så dit publikum vil tro, at du faktisk føler farven! Derfor læser du det næste kort hver gang, så du er et skridt foran dit publikum!

Ikke Bare Farve!

Som en henvisning til det forrige trick kan du fortsætte din demonstration af 'hyperfølsomme fingre' ved at føle efter kuløren på hvert kort. Følg nøjagtigt den samme procedure for at notere kortet, mens det er oven på stakken, inden du navngiver det, mens du holder det i armlængde.

At Huske Hele Stakken

Forklar dit publikum, at du har trænet din hukommelse i mange år og nu nemt kan huske rækkefølgen af en hel stak kort.

Giv stakken ud for at blive blandet, og når tilskuerne er tilfredse med, at kortene er blandet, skal du tage den tilbage og begynde at undersøge rækkefølgen af kortene. Tag bare lidt tid til at kigge stakken igennem. For at få publikum til at tro, at du husker hvert kort, skal du se ud som om du rent faktisk gør det!

Efter et par øjeblikke hvor du studerer stakken skal du placere den med forsiden

nedad på bordet. Du er nu klar til at begynde din demonstration. Læs hemmeligt bagsidedesignet på det øverste kort og sig det.

Vend dette kort for at bevise, at du havde ret, og navngiv derefter det næste kort (ved at læse bagsiden). Du kan nu fortsætte igennem resten af stakken.

At Huske Hele Stakken Finale

Som stakken blandes, skal du give en anden tilskuer en blyant og et stykke papir. Bed ham eller hende om at skrive et tal ned mellem 20 og 52. Når tallet er skrevet ned, skal du bemærke det i hemmelighed (men gør ikke opmærksom på, at du så det). Få papiret foldet og placeret til den ene side.



Du kan nu fortsætte med det huskede stak-trick som beskrevet tidligere. Denne gang er du imidlertid klar til en spektakulær finale. Når du har afvist de første par kort fra toppen af stakken, skal du bede tilskueren fortælle dig, hvilket nummer der var skrevet på papiret.

Du kan derefter straks fortælle, hvilket kort der er i den position i stakken. For eksempel, hvis antallet er treogtyve, kan du sige, at det treogtyvende kort er Spar Es. Du kan derefter deale ned 23. kort for at bevise det! For at gøre dette er alt, hvad du skal gøre, i hemmelighed at notere kortet på den position, når du foregiver at huske stakken. Husk, du kendte antallet hele tiden! foregiver at huske stakken. Husk, du kendte antallet hele tiden!

Vær ikke bange for at kigge på nummeret, da det er nedskrevet. På dette tidspunkt i rutinen ved ingen, at du ikke skal vide nummeret. Betydningen af nummeret forklares kun i slutningen af rutinen, på hvilket tidspunkt alle har glemt, at du så det.

Det Manglende Kort

Efter din huskede stak-rutine kan du navngive en tilskuers valgte kort ved tilsyneladende at kigge igennem stakken for at se, hvilket kort der mangler. Uden at blande kortene (da du vil holde dem i din 'huskede' rækkefølge), skal du vælge et kort og placere det med forsiden nedad på bordet.

Læs markeringerne bag på det valgte kort i hemmelighed, og begynd derefter at se igennem stakken, som om du prøver at finde ud af, hvilket kort der mangler. Efter et par sekunder kan du triumferende navngive det valgte kort!

“Det næste kort jeg vender...”

Få et kort valgt, og læs markeringerne i hemmelighed. Når det valgte kort er blevet lagt tilbage, og stakken blandet grundigt, skal du tage kortene tilbage.

Begynd at deale kortene med forsiden nedad på bordet. Fortæl dit publikum, at det næste kort, du vender opad, er det valgte kort. Alt du skal gøre er at læse markeringerne på hvert kort, mens du dealer og når du kommer til det valgte kort, skal du deale det med forsiden opad!

Fantastisk Es Lokalisering

Enhver kortspiller vil gerne være i stand til at finde de fire esser ved intuition

alene. Med dine markerede kort kan du se ud som om du gør netop dette!

Tag de fire Esser ud og fire andre ens kort (ethvert andet kort, der ikke er es). Vis dem for publikum, og få derefter blandet de otte kort med forsiden nedad på bordet, mens du vender ryggen til. Du finder det let at adskille de fire Esser fra de andre kort ved blot at se på de hemmelige markeringer.

Perfekt Pokerhånd

I stedet for kun at søge Esser kan du jage efter en perfekt pokerhånd. Fjern alle billedkortene (Knægte, Damer og Konger) sammen med de fire Esser og de fire Tære. Læg dem med forsiden nedad på bordet. Vend ryggen til og få en tilskuer til at blande kortene. Nu kan du forbløffe alle ved at vende en perfekt pokerhånd til Spar Ti, Knægt, Dame, Konge og Es!

Ekstrasensorisk Opfattelse

Giv kortstakken til en tilskuer. Bed ham eller hende om at blande stakken, og mens de gør det, skal de tænke på tre spillekort. Bed tilskueren om at prøve at forestille sig forsiderne på de tre kort og derefter se gennem stakken og finde dem.

Lad tilskueren placere de tre kort med forsiden nedad på bordet, så ingen andre kan se dem. Forklar, at det er meget interessant, når folk mentalt vælger kortene, før de tager dem ud af stakken, fordi dette giver et meget stærkere indtryk. Efter et øjebliks koncentration, kan du afsløre kortene ved hemmeligt at læse markeringerne

Tag stakken og meddel, at du vælger et kort mentalt. Vift gennem kortene, og vælg et efter et øjeblik. Vis det ikke til nogen. Stir i stedet på forsiden, som om du vil huske den - men husk faktisk ikke kortet.

Læg kortet tilbage i stakken (uden at vise det til nogen) og aflever derefter stakken til en tilskuer. I dette trick er det tilskueren, der vil gætte hvilket kort du kiggede på! Bed tilskueren om at kigge stakken igennem og prøve at forestille sig, hvilket kort du tænker på. Når de tror, de har fundet det rigtige kort, skal du bede dem tage det ud af stakken og lægge det med forsiden ned på bordet.

Der er selvfølgelig ingen måde, tilskueren virkelig kunne vide, hvilket kort du kiggede på tidligere - men det betyder ikke noget. Alt du skal gøre er at se på markeringen på bagsiden af kortet tilskueren lige har valgt. Du skal blot annoncere navnet på det kort som dit 'valgte' kort.

Det eneste, der er tilbage, er, at tilskueren vender deres kort for at afsløre, at det er korrekt: et virkelig forbløffende stykke magi!

Find Damen

'Find Damen' er et meget gammelt spil, hvor tre kort, det ene er en Dame, vises og blandes med forsiden nedad. Formålet med spillet er at gætte hvilket kort der er Damen.

Selvfølgelig kan du straks blive en mester i dette spil, når du spiller med markerede kort, da du altid ved, hvor Damen er!

Højere! Lavere!

Et sjovt spil der er baseret på ideen om at gætte, om et spillekort vil være højere

eller lavere end det foregående. Selvfølgelig er dette simpelt med markerede kort!

Lad kortene blive blandet, og deal derefter ti kort med forsiden nedad i træk. Vend det første kort, og foregiv derefter at gætte, om det næste kort vil være højere eller lavere end det første. Ved i hemmelighed at læse markeringerne på bagsiden af hvert kort, vil du forbløffe dine venner ved at 'gætte' hele rækken korrekt!

Dobbelt-Negativ Forvirring

Har du nogensinde hørt ordsproget om, at 'en fejl mere gør ikke den første rigtig'? I dette trick gør den det! Få et kort valgt, husket og returneret til stakken til blanding. Selvfølgelig ser du i hemmelighed markeringerne på bagsiden af det valgte kort, så du ved, hvad det er.

Du vil nu prøve at finde tilskuerens kort, men det ser ud som om du fejler - to gange! Det første kort, du tager ud, er forkert, og det andet kort er også forkert. Når du føler dig flov, spørger du hvad tilskuerens kort er - kun for at afsløre at du vidste det hele tiden! For at bevise dette kan du vise, at dit første kort har samme kulør som det valgte kort, og dit andet kort har samme værdi som det valgte kort.

For eksempel, hvis det valgte kort er Spar Fem, skal det første kort, du tager ud, være en Spar, og det andet kort, du tager ud, skal være en Femmer!

Dobbelt-Negativ Forvirring Finale

Som en fin finale til den sidste effekt vil det være godt at finde det valgte kort på magisk vis. En rigtig sej måde at gøre

det på er at opdage placeringen af det valgte kort.

Mens du kigger igennem stakken efter de to første kort, skal du i hemmelighed finde det valgte kort og tælle, hvor mange kort det er fra toppen af stakken. Du kan nu sige, "Jeg tror, at dit kort er femten (eller hvor mange det end er) kort fra toppen."

Hold kortene med forsiden nedad, og del det antal kort ud for endelig at afsløre det valgte kort!

Heldig Syver

Få et kort valgt og husket af en tilskuer (mens du i hemmelighed læser markeringerne). Læg nu kortet tilbage, og få stakken blandet. Se gennem stakken, og find kortet, men tag det ikke ud. I stedet skal du i hemmelighed tælle syv flere kort og cutte stakken på det tidspunkt (dette vil sætte det valgte kort syvende fra toppen).

Lad som om du ikke kan finde kortet et sekund og kig igen gennem stakken. Denne gang skal du finde enhver Syver og tage den ud. Spørg, "Er dette dit kort?"

Tilskueren vil selvfølgelig sige nej.

"Jamen, hvis det ikke er dit kort, må det være et indikator kort. Dette kort er en Syver, hvilket fortæller mig, at dit kort er nøjagtigt syv kort fra toppen af stakken."

Tæl syv kort ned for at afsløre det valgte kort på den position. Et meget imponerende trick!

Kortstavning

En variation af det forrige trick er at finde det valgte kort og derefter fortsætte med at tælle og stave navnet på det valgte

kort. For eksempel, hvis det valgte kort er Klør Tre, skal du finde det kort og derefter fortsætte med at tælle lydløst og stave KLØR TRE. Cut stakken på det tidspunkt, og sig, at du ikke kan finde det valgte kort. Bed tilskuerne om at navngive kortet og opfør dig derefter overrasket.

"Det er virkelig underligt, for det er et magisk kort. Hver gang du staver til dette kort, vises det på magisk vis."

Deal kort ud fra toppen af stakken, og stav navnet på kortet. På det sidste bogstav kan du vende kortet for at afsløre tilskuerens valg!

Et Usædvanligt Navn

I stedet for at stave navnet på kortet kan du også stave tilskuerens navn. Følg nøjagtigt den samme procedure som det foregående trick, men i stedet for at bede tilskuerne om at navngive kortet, bed tilskuerne om at stave sit navn. Deal et kort ud for hvert bogstav for at finde det valgte kort!

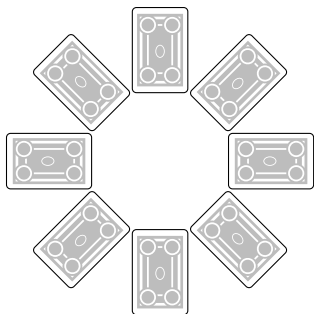
Russisk Roulette

For mange år siden blev Ace of Spades undertiden kaldt 'bullet card' - sandsynligvis på grund af den store pip på forsiden. Dette er grunden til, at dette es undertiden betragtes som et uheldigt kort. Her er et rigtig godt trick, der er baseret på denne forestilling. Vis Spar Es og forklar dets historie sammen med fem andre kort.

Giv de seks kort til en tilskuer, og få dem blandet.

Når alle er tilfredse med, at esset er gemt blandt de andre kort, skal de placeres på bordet med forsiden nedad i en cirkel. Du skal nu spille et spil russisk roulette, hvor kortcirklen repræsenterer en

revolvercylinder og esset repræsenterer den ladte kugle i et af dens kamre. Som tryllekunstner, vil du selvfølgelig være i stand til at undgå kuglekortet.



Hukommelsesspil

Dette er et fantastisk 'spil', der giver dit publikum indtryk af, at du er en mastermind! Lad en tilskuer blande de markerede kort og læg tyve af dem med forsiden opad på bordet.

Du forklarer nu, at du har en fotografisk hukommelse, hvilket betyder, at du kan gemme komplekse billeder i dit sind efter kun at have set dem i et par sekunder.

For at bevise dette vil du stirre på de tyve kort i fem sekunder og derefter vende ryggen til. Når du har gjort dette, skal du få et af kortene vendt med forsiden nedad og derefter vende dig tilbage for at se på kortene. Du kan så forbløffende fortælle publikum navnet på kortet med forsiden nedad.

Hukommelsesspil-Udfordringen

Ved at bruge en lignende præsentation til den sidste effekt kan du skabe et meget morsomt mysterium. I stedet for at forsøge at huske de tyve kort alene, skal du invitere et medlem af publikum til at spille sammen med dig. Selvfølgelig har du den enormt uretfærdige fordel

at være i stand til at læse de hemmelige markeringer.

Start med kun fem kort med forsiden opad, og spil derefter spillet igen og igen, hver gang du tilføjer flere kort.

Din modstander kan muligvis følge med i de første par runder, men vil snart løbe ind i problemer.

Fleksible Regler

Efter hukommelsesspillet fra de to foregående tricks vil din modstander måske spille noget lidt enklere. Denne rutine ser ud til at være et spil, men er virkelig et trick! Den eneste regel med dette 'spil' er, at der ikke er nogen regler!

To kort vælges og placeres med forsiden nedad på bordet (hvor du læser markeringerne). Du beder nu tilskueren om at vælge et af kortene, men inden han eller hun tager det op, kan du udarbejde nogle regler afhængigt af, hvad de to kort er. For eksempel, hvis de to kort er to og fire, og tilskueren vælger fire, kan du hurtigt sige "Laveste kort vinder!" Hvis begge kort har samme værdi, men det ene er rødt, og det ene er sort, og tilskueren vælger det røde kort, kan du hurtigt sige, "Sort vinder altid mod rødt!". På denne måde, uanset hvad der sker, vil du altid vinde!

Jo mere uhyrlige dine sammensatte regler er, jo bedre. Du kan medtage hvilken dag spillet spilles på, hvilken farve tilskuer har på eller endda hvor mange knapper du har på din skjorte. Husk - alt er tilladt!

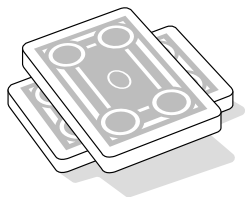
Tankelæser Kryds-Cut Tvang

At 'tvinge' et kort betyder at få tilskueren til at vælge det kort, som du vil have

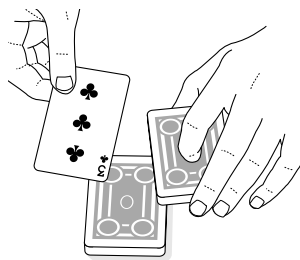
ham eller hende til at tage - selvom alle mener, at det var et frit valg! Kryds-Cut Tvang er en af de enkleste og bedste måder at gøre dette på.

Lad stakken blive blande og placeret på bordet derefter. Læs i hemmelighed markeringerne på bagsiden af det øverste kort. Dette er kortet, der vil blive 'tvunget' til tilskueren.

Bed tilskueren om at cutte stakken tilfældigt, og læg derefter stakken, der lige er cuttet ned på bordet. Derefter placerer du de resterende kort oven på tilskuerens stak for at danne et kryds.



Du skal på dette tidspunkt distrahere din tilskuer et øjeblik (at tale om det trick, du er ved at udføre, er sandsynligvis det nemmeste at gøre). Løft nu den øverste del af kortene og bed tilskueren om at se på det kort, han eller hun cuttede til.



Dette kort er faktisk det originale topkort, som du hemmeligt bemærkede tidligere, men din tilskuer vil tro, at han eller hun har haft et helt frit valg! Du kan nu afsløre det valgte kort på den måde, du vil!

De Magiske Tavler

Tryllekunstnere - og især tankelæsere - bruger ofte gammeldags trætavler og kridt for at afsløre deres forudsigelser. Ved hjælp af Tankelæser Kryds-Cut Tvang kan du også udføre en fantastisk forudsigelse.

Alt hvad du behøver er en gammel trætavle, noget kridt og dine markerede kort.

Lad stakken blandes, og noter det øverste kort, når kortene lægges ned. Tag din tavle og skriv din forudsigelse (det øverste kort). Læg tavlen, og gør alle opmærksom på, at du ikke rører ved den igen.

Udfør Kryds-Cut Tvang som beskrevet tidligere, og lad derefter tilskueren vende din tavle for at afsløre din forudsigelse!

Matematisk Forbundet

Selvom titlen på dette trick får dig til at tro, at det kan være baseret på et matematisk princip, er det ikke. Det er simpelthen et rigtig sej trick med de markerede kort.

Lad tilskueren blande kortene og derefter lægge dem på bordet. Forklar, at selv om blanding af en stak kort bør gøre rækkefølgen fuldstændig tilfældig, er den matematiske sandsynlighed for, at visse kort er sammen meget stor.

Begynd at deale med forsiden opad på bordet og navngiv hvert kort, når du lægger det ned. På omkring det tredje eller fjerde kort kan du sige,

"Her var den - en Spar Konge (eller hvad kortet er). Ni ud af ti kort er kortet ved siden af en Spar Konge i en blandet stak Klør Tre!"

Selvfølgelig er alt, hvad du virkelig gør, at læse markeringerne på bagsiden af det næste kort og navngive det! Du kan derefter vende det næste kort for at vise, at du havde ret.

Opdagelse af Modulering

Bliv en menneskelig løgnedetektor! Få et kort valgt, husket og returneret til stakken til blanding (dets markeringer læses i hemmelighed undervejs). Du kan nu præsentere et meget underholdende mysterium.

Giv stakken til tilskueren og vend ryggen til. Bed tilskuerne om at deale kortene med forsiden opad på bordet og sige navnet på hvert kort, når han eller hun gør det. Du vil prøve at finde det valgte kort ved at lytte til tilskuerens stemme og opdage eventuelle små variationer, som kortenes navne siges.

Det betyder ikke noget, hvordan din tilskuer kalder kortene, fordi du allerede kender navnet på kortet. Vent, indtil dette kort bliver nævnt, og sig derefter, "Det er kortet!"

Hjerteslagdetektion

Hvis du kan lide tanken om at være en menneskelig løgnedetektor, men ikke ønsker at vende ryggen til, kan du i stedet holde tilskuerens håndled som om du føler for variationer i hans eller hendes puls! Når tilskuerne navngiver kortene, kan du komme med kommentarer til, hvordan pulsfrekvensen øges eller sænkes! Dette styrker ideen om, at du finder kortet ved at mærke pulsen!

Det Usynlige Håndaftryk

Få de markerede kort blandet grundigt, og få derefter valgt et kort. Når det tages skal du læse de hemmelige markeringer

på bagsiden. Bed tilskueren om at trykke hans eller hendes højre hånd fast mod forsiden af kortet og derefter returnere det til stakken og blande kortene.

Spred kortene med forsiden opad på bordet og bed om at se tilskuerens håndflade, da det hjælper dig med at finde det valgte kort. Selvfølgelig kender du allerede det valgte kort og kan nemt finde det!

'Nøglekortet'

Dette er et meget smart trick, fordi det ikke involverer, at du læser markeringerne på det valgte kort. I stedet læser du et andet kort, der hjælper dig med at finde det valgte. Dette princip kaldes at bruge et 'nøglekort'.

I dette trick vil 'nøglekortet' være det øverste kort. Få de markerede kort blandet, og identificer derefter det øverste kort, når stakken returneres. Få et kort valgt af en tilskuer. I stedet for at læse bagsidesignet, skal du give stakken til en anden tilskuer og bede den første tilskuer om at placere det valgte kort oven på stakken. Bed nu den anden tilskuer om at cutte kortene, så det valgte kort bliver gemt.

Det kan virke som en umulig udfordring at finde det valgte kort, men fordi du ved, hvad det øverste kort var, finder du det let. Du skal blot tage stakken tilbage og se gennem kortene. Det valgte kort vil være direkte ved siden af det øverste kort, du noterede tidligere.

'Nøglekortet' Uden Berøring

Et andet trick med 'nøglekort'-princippet. Lad stakken blive blandet og placeret med forsiden på bordet. Noter hemmeligt det øverste kort, og vend derefter

ryggen til. Understreg, at du ikke har rørt ved eller set på kortene.

Bed en tilskuer om at tage stakken og deale et vilkårligt antal kort med forsiden nedad på bordet i en bunke. Han eller hun skal så se på det næste kort i stakken og huske det. Når det er bemærket, skal kortet lægges tilbage, og derefter skal resten af kortene (dem, der ligger på bordet) placeres oven på stakken.

Hvis du nu vender dig om og tager stakken, kan du let finde det valgte kort. Det vil være umiddelbart ved siden af 'nøglekortet'. Så længe tilskueren fulgte dine instruktioner nøjagtigt, fungerer tricket automatisk!

"Dit Kort Er..."

Bed en tilskuer om blot at tænke på et hvilket som helst kort og huske det. Læg stakken med forsiden nedad på bordet, men noter det øverste kort i hemmelighed, mens du gør det. Vend ryggen til og bed tilskueren om at finde det mentalt valgte kort og lægge det oven på stakken. Bed nu om, at stakken skal deles, så det valgte kort igen er begravet i midten.

Det er nu let at finde det mentalt valgte kort bare ved at se igennem stakken. Det er det lige før dit 'nøglekort'.

Et Foran Princip

En meget gammel og smart idé inden for magi er 'Et Foran'-princippet. Det giver dig mulighed for at komme med flere forudsigelser, der kan indbygges i mindeværdige rutiner.

Lad pakken blive blandet, og fordel kortene med forsiden nedad på bordet. Læs i hemmelighed markeringerne på bagsiden af det øverste kort. Med henblik

på forklaring, så lad os sige, at dette kort er Ruder To.

Se på en tilskuer og fortæl ham eller hende, at du om et øjeblik vil have et kort valgt tilfældigt. Forudsig at kortet vil være Ruder To (det øverste kort).

Tilskueren kan derefter vælge et kort. Hvis tilskueren tilfældigt virkelig vælger Ruder To, skal du stoppe tricket her. Du har udført et mirakel!

Ellers skal tilskueren om ikke at se på kortet, men placere det med forsiden nedad ved siden af spredningen. Du skal nu i hemmelighed læse markeringerne på dette kort. Lad os antage, at det er Spar Es.

Vend dig til en anden tilskuer og henvi ham eller hende til at vælge et kort. Denne gang forudsiger du, at det næste kort bliver Spar Es. Denne tilskuer skal derefter tage et kort og placere det med forsiden nedad ved siden af det første valg.

Du kan hemmeligt læse det andet korts markeringer. Lad os antage, at dette andet valg er Hjerter Fem.

Alt der er tilbage nu er, at du vælger et sidste kort. Fortæl dine tilskuere, at du vil tage et kort tilfældigt, og at du forudsiger, at det vil være Hjerter Fem (som virkelig er det andet tilskuerkort). Hvad du virkelig gør er at tage det øverste kort (Ruder To) og placere det med de to første valg. Du har nu tre valgte kort, og tilskuerne tror, at før hvert valgte kort, forudsagde du hvad det blev.

Hvis du vender de tre kort om, vil din forudsigelse vise sig at være korrekt! Dette ser ud til at være kompliceret, men hvis du løber gennem rutinen med stakken, vil du se, at den er helt logisk. Alt du laver

er at kalde kortene forkert og navngive valget før. Hele tiden er du et skridt foran dine tilskuere!

Et Foran Princip 2

Til dette trick skal du bruge tre små ark papir, en blyant, en slikpose, et par mønter og dine markerede kort.

Lad kortene blive blandet og placeret på bordet, så du i hemmelighed kan notere det øverste kort. Fortæl nu dit publikum, at du får brug for kortene senere. Tag slikket op og sig, at din første forudsigelse vil være, hvor mange stykker slik tilskueren vil fjerne fra posen.

Giv posen til en tilskuer, og skriv derefter din forudsigelse ned på et stykke papir (men vis ikke nogen, hvad du har skrevet). Fold papiret og læg det på bordet. I hemmelighed har du faktisk skrevet navnet på det øverste kort i stakken.

Lad tilskueren tage et hvilket som helst antal slik ud af posen. Hvad publikum angår, burde det være slutningen på din første forudsigelse.

For forudsigelse nummer to vil du gætte, hvor mange mønter tilskueren vil samle op. Placer mønterne på bordet, og inden tilskueren samler nogen mønter op, skal du tage et stykke papir og skrive din forudsigelse ned. I stedet for at skrive hvor mange mønter, skal du skrive antallet af slik tilskueren lige har taget ud af posen. Fold papiret, og læg det på bordet.

Bed tilskueren om at samle så mange mønter op, som han eller hun vil, og noter dette antal. Igen skal dit publikum tro på, at det, du skrev på det andet stykke papir, var din forudsigelse for mønterne.

For din tredje forudsigelse vil du gåtte hvilket kort tilskueren vælger. Saml det sidste stykke papir op, og skriv din forudsigelse (faktisk skriver du det antal mønster, tilskuerne samlede op). Udfør nu Kryds-Cut Tvang som beskrevet tidligere.

I slutningen af denne rutine vil du have fået tilskueren til at udføre tre 'tilfældige' handlinger og nedskrevet tre forudsigelser. Når de tre papirer foldes ud, ser det ud til, at du korrekt forudsagde hver handling!

Skjulte Tanker

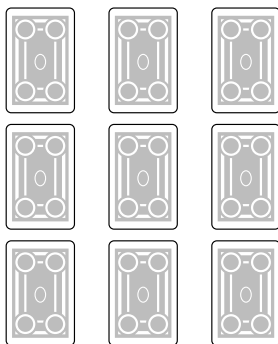
I dette trick forsegles et mentalt valgt kort i en konvolut. Selvfølgelig forhindrer det dig ikke i at identificere kortet!

Bed en tilskuer om at tænke på et hvilket som helst kort og så kigge stakken igen-nem og fjerne det. Lad kortet placeres med forsiden nedad på bordet (så du i hemmelighed kan læse markeringerne) og give tilskueren en konvolut.

Vend ryggen til og bed tilskueren om at placere det valgte kort i konvolutten og lukke den. Det ser ud til, at der ikke er nogen måde, du kan vide dets identitet på, men efter en dramatisk pause kan du navngive kortet!

Øjnene Ned!

Lad 9 kort blive blandet og placeret med forsiden nedad i en firkantet formation. Sørg for, at alle ved, at du ikke ved, hvad kortene er. Hemmeligt, kan du selvfølgelig læse de skjulte markeringer.



Giv en Joker til en tilskuer, og lad ham eller hende placere den med forsiden opad på et af de ni kort.

Tilskueren får derefter besked på at flytte Jokeren tre gange, så det kort, som den endelig lander på, er et helt frit valg. Utroligt nok kan du navngive kortet med forsiden nedad, som jokeren er landet på - ved at læse markeringerne!

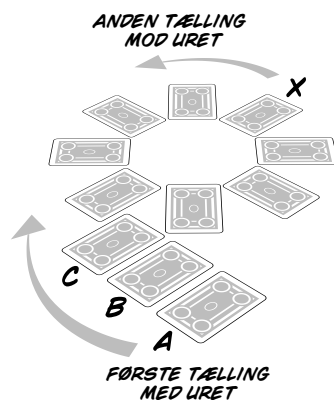
Blandet Stak, Tilfældigt Nummer!

Dette trick bruger et meget gammelt matematisk princip sammen med de hemmelige markeringer for at producere en forbløffende rutine. Giv kortene ud for at blive blandet, inden du tager dem tilbage og lægger dem som vist.

Kortene er arrangeret i en cirkel på otte kort med en 'hale' på tre kort. Når dette er gjort, skal du i hemmelighed læse markeringerne på det yderste højre kort (X). Dette vil være dit forudsigelseskort.

Skriv din kortforudsigelse på noget papir, fold det og aflever det til en tilskuer. Bed tilskueren om at placere sin finger på 'halens' nederste kort (A) og sige et tilfældigt tal mellem fem og tyve.

Når nummeret er valgt, skal du bede tilskueren om at tælle med kortene (et kort ad gangen) op til det valgte nummer. Tilskueren skal starte på det nederste kort, tælle opad langs 'halen' og omkring cirklen med otte kort, i urets retning.



Når dette er gjort, skal du fjerne de første tre kort (A, B og C), så kun cirklen er tilbage. Bed nu tilskueren om at tælle igen til det valgte nummer, men denne gang at tælle mod uret rundt om cirklen.

På grund af kortarrangementet, uanset hvilket antal tilskueren vælger, vil han eller hun altid ende på dit forudsigelseskort! Det eneste, der er tilbage, er at vise, at din forudsigelse matcher det valgte kort.

Dette er et meget imponerende trick, da forudsigelsen blev foretaget, før tilskueren overhovedet tænkte på et tal!

Gør som Jeg Gør

Til dette trick skal du bruge dine markerede kort plus to stykker papir og to blyanter. Giv en tilskuer kortene, der skal blandes. Mens dette bliver gjort, *forklarer du at du vil forsøge et eksperiment i gensidig læsning.*

Bed tilskuerne om at cutte stakken i to omtrent lige store bunker og returnere en bunke til dig. Giv tilskueren et af arkene og en af blyanterne. Du er klar til at starte eksperimentet.

"Jeg vil vælge et kort fra min bunke, og jeg vil have, at du gør det samme med din. Sørg for, at jeg ikke kan se, hvilket kort du vælger!"

Tag din halvdel af stakken op og begynd at se på kortene. Bed din tilskuer om at gøre det samme. Efter et øjeblik skal du vælge et hvilket som helst kort og placere det med forsiden nedad på bordet. Tilskueren skal også gøre dette.

"For at sikre, at ingen af os kan snyde, skriver vi begge vores valgte kort ned."

Tag din blyant og papir op. Få et sidste hurtigt kig på dit valgte kort (for at minde dig om, hvad det er), og skriv derefter tilskuerens valgte kort ned (ved at læse de hemmelige markeringer). Dette er den luksede del, da alle må antage, at du skriver navnet på dit eget kort.

"Godt! Fold nu dit papir for at sikre, at jeg ikke kigger på dit kort. Jeg vil gøre det samme!"

Når dette er afsluttet, skal du returnere dit valgte kort til din halvdel af stakken og bede tilskueren om at returnere sit valgte kort til sin halvdel.

"Nu bytter vi halvdele!"

Byt halvdele med tilskueren, og du er klar til 'tankelæsnings'-delen ...

"OK, dette er den interessante del af eksperimentet. Jeg vil forsøge at læse dine tanker, og du vil læse mine! Hvad jeg vil have dig til at gøre er at se kortene du holder igennem og prøve at finde mit

valgte kort. Jeg vil gøre det samme med dine kort."

Begynd at se på de kort, du holder, og find tilskuerens kort (dette er det kort, du bemærkede tidligere og skrev ned). Selvfølgelig vil tilskueren ikke have nogen idé om, hvilket kort du valgte, men det betyder virkelig ikke noget. Uanset hvilket kort han tager ud, vil du senere kunne bevise, at det var dit kort. Placer dit valg med forsiden nedad på bordet, og få tilskueren til at gøre det samme.

"Igen skal vi skrive ned, hvilke kort vi har valgt, så der ikke er nogen forvirring i slutningen"

Tag din blyant og papir op. Læs markeringerne bag på tilskuerens andet valg, og skriv navnet på dette kort. Du skal skrive dette over det første kort. Tilskueren vil bare skrive det kort, han valgte, ned.

"Forhåbentlig har vi netop udført et rigtig godt trick. Jeg tror, jeg har fundet dit kort, og jeg tror, du har fundet mit. Nu kunne jeg have snydt på en eller anden måde og set dit kort - men du var meget god, og jeg fik ikke et glimt af det. Jeg stoler på, at du ikke snyder?"

Bed tilskueren om at navngive det første kort, de valgte. Utroligt nok har du fundet det - og du kan vende dit kort for at bevise det! Navngiv derefter tilskuerens kort (foregiv at det var dit første kort), og tilskueren ser ud til at have fundet det med succes! Enhver, der forsøger at finde ud af dette trick, har problemer med at spore rutinen på grund af de skrevne noter og den tilsyneladende retfærdighed i hele eksperimentet!

En Skiller Sig Ud 1

Dette er et fantastisk spil, som du simpelthen ikke kan tabe, når du bruger

markerede kort. Tag Ruder Tre, Fem og Ni, Hjerter Tre, Spar Fem og Ni, Klør Ni og Klør To.

Placer disse otte kort med forsiden nedad på bordet, og få en tilskuer til at blande dem, så ingen ved, hvilket kort der er hvilket. Forklar for tilskueren, at I skal spille et spil, hvor I begge vælger fire kort og lægger pipsene sammen. Den spiller, der ender med et lige antal, er vinderen.

Begge spillere skal skiftes til at tage et kort ad gangen. For at sikre at du vinder, skal du bare tage den første tur og undgå at tage Klør To! Den, der har Klør To, vil altid tabe!

Et godt præsentationstip til dette trick er at lægge kortene sammen, når de samles op. På den måde vil du nogle gange have et ulige tal, og nogle gange vil din tilskuer have et lige antal. Når alle kortene er taget, bliver du selvfølgelig vinderen!

En Skiller Sig Ud 2

Fortsæt lige fra den sidste effekt, placer de otte kort med forsiden nedad på bordet igen, og få tilskueren til at blande dem.

"Denne gang for at sikre, at jeg ikke snyder, vil jeg slet ikke røre ved kortene."

Bed tilskueren om at vælge fire kort og aflevere dem til dig. Hvis et af kortene er Klør To, skal du sige "OK, så det er de kort, du har valgt, og mine kort er stadig på bordet - jeg har ikke engang rørt ved dem.

Vend kortene på bordet for at vise, at dine kort udgør et lige tal, og afslør derefter, at tilskueren formåede at vælge en ulige sum. Hvis tilskueren dog ikke giver dig Klør To, skal du sige: "OK, så dette er

mine kort, og du kan få resten. Lad os se hvad vi har." Igen vinder du!

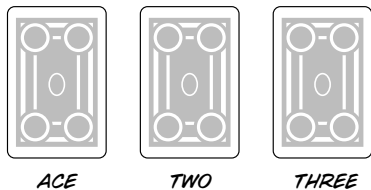
Mester Matching

Til dette trick har du brug for Hjerter Es, To og Tre og Ruder Es, To og Tre. Giv Ruderne til din tilskuer, og hold Hjerterne selv. Ideen med dette trick er at prøve at matche rækkefølgen af kortene. Bed tilskueren om at blande sine Ruder og placere dem med forsiden nedad i en linje på bordet.

Det er nu dit job at prøve at matche rækkefølgen af kortene. Det er selvfølgelig let, fordi du kan læse de hemmelige markeringer på bagsiden af Ruderne.

Mester Matching 2

Efter at have udført del 1 er det tilskuerens tur at prøve at gætte rækkefølgen. Dette er lidt mere kompliceret, men hvis du løber gennem disse instruktioner med kortene i hånden, finder du det ret logisk. Bland dine Hjerter sammen og læg dem på bordet (men placer dem i hemmelighed i rækkefølgen Es, To og Tre).



Lad tilskueren lægge sine kort med forsiden medad, oven på dine kort. På dette tidspunkt er der tre muligheder som du kan se ved at læse de hemmelige markeringer. Den første mulighed er, at tilskueren (ved rent held) matcher kortene korrekt. Hvis dette sker, kan du straks bukke - du har udført et mirakel!

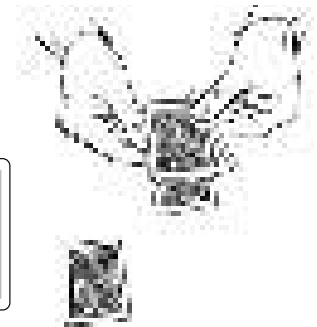
Den anden mulighed er, at kun et af kortparrene matcher, og de to andre

er forkerte. Hvis dette er tilfældet, skal du tage et af de forkerte par og lægge det oven på det andet forkerte par og derefter samle alle fire kort op.

Løft nu det øverste kort i denne stak, peg på den rigtige parring og bed tilskueren om at vende de to kort på bordet.



Når de vender disse to (matchende) kort om, skal du placere det øverste kort, du holder på bunden af stakken. Dette vil i hemmelighed placere kortene i den rigtige rækkefølge. Du er så fri til at afsløre resten af kortene som korrekte.



Den tredje mulighed er at alle tre par er forkerte. Du kan enten afsløre at alle kortene er forkerte og råde tilskueren om ikke at sige sit job op, eller du kan følge denne procedure. Hvis tilskuerens midterste kort er Esset, skal du samle alle tre par op fra venstre mod højre.

Hvis tilskuerens midterste kort er Tre, skal du samle par fra højre mod venstre. Forklar dit publikum, at når du prøver at finde rækkefølgen på kortene, kan

du snyde, men når tilskueren gør det, er alt ærligt! Når du gør dette, skal du i hemmelighed placere det øverste kort i bunden.

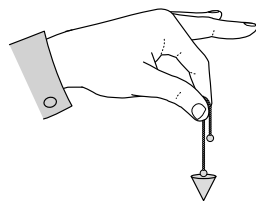
Du skal ikke bekymre dig for at placere dette kort i bunden. Prøv at være naturlig og ikke for lusket. Hvis du er naturlig med dine bevægelser, vil ingen være lægge mærke til det.

Du er nu i stand til at uddele kortene parvis, da de automatisk matcher!

MAGISK PENDUL RUTINER

Penduler er fremragende instrumenter til tilsyneladende at opdage, hvor et hvilket som helst valgt kort befinder sig, og faktisk til at spå navnet på et valgt kort.

At lave et pendul: For at lave et meget flot pendul kan du bruge en fin kæde og enhver lille charm til at hænge i enden. Det er dog lige så effektivt at bruge et armbåndsurs ved blot at holde i remmen og lade uret svinge frit. Det er objektets svingende bevægelse, der er vigtig og ikke selve objektet.



At Bruge Dit Pendul

Det er nemt at bruge et pendul! Hold det mellem tommelfinger og pegefinger, og lad det svinge, når det holdes over et bestemt emne. For at gøre dette skal du øve dig på at få dit pendul til at svinge forsigtigt uden at få det til at se ud som om du får det til at svinge. Hemmeligheden er at holde din hånd så stille som muligt, da den bevægelse, der er

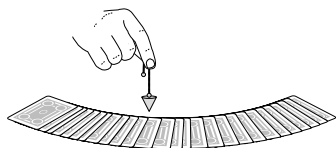
nødvendig for at få pendulet til at svinge, er næsten ingen ting.

Efter et stykke tid kan du måske endda få pendulet til at svinge bare ved at tænke over det. Dette skyldes, at din hjerne ubevidst beder musklerne i din hånd om at svinge pendulet. Den bevægelse, der kræves for at få pendulet til at svinge, er så lille, at det næsten fungerer ved magi!

At Spå for Ruder

Dette er et godt trick til at få dig i gang med dit pendul. Få dine magiske kort blandet, og spred dem derefter med forsiden nedad. Med dit pendul kan du forsøge at finde Ruderne.

Dette er let, fordi alt hvad du laver er at se på de hemmelige markeringer. For at overbevise dit publikum om, at dit pendul har magiske kræfter, skal du holde det over tilfældige spillekort, men kun lade det begynde at svinge, når det er over en Ruder!



Ruderne Gemmes

En rigtig god opfølgning fra det forrige trick er at give de 13 Ruder-kort, du lige har fundet, til en tilskuer og få dem blandet. Vend nu ryggen til og få tilskueren til at lægge alle Ruderne på række med forsiden nedad og dække et af kortene med hans eller hendes hånd.

Når dette er gjort, kan du vende dig tilbage og forklare dit publikum, at der ikke er nogen måde, du kan vide, hvilket kort der bliver dækket af tilskueren, fordi kortene blev blandet og dækket, mens du havde ryggen til.

Hold dit pendul over tilskuerens hånd og lad det svinge. Mens alle kigger på pendulet, har du masser af tid til at se på de andre kort med forsiden nedad og finde ud af, hvilket kort der mangler - det dækkede kort.

Ja eller nej?

Få valgt et kort og anbragt med forsiden nedad på tilskuerens håndflade. Når du holder dit pendul over kortet, siger du simpelthen "rød eller sort?" Efter at have bemærket pendulets svingende handling kan du fortsætte "høj eller lav?", "Hjerter eller Ruder?"

Til sidst kan du navngive kortet med forsiden nedad, som om du har samlet alle oplysningerne fra pendulet.

RUTINER MED BIND FOR ØJNENE

Rutiner med bind for øjnene er altid populære, da de kan omdanne en underholdende rutine til et umuligt mysterium. Næsten ethvert trick i denne bog kan forbedres med brugen af en bind for øjnene, men de følgende tricks er virkelig forbløffende demonstrationer af tankelæsning.

Sådan Laves Et Bind

Hemmeligheden bag disse rutiner med bind for øjnene er ikke at du kan se igennem materialet, men at du faktisk rundt om det! Rul et tørklæde sammen og bind det rundt om dit hoved, så dine øjne er helt dækkede.

Dit første indtryk er, at du slet ikke kan se, og det er det, du vil have dit publikum til at tro. I virkeligheden kan du se - direkte nedad! Dette begrænsede syn er lige nok til at du kan se genstande placeret foran dig.

Selvfølgelig inkluderer dette at kigge på markeringerne på dine markerede kort!

For at du ikke skal foregive at være ude af stand til at se, skal du altid holde øjnene lukket under bind for øjnene, indtil du hurtigt skal kigge på bagsiden. På denne måde bliver du mere naturlig i din præsentation.

Basal Rutine med Bind For Øjnene 1

Giv dine markerede kort til en tilskuer som skal blande dem, og mens dette gøres, har et andet medlem af dit publikum givet dig bind for øjnene, som beskrevet tidligere.

Når alle er tilfredse med, at du ikke kan se, og at kortene er blandet grundigt, skal du tage kortene tilbage og holde dem med forsiden nedad. Forklar nu til dit publikum, at du vil prøve at skelne farven på hvert kort.

Deal det øverste kort ud, og hold det stadig med forsiden nedad, se ned på næsen, så du kan læse de hemmelige markeringer. Du kan nu sige, om kortet er rødt eller sort. Vend kortet for at afsløre, at du har ret. Læg kortet ned og gentag med det næste kort. Du kan fortsætte med at gøre dette for et par flere kort, inden du går videre til del to.

Basal Rutine med Bind For Øjnene 2

"Selvfølgelig kunne det være jeg bare gætter hvad farve kortene har da jeg jo har en 50/50 chance for at gætte korrekt. Lad os gøre tingene lidt sværere."

Deal det næste kort, og hold det med forsiden nedad, og navngiv kuløren. Igen vil du gætte korrekt! Sørg for, at hver gang du gør dette, skal du holde kortene

med forsiden nedad. Dette sammen med bind for øjnene sikrer, at du ikke snyder. Gentag dette et par gange, før du går videre til del tre.

Basal Rutine med Bind For Øjnene 3

"Altså, jeg kan finde farve og kulør på et spillekort. Nu til noget endnu sværere!"

Mens du siger dette, skal du i hemmelighed bemærke kulør og værdi på det øverste kort i pakken.

Deal det øverste kort, og hold det i armlængde op foran dig, mod publikum. Når du gør dette, skal du dreje hovedet, så det virkelig er umuligt at se kortet (selv hvis du ikke havde en bind for øjnene).

"Nu kan alle se dette kort - undtagen mig! Husk venligst, at jeg har haft bind for øjnene hele tiden, og at spillekortene blev blandet grundigt!"

Det eneste, der er tilbage, er, at du dramatisk navngiver det sidste kort - en fantastisk overbevisende rutine med bind for øjnene!

Den Umulige Kortlokalisering

Få et kort valgt og noteret, før det returneres til stakken. Selvfølgelig kigger du hemmeligt på markeringerne på bagsiden af det valgte kort, så du ved, hvilken det er.

Giv kortene ud for at blive blandet, og tag bind for øjnene, mens dette gøres.

Når du har fået det på, er du klar til at tage stakken tilbage og finde det valgte kort på en meget umulig måde.

Begynd med at sprede kortene med forsiden nedad på bordet. Når du ser nedad, begynder du at læse markeringerne bag på kortene og søge efter det valgte kort.

Det betyder ikke noget, om dette tager et øjeblik, for dit publikum vil tro, at du søger efter kortet med fingerspidserne! Hvis du ønsker det, kan du kassere kort ved at smide dem på gulvet, indtil du til sidst ender med kun et kort med forsiden nedad på bordet - det valgte kort!

KORTSTABLEN

Forestil dig, hvis du kunne huske rækkefølgen af hvert spillekort i en stakke! I dette afsnit lærer du hvordan. En kortstabel er en forudindretning af en hel stak kort. Dette giver dig mulighed for at udføre nogle fantastiske korteffekter, som ellers ville være umulige.

At Huske En Kortstabel

Vær ikke urolig. Selvom du vil sætte hele Tankelæser-stakken i en bestemt rækkefølge, vil du finde det let at huske på grund af et meget smart system. Dette system kaldes Tankelæser Stabel Systemet. Når du har lært det, vil du let kunne indrette og navngive hvert enkelt kort i stakken (lidt som 'At Huske Hele Stakken', beskrevet tidligere - men rigtigt!)

Tankelæser Stabel Systemet

For at lære rækkefølgen af den forudbestemte stabel skal du huske rækkefølgen af værdierne og kulørerne.

Først kulørerne. Alt du skal gøre er at sætte hele stakken i en roterende rækkefølge af Klør, Hjerter, Spar og Ruder. Dette kan huskes med forkortelsen 'KHSR'.

For det andet har du brug for, hvad der ligner en tilfældig rækkefølge af kortværdier, som er let at huske. Til dette kan du bruge følgende sætning:

Working 9 - 5 for 7 nights, Quentin creates sticks!

Dette kan virke som en mærkelig sætning, men det er meget smart, da det navngiver alle tretten kortværdier på engelsk

**Working 9 to 5 for 7 nights,
Quentin creates sticks!**

**One King 9 two 5 four 7 Knights,
Queen Ten Three-Eights Six**

A K 9 2 5 4 7 J Q 10 3 8 6

Med denne sætning kan du sætte orden på hele stakken ved blot at gentage den fire gange (så alle tooghalvtreds kort er anført). Derefter arrangerer du kortene med din KHSR-farveorden ender du med...

1	A♠ 14	A♥ 27	A♣ 40	A♦
2	K♥ 15	K♠ 28	K♦ 41	K♣
3	9♠ 16	9♦ 29	9♣ 42	9♥
4	2♦ 17	2♣ 30	2♥ 43	2♠
5	5♣ 18	5♥ 31	5♠ 44	5♦
6	4♥ 19	4♠ 32	4♦ 45	4♣
7	7♠ 20	7♦ 33	7♣ 46	7♥
8	J♦ 21	J♠ 34	J♥ 47	J♣
9	Q♣ 22	Q♥ 35	Q♠ 48	Q♦
10	10♥ 23	10♠ 36	10♦ 49	10♣
11	3♠ 24	3♦ 37	3♣ 50	3♥
12	8♦ 25	8♠ 38	8♥ 51	8♣
13	6♣ 26	6♥ 39	6♠ 52	6♦

Du har nu en komplet stak kort i hvad der ser ud til at være en tilfældig rækkefølge, men som faktisk er en opsætning som er let at huske

Brug lidt tid på at gøre dig bekendt med stablen. Når du ser på et hvilket som helst kort i stakken, bør du være i stand til at kende det næste kort i sekvensen ved at huske værdisætningen (Working 9-5 for 7 nights...osv.) Og kulørordnen (KHRSR).

Utrolig Hukommelse

Med kortene arrangeret i stabelrækkefølge kan du se igennem kortene og foregive at huske rækkefølgen. Efter et øjeblikks undersøgelse skal du aflevere kortene til en tilskuer og begynde at navngive hvert kort i rækkefølge. Alle vil tro, at du pludselig har husket hele stakken!

At Cutte Kortene

Selvom du ikke kan blande kortene, kan du cutte kortene, når du først har lavet rækkefølgen. Hvis du giver stakken et fuldstændigt cut, ændrer du startpunktet for sekvensen, men stablen forbliver.

At Navngive De Tre Topkort

Dette er et sejt trick, men det er også en god måde at øve at bruge stablen. Få din på forhånd arrangerede stak cuttet af en tilskuer og derefter placeret med forsiden nedad på bordet. Ved i hemmelighed at læse markeringerne på det øverste kort, bør du ikke kun kunne navngive kortet, men også kortet nedenunder og det derunder. Prøv det!

Stabel-Cuttet

Dette er en meget smart måde at opdage en tilskuers valgte kort på. Læg din forudbestemte stak på bordet, og få en tilskuer til at cutte ca. halvdelen af kortene fra toppen. Bed tilskueren om at se på et nederste kort på den halvdel, som han eller hun lige har taget, og derefter

lægge halvdelen tilbage - uden at lade nogen anden se det - oven på stakken.

Normalt vil det betyde, at det er umuligt for tryllekunstneren at finde tilskuerens kort, men du kan stadig navngive det valgte kort! Når den øverste halvdel af stakken løftes og ses af tilskueren, skal du i hemmelighed identificere det øverste kort i bundstakken (den på bordet). Derefter kan du ved hjælp af stabelsekvensen finde frem til det kort, som tilskueren ser på.

Glem ikke, at kortet tilskueren ser på er det forrige kort i stablen og ikke det næste kort. Så hvis for eksempel kortet, du ser, er Spar Ni, er kortet tilskueren ser, Hjerterkongen.

Det Syvogtyvende Kort

Med din Tankelæser-stak hemmeligt stablet, skal du give kortene til en tilskuer og bede ham eller hende om at cutte stakken. Tag kortene tilbage og læs markeringerne på det øverste kort i hemmelighed.

På grund af stablen kan du altid straks finde ud af navnet på det syvogtyvende kort. Den eneste ting at huske er, at det øverste kort altid er den samme værdi og farve som det syvogtyvende kort. For eksempel, hvis det øverste kort er Hjerter To, vil det syvogtyvende kort være Ruder To.

Når du har identificeret det øverste kort, kan du annoncere navnet på det syvogtyvende kort. Deal kortene et ad gangen på bordet, indtil du når det syvogtyvende kort, og når du har bevist at du havde ret, skal du bukke for publikum.

Det Syvogtyvende Kort Finale

Når du har uddelt de øverste 26 kort og derefter afsløret det syvogtyvende kort, er du klar til at udføre en meget imponerende finale. Hold en lille pause og sig derefter "Selvfølgelig er der ingen måde, jeg kunne vide, at dette kort ville være Ruder To (eller hvad kortet nu var) og der er ingen måde, jeg kunne vide, at dette kort ville matche det ..."

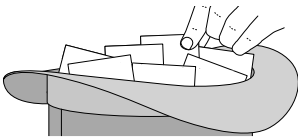
Vend den tidligere uddelte stak med 26 kort på bordet for at vise Hjerter To (eller hvad kortet nu er) i bunden - det matchende kort!

TRICKS MED HVERDAGSTING

EN FORUDSIGELSE AF HOVEDSTAD

En hovedstad vælges. Inde i en konvolut (der har været fuldt synlig) er der et papir, der navngiver den valgte by.

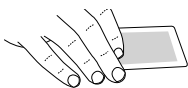
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge noget papir og en konvolut. Skriv en hovedstad på et stykke papir, og forsegl den i konvolutten. Bed publikum om at navngive de hovedstæder, de ønsker, og sig, at du vil skrive dem ned på små sedler og lægge dem i en hat. Faktisk skriver du det samme navn på hver seddel - navnet på byen i konvolutten! Bed nogen om at trække en seddel ud af hatten og læse den op. Åbn nu konvolutten for at vise, at du vidste, hvilken by der ville blive valgt!



HATTETRICK - KORTDROP

En strålende udfordring, der altid garanterer at forbløffe og underholde. Kun du kan smide et spillekort i en hat.

Hemmelighed: Anbring en hat på gulvet og udfordrer enhver tilskuer til at holde et spillekort i en armslængde og smide det ned i hatten. Næsten alle vil holde spillekortet lodret, men det gør det næsten umuligt at slippe kortet, så det falder lige ned. Hemmeligheden er at holde kortet vandret. Når kortet falder fra denne position, lander det i hatten hver gang!



SANS FOR FARVER

Du identificerer farven på et farvekridt, der holdes bag din ryg.

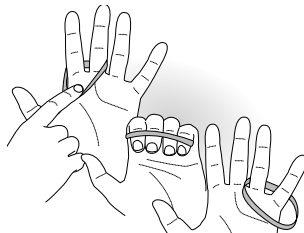
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge nogle farvede farvekridt. Bed nogen om at tage farvekridt fra en æske og aflevere den til dig bag din ryg. Tryk i hemmelighed din højre tommelfingernegl ind i farvekridtet. Hold fat i farvekridtet bag din ryg, når du bringer din højre hånd op til din pande, som om du koncentrerer dig. Se hurtigt på din negl - du vil se lidt af farvekridtet på den og kende den valgte farve. Koncentrer dig lidt mere, inden du annoncerer farven.



ELASTRICKER! ©

En elastik springer magisk fra finger til finger.

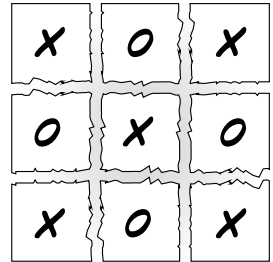
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge en elastik. Løft båndet over din første og anden finger som vist, og bøj derefter fingrene, og sæt elastikken over alle fire fingerspidser. Forfra ser det ud som om båndet stadig kun er krøllet omkring to fingre. Åbn din hånd hurtigt, og båndet svinger af og over på din tredje og fjerde finger.



X-er OG O-er

Du kan se forskellen mellem X-er og O-er ved hjælp af en fantastisk mental evne.

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge noget karton og en blyant. Skriv bogstaverne X og O på et stykke karton, og riv kartonet i ni stykker, som billedet viser. Bed en tilskuer om at smide stykkerne i en pose og blande dem sammen. Når du når ind og tager et stykke karton, ved du straks, hvad der står på det. O-stykkerne har kun en lige kant. X-stykkerne har to lige kanter, bortset fra en, der slet ikke har nogen lige kanter.



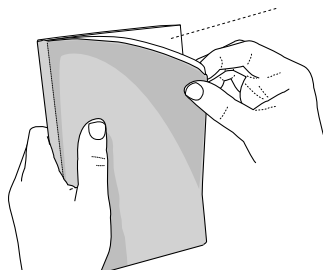
ORDBOGSBEDRAG

Du læser tilskuerens tanker for at opdage et ord tilfældigt valgt fra en ordbog.

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge en ordbog og en blyant. I det øverste højre hjørne af hver højre side skal du skrive ordet, der er udskrevet øverst på venstre side. Hold bogen i din venstre hånd, og bladr gennem siderne med din højre. Bed en tilskuer om at stoppe dig når som helst.

Nu, når tilskueren ser på det første ord, der er trykt på venstre side, kan du hemmeligt kigge på dit håndskrevne ord på den modsatte side. Du er nu klar til at lukke bogen og tilsyneladende

læse din tilskuers tanker for at finde det valgte ord!



NUMMERFORUDSIGELSE

Tryllekunstneren ved, hvilket nummer en tilskuer har valgt i hemmelighed.

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge et stykke papir og en blyant. Før du starter, skal du skrive et forskelligt tal på tre stykker papir. Læg et stykke papir i hver lomme og det tredje i din sko. Når du er klar til at starte, skal du skrive alle tallene på et nyt stykke papir og bede en tilskuer om at vælge et af dem. Når tilskueren fortæller dig nummeret, skal du trække det matchende stykke papir fra den rigtige lomme eller sko!



HEMMEGIG OBJEKTkode

Du identificerer et objekt som bliver valgt mens du er ude af rummet.

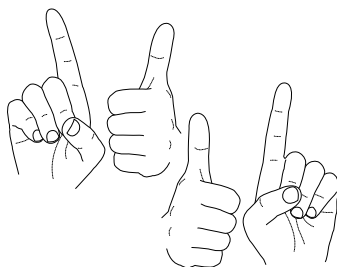
Hemmelighed: Du skal igen bruge en hemmelig hjælper. Mens du er ude af rummet er der en der vælger et tilfældigt objekt som er tilstede. Når du kommer tilbage, begynder din hjælper at pege på genstande i rummet og spørge dig "Er dette denne her?" hver gang. Du har på forhånd arrangeret, at det femte objekt, han peger på, vil være det rigtige.

NUMMEREDE TANKER

Mens du er ude af rummet, vælges et nummer. Når du kommer tilbage, læser du din assistents tanker og afslører nummeret!

Hemmelighed: Når du kommer tilbage i rummet, skal du placere dine hænder på begge sider af assistentens hoved. Din assistent spænder og løsner derefter hans eller hendes kæbe i hemmelighed det samme antal gange som svarer til det valgte nummer. Du kan mærke denne bevægelse fra hans eller hendes tindinger og kan nu afsløre det valgte nummer!

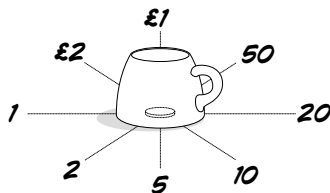
Hemmelighed: Til dette underlige trick er alt hvad du behøver, dine to hænder. Ret din pegefinger op med den ene hånd. Samtidig skal du med den anden hånd pege tommelfingeren opad.



PENGETELEPATI

Mens du er ude af rummet, gemmes en mønt under en kop. Når du vender tilbage, annoncerer du værdien af den skjulte mønt.

Hemmelighed: Der bruges en hemmelig hjælper. Det er din hjælper, der faktisk placerer koppen over mønten. Han placerer koppen på en sådan måde, at positionen på håndtaget fortæller dig værdien af den skjulte mønt som vist på illustrationen. Inden du laver dette trick, skal du være enig med din medskyldige, hvilken håndtagsposition, der vil være klokken 12, ellers læser du signalet på hovedet, og det kan være katastrofalt! Dette trick kan naturligvis udføres i enhver valuta.



GENTAG DENNE HANDLING

Denne simple pegehandling med tommelfinger og pegefinger er meget sværere, end den ser ud til. Prøv det!

Skift nu hurtigt håndpositioner. Hvis det lykkedes dig første gang, skal du prøve at fortsætte med at skifte frem og tilbage hvert sekund eller to. Selvom det skulle være en simpel handling, vil de fleste mennesker finde det næsten umuligt, medmindre de træner langsomt og gradvist opbygger fart.

HVEM HAR MØNTEN?

Du ved med det samme, hvilken tilskuer der har stjålet mønten, og hvilken hånd den er i!

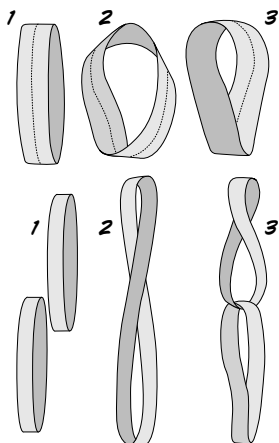
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge en mønt. Mens du er ude af lokalet, skal en af tilskuerne tage mønten fra bordet og holde den over hans eller hendes hoved i 30 sekunder. Når du kommer ind igen skal alle tilskuerne holde deres hænder frem med næverne knyttet. Den hand der holder mønten vil være synligt blegere en de andre.



FORBLØFFENDE BÅND

Tre papirløkker klippes med overraskende resultater!

Hemmelighed: Du skal bruge tre lange strimler papir. Lim enderne af den første strimmel sammen for at danne en løkke. Gør det samme med den anden strimmel, men sno enden en halv omgang inden du limer den fast. Den tredje strimmel snos hele vejen rundt, inden den fastgøres. Se på billederne for at se hvordan. Bed en voksen om at klippe løkkerne i halve langs deres længder. Den første løkke bliver til separate løkker, som du ville forvente. Den anden løkke bliver en meget større løkke, og den tredje løkke vil danne to forbundne løkker!



SALT OG PEBER

Du kan adskille salt fra peber på et øjeblik!

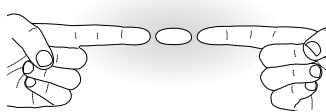
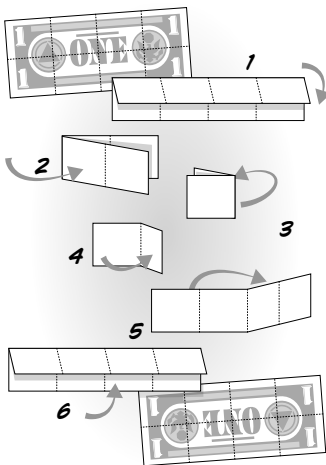
Hemmelighed: Drys lidt salt på et stykke papir og hæld derefter lidt peber ovenpå det. Udfordre publikum til at adskille dem fra hinanden. Det kan ikke lade sig gøre! Tag nu en kam fra lommen og kød den gennem dit hår et par gange. Hold kammen lige over bunken med salt og peber, og statisk elektricitet får peberkornene til at hoppe op og klamre sig fast

på kammen! will make the pepper grains jump up and cling to the comb!

AT FOLDE PENGE

En pengeseddel vender sig om af sig selv.

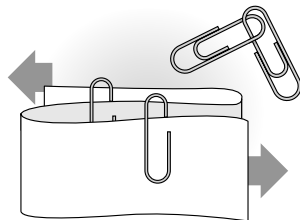
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge en pengeseddel eller nogle legepenge. Hold sedlen i din venstre hånd med forsiden mod dig. Fold den øverste halvdel mod dig (1). Fold derefter venstre halvdel mod dig (2) og fold derefter den højre halvdel væk fra dig (3). For at vende sedlen udfoldes frontlaget til højre (4), derefter baglaget til højre (5) og til sidst foldes frontlaget ud (6). Sedlen vil være på hovedet.



HÆNG SAMMEN ©

To papirclips forbindes på magisk vis sammen!

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge et ark papir og to papirclips. Fold en tredjedel af papiret, og læg en papirclip over toppen af den dobbelte tykkelse. Fold den anden ende af papiret i den modsatte retning af den første fold, og placer den anden papirclip over de to tykkelser af papir der lige er lavet. Positionen skal nu være som vist på billedet. Træk hurtigt i hver ende af papiret, så klemmerne springer ud i luften og forbinder sig af sig selv!



EN SPØGELSESBESKED

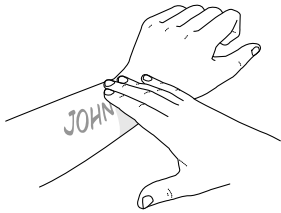
En persons navn ser ud til mystisk at være skrevet på din arm.

Hemmelighed: Find hemmeligt ud af en persons navn, og skriv det på bagsiden af underarmen med et stykke blød sæbe, før du udfører denne effekt. Dette vil være usynligt for dit publikum, indtil du gnider noget kridt eller kulpulver (som bruges til kunst) over det. På det rette tidspunkt under din optræden kan du dramatisk afsløre dette navn!

DEN SVÆVENDE PØLSE

Du kan trylle en pølse frem, der svæver mellem fingrene.

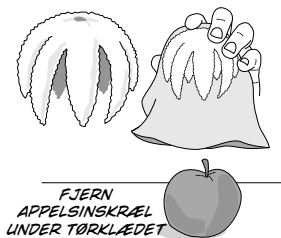
Hemmelighed: Dette er en meget sjov optisk illusion. Hold dine to pegefingre en kort afstand foran dit ansigt, som billedet viser. Hvis du slapper af i dine øjne, vil du se illusionen. En svævende pølse!



FRUGTTTRANSFORMATION

En appelsin bliver til et æble.

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge et æble og en appelsin. Bed en voksen om at skære skrællen fra en appelsin, som billedet viser, og tage al frugten ud. Når skrællen er tørret, skal du sætte et æble inde i den. Hold skrællen lukket, og den ligner en almindelig appelsin. For at udføre tricket skal du dække skrællen med et tørklæde. Når du fjerner tørklædet, skal du tage appelsinskrællen af samtidig og holde den skjult inde i tørklædet. Læg tørklædet i lommen eller bag noget på bordet, mens du viser æblet til dit publikum.



KNUDE UD AF INGENTING

En knude dukker på mystisk vis op i hjørnet af et lommestørklæde.

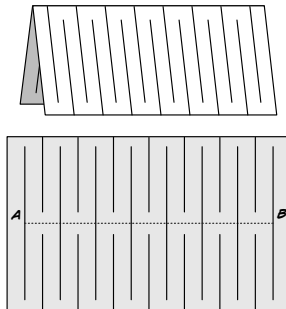
Hemmelighed: Før din forestilling skal du i hemmelighed binde en knude i et hjørne af et lommestørklæde. Vis lommestørklædet, men hold det med knuden skjult i din højre hånd. Den venstre hånd løfter nu det nederste hjørne af tørklædet og placerer det i højre hånd sammen med

det øverste hjørne. Ryst tørklædet og slip det knudeløse hjørne. Gentag dette to eller tre gange. På det andet eller tredje forsøg skal du lade hjørnet med knuden falde, mens du holder fast i det andet hjørne. Alt du har gjort er at ændre hjørnet, du holder, men det ser ud til, at knuden er dannet af magi.

GÅ IGENNEM ET POST-KORT

Et postkort er skåret, så det kan gå ud over din krop.

Hemmelighed: Til dette trick skal du have et postkort. Prøv med at du kan gå gennem et postkort og gør derefter følgende. Fold postkortet i halv længde. Foretag så mange snit som muligt (eller bed en voksen om at gøre det) fra kanten af kortet til midten og fra midten mod kanterne, som vist. Jo flere snit du laver, jo lettere er tricket at udføre. Fold kortet ud, og skær det langs midten fra A til B som vist. Du kan nu åbne kortet i en stor løkke, der let går hen over din krop!

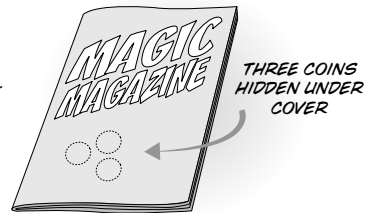


MULTIPLERENDE PENGE

Tre mønter bliver til seks mønter i din hånd.

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge mønter og et blad. Vis tre mønter, og tæl dem ud på et blad. Hvad dit publikum ikke ved, er at der er tre mønter mere skjult inde i magasinomslaget. Fold

magasinet let, og vip de tre synlige mønter ud i din hånd. På samme tid glider de tre skjulte mønter fra magasinomslaget og ud i din hånd. Lav en knytneve, så publikum ikke kan se, hvor mange mønter du har. Bøj din anden hånd over den, der holder mønterne. Åben langsomt hånden og vis at mønterne på mystisk vis er multipliceret.



PENGE, PENGE, PENGE

Tilskuerne forsøger at vinde lidt penge – men kan ikke.

Hemmelighed: Du viser fem konvolutter. Den ene indeholder en pengeseddel, de andre papirsedler. Du har i hemmelighed markeret pengekonvolutten med en blyantprik. Bed nogen om at blande konvolutterne og derefter returnere dem til dig. Flyt den markerede konvolut til den anden position. Bed nogen om at stav 'penge' og flytte en konvolut til bunden af bunken for hvert bogstav. Tilskueren holder konvolutten, der falder på det sidste 'E'. Gør det samme med tre andre tilskuere. Du har en konvolut tilbage, den med pengene.



ÅNDELIGE INITIALER

En tilskuers initialer dukker op på hans/hendes egen hånd.

Hemmelighed: Giv nogen en blød blyant og bed ham eller hende om at skrive sine initialer på en sukkerknald. Tag sukkeret og tryk hemmeligt tommelfingeren mod initialerne. Smid sukkeret i et glas med vand. Bed tilskuerne om at holde hånden over glasset. For at vise ham, hvad han/hun skal gøre, styrer du hans/hendes hånd over glasset. Når du gør dette, skal du trykke tommelfingeren mod hans/hendes håndflade. Du har nu overført en kopi af initialerne til hans/hendes håndflade. Tilskueren får en overraskelse, når han/hun ser initialerne på sin håndflade.



ISTERNING UDFORDRING

Udfordre dine venner til at samle en isterning op fra bordet og placere den i din drink - kun ved hjælp af et stykke snor.

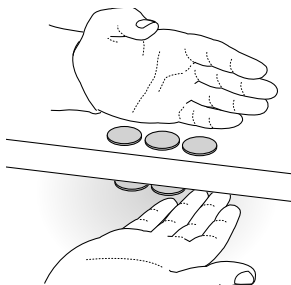
Hemmelighed: Dine venner finder dette umuligt. Hemmeligheden er meget klog. Placer snoren på isterningen og drys lidt salt på toppen. Efter et par sekunder smelter isens overflade, og snoren klæber til terningen, så du kan løfte den og smide den ned i din drink!



AT LAVE PENGE

Tre mønter placeres i din hånd. Når du åbner din hånd igen, har du nu fem!

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge nogle mønter. Før din forestilling skal du i hemmelighed klæbe to mønter til undersiden af dit bord med genanvendelig hæftemasse. Placer tre mønter på bordet. Lad alle se, at dine hænder er tomme. Med din højre hånd fejer du mønterne op bordet ned i din venstre hånd. Samtidig tager du de to mønter under bordet med fingrene på venstre hånd. Åbn din venstre hånd, og mønterne har magisk multipliceret sig!



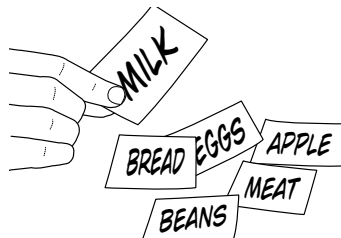
DET HURTIGE TANKELÆS-NINGSTRICK

Skriv ordet 'NEJ' på et stykke papir. Bed derefter en tilskuer om at tænke på et ord uden at vise det for nogen. Spørg så tilskueren, om der er nogen måde, du kan vide, hvad ordet er. Når tilskueren siger "Nej", skal du vise din forudsigelse og bukke!

MAD OG DRIKKE

Fra kort med navnene på madvarer vælger du det kort der skiller sig ud fordi der står navnet på en drikkevarer.

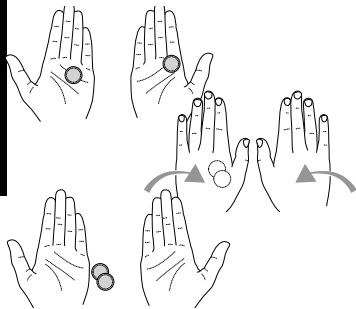
Hemmelighed: Du har brug for seks blanke kort, hvoraf det ene er en smule længere end de andre. Giv fem kort til tilskuerne og bed dem om at skrive mad ned. Det lidt længere kort overdrages til nogen med anmodningen om, at han eller hun skriver navnet på en drikkevarer. Kortene blandes sammen og afleveres tilbage til dig. Uden at kigge vælger du straks drinkkortet. Du kan registrere det ganske let ved berøring.



DEN REJSENDE MØNT

En mønt rejser fra den ene hånd til den anden.

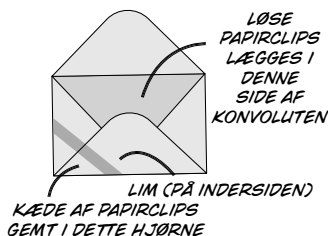
Hemmelighed: Placer en mønt på håndfladen på din venstre hånd og en anden på fingrene på din højre hånd som vist. Vend dine hænder hurtigt og samtidigt. Løft højre hånd, så er mønten forsvundet. Løft venstre hånd for at afsløre, at der er to mønter under den. På grund af mønternes placering fungerer dette trick automatisk. Alligevel skal du stadig øve det privat, før du viser det til nogen. Hvis du er venstrehåndet, vil du måske finde ud af, at tricket fungerer bedre, hvis mønternes positioner vendes.



KÆDEREAKTION

Papirclips samler sig selv i en kæde.

Hemmelighed: Forbind 10 papirclips og læg dem i det ene hjørne af en konvolut. Læg en strimmel lim på indersiden af konvolutten lige over kæden. Læg 10 løse papirclips i konvolutten, og du er klar til at vise tricket. Vip de løse clips ud, og læg dem derefter en ad gangen tilbage i konvolutten og forsegl den. Riv hjørnet af konvolutten af. Kæden falder ud. Læg konvolutten afslappet i lommen, og vis kæden med 10 samlede papirclips.

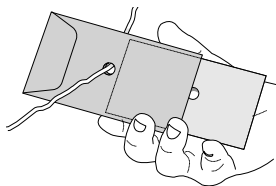


KORT AF

Et kort slipper fri af en snor.

Hemmelighed: Et kort og en konvolut har et hul i midten. Konvolutten er hemmeligt klargjort med en spalte i bunden. Læg kortet i konvolutten, men skub det i hemmelighed lidt ud af spalten. Dette er skjult af dine hænder. Forsegl konvolutten, og skub snoren gennem hullet. Skub kortet i hemmelighed tilba-

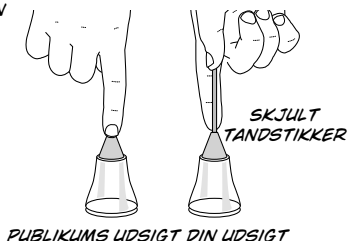
ge i konvolutten. Bed to tilskuere om at holde hver ende af snoren. Klip bunden af konvolutten, og træk kortet ud. Det ser ud til, at kortet er gået igennem snoren med magi.



SALTBØSSE OPHÆNG

En saltbøsse hænger fra din fingerspids.

Hemmelighed: Alt hvad du behøver, bortset fra saltbøssen, er en tandstikker. Hold tandstikkeren skjult bag pegefingergrenen, når du rører ved saltbøssen. Skub tandstikkeren hemmeligt ind i toppen af saltbøssen. Hold den skjulte tandstikker mellem tommelfingeren og pegefingergrenen, så kan du løfte bøssen. Det ser ud til, at bøssen hænger fast ved din finger. Tag bøssen i din venstre hånd og træk den væk fra tandstikkeren. Når du afleverer bøssen til nogen for at undersøge, skal du i hemmelighed slippe tandstikkeren ned i dit skød.



FORSVINDENDE MØNT

En mønt forsvinder fra din hånd på trods af at flere mennesker kontrollerer, at den er der.

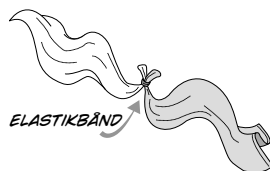
Hemmelighed: Vis mønten på din håndflade og dæk den med et lommeterklæde. Gå rundt til flere folk og bed dem om

at føle mønten under lommeterklædet. Den sidste person, du nærmer dig, er (uden at vide det for resten af publikum) din hemmelige assistent. Han foregiver at føle mønten, men tager den faktisk fra din håndflade. Du kan nu trække lommeterklædet væk med stil, og dine hænder viser sig at være helt tomme.

HURTIG BINDING

To lommeterklæder kastes i luften, hvor de binder sig sammen.

Hemmelighed: Bortset fra de to lommeterklæder er alt hvad du behøver til dette trick et lille elastikbånd skjult i din højre hånd. Tag et af lommeterklæderne op med din venstre hånd og læg det i højre. Når du gør det, skal du skubbe et hjørne af lommeterklædet ind i elastikken. Gør nøjagtigt det samme med det andet lommeterklæde. Kast de to lommeterklæder op i luften og griб et af dem, når de falder ned. Elastikken holder de to lommeterklæder sammen, og de ser ud til at være bundet.



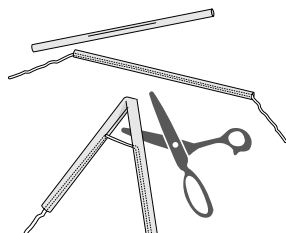
UBRYDELIG SNOR

En snor trædes gennem et sugerør.

Sugerøret klippes i to, men snoren forbliver uberørt.

Hemmelighed: Lav i hemmelighed et kort snit i sugerøret. Tråd snoren gennem sugerøret. Bøj sugerøret halvt og træk i begge ender af snoren. Dette tvinger snoren gennem snittet i sugerøret. Din hånd skjuler dette for publikum. Klip igennem sugerøret, undgå snoren. Træk

nu snoren ud af dit sugerør. Sugerøret er i to stykker, men snoren er stadig hel!



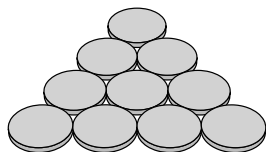
DEN TUNGE BOLD

En bold er så tung, at en tilskuere ikke kan løfte den med foden.

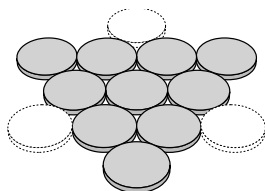
Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge en lille bold. Fortæl en tilskuere, at din lille bold er så tung, at han ikke kan løfte den med sin venstre fod. Stil ham mod en mur hvor hans højre side og hans højre fod rører væggen. Balancér nu bolden på hans venstre fod og bed ham om at løfte den. Han vil aldrig være i stand til at gøre det.

DEN MAGISKE TREKANT

Læg 10 mønter ud i en trekant som vist på det første billede, og udfordr en af dine tilskuere til at "få trekanten til at vende den anden vej ved kun at flytte tre mønter"!

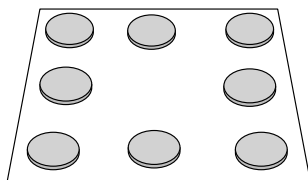


Hemmelighed: Løsningen er at flytte de nederste to hjørnemønter op til anden række og derefter flytte den øverste mønt ned til bunden (billede to).

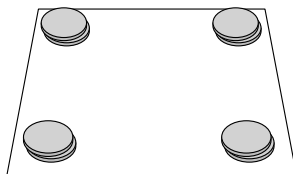


DEN MAGISKE FIRKANT

Dette er et smart puslespil! Læg otte mønter på bordet og bed dine tilskuere om at bemærke, at hver række har samme værdi (hvis alle mønterne er 1-kroner, fx ville hver række i alt give tre kroner). Udfordringen er at få hver række til give fire kroner uden at tilføje eller tage nogen mønter væk!



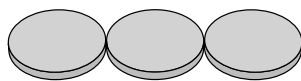
Hemmelighed: Løsningen er at stable mønterne som vist på det andet billede! Dette trick fungerer med enhver valuta og enhver møntbetegnelse, da alt, hvad der skal ændres, er ordlyden af din udfordring.



MØNTEN FLYTTER SIG

Her er en meget magisk gåde! Læg tre mønter på bordet, og udfordr nogen til at flytte mønten til højre! Det lyder let, men der er nogle regler!

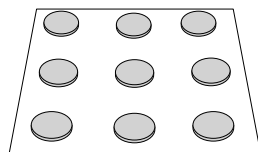
1. Mønten til højre må ikke røres.
2. Mønten i midten må ikke flyttes.
3. Mønten til venstre på ikke røre mønten til højre.



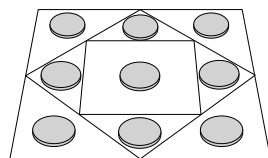
Hemmelighed: Løsningen er meget smart. Tryk den midterste mønt ned (men flyt den ikke) og bank den højre mønt op mod den mønten i midten. På magisk vis vil den venstre mønt springe væk fra de andre to mønter!

MØNTBURET

Til dette trick skal du bruge ni mønter, et stykke papir og en blyant. Placer mønterne på papiret og tegn en firkant rundt om dem. Fortæl dit publikum, at hver mønt repræsenterer et dyr, og firkanten er et bur. Gåden er at adskille alle dyrene i deres egne sektioner ved at tilføje yderligere to firkantede bure.



Hemmelighed: Løsningen forklares i det andet billede.



DEN HOPPENDE MØNT

Smid en lille mønt i et højt vinglas. Smid en anden større mønt ovenpå. Udfordr dine venner til at fjerne den mindre mønt uden at røre ved noget.

Hemmelighed: For at fjerne den mindre mønt skal du bare puste meget hårdt på den ene side af den store mønt. Med øvelse vil den større mønt dreje rundt

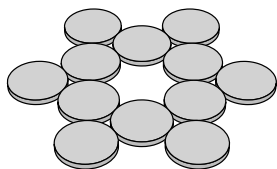
og smutte den lille mønt ud af glasset. Dette stunt er en vinder og ser ekstremt magisk ud.



LÆG LINJER

Dette er en simpel udfordring at forklare, men en svær en at løse! Bed en tilskuer om at lægge tolv mønter på et bord i et mønster, der udgør seks linjer!

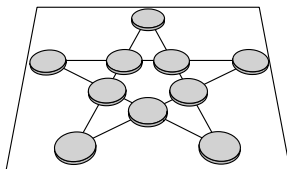
Hemmelighed: Løsningen er vist på billedet.



LÆG LINJER 2

Med kun ti mønter, udfordres en tilskuer til at lægge mønterne i et mønster, der giver fem linjer!

Hemmelighed: Igen forklarer billedet alt.



MAGISK FIRKANT NUMMER

En tilskuer vælger tilfældigt fire tal og lægger dem derefter sammen. Utroligt nok er summen altid 34!

Hemmelighed: Til denne utrolige nummerforudsigelse vil du tegne det, som tryllekunstnere kalder en 'magisk firkant'. På et stykke papir tegner du et 4x4 gitter og udfylder derefter hver firkant med et tal fra et til seksten, som billedet viser.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Bed en tilskuer om at vælge et nummer fra hver række og sørg for, at hvert nummer også er i en anden kolonne. Uanset hvilke fire tal der vælges (så længe de hver er i deres egen række og kolonne), giver summen '34'. Prøv det!

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

$$3+6+12+13=34$$

MAGISK FIRKANT NUMMERFORUDSIGELSE

Ved hjælp af den magiske firkant ser du ud til at kunne se ind i fremtiden!

Hemmelighed: Inden showet skal du skrive nummeret '34' på et stykke papir og forsegle det i en konvolut. Under showet skal du aflevere konvolutten til en tilskuer til opbevaring og derefter udføre den magiske firkant som beskrevet tidligere. Når nummeret 34 er blevet 'tilfældigt' valgt, skal du bede tilskueren om at åbne

konvolutten for at afsløre din fantastiske forudsigelse!

MAGISK FIRKANT(AVANCERET)

Hvis dine tilskuere kunne lide den forrige magiske firkant, vil de elske denne forbløffende avancerede version.

Hemmelighed: Tegn et 4x4 gitter og begynd at udfylde tallene som vist på illustrationerne. Først skal du udfylde alle firkanter, der går fra hjørne til hjørne. Placer et 1-tal i den øverste venstre firkant, og tæl fra venstre mod højre, tilføj et 4-tal til den fjerde firkant, derefter et 6-tal til den sjette firkant, derefter et 7-tal til den næste firkant. Fortsæt med at tælle fra venstre mod højre ned ad rækkerne, med et 10-tal, 11, 13 og til sidst 16 i den sekstende firkant.

1			4
	6	7	
	10	11	
13			16

1	15	14	4
12	6	7	9
8	10	11	5
13	3	2	16

For at fuldføre gitteret skal du starte nederst til højre og udfylde de tomme firkanter. Tæl mod venstre, placer 2 og 3 i de tilsvarende tomme firkanter, og fortsæt derefter med at tælle rækkerne og tilføj 5, 8, 9, 12, 14 og 15.

Med meget lidt øvelse vil du være i stand til at lave dette gitter meget hurtigt og meget nemt ud fra hukommelsen.

1	15	14	4
12	6	7	9
8	10	11	5
13	3	2	16

Nu kommer den smarte del. Selv om placeringen af hvert nummer ser helt

tilfældigt ud, er denne magiske firkant faktisk meget speciell!

Se på den øverste række med tal. De giver 34.

Se på anden række. Det giver også 34!

Se på den tredje og fjerde række. 34 igen.

Se nu på de fire kolonner. 34 igen.

Læg de fire tal i hvert hjørne af gitteret sammen. 34!

Læg de fire tal midt i gitteret sammen. 34!

Selv hvis du lægger diagonalerne fra hjørne til hjørne sammen vil det give 34!

Det er virkelig en magisk firkant!

983	←	TILFÆLDIGT
-389	←	NUMMER
=594	←	TRUKKET FRA,
+495	←	TOTAL
=1089	←	VENDT
		TOTAL SUM

DEN TOTALE SUM MATCHER
DIN FORUDSIGELSE

SUM TRICK - 1089

Bevis at du kan forudsige ethvert nummer valgt af en tilskuer!

Hemmelighed: Til dette trick skal du bruge en pen og noget papir. Skriv 1089 på et stykke papir, fold det og læg det på dit bord. Bed nogen om at vælge et hvilket som helst trefret nummer. Alle tre cifre skal være forskellige, og det første skal være mindst to cifre højere end den sidste. Bed din frivillige om at vende hele nummeret om og skrive det nye nummer under det første.

Hvis din frivillige f.eks. vælger 983, skriver han eller hun 389. Det lavere tal trækkes nu fra det større. Svaret (som i dette eksempel er 594) vendes derefter, og denne gang lægges de to sammen. Åbn papiret - din forudsigelse er den samme som tilskuerens sum. Hvis beregningerne udføres korrekt, er svaret altid 1089!

DEN MENNESKELIGE LOMMEREGNER

Dette er en sjov matematisk gåde, der vil forbløffe selv den klogeste tilskuer

Skriv disse tal ned:

1 2 3 4 5 6 7 9

Bed en tilskuer om at pege på et af tallene (vi antager at det er 7). Bed tilskueren om at gange 12345679 med 63 og svaret er 77777777!

Hemmelighed: Når en tilskuer vælger et tal, skal du gange det mentalt med 9 ($7 \times 9 = 63$), og derefter bede dem om at gange 12345679 med resultatet.

Hvis 6 var blevet valgt ($6 \times 9 = 54$), ville du have bedt tilskueren om at gange med 54, og svaret ville have været en række sekstaller. Dette trick er lettere, men lige så imponerende, når det laves på en lommeregner.

FORVIRRENDE SMÅPENGE – DEN FORSVUNDNE 25 ØRE

Dette er den perfekte historie at fortælle en lærer og derefter se dem prøve at regne det ud. Det ser ud til at give mening, selv om resultatet er umuligt! Kan du regne det ud?

Tre mænd drikker en drink på en café, og den samlede pris er £ 3,00. Da de forla-

der, indser bestyreren, at han har taget 50p for meget, og han sender tjeneren efter mændene med 50p i småpenge. Men tjeneren fik ikke nogen drikkepenge, så han besluttede at beholde 20p selv og giver kun hver mand 10p tilbage.

Det betyder, at hver mand nu har betalt 90p for deres drink, og tjeneren har 20p. Tre gange 90p = 2,70 £ plus tjenerens 20p = 2,90 £. Hvor er de manglende 10p?

DEN SIDSTE GÆST

Dette er et tricky lille puslespil, der garanteret drivet dine venner til vanvid! Syv mænd ankommer til et hotel, men der er kun seks værelser til rådighed, og hver mand ønsker sit eget værelse. Imidlertid har bestyreren (som også er en tryllekunstner) en løsning på problemet.

Han placerer to mænd i værelse nummer 1. Han sætter den tredje mand

i værelse nummer 2, og den fjerde i nummer 3.

Den femte mand fik værelse nummer 4, mens den sjette mand fik værelse 5. Bestyreren vendte derefter tilbage til værelse nummer 1, tog den syvende mand og placerede ham i værelse nummer 6. Hver mand har nu et eget værelse! Kan du regne denne umulige historie ud?

MARVINS TI TOP TIPS

1. Øv Dig

Selvom nogle af tricks i denne samling kan virke lette, skal du altid øve dem foran et spejl, inden du optræder for et publikum. Øv, øv, øv - det vil virkelig hjælpe dig med at optræde med selvtillid! Øvelse gør mester!

2. Vælg Dine Tricks Omhyggeligt

På samme måde som ikke hver hat passer til ethvert hoved, er det heller ikke ethvert trick i denne bog der passer til din personlighed. Vælg tricks, som du føler dig mest komfortabel med, og som passer til din udførelsesstil. Du vil finde resultaterne langt mere tilfredsstillende. Det er bedre at lære et par tricks virkelig godt end mange tricks meget dårligt!

3. Vid Hvad Du Vil Sige

At kende hemmeligheden bag et trick er kun det første skridt i at lære magi. For at gøre det underholdende, skal du også vide nøjagtigt, hvad du vil sige, og hvornår du skal sige det. Giv dig selv tid til at udtænke og øve på de ord, du vil sige under dine tricks, og din forestilling flyder lettere. Top tryllekunstnere øver endda noget passende eller sjovt at sige, når de laver en fejl.

4. Optræd I Det Rette Tempo

Når du først har lært et trick, er det meget let at komme igennem det, hvilket kan være forvirrende, hvis du gør det for hurtigt. På den anden side kan det også være dårligt at gøre det for langsomt. Sørg for at tempoet i din optræden er

korrekt, og hold dine tricks kortfattede, underholdende og fantastiske!

5. Spil Rollen

Selv det simpleste trick kan blive en fantastisk bedrift, hvis du udfører det med selvtillid og overbevisning. På samme måde som en skuespiller foregiver at være en karakter, skal du lære at opføre dig som en rigtig tryllekunstner. På denne måde vil dine tricks virkelig skinne.

6. Gentag Aldrig et Trick

Medmindre et trick er specielt designet til at blive gentaget, skal du aldrig udføre det mere end en gang i løbet af et show. Gentagelse af et trick kan give dit publikum endnu en chance for at finde ud af hemmeligheden.

7. Vid Hvornår Du Skal Stoppe

Når du kender mange tricks, er det meget fristende at prøve at imponere dit publikum ved at køre igennem hele dit repertoire. Erfaring vil lære dig, hvornår det er det bedste tidspunkt at starte og - vigtigere endnu - stoppe. Lad altid dit publikum ønske mere.

8. Lad Os Se De Fingre!

Nærmagi er et visuelt show for dit publikum. Alle vil se meget nøje på dine hænder og fingre, så sørg for, at dine hænder og negle er pletfri og rene. Der er ingen mening med at udføre et fantastisk trick, hvis alt folk bemærkede var dine beskidte negle.

9. Afslør Aldrig Hemmeligheden!

Dette er den sværeste del af ethvert trick, og uden tvivl det vigtigste. Selv hvis du bliver bedt om det, skal du ikke fortælle nogen, hvordan du gjorde det. Ved at udføre et trick godt har du skabt et mysterium, der ofte er langt mere imponerende, end hemmeligheden nogensinde vil være. Du er nu en tryllekunstner, og vores kode er at vi aldrig afslører hemmeligheden! Hvis du sætter pris på disse hemmeligheder, har du mange års sjov og underholdning lige ved hånden.

10. Nyd Din Magi!

Magi er en vidunderlig hobby. Når du klarer dig godt, vil du give dig selv og dit publikum glæde og forbløffelse. Nyd det bifald og den ros, du får - og husk at smile og have det sjovt!



Magiske Hilsener,
MARVIN BERGLAS

Copyright © 1987, 1999, 2012, 2018, 2020 Marvin's Magic
Marvin's Magic created by Marvin Berglas.

Instruktioner skrevet og illustreret af Justin Monehen i samarbejde med Marvin Berglas. Yderligere trickbidrag fra Peter Eldin, Marc Paul, Peter Wardell, Martyn Rowland, Tom Hudson, Andy Reay, Ali Bongo, Pat Page, Richard Himber og Simon Dethan.