

Magic

QUANDO APPARE QUESTO SIMBOLO, SCOPRI LE
SPIEGAZIONI DEL MAGO SUL NOSTRO SITO
WWW.DJECO.COM/MAGIC



TRUCCO 1

CARTUM



CARTUM

CODICE SEGRETO: EYAMINUS
WWW.DJECO.COM/MAGIC

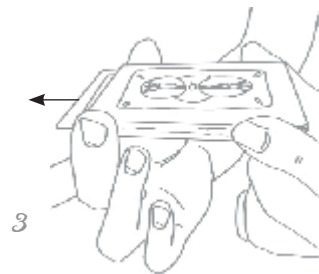
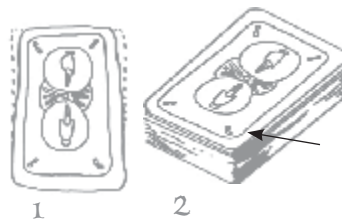
MATERIALE:

un mazzo di carte smussate

Questo gioco si caratterizza per la presenza di carte più strette su un lato rispetto all'altro (FIG. 1). Questa differenza, inferiore a un millimetro, è totalmente invisibile (FIG. 2).

Quando una o più carte sono collocate nel "senso sbagliato", bisogna tenere saldamente il mazzo di carte tra due dita da un lato e far scorrere le due dita dell'altra mano. Le carte collocate al contrario vengono estratte dal mazzo. FIG. 3

Con questo mazzo truccato, il mago può sbizzarrirsi con un'infinità di trucchi.



2

EFFETTO

Per ritrovare una carta

SEGRETO

Le carte vengono collocate tutte nello stesso senso. Il mago mostra un ventaglio di carte e ne fa scegliere una al pubblico. Mentre la carta viene mostrata, il mago, senza farsi notare, cambia il mazzo (per questo basta riunire le carte a ventaglio effettuando un mezzo giro). In seguito, il mago chiede al pubblico di reinserire la carta nel punto preferito e di mischiare il mazzo. Per estrarre la carta giusta, il mago procede allo scorrimento della carta (FIG. 3) e annuncia che la carta è...

3

EFFETTO

La carta nel foulard

SEGRETO

Uguale al trucco 2, ma si copre il mazzo con il foulard. La carta scelta dal pubblico appare sotto il foulard.

4

EFFETTO
Ritrovare i 4 Re

SEGRETO

Tutte le carte vengono collocate nello stesso senso. Il mago sparpaglia il mazzo a faccia scoperta estraendo i 4 re. Chiede al pubblico di scegliere il punto in cui reinserire i 4 re. Ogni volta, è il mago che riposiziona la carta nel mazzo (cambiando senso di nascosto). Una volta introdotte le 4 carte, il mago raggruppa le carte e chiede al pubblico di mischiarle. Si concentra, fa scorrere le carte come indicato in precedenza e mostra le 4 carte restanti: i 4 re!

5

EFFETTO
Le 4 carte "Re" raggruppate all'inizio, vengono separate e per magia si riuniscono di nuovo.

SEGRETO

Il mago presenta a ventaglio le 4 carte re (dopo aver nascosto sotto il re che si trova a sinistra 3 carte del mazzo) e le colloca a faccia coperta sul resto del mazzo di carte. Spiega che anche se i 4 re sono stati separati, alla fine si raggrupperanno! Colloca le prime 4 carte in linea da destra a sinistra a faccia coperta. Ricopre con 3 carte la carta di sinistra, poi con 3 carte quella successiva e via di seguito. Gira la pila di destra; il re è scomparso. Poi prosegue con quelle successive. Infine, gira l'ultima pila a sinistra: le 4 carte "re" sono raggruppate...

6

EFFETTO
Smistamento di carte nere e rosse

SEGRETO

Le carte vengono smistate in base al colore. Le 2 pile di colori sono collocate a mazzo nel senso opposto. Le carte vengono mescolate. Il mago mostra le carte: sono tutte mischiate. Il mago afferma di riuscire con i suoi poteri a raggrupparle per colore. Comincia a far scorrere le carte (FIG. 3): le carte si sono smistate da sole per colore.

7

EFFETTO
Smistamento di carte per colore e apparizione della carta scelta dal pubblico.

SEGRETO

Le carte vengono smistate in base al colore. Le 2 pile di colori sono collocate a mazzo nel senso opposto. Le carte vengono mescolate. Il mago mostra le carte: sono tutte mischiate. Il pubblico pesca una carta a caso. Prima che il pubblico la rimetta nel mazzo, il mago gira senza farsi notare il suo mazzo (1/2 giro). Il mago procede allo scorrimento delle carte. Le carte sono smistate per colore, esclusa la carta scelta dal pubblico che si trova nel mazzo di colore opposto.

8

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

SEGRETO

Tutte le carte vengono collocate nello stesso senso, tranne la penultima. Il mago mostra l'ultima carta del mazzo e dichiara di avere il potere di cambiarla... Ricolloca il mazzo con le carte rivolte verso il basso e finge di togliere la carta dal basso. In realtà, toglie la penultima facendola scivolare; il pubblico ha l'impressione che sia l'ultima carta che è cambiata.

9

EFFETTO
Il mago ha il potere di nominare le carte pescate tra quelle collocate alla rinfusa su un tavolo ancora prima che siano pescate!

SEGRETO

Il mago tiene in mano il mazzo di carte, guarda e memorizza la prima carta A prima di cominciare il trucco. Sparpaglia le carte a faccia coperta sul tavolo e fa in modo di sapere sempre dove si trova la carta A che conosce. Prende a caso un'altra carta B e annuncia la carta A che conosce. Prende una carta C e annuncia la carta B che ha pescato per seconda. Infine, prende la carta A e annuncia la carta C. Quando ha queste 3 carte in mano, le mostra al pubblico che può quindi verificare che il mago ha davvero le tre carte annunciate.

TRUCCO 10

REUNICA

MATERIALE

4 re, 4 donne, 4 fanti e 4 dieci

PREPARAZIONE

Suddividere le carte per simbolo, per colore, ecc. Per ogni mazzo dello stesso simbolo, disporre le carte nello stesso ordine: 10, fante, donna, re. Formare un'unica pila di carte con questi 4 mazzetti.

PROCEDURA

Il mago mostra il suo mazzo di carte al pubblico sottolineando che le carte sono state suddivise per colore. Annuncia che le sistemerà per valore. Colloca il mazzo di carte sul tavolo a faccia coperta e lo fa alzare a una persona del pubblico per il numero di volte che desidera. Quindi, allinea, da sinistra a destra, 4 carte a faccia coperta. Poi ricomincia l'operazione fino alla fine del mazzo. Non deve fare altro che girare ogni mazzo per mostrare al pubblico che le carte sono tutte raggruppate per valore.

TRUCCO 11

JETTUM

MATERIALE:

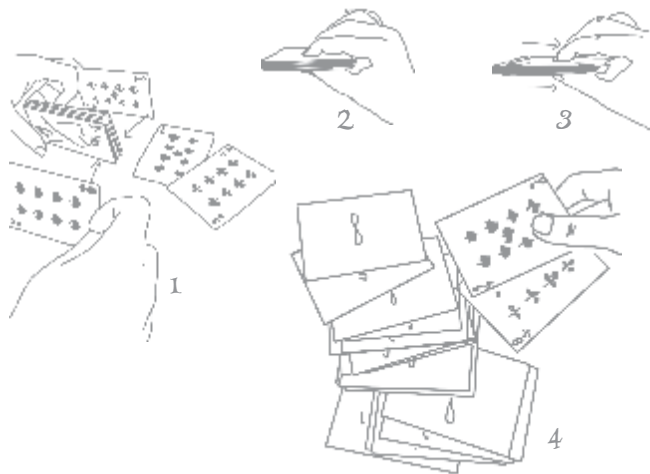
Carte

PREPARAZIONE:

Le carte 8 e 9 nere vengono smistate e collocate come indicato (FIG. 1).

PROCEDURA

Il mago tiene il mazzo di carte in mano (FIG. 2) e mostra le 2 carte 9 e 8. Le dà a una persona del pubblico chiedendole di ricollocarle dove preferisce. Il mago mischia le carte. Dichiarò che dopo aver gettato le carte sul tavolo, le 2 carte che resteranno nella sua mano saranno le carte scelte dal pubblico...



SEGRETO

Le carte 8 e 9 sono sopra e sotto il mazzo (FIG. 1). Le carte 8 e 9 che il mago mostra sono dello stesso colore ma di segno diverso. Il pubblico non ci farà caso! Quando il mago mischia il mazzo fa sempre in modo di non spostare la carta sopra e quella sotto. Una volta mischiate, tiene le carte come indicato nella FIG. 2 e getta in un colpo solo il mazzo sul tavolo (FIG. 3). Le 2 carte che gli restano in mano sono quelle sopra e sotto: un 8 e un 9 neri (FIG. 4).

TRUCCO 12

DIX

MATERIALE:

4 carte "dieci" del mazzo di carte

PREPARAZIONE:

Le 3 carte con il segno fiori, cuori e picche vengono mischiate in modo da leggerle a rovescio.

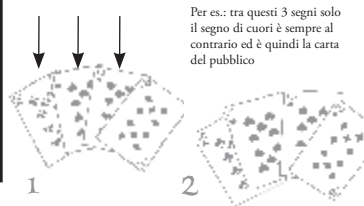
PROCEDURA:

Il mago mostra le 4 carte al pubblico. Fa pescare da una persona del pubblico una carta a caso a faccia coperta e le chiede di mostrarla a tutti e di rimetterla nel mazzo. Mischia il mazzo e annuncia che riuscirà a indovinare la carta scelta dal pubblico!

SEGRETO:

Quando il pubblico sta guardando la carta pescata a caso, il mago gira senza farsi notare il mazzo di carte che ha in mano. Così facendo, quando la carta pescata dal pubblico viene rimessa nel mazzo, il mago ha 2 possibilità per riconoscere questa carta:

- se tutte le carte sono nello stesso senso di lettura, la risposta è la carta di quadri;
- se una delle carte è nel senso inverso rispetto alle altre, la risposta è il segno di questa carta.



Per es.: tra questi 3 segni solo il segno di cuori è sempre al contrario ed è quindi la carta del pubblico

TRUCCO 13

KING

MATERIALE:

Carte

PREPARAZIONE:

Per la riuscita di questo trucco, il mago ha bisogno di un complice. Quest'ultimo sarà i suoi occhi. Stabilisce un segnale segreto che lo avvertirà che la carta mostrata è un re.

PROCEDURA:

Il mago fa mischiare il suo mazzo di carte a uno spettatore e riprende in mano il mazzo. A questo punto dichiara di riuscire a sapere se una carta è un re solo toccandola. Se si tratta di un re sentirà la sua barba! Il mago tiene il mazzo di carte in mano e mostra al pubblico la carta di sotto. Passa le dita sulla carta e dopo un breve istante di riflessione dichiara se la carta è un re oppure no.

IL SEGRETO:

Quando la carta è un re, il complice fa il segno segreto al mago.

TRUCCO 14

ARANEA

CONTENUTO:

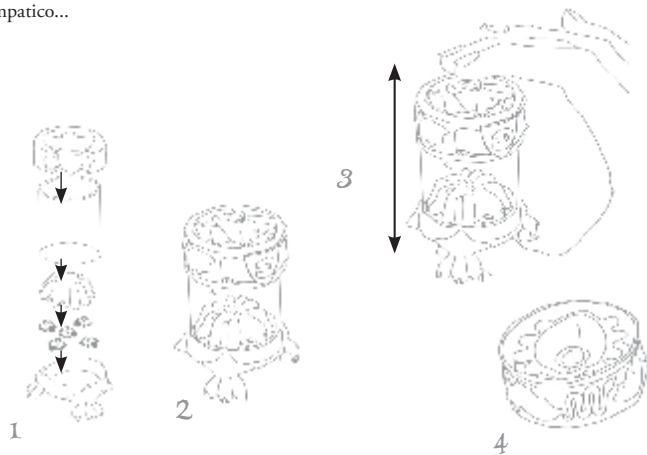
1 ragno, 5 coccinelle, 1 scatola composta da un fondo, un tubo trasparente e un coperchio

PREPARAZIONE

Mettere sul fondo della scatola le 5 coccinelle e ricoprirle con il ragno (FIG. 1). Collocare il tubo trasparente e chiudere il tutto con il coperchio (FIG. 2).

PROCEDURA

Il mago ha appena catturato un ragno pericolosissimo e lo ha chiuso velocemente nella sua scatola magica. Mostra la scatola al pubblico. Chiede al pubblico se vuole tenere il ragno o se desidera trasformarlo in un animale più simpatico...



VIDEO



ARANEA

CODICE SEGRETO: AUGUSTUS
WWW.DJECO.COM/MAGIC

Il mago dice: "Perché non in una coccinella? Proviamo". Prende in mano la scatola (FIG. 3) e con un colpo deciso pronunciando una frase magica la scuote dall'alto in basso. Cinque simpatiche coccinelle prendono posto in fondo alla scatola. L'orribile ragno è scomparso!

IL SEGRETO

Sotto il coperchio della scatola è nascosta una calamita. Il ragno viene quindi trattenuto dalla calamita. Quando il mago scuote con un colpo deciso la scatola dall'alto in basso, il ragno resta trattenuto dalla calamita situata nel coperchio (FIG. 4). Le 5 coccinelle ricadono sul fondo della scatola.

TRUCCO 15

COCCINELLE VOYAGEUSE

Coccinella viaggiatrice
MATERIALE NECESSARIO

1 coccinella, un foulard

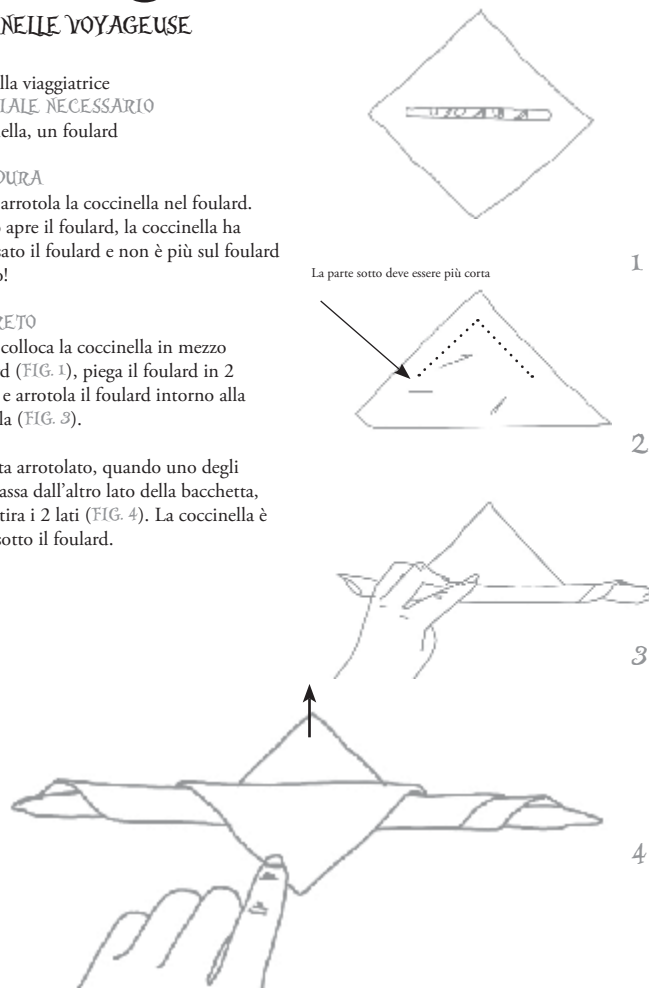
PROCEDURA

Il mago arrotola la coccinella nel foulard. Quando apre il foulard, la coccinella ha attraversato il foulard e non è più sul foulard ma sotto!

IL SEGRETO

Il mago colloca la coccinella in mezzo al foulard (FIG. 1), piega il foulard in 2 (FIG. 2) e arrotola il foulard intorno alla coccinella (FIG. 3).

Una volta arrotolato, quando uno degli angoli passa dall'altro lato della bacchetta, il mago tira i 2 lati (FIG. 4). La coccinella è passata sotto il foulard.



TRUCCO 16

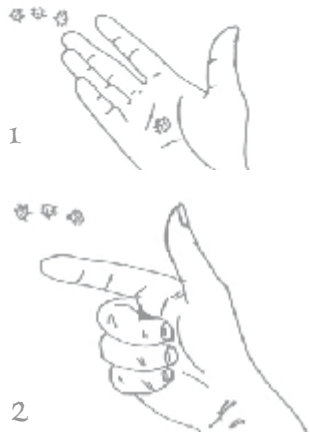
LE COCCINELLE

MATERIALE NECESSARIO:

4 coccinelle

Il mago mostra 3 coccinelle posizionate sul tavolo. Ne ha un'altra nascosta nella mano destra (FIG. 1 E 2).

Prende una delle coccinelle sul tavolo con la punta delle dita della mano destra (FIG. 3) e mette nella mano sinistra la coccinella appena presa ma anche quella che teneva segretamente nel palmo della mano destra (FIG. 4).



Prende la seconda coccinella sul tavolo, la colloca nella mano sinistra, prende la terza sul tavolo e la mette in tasca... Quando aprirà la mano sinistra avrà sempre 3 coccinelle mentre la mano destra rimarrà vuota!



TRUCCO 17

SACRA SCARAB

CONTENUTO:

1 cofanetto, 2 scarabei

PREPARAZIONE

Mettere uno scarabeo in tasca e collocare l'altro sul tavolo davanti a sé a lato della scatola.

PROCEDURA

Il mago ha appena catturato uno scarabeo sacro. Chiede al pubblico di toccarlo. Lo prende e lo chiude nel cofanetto. Lo riapre e mostra al pubblico che l'insetto è al suo interno. Poi chiude il cofanetto. Spiega che uno scarabeo trova sempre il modo di scappare. Mima lo scarabeo che esce dalla scatola, sale sul suo braccio, passa sull'altro braccio e si ritrova nella sua tasca. Il mago chiede al pubblico: "Dov'è lo scarabeo sacro? Nella mia tasca o nella scatola?" Il pubblico risponde "nella scatola" perché è impossibile che sia scappato.

Il mago apre di nuovo il cofanetto: lo scarabeo è scomparso. Ma dove? Cercando all'interno delle sue tasche, il mago trova lo scarabeo e lo mostra al pubblico...

IL SEGRETO

La scatola in cui il mago mette lo scarabeo ha un doppio fondo. Il sistema di scatto è nascosto. (FIG. 2)



CODICE SEGRETO: FREDOMINUS
WWW.DJECO.COM/MAGIC



1 la scatola è aperta e lo scarabeo è visibile



2 la scatola è chiusa: prima di riapirla il mago fa slittare il lato della scatola attraverso un sistema "va e vieni".



3 la scatola viene riaperta: lo scarabeo è scomparso!

TRUCCO 18

FOULARD MAGICO

MATERIALE:

Un cofanetto e un foulard

PREPARAZIONE:

Nascosto alla vista del pubblico, il mago apre la scatola e inserisce il foulard.

Richiude la scatola e aziona il sistema magico come spiegato nel trucco n° 17.

PROCEDURA:

Il mago apre la scatola e mostra al pubblico che è vuota. La richiude, pronuncia una formula magica, passa la mano sopra e sotto la scatola e annuncia che farà apparire il suo foulard. Apre di nuovo la scatola ed estrae il suo foulard...

IL SEGRETO:

Al momento della preparazione, il foulard viene inserito nella scatola, il sistema magico è stato azionato, la scatola con il doppio fondo è aperta e quindi vuota. Dopo aver mostrato la scatola vuota, il mago la richiude e aziona di nuovo il sistema magico. Quando la scatola viene riaperta, appare il foulard.

TRUCCO 19

MOLTIPLICAZIONE DEGLI SCARABEI

MATERIALE:

Il cofanetto e i 2 scarabei.

PREPARAZIONE:

Nascosto alla vista del pubblico, il mago apre la scatola e inserisce uno scarabeo.

Richiude la scatola e aziona il sistema magico come spiegato nel trucco n° 17. È pronto a cominciare il trucco.

PROCEDURA:

Il mago mostra al pubblico che la scatola è vuota e la richiude. Mostra al pubblico lo scarabeo e spiega che aprirà di nuovo la scatola per collocarlo al suo interno. Chiude la scatola. Quindi chiede a una persona del pubblico di aprire la scatola: lo scarabeo si è moltiplicato e ce ne sono 2!

IL SEGRETO:

Al momento della preparazione, uno scarabeo viene inserito nella scatola, il sistema magico viene azionato, la scatola con il doppio fondo è aperta e quindi vuota. Dopo aver mostrato la scatola vuota, il mago la richiude e aziona di nascosto il sistema a scatto, la apre nuovamente, questa volta senza mostrare l'interno al pubblico, e spiega che vi collocherà lo scarabeo. Ora ci sono 2 scarabei ma il pubblico lo ignora! Richiude la scatola e chiede a una persona del pubblico di aprirla. Sorpresa generale: ora gli scarabei sono 2.

TRUCCO 20

QUANTE COCCINELLE?

MATERIALE:

4 coccinelle

PREPARAZIONE:

Il mago nasconde nella sua mano 4 coccinelle

PROCEDURA:

Il mago annuncia che metterà una quantità di coccinelle nella mano di uno spettatore.

Lo spettatore non conoscerà la quantità e soprattutto non dovrà aprire la mano.

Il mago farà una serie di calcoli e annuncerà di sapere che il risultato sarà identico al numero di coccinelle nascoste nella mano.

Chiede di scegliere un numero compreso tra 1 e 10 e di moltiplicarlo per 2, di aggiungere 8, di dividere per 2 il risultato e infine di sottrarre il numero iniziale.

La persona del pubblico annuncia il suo risultato che è sempre 4! Apre la mano e ci sono 4 coccinelle.

MEMORIZZAZIONE DEI CALCOLI

Cifra tra 1 e 10

x 2

+ 8

+ 2

- la cifra di partenza