

Magic

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



TRUCCO

1

PRÉDICTION

MATERIALE

12 carte (2 x ogni carta simbolo)
Prima di cominciare, il mago prepara le carte
come indicato nella FIG. 1.

Le due file sono raggruppate in 2 mazzi
(FIG. 2).

Annuncia che scandirà la parola Magico e
che a ogni lettera una persona del pubblico
sceglierà un mazzo.

Ogni volta, sposta dall'alto verso il basso
una carta del mazzo scelto dalla persona
(FIG. 3).

Preannuncia che alla fine,
indipendentemente dalle risposte, le 2 carte
che si troveranno sopra i mazzi saranno
le stesse e le due carte successive saranno
diverse. FIG. 2 E 3

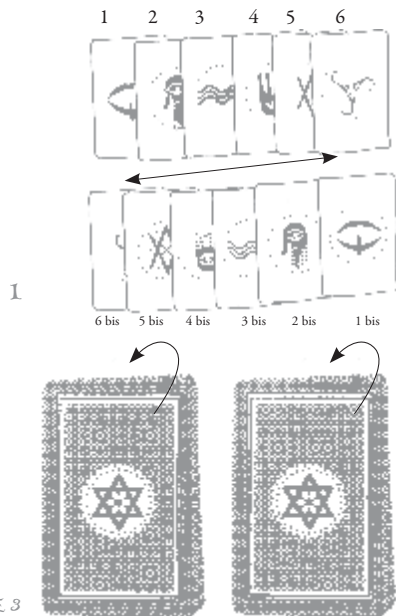


FIG. 2 E 3

TRUCCO

2

LA MAIN

La mano

MATERIALE

25 carte

PREPARAZIONE

Le 25 carte vengono mescolate.

PROCEDURA

Il mago mostra il mazzo di carte e sottolinea
che vi sono vari simboli diversi. Chiede a
una persona del pubblico di mischiarle e di
ricollocarle a faccia coperta davanti a sé.

Chiede a una persona del pubblico di
tagliare il mazzo e dichiara di sapere che
l'alzata sarà su una carta "mano". La persona
esegue gli ordini e la carta che si trova sopra
è realmente una carta "mano"!

Il mago chiede di ricominciare e appare
ancora una carta mano.

SEGRETO

Le carte "Mano" sono più strette delle altre.
Così, ogni volta che la persona taglia, il
mago è certo che la carta del taglio è una
carta "mano". Anche il retro delle carte
può servire da verifica. Le carte "Mano"
presentano sul retro un piccolo contrassegno
nascosto. FIG. 5 del TRUCCO 3 E 4.

TRUCCO 3 4

FAKIR

CONTENUTO
25 carte

PREPARAZIONE

Le carte vengono smistate in base al simbolo.
4 carte con il simbolo della mano vengono collocate a lato nella scatola e una carta con lo stesso simbolo è collocata nella tasca del mago-fachiro.
Le 20 carte sono suddivise in 5 mazzi identici (FIG. 1). I 5 mazzi devono essere classificati nello stesso ordine. In seguito, sono collocate una sopra l'altra per formare un unico mazzo da 20 carte (FIG. 2).



WWW.DJECO.COM
FAKIR
= VIRGINIUM

PROCEDURA

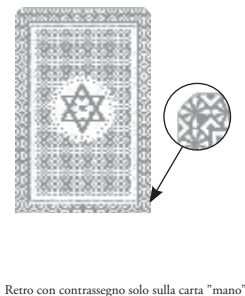
Il mago-fachiro ha poteri incredibili e dichiara di essere in grado di indovinare il simbolo della carta che il pubblico pescherà a caso. Mostra che le carte sono mischiate bene e tende il mazzo a faccia coperta verso il pubblico. Chiede di far passare (una a una) il numero di carte desiderato sotto il mazzo e di collocare la carta scelta sul tavolo a faccia coperta.
Il fachiro si gira in modo che tutto il pubblico possa vedere la carta appena pescata a caso. Il mazzo di carte viene ridato al fachiro che rimane girato di spalle. Si gira e dichiara di sapere già che la carta che si trova sopra il mazzo è uguale a quella collocata sul tavolo. Gira le 2 carte simultaneamente: le carte sono uguali! Il fachiro raggruppa allora tutte le carte e le colloca nella scatola. Spiega che in tasca ha



una carta uguale a quella che il pubblico sta per scegliere... La colloca a faccia coperta sul tavolo. Riprende tutte le carte lasciate nella scatola e chiede al pubblico di mischiarle e poi di tagliare il mazzo come mostrato dal mago. Ogni volta, chiede al pubblico se vuole girare la carta sopra il mazzo. Il pubblico esegue gli ordini e gira la carta che desidera. Ancora una volta, la carta scelta è uguale a quella mostrata dal fachiro!

IL SEGRETO

All'inizio del trucco, il mago ha sistemato le carte come indicato nella preparazione del trucco.
Quando il pubblico restituisce il mazzo di carte al mago che è di spalle, il mago mentre si gira passa il più velocemente possibile e senza farsi notare 2 carte poi altre 2 sotto il mazzo. La carta che si trova sopra il mazzo è uguale alla carta collocata sul tavolo dal pubblico.
Per la seconda parte del trucco, il mago



ha collocato tutte le carte nella scatola-libro. Nel momento in cui le recupera per continuare il trucco, prende le altre 4 carte nascoste durante la preparazione. Presenta al pubblico la carta che ha in tasca. La colloca a faccia coperta sul tavolo. Dà tutto il mazzo al pubblico chiedendogli di mischiarlo.
Il mago chiede al pubblico di tagliare il mazzo di carte come indicato nella FIG. 3 e 4 (nel senso della larghezza del mazzo).

Le carte "mano" sono più strette delle altre. In questo modo, ogni volta che il pubblico taglia, il mago è certo che la carta del taglio sia una carta "mano". Può inoltre verificarlo grazie a un piccolo contrassegno situato solo sul retro delle carte "mano". FIG. 5

TRUCCO

PREVISIONE

5

MATERIALE

3 carte simbolo diverse di cui 1 carta mano con contrassegno sul retro. Vedere la spiegazione del contrassegno dei trucchi 3 e 4.

3 carte simbolo sono mischiate e disposte a faccia coperta.

Il mago si gira e chiede al pubblico di scegliere una carta, guardarla e rimetterla a posto. Poi gli chiede di invertire il posto delle altre 2 carte.

Si gira e svela immediatamente la carta scelta dal pubblico.

Facilissimo: quando il mago si gira, individua dove si trova la carta contrassegnata. Quando le carte vengono spostate, possono verificarsi 2 casi:

- La carta contrassegnata non è stata cambiata di posto: è la carta scelta dal pubblico.

- La carte contrassegnata non è più allo stesso posto: la carta scelta non è la carta contrassegnata né quella che è situata attualmente al suo posto. Quindi, la carta scelta dal pubblico è la terza.

TRUCCO

PREDIZIONE

6

MATERIALE

9 carte mano contrassegnate sul retro (vedere la spiegazione del contrassegno dei trucchi 9 e 10) e 9 carte con i simboli mischiati

Il mago prepara il mazzo inserendo una carta mano tra ogni carta simbolo. Annuncia di sapere già che la carta scelta dal pubblico sarà una mano. Mostra tutte le carte che sono diverse l'una dall'altra. Passa le carte a faccia coperta una a una sul tavolo e chiede al pubblico di fermarlo quando vuole.

Alla richiesta di fermarsi, il mago vede immediatamente dove è situata la carta contrassegnata. La gira sia che si trovi nel mazzo che tiene in mano, sia che si trovi sul tavolo. La sua previsione è quella giusta.

TRUCCO

NOCTUAM

7

MATERIALE

1 scatola trasparente, 1 pallina, 6 elastici (2 per realizzare il trucco e 4 di ricambio), 1 foulard.

PROCEDURA

Il mago ha appena scoperto una perla preziosa e desidera affidarla alla civetta incantata. Il mago mostra al pubblico la pallina, la scatola e il coperchio. Batte ogni elemento l'uno con l'altro per dimostrare che sono di plastica dura.

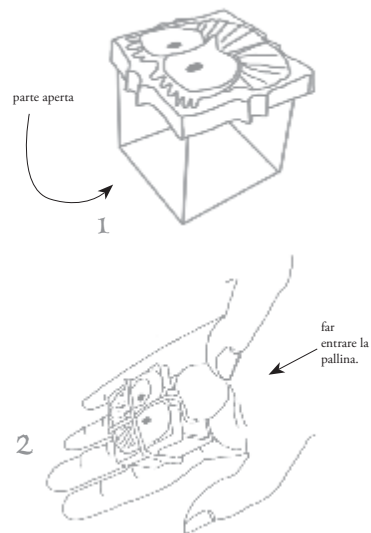
Il mago spiega che chiuderà la scatola con gli elastici e che grazie ai suoi poteri magici farà passare la perla attraverso la parete della scatola.

Procede alla chiusura della scatola e chiede a una persona del pubblico di tenere in mano la perla. Colloca la scatola proprio davanti alla perla, posiziona sopra il foulard, pronuncia la formula magica e... Solleva il foulard e la pallina è rientrata nella scatola!

Quando toglie il foulard, scuote la scatola per far tintinnare la perla al suo interno, toglie gli elastici ed estrae la perla.

SEGRETO

Quando il mago dichiara di chiudere la scatola con il coperchio, lo colloca in modo che la scatola resti aperta sulla parte posteriore (FIG. 1). Nascosta sotto il foulard, la pallina rientra nella scatola senza problemi (FIG. 2).



TRUCCO

8

ELASTICA

MATERIALE
Elastico

PROCEDURA

Il mago mostra un elastico e dichiara di avere il potere di farlo spostare sulle dita.

FIG. 1 posizione di partenza, FIG. 2 apertura della mano, FIG. 3 posizione d'arrivo.

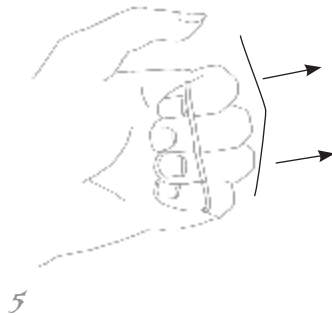
SEGRETO



Rivolto verso il pubblico, il mago posiziona l'elastico su 2 dita. All'interno della mano tende l'elastico e posiziona le dita come indicato nella FIG. 4.



Quando molla l'elastico, questo è posizionato come indicato nella FIG. 5. Il mago non deve far altro che aprire la mano. L'elastico si sposterà da solo!



TRUCCO

9

APPARIZIONE DEL FOULARD

MATERIALE NECESSARIO:

1 foulard

Il foulard piegato in modo da formare una palla è nascosto nella piega del braccio sinistro del mago o meglio ancora nella piega della sua camicia. Il mago mantiene sempre il braccio piegato.

Ora può cominciare. Il mago solleva la manica destra, poi la manica sinistra. A questo punto senza farsi notare prende il foulard con la mano destra. Ora il foulard è nascosto nella mano destra.

Non deve fare altro che lasciar andare il foulard per farlo apparire.



TRUCCO

10

ANIMALI MANIA

MATERIALE:

5 grandi carte animali, un cordoncino un medaglione

PROCEDURA

Il pubblico sceglie un animale e dichiara la sua scelta al mago. Il mago chiede al pubblico di mischiare le carte e di collocarle a faccia coperta sul tavolo. Spiega che grazie al suo pendolo troverà l'animale scelto dal pubblico. Fa passare il pendolo sopra le carte; quando il pendolo si muove formando dei cerchi, la carta scelta dal pubblico viene scoperta! Il mago termina dicendo: "la carta dell'animale scelto è quella giusta" e gira la carta.

SEGRETO

Quando il mago passa il pendolo sulle carte, ha tutto il tempo di leggere il codice visivo della carta e non deve fare altro che far muovere il pendolo in cerchio sopra la carta giusta.



TRUCCO

ANIMALIUM

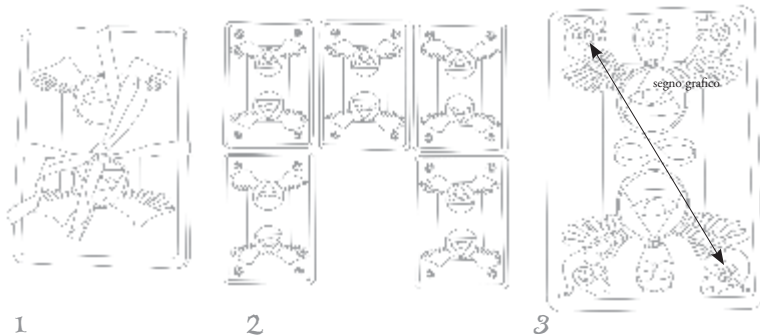
MATERIALE

5 grandi carte animali, un cordoncino

PROCEDURA

Il mago dichiara di essere dotato di un potere magico che gli permette di leggere il pensiero. Per dimostrarlo, il mago propone al pubblico di scegliere il suo animale preferito tra i 5 proposti. Mostra le carte una a una nominando gli animali. Il pubblico sceglie un animale e colloca la carta corrispondente sopra il mazzo a faccia coperta. Il mago recupera il mazzo e fa un nodo con il cordoncino fornito, spiegando che serve a evitare che gli animali scappino. FIG. 1

Una volta che il mazzo è saldamente legato, dichiara che si girerà per permettere al pubblico di slacciare il cordoncino e mischiare le carte. Dopo che le carte sono state mischiate, il mago si gira e chiede al pubblico di collocare sul tavolo le carte a faccia



coperta, come nella FIG. 2. Il mago dotato dei suoi poteri magici dichiara di avere doti eccezionali e di sapere quale animale è stato scelto ma specifica di avere bisogno dell'aiuto del pubblico. Gli chiede di mostrare 2 carte indicandole con il dito. Il mago estrae una delle 2. Poi è il suo turno di proporre 2 carte e fa la domanda: "quale scegliete?" Il mago scarta una delle 2. È di nuovo il pubblico a indicare 2 carte e il mago ne estrae una. Restano 2 carte. Il mago chiede al pubblico di scegliere una carta. La carta che non sarà scartata è quella dell'animale scelto dal pubblico.

IL SEGRETO

Sul retro delle carte, gli angoli nascondono dei segni grafici che permettono di sapere sempre quale animale si nasconde sulla carta. FIG. 3 E 4.

VIDEO



WWW.DJECO.COM

ANIMALIUM

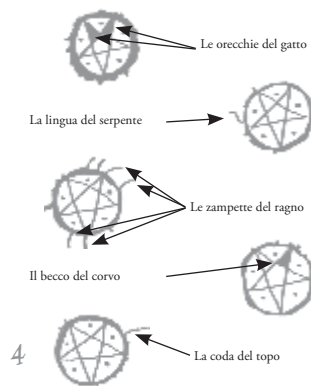
🔒 = MARIONUS

11

Quando il mago fa un nodo con il cordoncino, ha tempo per individuare il segno grafico della carta scelta dal pubblico.

Quando le carte sono collocate sul tavolo (FIG. 2), il mago individua dove si trova la carta scelta dal pubblico. In seguito, quando il pubblico gli propone 2 carte, fa in modo di scartare una carta che non è quella dell'animale scelto e quando è il suo turno di proporre 2 carte, non propone mai la carta scelta dal pubblico.

Alla fine, se il pubblico sceglie la carta da trovare, il mago dichiara "conserviamo questa carta e prendiamo l'altra". Se il pubblico sceglie la carta che non è quella da trovare, il mago dichiara "conserviamo questa carta".



TRUCCO

LES ANIMAUX

12

Gli animali

MATERIALE

5 carte animali

PROCEDURA

Il mago mostra le 5 carte al pubblico. Ci sono 5 animali diversi. Chiede al pubblico di scegliere un animale e di nominarlo ad alta voce. Il mago recupera le carte e le mischia. Poi maneggia una per una le carte in questo modo: mette la carta da sopra a sotto, quella successiva sul tavolo e quella ancora successiva sotto, poi sul tavolo, ecc. Quando gli rimane solo una carta in mano, dichiara di sapere già che si tratta dell'animale scelto dal pubblico! La gira ed è l'animale giusto!

SEGRETO

Tutte le carte animali hanno il retro leggermente diverso con un codice segreto che permette di sapere di quale carta si tratta. FIG. 3 e 4 del trucco 11. Quando il mago mischia le carte a faccia coperta, può quindi individuare dove si trova la carta scelta dal pubblico e collocarla in mezzo alle altre 4 carte. Non deve fare altro che spostarle in questo modo: mette la carta da sopra a sotto, quella successiva sul tavolo e quella ancora successiva sotto, poi sul tavolo, ecc. L'ultima carta restante sarà l'animale scelto dal pubblico!

TRUCCO

HOROLOGIUM

13 14



WWW.DJECO.COM
HOROLOGIUM
G = NICOLIUM

Nel regno magico, gli abitanti hanno uno strano modo di dire l'ora! Riuscirà il mago a indovinare l'ora a cui state pensando?

CONTENUTO:

1 orologio, 17 carte rotonde (16 carte con la faccia luna e 1 carta con la faccia sole)

PREPARAZIONE

Collocare l'orologio sul tavolo davanti al pubblico. Il mago tiene in mano le 16 carte luna con la faccia stellata rivolta verso l'alto e posiziona la carta sole in ultima posizione sotto il mazzo.

PROCEDURA

Nel regno magico, gli abitanti hanno uno strano modo di dire l'ora!

Il mago tiene alcune carte in mano. Spiega che per dire l'ora bisogna far passare il numero di carte corrispondenti all'ora che si trova sotto il mazzo.

Per esempio, se si fa passare sotto il mazzo una carta è l'una... E se si fanno passare 3 carte sono le 3.

Effettivamente è molto facile leggere l'ora nel regno magico ma i maghi hanno anche il potere di indovinare l'ora senza conoscere il numero di carte che sono state fatte passare? Il mago dà quindi le carte al pubblico chiedendogli di pensare a un'ora che proverà a indovinare. Il mago si volta. Il pubblico sceglie un'ora e fa passare il numero di carte corrispondenti, una alla volta, sotto il mazzo. Il mago a questo punto riprende le carte e

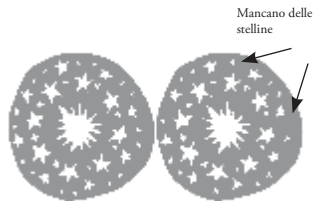
le colloca in cerchio intorno all'orologio nominandole in ordine decrescente dalle ore 12 all'una. Una volta effettuato il giro dell'orologio, sposta di lato le carte supplementari.

Gira la lancetta dell'orologio e annuncia a voce alta l'ora esatta pensata dal pubblico. Gira la carta designata dalla lancetta e dichiara: sono le... È del tutto normale che abbiate pensato a quest'ora poiché è l'ora del sole (la carta girata è il sole).

Il pubblico risponde che è troppo facile, perché tutte le carte hanno sicuramente un sole sul retro... Il mago allora gira tutte le altre carte rivelando solo delle lune...

Il mago termina il trucco dicendo che il pubblico ha fatto bene a pensare a quest'ora poiché se gira l'orologio, anche qui appare il sole!

SEGRETO



1 retro della carte Luna 2 retro della carte Sole

Le 16 carte luna hanno tutte il retro uguale. Solo il retro della carta sole è diverso. FIG.

1 retro

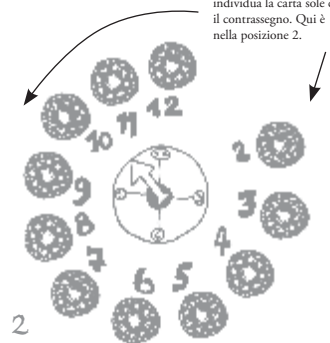
Quando il mago comincia il trucco, spiega come bisogna dire l'ora nel regno magico e fa sempre lo stesso esempio: "Nel regno magico è l'una", prende una carta sopra il mazzo e la mette sotto, poi continua dicendo "sono le 3" e prende 3 carte, una alla volta, per collocarle sotto il mazzo. Quando il mago si gira, il pubblico fa passare il numero di carte (una per volta) desiderato e il mago riprende le carte.

Il mago collocherà allora le carte una a una formando un cerchio intorno all'orologio contando a voce alta dal 12 all'uno.

Quando posa le carte, individua la posizione della carta SOLE che ha il retro diverso e il suo posto corrisponde all'ora pensata dal pubblico. Il mago gira la lancetta e la ferma sull'ora della carta sole contrassegnata.

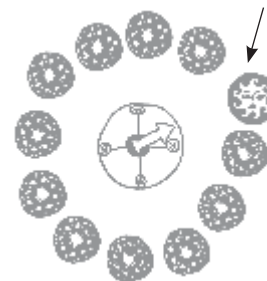
Dice: "nel regno magico sono le...", gira la carta e spiega che il pubblico ha fatto bene a scegliere quest'ora poiché è l'ora del sole! Gira tutte le altre carte. Sono tutte lune... Per finire, gira l'orologio e mostra di nuovo il sole...

mentre conta a voce alta dal 12 all'uno, il mago individua la carta sole con il contrassegno. Qui è nella posizione 2.



2

Sono le due, l'ora del sole.



3

TRUCCO

15

LUNA O SOLAR ?

MATERIALE

1 carta Luna, la carta Sole

PROCEDURA:

Il mago tiene in mano le carte luna e sole e le mostra al pubblico. Le dà a una persona del pubblico, si volta e chiede di scegliere segretamente la luna o il sole. Gli chiede di premere con forza sopra la sua testa la carta scelta. Spiega che più forte premerà la carta più le onde della luna o del sole arriveranno fino a lui...

Quando il mago ha ricevuto onde a sufficienza, è pronto. Chiede alla persona del pubblico di collocare le 2 carte sul tavolo e di nascondere bene con le mani.

Non appena si gira, annuncia la carta scelta dallo spettatore.

SEGRETO

Quando il mago chiede di collocare la carta sulla testa e di spingere forte sopra, questo gli permette, una volta che la mano è di nuovo piatta sul tavolo, di vedere la mano più bianca rispetto all'altra... È quindi questa mano che nasconde la carta Luna o Sole scelta dallo spettatore.

TRUCCO

16

IL SOLE

MATERIALE

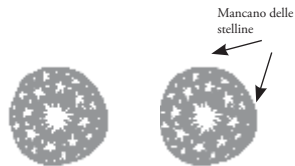
4 carte luna, una carta sole

PROCEDURA

Il mago mostra le 5 carte al pubblico. Ci sono 4 lune e un solo sole. Gira le carte e le mischia. Poi maneggia una per una le carte in questo modo: mette la carta da sopra a sotto, quella successiva sul tavolo e quella ancora successiva sotto, poi sul tavolo, ecc. Quando gli rimane solo una carta in mano, dichiara di sapere già che si tratta del sole. La gira ed è il sole!

SEGRETO

Le carte luna e sole hanno un retro leggermente diverso. Quando il mago mischia le carte a faccia coperta, può quindi individuare dove si trova il sole grazie alla piccola differenza sul retro e fa in modo di metterla in mezzo alle altre 4 lune. Non deve fare altro che spostarle in questo modo: mette la carta da sopra a sotto, quella successiva sul tavolo e quella ancora successiva sotto poi sul tavolo, ecc. L'ultima carta restante sarà una carta sole!



I

retro della carte Luna

retro della carte Sole

TRUCCO

17

NODI NON

MATERIALE

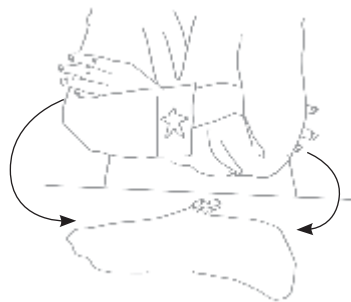
anello e cordoncino

PROCEDURA

Il nodo impossibile. La corda viene fatta passare nell'anello. Il mago chiede al pubblico di legare la corda senza mai mollarne le estremità. Nessuno riesce a farlo.

SEGRETO

Basta incrociare le braccia, prendere un'estremità della corda poi l'altra in ogni mano e disincrociare le braccia. Il nodo è fatto!



TRUCCO

18

ANULUM

MATERIALE

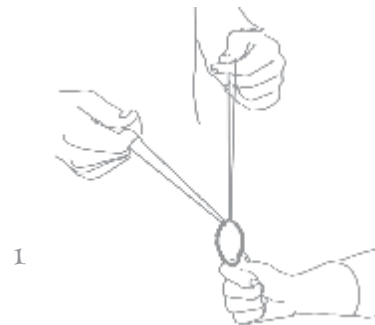
anello e cordoncino

PROCEDURA

Il mago annuncia di avere il potere di liberare l'anello in cui è infilata la corda.

SEGRETO

Il mago fa un nodo all'estremità della corda e la inserisce nell'anello. Tiene un'estremità della corda con ciascun indice (FIG. 1). Importante: il nodo della corda deve essere nella mano destra. Una persona del pubblico tiene l'anello verso il basso. Aiutandosi con il dito medio della mano sinistra, il mago prende la parte destra della corda e la tira verso di sé. FIG. 2



I

Non deve fare altro che mollare la corda dal suo indice sinistro (FIG. 3) e allontanare di nuovo la corda. L'anello viene liberato (FIG. 4).

TRUCCO

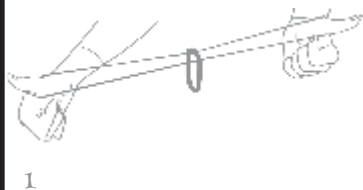
19

NOMMUN SOLUIT 2

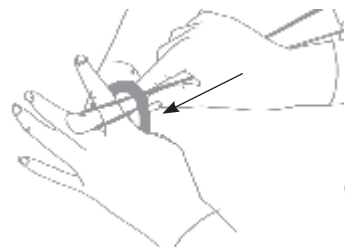


3

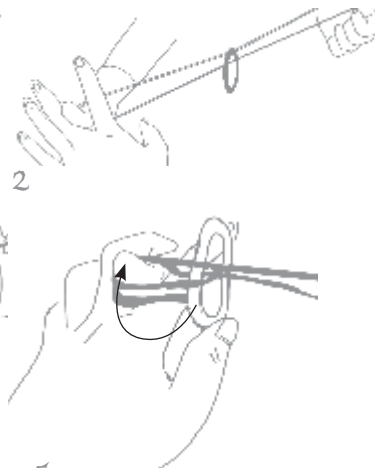
4



1



4

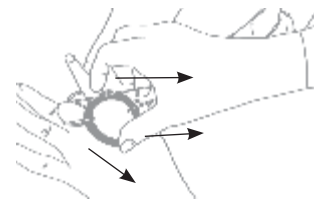


2

5



3



6



7

MATERIALE:
anello e cordoncino

PROCEDURA

Il mago annuncia di essere dotato di un secondo potere per liberare l'anello.

SEGRETO

Il mago fa un nodo all'estremità della corda e la inserisce nell'anello. Uno spettatore colloca le sue mani come indicato nella FIG. 1. Il nodo si trova a lato della sua mano sinistra.

Il mago posiziona le dita della mano sinistra come indicato nella FIG. 2.

Circonda una volta con la corda che si trova verso di lui il pollice dello spettatore (FIG. 3). Avvicina l'anello al pollice dello spettatore (FIG. 4) e circonda una seconda volta con la corda che si trova verso di lui il pollice dello spettatore (FIG. 5).

Il mago ritira la mano sinistra e tira contemporaneamente verso di sé l'anello (FIG. 6) che si è liberato dalla corda! (FIG. 7)

TRUCCO 20

SPARIZIONE DI UN NODO

MATERIALE

corda

PROCEDURA

Il mago tiene in mano la corda e fa un nodo davanti al pubblico (FIG. 1, 2 E 3).

Dichiara di avere il potere di far sparire il nodo.

Tiene la corda con una mano in verticale e con l'altra mano passa davanti al nodo fino in basso. Arrivato in fondo, il nodo è sparito! (FIG. 4, 5, 6 E 7)

SEGRETO

Il mago realizza il nodo sulla corda senza stringerlo eccessivamente!

Quando il mago fa scorrere la mano lungo la corda, il pubblico non vede che ha fatto passare il pollice nel nodo largo. Non deve fare altro che far scorrere la mano e alla fine il nodo si scioglie da solo. FIG. 8 E 9



1



2



3



4



5



6



7



8



9

