

**12 NAGY KÁRTYA**

A nagyméretű kártyák hátoldalán könnyen észrevehető grafikai jelzések láthatók, amelyek segítenek a bűvész számára, hogy mindig tudja, melyik állat, figura vagy tárgy van a másik oldalon.



A koponya fogai • A mágus kalapja • A varjú csőre • A desztilláló füstje • A pók lábai • A denevér szárnyai



A kígyó nyelve és farka • A macska fülei • A bagoly szemei • A patkány hosszú farka • A kondér fogantyúja • A csillag

**1. TRÜKK**

Kellékek: 5 tetszőleges kártya

**Cél:** Megtalálni a közönség által kiválasztott lapot

**A mutatvány:** A bűvész megmutatja és odaadja a közönségnek az 5 kártyát. Arra kéri a közönséget, hogy válasszon ki egyet, és mondja be hangosan a nevét. Ezután a bűvész begyűjti a lapokat, és lefordítva megkeveri azokat. A paklival a kezében a következőt teszi: a legfelső lapot beteszi alulra, a másodikat az asztalra, a következőt megint alulra...és így tovább, míg már csak egy kártya marad a kezében. Ekkor bejelenti, hogy ez az a kártya, amit a közönség választott!

**A titok:** Miközben a bűvész keveri a lefordított lapokat, beazonosítja a hátoldalon található grafikai jelzések alapján a közönség által választott lapot, és azt a pakli közepére „keveri”. Innentől már csak a lapok mozgatására kell figyelnie: felső lap alulra, 2. asztalra, következő alulra... és így tovább. Így a kiválasztott lap fog a végén a kezében maradni.

**2. TRÜKK**

Kellékek: 12 nagy kártya

**Cél:** Megtalálni a közönség által kiválasztott lapot

**A mutatvány:** A bűvész megmutatja a 12 kártyát a közönségnek. A közönség választ egyet és választását közli a bűvésszel. Ezután a bűvész megkéri a közönséget, hogy keverjék meg a kártyákat és képpel lefelé terítsék szét az asztalon. A bűvész kijelenti, hogy mágikus ereje van és ki fogja találni, mely lapot választották. Elkezdi a kártyák fölött mozgatni a kezeit, míg egyszer csak hirtelen megremegnek az egyik lap felett: és kijelenti, hogy ez a kiválasztott kártyalap!

**A titok:** Miközben a kezeit mozgatja lapok felett, a bűvésznek elég ideje van arra, hogy megkeresse szemével a keresett grafikai jelzést. Mikor megtalálja, megremegteti a kezeit, és már meg is van a kívánt kártyalap.

**3. TRÜKK**

Kellékek: 12 nagy kártya

**Cél:** Megtalálni a közönség által kiválasztott lapot

**A mutatvány:** A lefordított kártyalapok legyezőformában helyezkednek el az asztalon. A bűvész megkéri a közönséget, válasszanak egyet. A bűvész visszakérdez, hogy biztosak e a dolgukban. Ezután a közönségből valaki elveszi a lapot, megnézi és megmutatja a többieknek is, majd visszahelyezi azt a bűvész által átadott legyezőbe (tetszőleges helyre).

A bűvész megkeveri a lapokat, legyezőt formál, majd elmondja, hogy már biztosan tudja, hogy a kiválasztott lap nem más, mint....

**A titok:** Mikor a közönség kiválasztja a lapot és rámutat, a bűvész rögtön megnézi és megjegyzi a hátoldalán található jelzést, így már tudja, melyik lapról van szó. Innentől kezdve már csak meg kell majd nevezze.

**4. TRÜKK**

Kellékek: 12 nagy kártya

**Cél:** Felmutatni a közönség által kiválasztott lapot

**A mutatvány:** A bűvész megmutatja a közönségnek a kártyákat és megkeveri azokat. Elmagyarázza, hogy a 12 lap 12 különleges órának felel meg, mikor varázslatos dolgok történnek. A kártyákat lefordítva tartja a kezében és megkér egy nézőt, hogy gondoljon egy számra 1-12-ig. Elmagyarázza, hogy annyi kártyát kell fentről a pakli aljára tenni, amelyek számra gondolt. Példaként meg is mutatja: a „2”-esre gondolt, tehát egymás után két lapot lerak a pakli aljára. Megkéri a nézőt, hogy tegye hasonlóképp, a bűvész eközben nem néz oda.

Ezután visszaveszi a paklit, elmagyarázza, hogy egyenként megmutatja az összes lapot a közönségnek (a bűvész csak a lapok hátoldalát látja), és megkéri a részt vevő személyt, hogy memorizálja az általa gondolt számnak megfelelő mágikus elemet. A bűvész végigmegy így mind a 12 kártyán, majd kijelenti, hogy ismeri a néző által gondolt órát és bemondja az annak megfelelő mágikus elemet.

**A titok:** Mikor a bűvész elmagyarázza, hogy a kigondolt órának megfelelő mennyiségű lapot kell a pakli aljára tenni, és bemutatja a „2”-essel, hogy 2 kártyát alulra tesz, akkor memorizálja magának, hogy milyen jelzésű lap maradt a pakli tetején. Ezután a közönség sorából választott néző alulra rakja a megfelelő számú kártyát. Mikor a bűvész visszaveszi a paklit, egyenként mutatja meg a nézőknek a lapokat (alulról kezdve!) hangosan számolva a lapokat. Ahogy elérkezik az általa megjegyzett jelzéshez, megjegyzi melyik számnál tart éppen. Miután megmutatta az egész paklit a közönségnek, bejelenti, hogy ismeri a kigondolt órát, és bemondja az annak megfelelő mágikus elemet.

**5. TRÜKK**

Kellékek: 5 tetszőleges kártya

**Cél:** Megtalálni a közönség által kiválasztott lapot

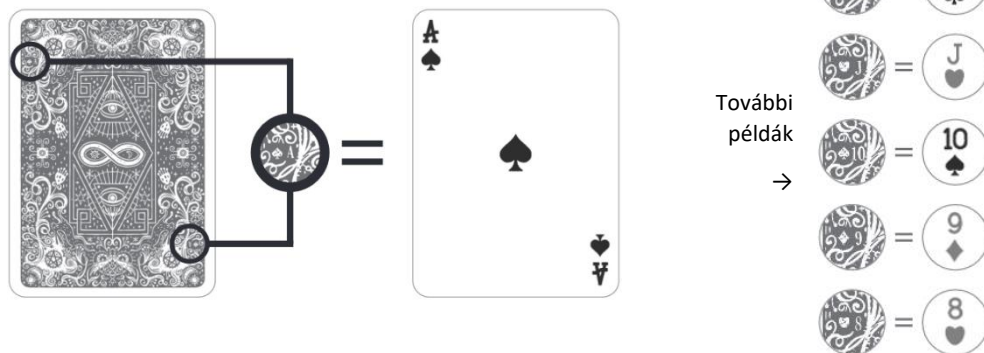
**A mutatvány:** A bűvész kiteríti az asztalra képpel felfelé az 5 kártyát egy sorban. Megkér egy nézőt, hogy válasszon egy lapot anélkül, hogy megmutatná azt. Majd lefordítja a lapokat, és elfordul, hogy a néző megváltoztassa a lap irányát (példán keresztül bemutatja a nézőnek).

A bűvész visszafordul, összegyűjti a lapokat, megkeveri őket és szép sorban lerakja őket egymás mellé képpel lefelé. A kezeit végigvezeti a kártyákon, majd egyszer csak megáll az egyik lapnál, és bejelenti, hogy pontosan ez az a kártya, amit a néző választott.

**A titok:** A bűvész a trükk előtt úgy állítja be a lapokat (hátdoldalukat), hogy mindegyik közepén a Nap/Hold sorrend ugyanaz legyen. miután a néző megfordítja a kártya irányát, a bűvész onnantól egyszerűen láthatja, melyik a választott lap. A trükk végén bejelenti, hogy tudja melyik a kiválasztott kártya.

## JÁTÉKKÁRTYA KÉSZLET 32 SPECIÁLISAN JELÖLT KÁRTYÁVAL - KÉK PAKLI

A kártyák különlegessége, hogy mindegyik hátulján apró jelölés található, melynek segítségével a bűvész tudja, melyik lapról van szó.



### 6. TRÜKK

Kellékek: Jelölt kártyák

**Cél:** Megnevezni a kártyát fordítás előtt

**A mutatvány:** A bűvész odaadja a közönségnek a paklit keverésre, majd visszakéri azt. Azt állítja, hogy van egy olyan képessége, amivel minden kártyát ki tud találni. Kézbe veszi a paklit, majd szépen sorban egyesével megmondja a kártyák értékét, mielőtt azokat megfordítaná.

**A titok:** A bűvész leolvassa a kártyák hátulján lévő jelzéseket. Ennél a trükknél nagyon fontos a gyorsaság (nagyszerű gyakorlat a jelzések/kódok elsajátítására).

### 7. TRÜKK

Kellékek: Jelölt kártyák

**Cél:** A kártyákat szimbólumok szerint csoportosítani

**A mutatvány:** A bűvész megkér valakit a közönségből, hogy keverje meg a kártyákat, majd visszakéri azokat. Ezután 4 paklit képez az asztalon képpel lefelé majd, ha elkészült megfordítja azokat. Meglepetés: minden pakli egy külön színnek felel meg!

**A titok:** A bűvész a kártyák hátdoldalán rejtőző jelzések alapján alakítja ki a 4 paklit.

### 8. TRÜKK

Kellékek: Jelölt kártyák

**Cél:** Megtalálni a közönség által kiválasztott kártyát

**A mutatvány:** A bűvész képpel felfelé kiteríti a kártyákat az asztalra, majd egy nézőt arra kér, válasszon egy lapot, amit majd egy tetszőleges helyre visszahelyez. A néző megkeveri a kártyákat, majd lefordított paklit képez az asztalon. A mágus átlapozza a paklit, míg egyszer csak megáll, és kijelenti, hogy megtalálta a kiválasztott lapot.

**A titok:** Miközben a bűvész lapozza át a paklit (a kártyák hátdoldalát látva), közben a szemével a kiválasztott lapnak megfelelő jelzést keresi. Ezt a trükköt kevesebb kártyával is végre lehet hajtani, így egyszerűbb a jelzések/kódok beazonosítása.

### 9. TRÜKK

Kellékek: Jelölt kártyák

**Cél:** Megtalálni a közönség által kiválasztott kártyát

**A mutatvány:** A bűvész odaadja a közönségnek a paklit keverésre, majd visszakéri azt. Legyezőt képez belőle képpel lefelé, majd megkér egy nézőt, hogy válasszon egy kártyát úgy, hogy a bűvész nem látja. Miután a játékos megnézte, visszahelyezi a lapot a pakli tetejére szintén képpel lefelé. Ezután a bűvész rácsap egyet a paklira, megkeveri, majd ráfúj egyet. Szétteríti legyezőformára és egy kártyát lehullajt a legyezőből, ami nem más, mint a játékos által kiválasztott lap.

**A titok:** A bűvész a játékostól visszakapott frissen megkevert pakli legfelső kártyáját megnézi és a jelzést megjegyzi (ez lesz a KULCSKÁRTYA). A játékos ezután húz a legyezőformából, és teszi vissza legfelülre a választott lapot, így ez a lap a kulcskártya fölé kerül. Mikor a bűvész megkeveri a paklit, kényszerűen kell arra, hogy ez a 2 lap mindenképp egymás mellett maradjon! Így miután megkeverte, képpel felfelé legyezőformára vált, és megkeresi a kulcskártyát. Ha megvan: a tőle balra lévő kártya lesz a játékos által választott lap!

### 10. TRÜKK

Kellékek: Jelölt kártyák és a metszett kártyák

**Cél:** Megtalálni a közönség által kiválasztott kártyát

**A mutatvány:** A bűvész kiteríti a piros hátdoldalú kártyákat képpel felfelé az asztalra. Megkér egy nézőt, hogy keverje meg a kék hátdoldalú kártyákat, és válasszon ki egy lapot, amit képpel lefelé az asztalra tesz. A bűvész azt állítja, hogy meg tudja találni az előtte fekvő lapokból azt, amelyiket a játékos a másik pakliból választott ki. Kezeit a lapok fölé teszi, megremegteti, majd egyszer csak megáll. Felvesz egy kártyát, majd megfordítja a játékos által kiválasztott lapot, és csodák csodájára a 2 lap megegyezik!!

**A titok:** Ebben a játékban a piros hátdoldalú lapok normál kártyaként lesznek felhasználva. Miután a játékos kiválasztja a (kék hátdoldalú) lapot és leteszi az asztalra, a bűvész gyorsan megnézi a rajta található jelzést. Ezután annyi lesz a feladata, hogy a piros kártyák között is megtalálja ugyanazt a jelzésű lapot.

Ehhez a trükkhöz elég kevesebb lapot használni, hogy egyszerűbb legyen megtalálni a keresett jelzést. Ebben az esetben azonban figyelni kell arra, hogy mind a 2 kártyaszettből ugyanazok a lapok legyenek felhasználva a játékhoz.

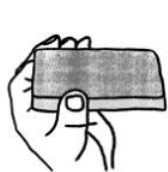
## 32 DB-OS KÁRTYASZETT FERDÉN METSZETT KÁRTYALAPOKKAL - PIROS PAKLI

A lapok különlegessége, hogy az egyik fele keskenyebb, mint a másik. Ez az alig egy mm különbség szabad szemmel szinte láthatatlan.

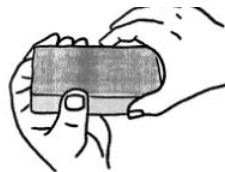


### TITOK!

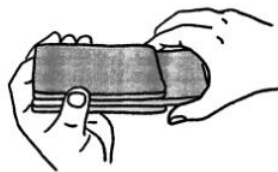
Egy vagy több lap fordítva helyezkedik el a pakliban.



Tartsa erősen a pakli alsó (vastagabb) részét!



Simítsa végig picit összenyomva a másik kezét a paklin letről felfelé!



Így csak a fordítva berakott lap(ok) jön(nek) ki.



Fontos minden kör előtt ellenőrizni a kártyák irányát: a Nap a bal, a Hold a jobb oldalon helyezkedjen el!

### 11. TRÜKK

Kellékek: Metszett kártyák

**Cél:** Csoportosítani a kártyákat

**A mutatvány:** A bűvész megmutatja a közönségnek a jól összekevert paklit. Azt állítja, hogy olyan képessége van, hogy szét tudja választani egy mozdulatra a színeket. A két kezével szétcsúsztatja a paklit és a két új paklit leteszi képpel felfelé az asztalra. A kártyák szín szerint külön lettek választva.

**A titok:** A trükk kezdete előtt a bűvész 2 színre osztotta a kártyákat, majd úgy keverte össze őket, hogy a két szín egymással ellentétes irányba álljon. Így csak szét kellett csúsztatni a fenti ábra alapján, és kész is a szortírozás!

### 12. TRÜKK

Kellékek: Metszett kártyák

**Cél:** Kitalálni a közönség által kiválasztott kártyát

**A mutatvány:** A bűvész legyezőformát képez képpel lefelé, majd arra kér egy nézőt, hogy válasszon egy kártyát. A játékos kiveszi a lapot, megnézi, majd tetszőleges helyre visszarakja. A bűvész ezután megkeveri a paklit, ráfúj, elcsúsztatja a kártyákat, majd bemutatja a játékos által kiválasztott lapot.

**A titok:** Kezdekör az összes kártya egy irányba mutat. Abban a pillanatban, mikor a néző megnézi a kihúzott kártyáját, a bűvész paklit formáz a legyezőből és megfordítja az egész paklit.

Így a kiválasztott kártya fordítva lesz visszahelyezve. A bűvész elcsúsztatja a paklit, és meg is van a keresett kártya!

### 13. TRÜKK

Kellékek: Metszett kártyák

**Cél:** A pakli utolsó kártyáját megváltoztatni anélkül, hogy a közönség észrevéne.

**A mutatvány:** A bűvész megmutatja a közönségnek a pakli legutolsó lapját, amit meg is neveznek hangosan. Ezután azt állítja, hogy meg tudja változtatni az utolsó lapot. A paklit képpel lefelé lehelyezi az asztalra, ráfúj a paklira, majd kihúzza az utolsó kártyát: ami tényleg nem azonos az előbb megnevezettel.

**A titok:** Az összes kártya egy irányba mutat, kivéve az utolsó előtti. Így mikor a végén kihúzza a „megváltozott utolsó”, igazából az utolsó előtti lapot húzza elő (ami az ellenkező irányba mutatott). A közönség azt hiszi, az az utolsó lap.

### 14. TRÜKK

Kellékek: Metszett kártyák

**Cél:** Megjeleníteni a 4 királyt

**A mutatvány:** A bűvész kiteríti az asztalra a kártyákat képpel felfelé és kiveszi a 4 királyt. Megkérdezi a közönséget, hova tegyék vissza a királyokat. Miután visszahelyezi őket, megkéri a közönséget, hogy keverjék össze a paklit. Ezután elcsúsztatja a paklit a két kezével és már meg is jelent a 4 király!

**A titok:** Mikor vissza kell helyezni a 4 királyt, a bűvész óvatosan megfordítja a 4 lapot, így ellentétes irányba mutatnak, mint az összes többi kártya. Már csak ügyesen szét kell csúsztatni a paklit, és ki is csusszannak a királyok!

### 15. TRÜKK

Kellékek: Metszett kártyák

**Cél:** A 4 ÁSZ legyen a pakli legtetetjén

**A mutatvány:** A bűvész megmutatja a közönségnek a paklit, kiveszi belőle a 4 ÁSZT, és az asztalra teszi őket. Megkéri a közönséget, nevezzenek meg 4 helyet, ahova visszaillesztheti a kártyákat. Ezután többszörösen megkeveri a paklit, ráfúj a tetejére, hogy minden a helyére kerüljön, majd a pakli felső 4 lapját felfordítva tényleg az ÁSZokat találja ott!

**A titok:** Kezdekör az összes kártya egy irányba mutat, de mielőtt a bűvész a 4 kártyát újra visszahelyezné a többi közé, diszkrétan megfordítja a paklit a kezében. Így a többszöri keverés közben a 4 fordított helyzetben elhelyezkedő lap kicsúszik, amiket (szintén keverés közben) ügyesen felrak a pakli tetejére.

### 16. TRÜKK

Kellékek: Metszett kártyák

**Cél:** A közönség által kiválasztott lapot kivéve az összeset leejteni

**A mutatvány:** A bűvész kiteríti a lapokat képpel lefelé az asztalra, és megkér valakit, hogy válasszon egy kártyát. A játékos megnézi, majd egy tetszőleges helyre visszarakja a kártyát a pakliba. A bűvész többször megkeveri a paklit, majd megkérdezi a játékos, melyik kártyát választotta. Ahogy kimondja a játékos a kártya nevét, a bűvész abban a pillanatban elengedi a kártyákat – egy kártyát kivéve – és

azok mind lehullanak. A bűvész kezében maradt kártya pedig csodák csodájára megegyezik a játékos által választott lappal!

**A titok:** Kezdekör a kártyák egy irányba mutatnak. Mikor a játékos elveszi és megnézi a kiválasztott kártyáját, a bűvész felveszi a lapokat az asztalról, paklivá rendezi őket és megfordítja őket. Így aztán a játékos által visszahelyezett kártya ellentétes irányba mutat, mint a többi. Ezután megkeveri a paklit és végig csúsztatja ujjait a paklin. Mágikus hangot hallat, majd az összes többi kártyát elengedi, és csak az egyetlen kiválasztott lap marad a kezében.

## 32-ES KÁRTYASZETT PIROS VAGY KÉK PAKLI

### EZ A KÉT KÁRTYAPAKLI TRÜKKÖK NÉLKÜL NORMÁL JÁTÉKKÁRTYAKÉNT IS HASZNÁLHATÓ

#### 17. TRÜKK

Kellékek: Normál kártyák

**Cél:** Az ÁSZ lapokat megtalálni

**A mutatvány:** A bűvész bemutatja a képpel lefelé fordított pakliját. Megkérdezi az egyik nézőt, hogy melyik színű ÁSZT választaná. A válasz függvényében a következőt reagálja:

- Ha a választás a KÁRÓ ÁSZ-ra esik, megkéri a bűvész a játékos, hogy gondoljon erősen a kívánt színre, hogy a kártya a pakli legtetejére kerüljön. Ezután megfordítja a legfelső lapot: és valóban megjelenik a KÁRÓ ÁSZ!
- Ha a választás a TREFF ÁSZ-ra esik, elmagyarázza a bűvész, hogy egy varázsige fog segíteni megtalálni a kártyát: egy 9 betűből álló szót kell elbetűzni, pl.: Minden betűnél megfordít egy lapot és a pakli mellé rakja, míg elér a 9. betűig – a 9. lap felfordítva lesz a TREFF ÁSZ!
- Ha a választás a SZÍV ÁSZ-ra esik, elmagyarázza a bűvész, hogy ezt szeretik a legtöbben, ezért nagyon könnyű megtalálni. Szétteríti a kártyalapokat az asztalon képpel lefelé, és felfordít egy kártyát, ami nem más, mint a: SZÍV ÁSZ!
- Ha a választás a PIKK ÁSZ-ra esik, elmagyarázza a bűvész, hogy ez a kártya ritkán marad együtt a többivel...hoppá, mozog valami a zsebében...!GEN! És itt is van a PIKK ÁSZ a zsebében!

**A titok:** A trükk előtt előkészül a bűvész: kiveszi a 4 ÁSZT a pakliból. A maradék pakli képpel lefelé van a kezében, következőképpen helyezi el az ÁSZ-okat: a KÁRÓ-t teszi a pakli legtetejére, a TREFF-et felülről a 9. helyre (úgy, hogy már benne van a KÁRÓ is), a SZIV-et a TREFF után helyezi el valahol felfordítva, és a PIKK-et pedig berakja a zsebébe. Ezután a paklit képpel lefelé elhelyezi az asztalon. Megjegyzés: az ÁSZ-ok helyét, és a játékos választására megfelelően reagál.

Megjegyzés: ez a trükk csak egyszer játszható el mindenkivel!

#### 18. TRÜKK

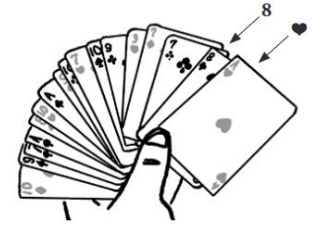
Kellékek: Normál kártyák

**Cél:** találni 2 olyan kártyát, amelyikek az elrejtett kártyához passzolnak

**A mutatvány:** A bűvész megmutatja a közönségnek a paklija elő-és hátoldalát. Bejelenti, hogy kivett egy kártyát, és a közönségnek kell segíteni megtalálni. A paklit maga elé helyezi képpel lefelé. Egy nézőt kér meg, hogy segítsen elfelezni a paklit, majd az egyik felét félreteszi. Megkéri, hogy az ott maradt kupacot ossza ketté úgy, hogy az egyik lapot balra másikat jobbra teszi, és így tovább...mikor kialakul a 2 kupac, megkéri a játékos, hogy fordítsa meg mind a 2 kupac felső lapját, mert megmutatják, milyen az elrejtett kártya. És valóban, a 2 felfordított kártya szimbólumai megegyeznek az elrejtett lap szimbólumával!

**A titok:** A trükk kezdete előtt a bűvész eltávolítja az összes Bubit/Dámát és Királyt. Ezután kiteríti a lapokat képpel felfelé és kiveszi a pakli első 2 kártyájának megfelelő lapot. Ebben a példában a SZÍV 8-at teszi félre:

- az első kártya a színnek felel meg (pl. szív)
- a 2. kártya a számnak (8)



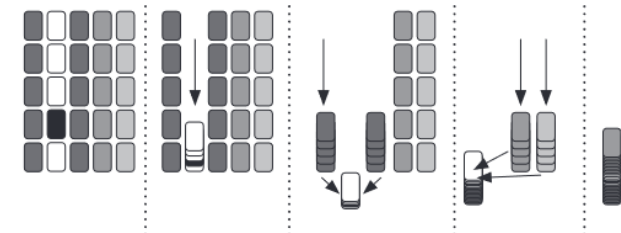
Mikor megkér egy nézőt, hogy vegye ketté a paklit, a felső részt félreteszik. A játékosnak az ottmaradt paklit kell elfelezni úgy, hogy egyet balra, egyet jobbra tesz...míg elfogy a pakli, és 2 kupac lesz. A két kupac tetejére mindig az eredetileg félrerakott kártyának megfelelő 2 kártya kerül.

Ha az előkészítés során az első két kártya színe vagy száma megegyezik, a bűvésznek másik két kártyát kell választania.

#### 19. TRÜKK

Kellékek: 25 normál kártya

**Cél:** megtalálni a nézők által kiválasztott kártyát



**A mutatvány:** A bűvész megkeveri a kártyákat, és lerakja képpel felfelé az asztalra 5 oszlopot alkotva, soronként balról jobbra. Megkér egy nézőt, válasszon egy lapot és mutasson rá az oszlopra, amelyikben található. Ezután a bűvész felülről lefelé összegyűjti ezt az oszlopot. Utána összegyűjt még 2 oszlopot szintén fentről lefelé, ezeket beteszi az először összeszedett pakli alá. Ezt követően összegyűjti a maradék 2 oszlopot felülről lefelé, ezeket pedig a pakli tetejére teszi. Újra ugyanúgy megalkotja az 5 oszlopot, megkérdezi, melyik oszlopban van a kártya, majd újra ugyanúgy összeszedi, mint az előbb.

Ezután kézbe veszi a paklit, és azt mondja, hogy a 13 a szerencseszáma: leszámol 13 lapot a pakli tetejéről, és íme a 13. a választott kártya!

**A titok:** A trükknek nincs titka, a bűvész lépésről lépésre rendezi át a kártyasorrendet.

#### 20. TRÜKK

Kellékek: 4 kék vagy piros király

**Cél:** Kitalálni a közönség által választott királyt

**A mutatvány:** A bűvész megmutatja a képpel lefelé fordított 4 királyt, és arra kéri a közönséget, válasszanak egyet. Miután megnézik, visszahelyezik a másik 3 király alá. A bűvész megkeveri a kártyákat, majd kiteríti azokat az asztalra. Kijelenti, hogy olyan képessége van, hogy meg tudja mondani, melyik királyt választották ki. A kártyák fölé teszi a kezeit, megremegteteti, majd egyik kártyánál megáll: ez lesz a kiválasztott kártyalap!

**A titok:** Előkészületnél a bűvész mind a 4 királyt ugyanabba az irányba állítja: a Hold a bal oldalon, a Nap pedig a jobb oldalon legyen! Mikor a játékos kiveszi a választott kártyát megnézni, a bűvész elveszi a másik 3 lapot és megfordítja azokat. Így a 4 kártya keverésénél egyértelműen látja majd, melyik kártya hátoldalán van fordítva a két égitest.

Design: Steve Simpson