



Funny

MAGIC

1. De verschijnende vingerhoed (verkrijgbaar in set A)

Er verschijnt plotseling een gekleurde vingerhoed op de wijsvinger van de rechterhand van de tovenaar! UITLEG: Deze slag is min of meer het tegenovergestelde van die in slag nr. 2. De vingerhoed is verborgen in de vlezige basis tussen duim en wijsvinger van de rechterhand, waarbij het publiek alleen de rug van de hand ziet, die leeg lijkt te zijn. Met een snelle beweging van de wijsvinger van de rechterhand om de handpalm af te wijzen, wordt de vingerhoed uit zijn positie genomen en op de vinger geplaatst.

2. De verdwijnende vingerhoed (beschikbaar in set A)

De goochelaar plaatst een vingerhoed op de wijsvinger van zijn rechterhand en plotseling is zijn vinger bloot: de vingerhoed is verdwenen!

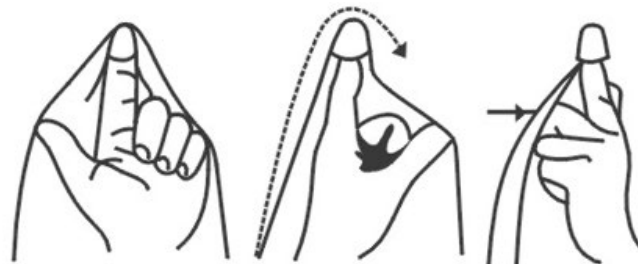
UITLEG: Het enige geheim van deze truc is de snelheid van de handen van de tovenaar. De truc moet vaak worden geoefend. Bedek de wijsvinger van uw rechterhand met een vingerhoed en plaats jezelf zo dat je rechterkant naar het publiek kijkt, dat alleen de achterkant van je rechterhand ziet. Buig vervolgens uw vinger snel richting de handpalm en vang de vingerhoed in de vlezige basis tussen duim en wijsvinger. De wijsvinger moet dan onmiddellijk zijn uitgangspositie innemen. Deze truc kan met succes worden vermomd door met de linkerhand op de rechterhand te tikken terwijl je de vinger buigt en de vingerhoed vangt. De illusie zal zijn dat de vingerhoed verdwenen is.



3. De vingerhoed door de zakdoek (set A)

De wijsvinger van de rechterhand van de tovenaar waarop een vingerhoed is geplaatst, is bedekt met een zakdoek. Opeens ligt de vingerhoed niet meer onder de zakdoek, maar juist bovenop!

UITLEG: Plaats een vingerhoed op de wijsvinger van uw linkerhand en bedek alles met een zakdoek. Til vervolgens zowel de vingerhoed als de zakdoek eraf en plaats ze terug, maar houd daarbij een stukje van de zakdoek tussen het uiteinde van uw wijsvinger en de vingerhoed. Dit moet uiteraard heimelijk worden gedaan, zodat uw publiek het niet ziet (zie diagram). Draai vervolgens uw hand een halve slag en vouw de verdere driehoek van de zakdoek over de vingerhoed terug. Het lijkt nu alsof de vingerhoed door de zakdoek is gekomen en de rechterhand zich achter de zakdoek bevindt, die zelf tussen uw wijsvinger en de vingerhoed is bevestigd (de pijl geeft het zicht aan het publiek aan).



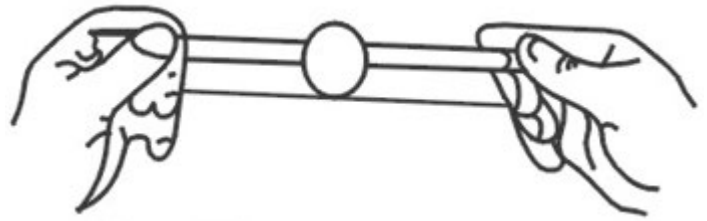
4. Een bal op de toverstaf balanceren (verkrijgbaar in set A)

Een bal houdt zijn evenwicht op de toverstaf en beweegt van het ene uiteinde naar het andere. Nadat je deze truc hebt uitgevoerd, kunnen zowel de toverstaf als de bal door het publiek worden geïnspecteerd.

UITLEG: Neem een stuk zwart katoen van ongeveer 14 cm lang en wikkel het ene uiteinde rond de ringvinger van de linkerhand. Laat het andere uiteinde los bungelen, maar maak het katoen niet bekend aan het publiek. Laat met de rechterhand de toverstok en de bal aan het publiek zien, ter inspectie, en plaats ze vervolgens voor je op de tafel met de bal direct achter de toverstok. Het lijkt

alsof je de uiteinden van de toverstaf tussen de wijsvingers en de duimen oppakt, maar tegelijkertijd discreet wegrukt

het vrije uiteinde van het katoen met de derde en pink van de rechterhand. De bal kan nu tussen de staaf en de draad worden opgepakt, zoals hieronder weergegeven. Door de toverstaf iets te kantelen, kan de bal rollen. Herhaal dit meerdere keren, verberg vervolgens de draad en laat het publiek het apparaat onderzoeken.



5. De stijgende en dalende ring

De goochelaar haalt een toverstaf uit de binnenzak van zijn jasje en schuift er een ring omheen. In deze volgorde gaat de ring omhoog en omlaag rond het magische wit. Het lijkt betoverd, maar als de goochelaar zijn publiek vraagt om de ring en de toverstaf te onderzoeken, is alles normaal. UITLEG:

De goochelaar bereidt zijn toverstaf voor met behulp van stukjes zwart naaigaren (ongeveer 15 stuks lang) op de volgende manier: Verwijder het uiteinde van het toverstafje en lus het ene uiteinde van het naaigaren eraan, plaats het uiteinde terug en knoop de draad vast. andere uiteinde van de draad aan de knoop van uw jasje. Plaats de toverstaf in de binnenzak van uw jas. Haal de ring uit je doos en begin met de voorstelling. Haal de toverstaf uit uw zak en houd hem verticaal, waarbij de punt die niet is voorbereid naar beneden wordt gehouden. Schuif nu de ring van boven naar beneden op het staafje. Als u het staafje naar voren laat bewegen en naar achteren leunt, beweegt de ring (met behulp van het zwarte naaigaren) op en neer



(zie diagram). Als je klaar bent met de truc, knip je ongezien de draad van de toverstaf en kun je alles ter inspectie aanbieden.

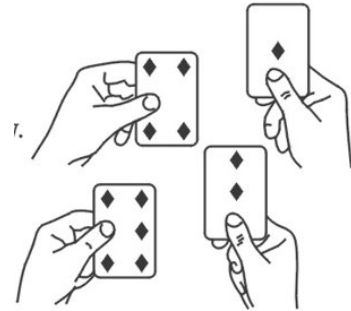
6. Giswerk (beschikbaar in set B)

De goochelaar plaatst twee lichtgewicht plastic deksels op tafel en vraagt een lid van het publiek deze te onderzoeken. Het is uiteraard overbodig om te vertellen dat deze deksels volkomen normaal zijn! Dan wendt de goochelaar zich af van het publiek en vraagt iemand een muntje onder een van de deksels te schuiven. Hij draait zich om en kiest zonder enige aarzeling het deksel waaronder de munt verborgen is!

De uitleg is heel eenvoudig, zoals vaak het geval is bij hele goede trucs. Je zult zien onder welk deksel de munt verborgen is, omdat dat specifieke deksel een fractie donkerder is dan de andere! Het publiek wiens aandacht tijdens de uitvoering van deze truc op de oogleden is gevestigd, zal dit kleine kleurverschil niet opmerken. Wat u betreft, staande met uw rug naar het publiek en met uw ogen dicht, zult u, wanneer u zich weer omdraait, het kleurverschil kunnen zien en het juiste deksel kunnen aanwijzen!

7. De gekke diamanten (verkrijgbaar in set B)

In de magische set vind je een kaart met twee diamanten aan de ene kant en vijf diamanten aan de andere kant. Als je deze kaart vasthoudt zoals weergegeven in het diagram, kan de kaart eruitzien als een ruit één, twee, drie, vier, vijf en zes. Je zult dit trucje goed moeten oefenen en ervoor moeten zorgen dat je vinger of duim de lege ruimte of de ruit goed bedekt. Hoe sneller je het aantal diamanten op de kaart verandert, hoe verbaasder je publiek zal zijn.

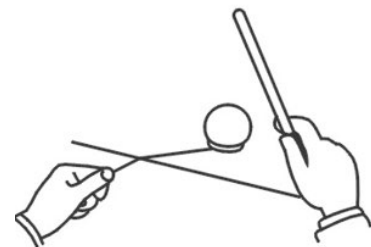


8. Het wonder van de twee kubussen (verkrijgbaar in set A)

Eén kubus, verborgen in de hand van een lid van het publiek, blijkt plotseling twee kubussen te zijn! UITLEG: Haal drie schuimblokjes uit je Magic Set. Pak een van de kubussen vast door deze onder de duimplooi te bevestigen. De andere twee kubussen worden op tafel gelegd. Kies nu als lid van het publiek één van de kubussen voor je en pak deze met de hand waarin de eerste kubussen al verborgen zijn. Plaats de twee kubussen op elkaar en verberg ze allebei in de hand van één van de toeschouwers, waarbij je hem tegelijkertijd vraagt zijn vuist goed gesloten te houden en deze niet te openen totdat je hem dat vraagt. Dus. Pak dan de kubus op die op tafel ligt en pak met dezelfde hand de toverstaf. Terwijl je dit doet, laat je de kubus in je hand in het bakje of de beker vallen zonder dat het publiek het ziet, maar houd je vuist stevig gesloten rond de toverstok. Plaats nu je gesloten vuist over de hand van de toeschouwer met een zwaai van de toverstok en vraag hem zijn hand te openen. Er verschijnen sleepschuimblokjes in zijn hand en als je je hand opent, zal hij zien dat deze leeg is.

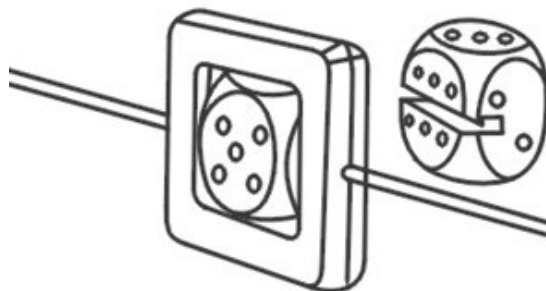
9. Het betoverde bal

De goochelaar legt een bal op tafel, waarop een kleed ligt, en voert erboven enkele magische bewegingen uit. De bal rolt plotseling naar de rand van de tafel en valt eraf! Het publiek kan de bal direct daarna inspecteren, maar zal niets bijzonders ontdekken. Knip een stuk zwart naaigaren van ongeveer 20 cm lang af en knoop dit vast aan de ring die je in je Magic Set vindt. Zonder dat het publiek het ziet, plaats je de ring onder het doek en houd je de draad in je hand. Plaats de bal precies binnen de diameter van de ring op tafel. Als je zachtjes aan de draad trekt, rolt het bolletje op mysterieuze wijze naar de rand van de tafel. De bal kan direct door het publiek worden onderzocht.



10. De verdwijnende dobbelstenen (beschikbaar in set A)

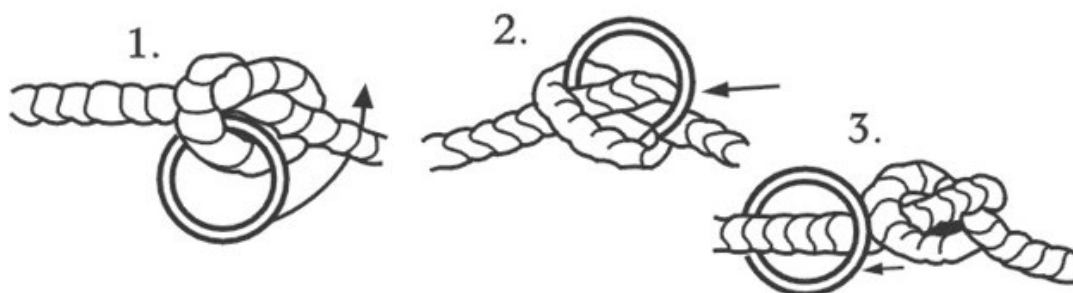
Aan het publiek wordt een dobbelsteen getoond in een frame met een stukje angel dat dwars door het midden van de dobbelsteen en het frame loopt. Terwijl een lid van het publiek beide uiteinden van het touwtje vasthoudt, slaagt de goochelaar er, onder dekking van een zakdoek, in om de dobbelstenen uit het frame te verwijderen zonder dat het touwtje breekt. Na de truc kan het publiek uitgenodigd worden om alles te onderzoeken. UITLEG: In je Magische Set vind je een dobbelsteenframe, een stuk koord, een zwarte dobbelsteen met gleuf en een zwarte dobbelsteen met een gat in het midden. De sleufdobbelstenen worden vóór de show in het frame geplaatst, waarbij het



koord door de twee gaten in het dobbelstenenframe en door de sleuf op de dobbelstenen loopt. Verberg de dobbelstenen met het gat erdoor in je zak samen met een zakdoek. Vraag een lid van het publiek om beide uiteinden van het koord vast te houden en de zakdoek samen met de dobbelstenen uit uw zak te halen, waarbij u de dobbelstenen in de palm van uw hand of onder de zakdoek verbergt. Bedek het frame met de zakdoek en vertel het publiek dat je de dobbelstenen van het touwtje gaat halen met behulp van je favoriete magische formule. Haal onder dekking van de zakdoek de dobbelstenen uit het frame en laat tegelijkertijd de dobbelstenen met gaten op de tafel vallen. Haal de zakdoek van het dobbelstenenframe en stop hem samen met de dobbelstenen terug in je zak. Je kunt het publiek nu alles laten inspecteren, maar er kan natuurlijk niets ontdekt worden.

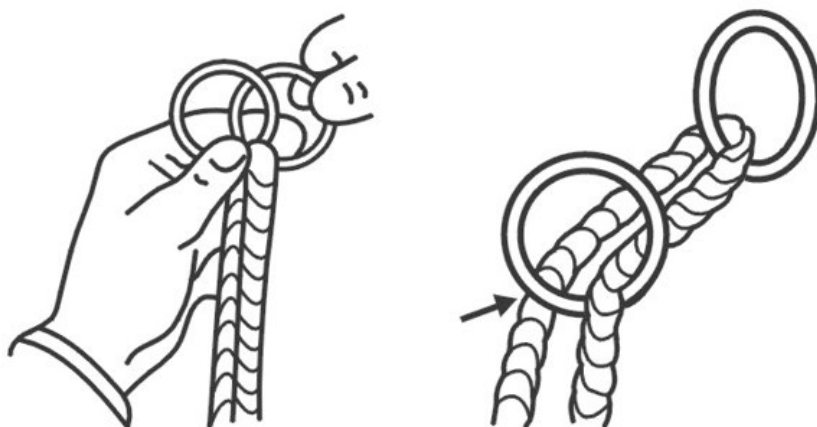
11. De mysterieuze knoop en ring

Een ring wordt in het midden van een stuk touw vastgebonden en twee toeschouwers houden vervolgens de uiteinden van het touw vast. Het touw is bedekt met een zakdoek waaronder de tovenaars handen verbergt. De ring maakt zichzelf los van het touw en valt op de grond. De goochelaar neemt de zakdoek weg en het touw zit nog steeds in de knoop! **UITLEG:** Bind een ring in het midden van een stuk touw en geef de uiteinden aan twee toeschouwers zoals hierboven beschreven. Pak van de tafel een zakdoek waaronder een tweede ring verborgen is en bedek de ring die aan het touw is bevestigd. Met beide handen onder de zakdoek schuift u de ring uit de knoop (zoals weergegeven in het diagram) en laat de tweede ring op de grond vallen. Terwijl het publiek naar de ring op de grond kijkt, schuift u de zakdoek samen met de ring nog aan het touw naar rechts en neemt u het rechteruiteinde van het touw uit de handen van de toeschouwer. Je ziet dan dat het touw vrij is van ringen, als je de zakdoek (met de ring natuurlijk) in je zak stopt, zodat alle elementen van het mysterie uit het zicht zijn.



12. De ring aan het touw

De goochelaar rijgt twee ringen aan een stuk touw en kondigt aan dat hij een goocheltruc gaat doen met de ringen aan het touw. Hij vraagt het publiek of dit zichtbaar of onzichtbaar moet worden uitgevoerd. Het publiek, dat natuurlijk net zo graag wil leren hoe je een goocheltruc moet uitvoeren, staat erop dat de truc zichtbaar moet worden uitgevoerd. Vervolgens haalt de goochelaar de ringen aan één



uiteinde op de normale manier van het touw. Het publiek voelt zich voor de gek gehouden en wil de truc opnieuw zien, maar deze keer onzichtbaar. De goochelaar legt de ringen met het touw achter zijn rug en haalt de ringen van het touw. Uiteraard accepteert het publiek deze regeling niet. Ze zijn daar om echte magie te zien. De goochelaar legt vervolgens de twee ringen weer op het touw. Openlijk haalt hij een ring van het touw en legt deze terug op het tafelblad. Hij vraagt een lid van het publiek om aan de twee uiteinden van het touw te trekken en tot ieders verbazing heeft de andere ring het touw verlaten!

UITLEG: Het eerste deel van deze grappige truc spreekt voor zich. De echte magie begint als volgt: rijg twee ringen aan het touw. De goochelaar houdt de ringen en het touw tussen duim en wijsvinger van zijn linkerhand, zoals hieronder afgebeeld. Vervolgens pakt hij met zijn rechterhand de achterste ring en trekt deze van het touw zoals afgebeeld. Deze actie trekt het touw automatisch door de andere ring, maar omdat de linkerhand van de goochelaar het touw en de ring nog steeds vasthoudt als punt X, lijkt het erop dat de ring nog steeds van schroefdraad is voorzien. Terwijl je de ring en het touw nog steeds tussen je vinger en duim vasthoudt, bied je de uiteinden van het touw aan iemand uit het publiek aan om eraan te trekken en de ring blijft in je vingers.

13. De mystieke toverstaf

De tovenaar pakt de toverstok in zijn linkerhand en opent zijn hand, met de handpalm naar binnen, en op mysterieuze wijze blijft de toverstok plat in zijn hand.

Vervolgens laat hij zijn hand zakken naar een horizontale positie (zie diagram) en de toverstaf glijdt langs de palm van zijn hand.

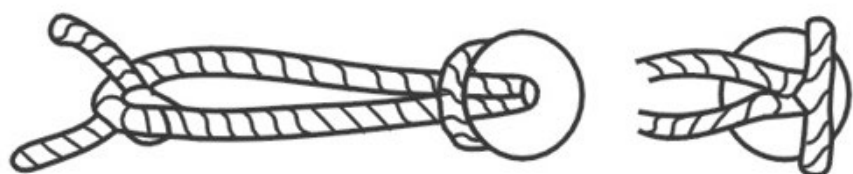
UITLEG: Pak de toverstaf met de linkerhand vast en met de rechterhand de linker pols. Gebruik de wijsvinger van de rechterhand om de toverstok stevig op zijn plaats te houden. Je kunt je publiek vertellen dat je, om deze truc uit te voeren, een zeer vaste hand nodig hebt en dat je daarom je pols met de rechterhand vasthoudt. Ontvouw heel voorzichtig en langzaam de vingers en duim van je linkerhand met de toverstok, zie. De toverstaf wordt stevig op zijn plaats gehouden. Kantel de hand naar voren met de linker palm nog steeds van het publiek af gericht en laat de toverstaf vrij door uw hand glijden tussen de palm van uw linkerhand en uw rechter wijsvinger. Deze eenvoudige illusie kan zeer effectief zijn en zal uw publiek in verwarring brengen.



14. De mysterieuze schijven (verkrijgbaar in set A)

Sleepschijven, vastgebonden aan een stuk koord, komen op magische wijze los;

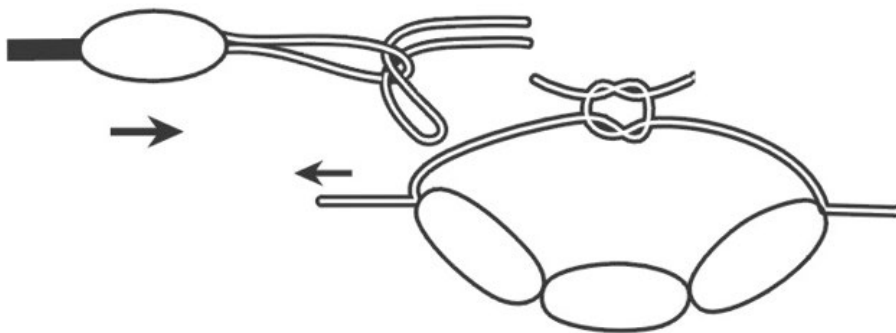
UITLEG: Plak een stuk koord vast en houd de twee uiteinden vast. Haal deze door een van de schijven en vervolgens door de lus gevormd aan de andere kant van de schijf. Draai de lus vast. Rijg nu de andere schijven aan de twee uiteinden en maak een knoop aan het uiteinde. Vraag een lid van je publiek of hij de knoop wil doorhakken. Bedek alles met een grote zakdoek of een hoofddoek. Duw met je twee handen onder de sjaal de touwtjes uit elkaar en maak de onderliggende schijf los van de lus. Laat de andere schijven in uw hand glijden. Plaats vervolgens opnieuw de eerste schijf in de knoop. Om dit te doen, schuift u het touwtje door de schijf en als u de lus een beetje hebt geopend, schuift u de schijf door de lus. Je kunt je publiek nu triomfantelijk de schijven laten zien die voorheen aan het touwtje zaten. (Zie diagram)



15. De mysterieuze kralen (verkrijgbaar in set B)

Drie kralen die ogenschijnlijk stevig aan een touwtje zijn geknoopt, komen los als er druk wordt uitgeoefend op de uiteinden van het touw!

UITLEG: Haal de kralen van de stukjes touw. Maak een valse knoop voordat je deze truc uitvoert. Om dit te doen, vouwt u elk stuk touw in tweeën, en vormt u met de lus van de ene een haakje waaraan de lus van de andere is bevestigd (zie diagram). Deze valse knoop wordt bedekt door de middelste kraal. De andere twee kralen worden nu aan beide uiteinden van de middelste kraal geplaatst. Laat het publiek nu zien dat deze twee langs de snaar kunnen bewegen. Vraag iemand om de uiteinden van het touw met beide handen vast te houden, twee strengen aan elke kant, knoop een simpele knoop en vraag de toeschouwer om de twee uiteinden weer vast te houden. Bedek de drie kralen nu met een zakdoek en vraag de toeschouwer om hard aan de uitstekende vrije uiteinden te trekken. De drie kralen blijven in de hand van de goochelaar en de toeschouwer houdt het touwtje vast dat nog intact is.



16. Magische spatelroutine (verkrijgbaar in set A)

Je toont je toeschouwers een lege spatel. Plotseling verschijnt er een rode vlek aan beide zijden van de spatel. Vervolgens wordt de spatel naar de linkerhand overgebracht en verschijnen er aan beide kanten 2 rode vlekken!

UITLEG: De eerste spatel heeft één lege kant en één kant met een rode vlek. De tweede spatel heeft één kant met een rode vlek en de andere kant met 2 rode vlekken. Steek vóór de voorstelling stiekem de tweede spatel in je gebalde hand. Laat de eerste spatel zien alsof hij aan beide kanten leeg is, maar plotseling verschijnt er aan beide kanten een rode vlek. (Zie BAT-MOVE voor methode). Breng deze spatel over naar je linkerhand en verwissel hem voor de spatel die tot nu toe verborgen was, maar zorg ervoor dat deze spatel naar de ene kant gericht is wanneer je hem eruit haalt. Weer beide kanten laten zien met één vlek, en dan ineens met 2 vlekken! Tegelijkertijd moet je natuurlijk de eerste spatel in je zak stoppen zonder dat iemand het merkt.

P.S. Door de hele procedure om te draaien kan de voorstelling worden voortgezet om de vlekken te laten verdwijnen!

BAT-MOVE



17. De bal die van kleur verandert (verkrijgbaar in set B).

De goochelaar houdt een oranje/blauwe bal in zijn rechterhand, hij bedekt deze vervolgens met zijn linkerhand en de bal lijkt van kleur te zijn veranderd naar blauw/oranje. Deze bal kan vervolgens door het publiek worden onderzocht!

UITLEG: Neem de oranje/blauwe halve bal en plaats er een blauw/oranje bal achter. Houd ze voorzichtig in uw vingertoppen en laat de oranje/blauwe kant aan het publiek zien. Bedek de bal een seconde met je linkerhand en verwijder de halve bal in het geheim. Laat het publiek nu de blauw/oranje bal zien en steek tegelijkertijd de halve oranje/blauwe bal in zijn zak.



18. Het lijmsstaafje

Beschrijving: De toverstaf blijft op wonderbaarlijke wijze aan je vingers plakken.

Rekwisieten: Toverstaf

Vorbereiding: Het rubberen koord wordt strak gespannen langs de staf die is verbonden met beide uiteinden van de staf, onder de witte doppen. Het publiek kan het rubberen touwtje niet zien.

Uitvoering: Zeg: Dit is mijn eigen toverstok. Ik hoef er geen avond aan te houden en het vast te houden, het houdt mij vast. Zelfs als ik het probeer te verlaten, blijft het bij mij. Terwijl u praat, schuift u de vinger van uw rechterhand tussen het staafje en het rubberen touwtje (fig. 1). Je linkerhand houdt de toverstaf nog steeds vast. Zeg: Ik verlaat je, ga weg, ze bewegen je linkerhand weg van de toverstok. Wonder boven wonder! - Het staafje blijft aan uw vingers plakken, zelfs als u het niet vasthoudt (fig. 2)

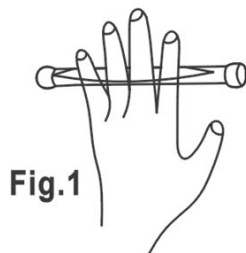


Fig.1

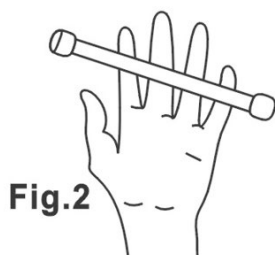
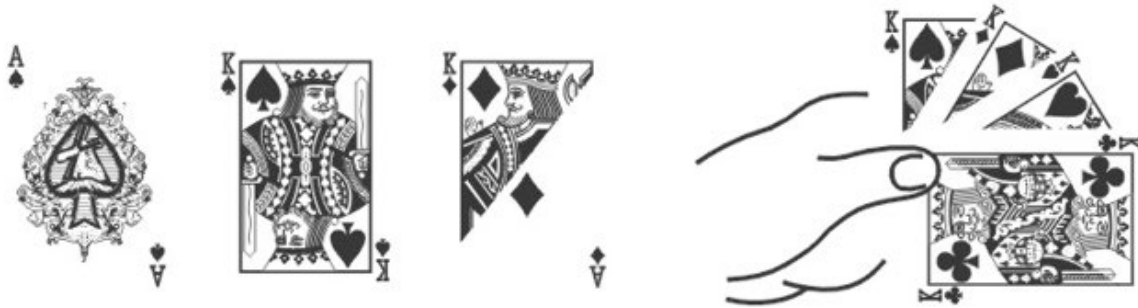


Fig.2

19. Kaarttruc (beschikbaar in set A)

Houd 4 kaarten in de vorm van een waaier in je hand, zodat het lijkt alsof het allemaal plaatjeskaarten zijn. Plaats de schoppenaaskaart er bovenop, verwijder de klaver koning kaart en sluit de waaier, open hem opnieuw en alle kaarten zijn azen. Dit zijn truckaarten en je moet voorzichtig zijn met de hoeken wanneer je ze in een waaier opent, zodat er is te veel pap van de kaart zichtbaar om A- of K-delen van de foto te onthullen. Begin met de 3 kaarten met een halve afbeelding in je hand, uitgewaaierd met de volledige plaatjeskaart er bovenop. Plaats de A of K erop en verwijder de volledige plaatjeskaart. Terwijl je de waaier sluit, breng je de kaarten over naar je andere hand en draai je ze ondersteboven terwijl je dit doet. Leg tenslotte de Aaskaart erop, verwijder de K, sluit de waaier en wissel van hand. Waaier ze iets uit en laat 4 Azen zien.



20. De wisselkaarten (verkrijgbaar in set .B)

De goochelaar houdt twee verschillende speelkaarten in zijn hand, bijvoorbeeld de harten 10 en de schoppen 10. Hij legt deze vervolgens op tafel, neemt de bovenste kaart en houdt deze onder de tafel, en vraagt het publiek welke kaart hij heeft. onder de tafel geplaatst - ze weten het natuurlijk. Door met de kaart op tafel te tikken, kondigt hij aan dat ze van plaats zijn gewisseld. Vervolgens haalt hij de kaart onder de tafel vandaan en laat zien dat dit is gebeurd.

UITLEG: Neem de kaart met dubbele rug en de kaart met dubbele voorkant, met de harten 10 op de voorkant en de schoppen 10 op de achterkant. Houd de twee kaarten als een waaier in je rechterhand tussen de voorkant van je duim en de achterkant van je wijsvinger. De harten tien moeten zich aan de rechterkant bevinden en de kaart met dubbele rug aan de linkerkant. Door de kaarten op elkaar te schuiven, laat je zien dat de achterkant van de kaart die ze zien bij schoppen 10 hoort! Leg de kaart met de dubbele achterkant op tafel en de harten tien (de kaart met de dubbele voorkant) er bovenop met de beeldzijde naar boven. Neem vervolgens de bovenste kaart en leg deze onder de tafel. Draai hem daarbij om. Spreek je magische woorden uit voor het wisselen van kleur en zorg voor een effectieve verandering van kleur. Leg de kaart bovenop de kaart met dubbele rug op tafel, zorg ervoor dat u niet laat zien dat deze dubbelzijdig is. Pak beide kaarten op om te laten zien dat ze perfect in orde zijn. Gebruik uiteraard de glijdende beweging om dit effect te bereiken.

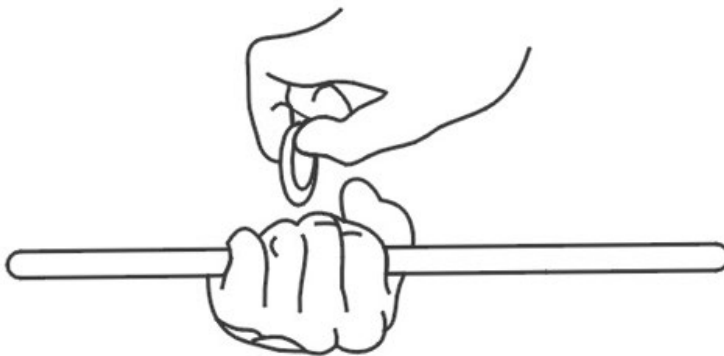
21. Het spook in de fles (verkrijgbaar in set B)

De goochelaar laat zijn publiek een plastic fles zien waarin hij een stuk touw laat zakken. Vervolgens laat hij de fles los en blijft deze aan het touw vastzitten. Beter nog: hij kan de fles om zijn hoofd draaien zonder dat deze van het touw loskomt. UITLEG: In de Magic Set vind je een plastic beker die zo is ontworpen dat hij gemakkelijk kan worden omgebouwd tot een spookfles. Haal de bodemplaat van de beker en plaats deze erop. De fles is dan compleet. De stop wordt niet gebruikt voor deze truck, maar je hebt het magische touw en de kleine zachte bal nodig die je in de holte van je hand verbergt. Haal de fles uit elkaar, steek het magische touw in de nek en laat het publiek alles inspecteren. Neem het terug en laat ze dan de onderkant van de fles inspecteren. Maak hiervan gebruik door het kleine zachte balletje in de hals van de fles te steken. zodanig dat het touw door de zachte bal tegen de hals van de fles wordt gehouden. Om dit te doen, houdt u de nek naar beneden en trekt u voorzichtig aan het touw. De zachte bal gaat ermee de nek in en blokkeert deze. Zet de fles vervolgens weer in elkaar. De toeschouwers zullen niets gezien hebben en zullen denken dat het touwtje door de hals van de fles is geregen. Houd het touw vast, laat de fles los en de geest volbrengt zijn magische werk. Zwaai vervolgens de fles om je hoofd. Om de truc af te maken, trek je het touwtje uit de flessenhals en de bal volgt, verberg hem in je hand. Nodig je publiek uit om alles opnieuw te onderzoeken. Het balletje zit inmiddels verstopt in je zak.



22. Ringpenetratie

De goochelaar houdt de toverstok in zijn linkerhand en een plastic ring in zijn rechterhand. Hij plaatst de ring tegen de toverstok en plotseling verschijnt de ring om de toverstok! Uitleg: Pak in het geheim een ring vast tussen de basis van de tweede en derde vinger van de linkerhand. Laat de toverstok met je rechterhand aan je publiek zien en geef de toverstok vervolgens door aan je linkerhand, terwijl je tegelijkertijd het uiteinde door de verborgen ring steekt. Duw de toverstaf door de gebalde linkerhand zodat deze rond het midden wordt gegrepen (zie diagram). Neem nu nog een ring, laat deze aan het publiek zien en duw hem dan tussen de tweede en de derde vinger, alsof je hem door de toverstok duwt, maar feitelijk met je linkerhand. Trek met een zwaai vanuit de linkerhand aan de toverstok met de eerste ring eraan vast. De illusie voor het publiek is dat de ring effectief door en rond de toverstok is geduwd.



23. De bal die van het voetstuk verdwijnt (beschikbaar in set B)

Op de tafel staat een kunststof voetstuk waarop een bal is geplaatst. De goochelaar pakt de bal op, gooit hem omhoog en hij verdwijnt in de lucht!

UITLEG: Gebruik voor deze truc de plastic fles die tot een voetstuk is gemaakt met de halve bal zoals deze in je magische doos zit. De bal wordt in de sokkel geplaatst zodat deze op een normale bal lijkt. Doe alsof je de bal oppakt, maar draai in werkelijkheid de halve bal een halve slag onder dekking van je hand, zodat deze uit het zicht van het publiek verdwijnt. Sluit je vuist om je publiek te laten geloven dat de bal daar verborgen is. De beker moet voorzichtig naar u toe worden gekanteld, zodat de binnenkant niet door het publiek kan worden gezien. Met de hand waarin de bal verborgen hoort te zijn, doe je alsof je de bal richting het publiek gooit en de bal verdwijnt in de lucht. Als alternatief kun je een zakdoek gebruiken om de bal op het voetstuk te bedekken, doe alsof je hem in de zakdoek oppakt - klap dan de zakdoek omhoog en de bal is verdwenen.

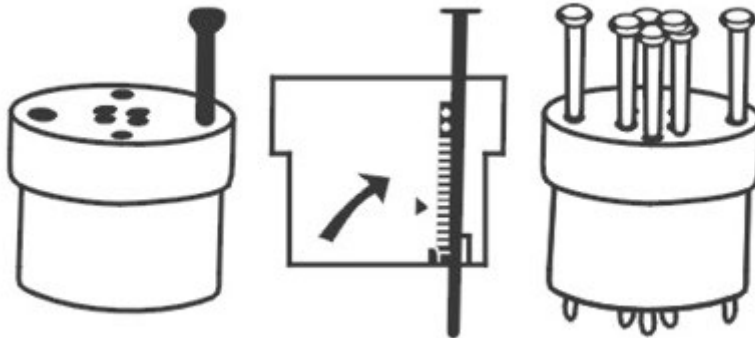
24. Sla een kaart door de tafel (set B)

Gebruik de dubbele kaart met een klaveren aas en harten tien, naast de normale harten tien. Neem de laatste in je linkerhand en plaats dan de dubbele kaart zichtbaar, met de klaveren aas erop. Laat ze aan het publiek zien, vouw ze vervolgens samen en draai ze om, zodat de achterkant van de harten tien zichtbaar is. Haal hem uit je linkerhand en leg hem met de afbeelding naar beneden op tafel. Vertel het publiek dat deze kaart de klaverenaas is! Ze zullen je geloven omdat ze de harten tien in je hand kunnen zien en niet weten dat dit de achterkant van de dubbele kaart is. Leg je linkerhand onder de tafel, vlakbij de harten tien, waarvan het publiek denkt dat het een klaverenaas is. Draai de dubbele kaart in je linkerhand om. Vertel het publiek dat je de klaverenaas door de tafel zult slaan. Klop op de kaart en trek vervolgens uw linkerhand onder de tafel vandaan, waarop de klaverenaas staat afgebeeld, terwijl u met uw rechterhand de kaart op tafel draait. Het publiek zal verbaasd zijn om te zien dat deze kaart de harten tien is.

25. De nageldoos (set B)

Effect: De goochelaar plaatst een halve dollar in een doos, doet het deksel erop en duwt vervolgens acht spijkers door de doos, schijnbaar door de munt heen. Vervolgens verwijdert hij de spijkers en laat de munt onbeschadigd zien.

GEHEIM: Plaats het deksel en draai het totdat het in de groef aan de zijkant van de doos klikt. Duw er één recht in een van de vier buitenste gaten. Kantel de doos niet. Onbekend bij het publiek Kantelt deze spijker de munt op zijn rand. Steek de overige zeven spijkers door de doos. Doe alsof je echt spijkers door de munt in de doos duwt.



26. Muntautomaat (set A)

Er wordt een munt in de gleuf geplaatst. De doos rammelt om aan te geven dat de munt erin zit. De munt verdwijnt dan en verschijnt weer in je zak.

Uw publiek zal het geheim niet kunnen ontdekken, zelfs niet als ze de doos onderzoeken.

Het geheim is simpel. Wanneer u de munt in de doos plaatst en ermee rammelt, valt de bodem open, zodat u de munt in uw handpalm kunt schuiven zonder dat uw publiek het ziet. U kunt nu eenvoudig het lege doosje sluiten, van hand wisselen, de hand met het in de hand liggende muntje in uw zak steken en het weer laten verschijnen.

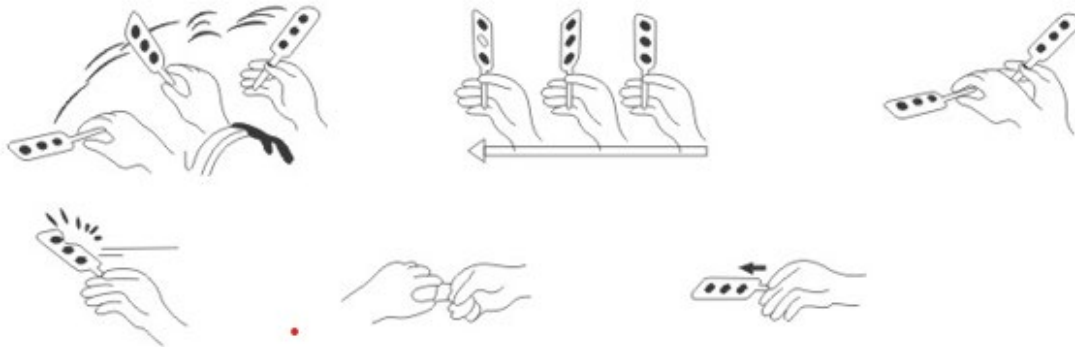
27. De magische snaar (set B)

Vertel het publiek dat je de kleur van het magische touw gaat veranderen door het door de doos te trekken. Houd het doosje in de ene hand en het witte touwtje met de andere. Laat zien dat het groene touwtje ruim twee keer zo lang is als het doosje. Laat vervolgens het groene touwtje los en houd het rode vast. Trek er nu langzaam aan en je publiek ziet het groene touwtje. snaarwijziging naar rood. Natuurlijk kan het proces worden omgekeerd.



28. Magische peddel (set A)

Dit is een eenvoudige maar effectieve truc. Begin met het handvat van de peddel naar binnen geduwd. Met een beweging van uw pols, terwijl u uw andere hand erover beweegt, verandert de kleur. Oefen de acties die in de afbeelding worden weergegeven. Naarmate je vaardiger wordt, kun je de peddel duwen of trekken zonder dat je publiek het merkt.



29. Peddeltruc (set A)

Houd de peddel tussen duim en wijsvinger. Toon uw publiek de peddel met solide kleurzijde bovenaan. Haal vervolgens uw hand over de peddel. Draai het tegelijkertijd snel om. Het effect zal zijn dat de effen kleuren zijn veranderd in meerdere kleuren.

30. De drie verdwijnende kaarten (set B)

Je vindt een kaart in de magische set met een klaverenacht aan de ene kant en een ruitenzeven aan de andere kant. Ook een kaart bedrukt met aan de ene kant een deel van vier verschillende speelkaarten en aan de andere kant een hartenzes. Houd deze kaarten zo vast dat het publiek denkt dat je vijf kaarten in je hand hebt: de klaveren acht bovenaan, en vervolgens de kaart met de vier verschillende gezichten. Zorg ervoor dat het publiek de achterkant van de kaarten niet kan zien. Vertel hen dat je vijf kaarten in je hand hebt, tel ze hardop en tik tegen elke kaart. Leg de kaarten bij elkaar, zwaai met je handen terwijl je de kaarten snel draait. Laat vervolgens de kaarten weer aan het publiek zien en ze zullen zien dat je nu nog maar twee kaarten in een hoed of doos hebt. Laat eerst aan het publiek zien dat deze helemaal leeg is, stop dan de kaarten erin en draai de kaarten snel om. Haal je hand uit de hoed of doos, laat zien dat deze leeg is, zwaai met je toverstaf en haal vervolgens twee kaarten uit de doos. Draai de doos of hoed ondersteboven, om aan te geven dat deze leeg is. Er zijn drie kaarten verdwenen!

Magische Set A-trucs:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 18, 19, 20, 22, 26, 28, 29.

Magische Set B-trucs:

1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 27, 30.