

MARVIN'S AMAZING MAGIC TRICKS



Marvin's Magic

КУБИКИ КАСКАДОМ

Большой куб четко виден в прозрачном магическом контейнере. По Вашей команде куб мгновенно превращается в каскад крошечных красных кубиков на глазах изумленной аудитории.

Секрет: Оригинальная конструкция позволит достичь немедленного эффекта.

Большой куб в действительность полый и магнитный. Восемь маленьких кубиков сложены и спрятаны внутри большого куба. Крышка контейнера также содержит магнит, спрятанный внутри так, что когда Вы встряхиваете контейнер вверх и вниз, большой куб примагничивается к крышке и маленькие кубики высвобождаются.

Поместите все восемь мелких кубиков в большой куб-«раковину». Теперь осторожно положите «раковину» в прозрачный контейнер. Вы с легкостью сможете это сделать, если Вы перевернете контейнер вверх дном и протолкнете большой куб до дна контейнера так, чтобы кубики оказались заперты между дном контейнера и «раковиной». Теперь можно перевернуть контейнер обратно так, чтобы мелкие кубики были спрятаны в большом кубе.

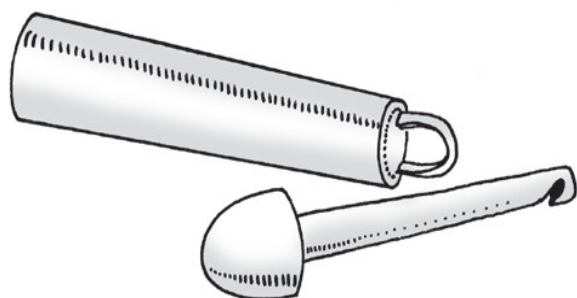
Для выполнения , осторожно покажите прозрачный контейнер с большим кубом внутри, а затем закройте контейнер крышкой. Попросите Вашу аудиторию внимательно следить, даже если они моргнут, они могут пропустить то, что сейчас должно произойти! Жестко зафиксируйте контейнер в руке, держа его за дно большим пальцем и придерживая сверху остальными пальцами так, чтобы крышка не могла сместиться, и один раз тряхните контейнер вверх и вниз.



Большой белый куб прилипнет к крышке и позволит маленьким красным кубикам эффектным каскадом появиться в поле зрения! Как только появятся мелкие кубики, их можно высыпать на стол. Пока Ваша аудитория рассматривает их, вы можете незаметно вытащить большой куб из крышки и спрятать его в карман.

НЕВЕРОЯТНЫЙ ТРЮК С РЕЗИНКОЙ

Это невероятная магическая головоломка, поскольку без Вас никто не в состоянии будет разгадать ее секрет!



Секрет: Взгляните на реквизит, состоящий из двух частей, и Вы заметите, что на конце большой секции прикреплена эластичная резинка, а на конце маленькой секции есть крючок. Идея этой головоломки состоит в том, чтобы зацепить крючок за резинку, когда меньшая секция находится внутри большей. Все, кто попытаются это сделать, скажут, что это невозможно — попробуйте сами —

вставить маленькую секцию в большую и попытаться подцепить крючком резинку. Не получается? Вот Вам решение...

Резинка никогда и не сможет быть зацеплена крючком меньшей секции, но Вы можете притвориться, что Вы это сделали. Чтобы сделать это, вставьте меньшую секцию в большую, а затем, с помощью большого и указательного пальца, вытащите ее примерно на сантиметр.. Теперь сожмите большой и указательный пальцы вместе так, чтобы меньшая секция проскользнула между пальцами и «вщелкнулась» обратно в большую секцию. Если вы попрактикуетесь в этом действии, эффект того, как меньшая часть со щелчком входит в большую, создаст очень убедительную иллюзию, что крючок все-таки зацепился за резинку.

«Щелкнув» таким образом несколько раз, Вы можете полностью вынуть меньшую секцию и предъявить части реквизита для осмотра публике. Конечно никто больше не будет в состоянии «зацепить» резинку!

НЕВЕРОЯТНЫЙ ТРЮК «ВЫРАСТАЮЩАЯ КАРТА»

Одна из шести карт с картинками случайным образом выбирается зрителями, и, используя деталь с крючком из фокуса с резинкой, Вы можете волшебным образом найти эту карту!

Секрет: каждая из шести карт с картинками имеет два отверстия. Одно отверстие немного меньше другого. Для начала, расположите все карты одинаково (чтобы большие отверстия находились сверху). Теперь, если одну карту повернуть на 180 градусов, его маленькое отверстие совместится с большими отверстиями остальных карт.

Если меньшую часть с крючком из фокуса с резинкой продеть через большие отверстия карт (и маленькое отверстие перевернутой карты), перевернутая карта автоматически выдвинется над остальными, стоит только медленно повернуть крючок!

Презентация : Продемонстрируйте шесть карт и предложите зрителям выбрать одну (покажите зрителям, что Вы не видите лицевую сторону карт). Вам надо будет вернуть эту карту в колоду перевернутой. Для этого, в то время, когда зритель разглядывает выбранную карту, переверните вверх ногами оставшуюся колоду.

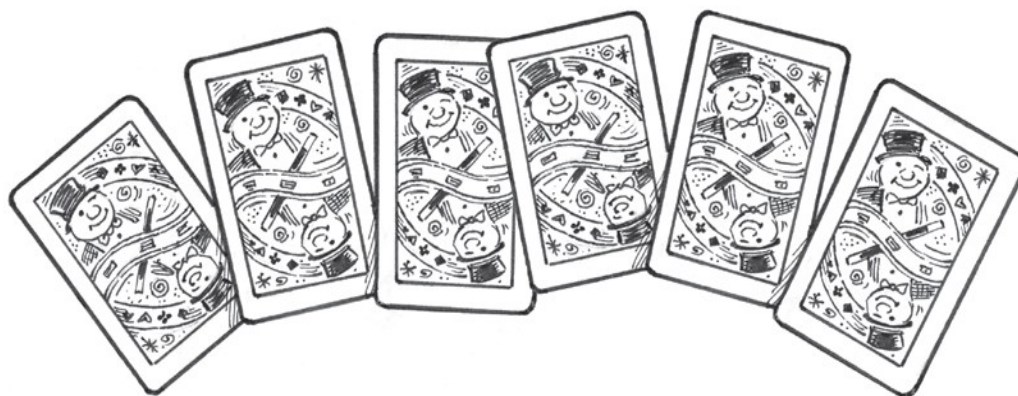
Перетасуйте карты, а затем расскажите аудитории, что Вы собираетесь определить выбранную карту волшебным путем.

Держите карты картинками к аудитории, и аккуратно вставьте деталь с крючком в большое отверстие. Начните крутить крючок, и выбранная карта мистическим образом появится из колоды. Невероятный трюк!



НАЙДИ ЛЮБУЮ КАРТУ

Вот еще один способ магического нахождения выбранной карты.



Секрет: Покажите все карты вашей аудитории и попросите выбрать одну. Как только Вы получите выбранную карту обратно, поместите ее второй снизу, как показано на рисунке. Вы по-прежнему можете определить выбранную карту, вроде бы даже перемешав карты!

Дайте карты (держа их рубашкой вверх) зрителю и попросите его или ее взять верхнюю карту и положить ее последней в колоду. Затем взять следующую верхнюю карту и положить ее на стол.

Затем повторить это снова — положить верхнюю карту последней в колоду и и следующую верхнюю карту положить на стол.

Если зритель продолжает делать это действие снова и снова, пока не останется только одна, последняя карта — она и будет выбранной картой!

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ



Зритель двигает пальцем над шестью картами с изображением, а маг смотрит в другую сторону. Даже если зритель перемещается случайным образом, маг всегда знает его местонахождение. Секрет: Это очень хитрый трюк, который выполняется автоматически, если вы тщательно следуете этим инструкциям. Сначала выложите шесть карт вниз точно так, как показано на рисунке.

Повернитесь спиной и попросите зрителя раскрутить кубик с картинками. Как только он это сделает, попросите зрителя положить свой палец на карту, которая соответствует картинке на верхней грани кубика. Затем, Вы должны попросить зрителя следовать Вашим командам, и он или она должны четко выполнять все, что Вы скажете.

"Я хочу, чтобы вы Вы посмотрели на карту, к которой Вы сейчас прикасаетесь. Если Вы прикасаетесь к карте с фокусником Марвином или к карте «Шляпа» - прикоснитесь к трем

другим картам по горизонтали или вертикали, но не по диагонали. Если это карта «Волшебная палочка» — 4 движения, «Стол» - 5 движений, если карта «Волшебник» или «Кролик» - 6 движений."

Пусть зритель сделает это, а Вы, не оборачиваясь, говорите...

"Хорошо, хорошо, я знаю, что вы сейчас не касаетесь карты «Стол» - пожалуйста, удалите эту карту и игнорируйте ее с этого момента. Теперь сделаем еще несколько ходов горизонтально или вертикально."

Как только зритель сделал это, сказать ...

"Хорошо, я теперь знаю, что вы не касаетесь карты «Кролик» - пожалуйста, удалите эту карту и игнорируйте ее с этого момента. Теперь вы снова должны коснуться новых карт."

Как только зритель это сделал, продолжайте...

" Теперь, даже если я не подсматривал в карты и не знаю откуда Вы начали — я знаю, что Вы не касаетесь сейчас карты «Шляпа» - пожалуйста, удалите эту карту и игнорируйте ее с этого момента. Теперь перейдем еще одно место - либо горизонтально или вертикально. "

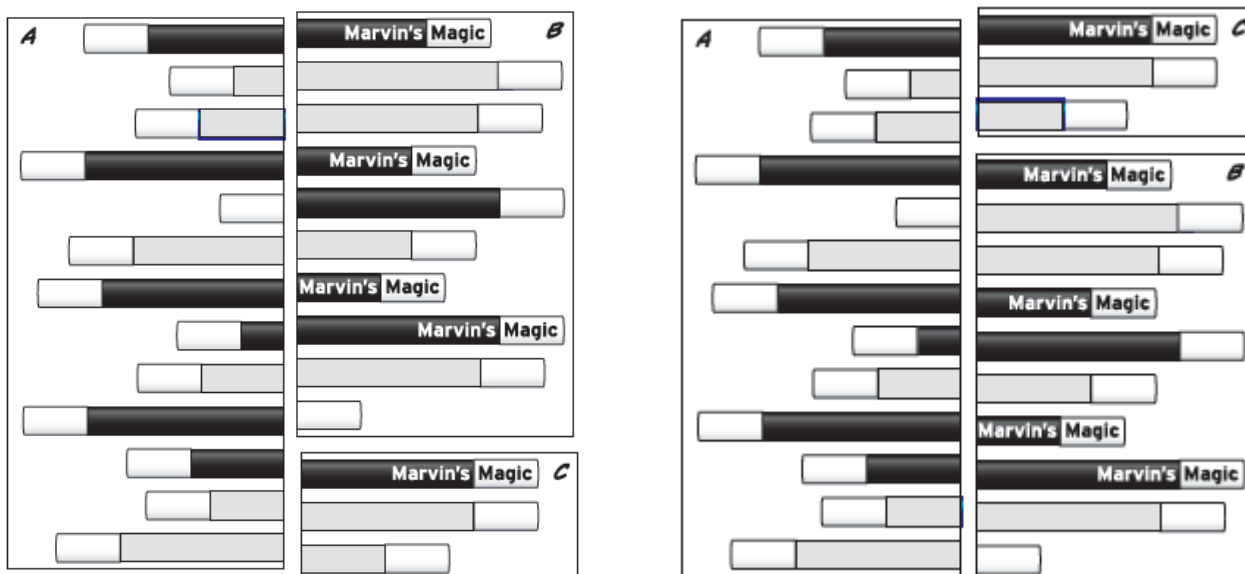
Как только это было сделано, Вы готовы сделать окончательный удивительное предсказание . Не смотря на карты, сказать...

"Хорошо, вы продвинулись по всем картам, но я знаю, что вы сейчас указываете не на «Волшебную палочку» или на «Волшебника», потому что Вы прикасаетесь к «Магу Марвину»."

ФИНАЛ ФОКУСА «ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ»

Для того, чтобы сделать финал предыдущего трюка эффектнее, Вы можете нарисовать картинку Мага Марвина на большом листе бумаги и достать его в конце трюка. Зритель, участвующий в трюке, всегда закончит на Маге Марвине, поэтому Ваше предсказание всегда будет правильным.

ТАИНСТВЕННАЯ ИЛЛЮЗИЯ С ПАЛОЧКОЙ



Это очень странная иллюзия, она поразит всех, кому Вы ее покажете!

Секрет: Расположите карточки для фокуса, как показано на рисунке и попросите зрителя

посчитать количество синих палочек.

Зритель сможет насчитать 6 палочек. Затем переставьте карточки, как показано на следующем рисунке, а затем произнесите несколько магических слов...

Если зритель теперь попытается посчитать синие палочки, он обнаружит, что теперь синих палочек семь. Откуда взялась лишняя палочка?

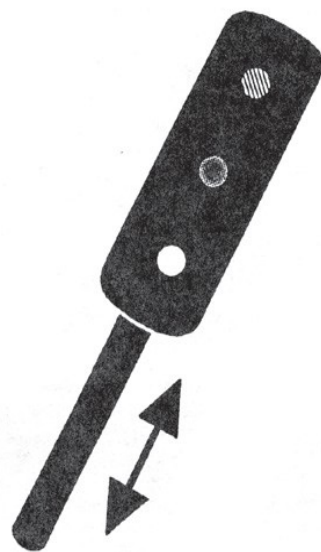
МИГАЮЩИЙ СВЕТОФОР

Волшебный светофор изменит цвета четыре раза!

Секрет: Для этого трюка вам понадобится реквизит в виде светофора. Ручка этого светофора двигается, меняя цвета в отверстиях. Повернув его другой стороной, вы снова можете изменить цвета. Начните с положения, когда ручка выдвинута, и светофор показывает три зеленых сигнала. Накройте светофор рукой, и незаметно нажмите на рукоятку. Когда Вы уберете руку, цвет светофора сменится на красный!

Накройте светофор снова, но на этот раз незаметно переверните его, крутя ручку между большим и указательным пальцем. Когда Вы уберете руку, цвета на светофоре встанут в неправильном порядке — зеленый, красный и желтый!

Накройте его рукой еще раз и незаметно надавите на ручку. Продемонстрируйте, что теперь цвета выстроились в правильном порядке — красный, желтый и зеленый!



ELASTRICKERY!

Эластическая резинка перескакивает с пальца на палец.

Секрет: Для этого трюка, вам потребуется резинка. Обмотайте пальца эластичной резинкой, как показано на рисунке. Спереди трюк будет выглядеть так, как будто он только обмотан вокруг двух пальцев. Раскройте руку быстро, и резинка перемахнется на ваш третий и малый пальцы.



Пронумерованные мысли.

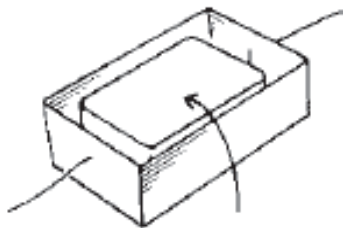
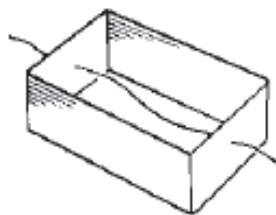
В то время как вы находитесь вне помещения, выбирается число. Когда вы возвращаетесь, то читаете мысли своего помощника и раскрываете число!

Секрет: Когда вы вернетесь в комнату, положите руки на голову Вашего ассистента по обе стороны. Ваш помощник затем незаметно задвигает скулами (челюсти) выбранное количество раз. Вы сможете прочувствовать эти движения по его вискам, и раскрыть выбранное число!

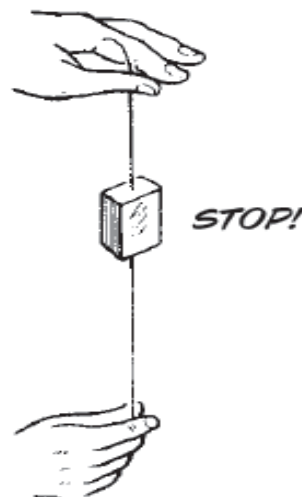


Стоп!

Спичечный коробок подчиняется вашим приказам.

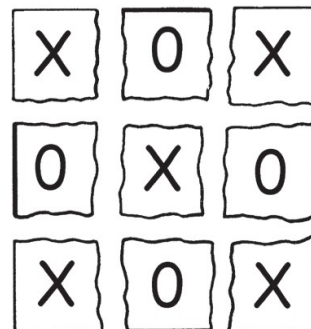


Секрет: Проденьте нить через концы спичечного коробка (рис. 1). Положите небольшой ластик или деревянный блок в коробку (рис. 2), затем закройте спичечную коробку. Теперь вы готовы исполнить трюк. Держите концы нити, сверху вниз. Спичечная коробка должна быть рядом с верхним концом нити. Если вы держите нить слабо, коробка будет скользить вниз по нити, но если вы незаметно потяните нить спичечная коробка остановится (см. рис. 3). Практикуя этот трюк, вы сможете подчинить спичечный коробок останавливаться, и идти по вашей команде.



Крестики и нолики

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится несколько карт и ручка. На карте, напишите крестик и нолик, и разорвите карту на 9 частей как показано на картинке. Попросите добровольца, положить все части в сумку и перемешать их там. Когда вы засовываете руку и достаете карту, вы сразу знаете, что на ней обозначено. Часть нолика имеет только один прямой край. Части крестика имеют два прямых края, исключением только одного крестика, у которого нет прямых краев вообще. Следуя этим простым хитростям, предсказать карты крестиков и ноликов не составит труда.



Предсказание числа

Маг знает, какое число выбрал зритель.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится лист бумаги и ручка. Перед началом исполнения трюка, напишите разные числа на трех листах бумаги.



Положите 1 лист бумаги в один пакет, второй в другой пакет и третий в ботинок. Когда вы готовы начать, напишите все числа на другой листок бумаги и попросите зрителя выбрать один из них. Когда зритель скажет вам число, вытаскивайте лист, где записано это число.

Обманный словарь

Вы обладаете телепатическими способностями и читаете мысли.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится словарь и ручка. На верхней правой стороне страниц словаря, начиная с середины словаря, напишите слово, напечатанное наверху на левых страницах. Держите книгу в левой руке и листайте страницы правой рукой. Попросите зрителя остановиться, где либо. Убедитесь, что он остановился, где-нибудь посередине книги. Раскройте книгу шире и попросите зрителя запомнить слово наверху на левой странице. Вам необходимо посмотреть на слово, написанное на противоположной странице и притвориться, что вы читаете мысли добровольца. Если вы держите книгу так, как показано на рисунке, твой трюк никогда не раскроют!



Секретный код

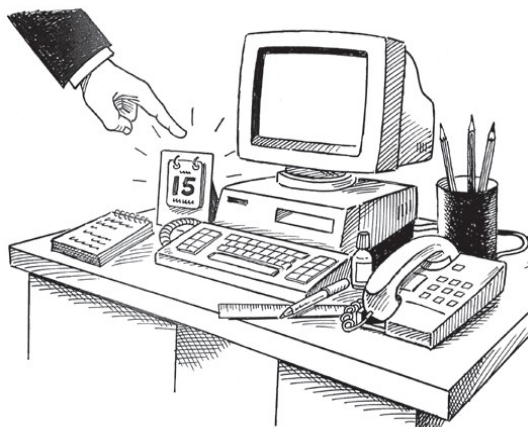
Это очень известный развлекательный трюк! Вы сможете сразу определить, какое кресло было задействовано в трюке, даже когда отсутствовали, и вас не было в комнате!

Секрет: Необходимо заранее договориться с одним из добровольцев, чтобы он был вашим тайным помощником. Каждому кресло даются следующие кодовые имена :«Я», «Ты», «Мы», «Они» и «Оно». Перед выходом из комнаты, вы просите одного из участников, выбрать кресло и посидеть на нем в течение нескольких секунд. Когда вы возвращаетесь в комнату, первое слово сказанное помощником будет указывать на кресло, которое было задействовано. Например, фраза «Я думаю, ты можешь войти» будет указывать на первое кресло, и т.д. Все очень просто!

Секретный код объекта

Вы сможете определить предмет выбранный аудиторией, в ваше отсутствие.

Секрет: И снова, вам потребуется секретный помощник. Пока вас не будет в комнате, кто-нибудь из участников выберет какой-нибудь предмет лежащий рядом. Когда вы вернетесь, ваш помощник начнет указывать на предметы и спрашивать каждый раз «Это, этот предмет?» Вы договариваетесь заранее, что пятый предмет, на который он укажет, и будет тем, самым предметом выбранным аудиторией.



Секретный код игральных карт

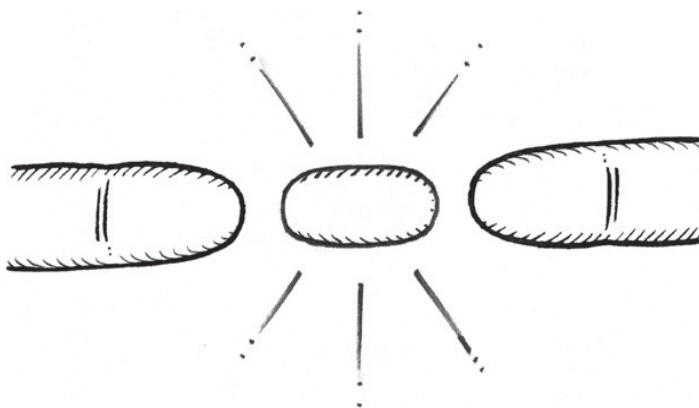
Вы сможете определить карту, выбранную аудиторией.

Секрет: Этот трюк основан на тех же уловках, что и предыдущие трюки, но в этот раз, пятая карта укажет вам на выбранную аудиторией карту.

Подвижная сосиска

Вы можете показать трюк с сосиской,двигающейся между пальцами.

Секрет: Это трюк называется оптической иллюзией. Держите указательные пальцы на близком расстоянии от глаз, как показано на рисунке. Как только вы расслабите глаза, вы увидите иллюзию подвижной сосиски!



Чувственное восприятие цвета

Вы сможете определить цвет карандаша, лежащего за вашей спиной.

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится несколько цветных карандашей. Попросите кого-нибудь из добровольцев взять какой-нибудь карандаш с коробки и протянуть его вам со спины. Незаметно, вонзите ноготь большого правого пальца в карандаш. Продолжая держать карандаш за спиной, поднесите правую руку к голове, как будто концентрируясь. Быстренько взгляните на ноготь, вы увидите на нем частицы карандаша и легко определите цвет. Потяните еще немного времени, затем раскройте трюк.



Подвижная рука

Рука зрителя таинственным образом, поднимается по вашему приказу!

Секрет: Попросите добровольца стать боком к стене. Объясните, что вы будете воздействовать на его руку, но для начала, нужно проверить его силу. Попросите его опустить руки по бокам, и давить запястьем на стену прилагая все возможные усилия в течение минуты. Когда он это сделает, дайте ему расслабиться и попросите его отойти от стены пока он будет исполнять волшебный трюк. Проведите рукой по его руке, и она начнет подниматься.



Несчастливая монетка

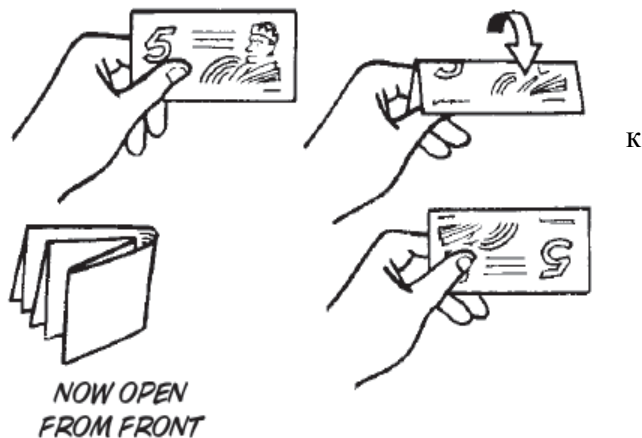


Когда вы кричите на монетку, она так расстраивается, что начинает плакать!

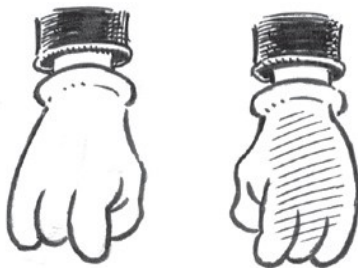
Секрет: Для этого трюка, вам понадобится несколько бумажных салфеток и монетка. Незаметно спрячьте комок мокрой салфетки между пальцами левой руки. Позаимствуйте монету и положите ее на комок влажной салфетки. Убедитесь, что никто не увидел салфетку у вас в руках. Далее выжмите монетку и салфетку. Влага, стекающая с салфетки, даст иллюзию того, что монета плачет.

Сложенная банкнота

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится банкнота. Возьмите банкноту в левую руку, лицевой стороной себе. Сложите банкноту пополам (лицевой стороной к себе). Далее, сложите левую часть несколько раз. Практикуя этот трюк, следуйте рисунку. Чтоб перевернуть банкноту, разверните банкноту справа налево, а затем снизу вверх. В результате, вы увидите монету, лежащую в перевернутом положении.



У кого монета?



Вы узнаете мгновенно зрителя, который украл и держит монету!

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится одна монета из вашего волшебного набора. Пока вы отсутствуете, один из зрителей должен взять монету со стола и держать ее над головой в течение 30 секунд. Когда вы вернетесь в комнату, все

зрители сожмут руки в кулаки и рука, которая держит монету, будет заметно бледнее, чем другие.

Поиск Королевы

Зритель постарается снять карту Королевы, но закончиться трюк Джокером.

Секрет: Заклейте карту Королевы на Туза. Положите карту Джокера на верхушку колоды и немного сбоку. Положите другого Туза на карту



Триклеиваем пол карты



Джокер скрыт за тузом трез

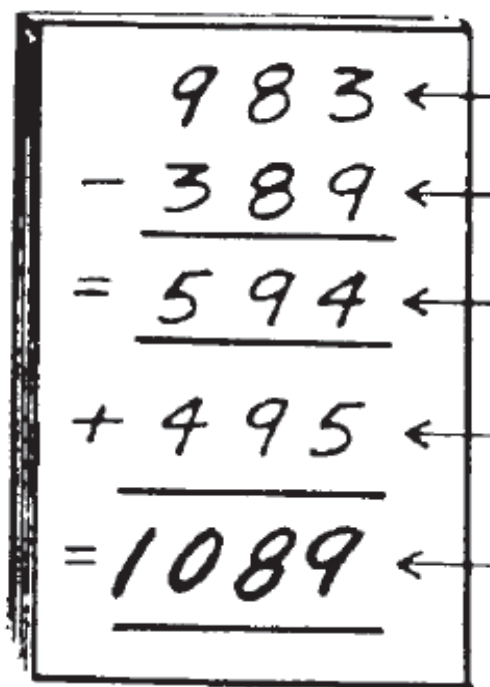
Джокера. Продемонстрируйте карты (со спрятанным Джокером). У вас в руке окажется два Туза и Королева. Переверните карты обратной стороной и разложите их, чтобы отделить Джокер и Туза. Вызовите любого зрителя найти карту Королевы. Он вытянет центральную карту – Джокер!

SUM TRICK

Теперь когда вы доказали свои телепатические способности, вы можете продолжать исполнять любые трюки с числами выбранные аудиторией!

Секрет: Для этого трюка, вам понадобится ручка и несколько листов бумаги. Напишите число 1089 на листе бумаги, сложите листок и положите листок на стол. Попросите кого-нибудь из аудитории выбрать любое трехзначное число. Все три цифры должны быть разными, первое должно быть, как минимум, на две цифры больше, чем последнее. Попросите своего помощника полностью изменить число и написать его под тем числом.

Например, если помощник выбрал число 983, то значит, зритель написал число 389. Самое маленькое число вычитается с большего. Полученное число (которое, дано на примере 594), поменяйте его и прибавьте к числу 594. Далее, раскройте число, которое у вас получилось. Если все расчеты были сделаны, верно, то результат всегда будет один 1089!



The image shows a handwritten arithmetic calculation on a piece of paper, enclosed in a hand-drawn rectangular border. The calculation is as follows:

$$\begin{array}{r} 983 \leftarrow \\ - 389 \leftarrow \\ \hline = 594 \leftarrow \\ + 495 \leftarrow \\ \hline = 1089 \leftarrow \end{array}$$