



F·A·O  
SCHWARZ®  
— SINCE 1862 —

125  
MAGI  
TRICKS

Marvin's Magic

NUMBER ONE FOR MAGIC WORLDWIDE

KASSE MED  
HEMMELIGHEDER

MAINSTAGE MAGIC  
HEMMELIG INSTRUKTION

# MAGI I HOVEDSTADEN

## KASSE MED HEMMELIGHEDER

---

Magikere har forvirret og forvirret publikum i mange århundreder med deres fantastiske tricks og illusioner.

Marvin's Magic Box of Tricks er ideel til en ung tryllekunstner, der starter med magi. Den er fuld af sjove og farverige magiske tricks og hemmeligheder at lære, øve og derefter udføre. Nogle tricks bruger de specielle rekvisitter inde i kassen, andre vil kræve hverdagsgenstande fra hele huset.

Før du sætter et magisk show på, bør du vælge dine yndlingstricks. For at være en god tryllekunstner bør du forberede dine tricks og øve og øve dem grundigt, før du viser dem til et publikum. Det er bedre at lære et par tricks rigtig godt end dem alle dårligt! Alle magiske tricks bør omfatte noget showmanship og god præsentation. Når du har øvet et trick, vil du opleve, at både du og dit publikum vil nyde din præstation endnu mere.

Endelig, som alle gode tryllekunstnere bør du aldrig afsløre dine hemmeligheder! Held og lykke og hav det sjovt!



Magisk din,

A stylized, handwritten signature in black ink that reads "Marvin Berglas". The signature is fluid and cursive, with a long horizontal line underneath.

Marvin Berglas

## DE MAGISKE KOPPER OG KUGLER

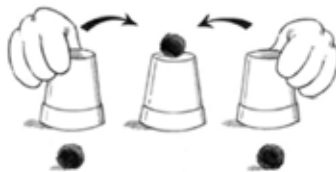
*Tre bolde passerer lige gennem solide kopper!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge de tre kopper og de fire bolde. Før forestillingen stables de tre kopper, munden opad, med en kugle gemt inde i den midterste kop og de resterende tre kugler i den øverste kop.



*Tre bolde i den øverste kop.*

*Hemmelighed bold i midterkoppen.*



Tryk på kopperne, og løft dem alle sammen for at vise, at bolden er gået igennem og landet på bordet.



Vend stablen af kopper munden op og forbered dig på at gentage tricket. Denne gang skal du lade bolden, der allerede er passeret igennem, ligge på bordet, så den midterste kop (som indeholder den næste kugle) vil lande oven på den. Denne gang, når du løfter kopperne, vil der være to bolde nedenunder.

Afslut tricket, når tre bolde dukker op under koppen, og fortæl aldrig dit publikum, at du har en ekstra bold!

For at udføre, vip de tre bolde fra den øverste kop ned på bordet og tag derefter koppen fra bunden af stakken, vend den på hovedet og læg den på bordet til venstre for dig.



Tag derefter koppen med bolden i og vend den også på hovedet. Sæt denne til højre for den første, og pas på ikke at lade bolden falde ud, før koppen når bordet.



Den sidste kop går nu på hovedet til højre. Placer en af de tre bolde oven på den midterste bæger og stable de to andre kopper oven på den midterste, og dækker bolden.

## TÆNKELÆSNINGSKANISTRE

En matrice er hemmeligt forseglet i en lille beholder. Denne lægges i en større, som også er forseglet. Utroligt nok ved tryllekunstneren altid, hvilket tal der er på toppen af terningen.

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge de to dåser med rødt låg og formen (matricen er ental for "tørninger"). Den mindre beholder har et let gennemsigtigt låg. Når beholderen vippes, hviler matricen mod låget, og pletterne kan ses af tryllekunstneren.

For at optræde skal du bede en tilskuer om at tabe terningen i den mindre beholder. Bed ham om at huske antallet af pletter på toppen af terningen, før du lukker låget. Vend dit hoved væk, mens dette er gjort, så det er tydeligt, at du ikke kan se terningen.

Tag tilfældigt beholderen tilbage, og mens du rækker ud efter den større beholder, se i hemmelighed på matricen gennem låget. Når du kender antallet af pletter, skal du placere den mindre beholder i den større og forsegle den med låget. Det mangler nu bare godt showmanship at afsløre nummeret på den mest dramatiske måde som muligt.



Pletter kan ses gennem låget.

## UMULIG AFKOBLING AF RING

Dette magiske puslespil vil forvirre dine venner! Den er baseret på den berømte forbindende ring-illusion udført af topmagikere.

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge ringen og fjederen. Drop ringen på fjederen. Hold fjederen fast mellem fingeren og tommelfingeren på den ene hånd, og vend i hemmelighed ringen med den anden hånd, indtil den klikker.



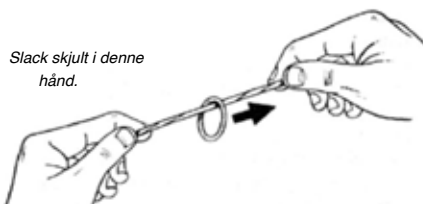
Udfordr dine venner til at fjerne ringen fra fjederen uden at tvinge den. Når de alle har prøvet - og mislykkedes - drej i hemmelighed ringen tilbage igen og løft den op og af fjederen!



## KRIBRING

En ring kryber langsomt op ad en elastik.

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge metalringen og et elastikbånd. Hæng ringen på bånd og stræk det ud mellem fingrene. Træk i båndet, så en lille del af det er skjult bag dine venstre fingre. Løft din højre hånd, så båndet er på skrå, og lad langsomt båndet glide gennem dine venstre fingre (slip ikke!). Ringen vil begynde at krybe op ad bakke.



Slack skjult i denne hånd.

## UTROLIG BLOKUNDSLUTTNING

*To valgte blokke passerer lige gennem en solid spids!*

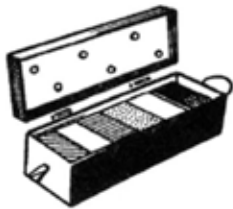
**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge minispidsen, den lille æske og de seks farvede blokke. Vis blokkene inde i kassen

og fastgør dem på plads med minispidsen, som går gennem hullet i midten af hver blok og ud på hver side af kassen.

Demonstrer over for dit publikum, at blokkene er sikret og ikke kan falde ud. Fjern

spike, vip blokkene ud og bed nogen om at vælge to farvede blokke.

Sæt blokkene tilbage i kassen, men udskift i al hemmelighed de to valgte blokke på deres sider i stedet for på langs.



Pas på, at dit publikum ikke ser dette. Når låget er lukket, vil de stadig se alle de farvede klodser gennem hullerne i låget.

Skub spidsen gennem kassen, indtil den kommer ud på den anden side. Bed nogen om at holde på de to ender af spidsen. Vend langsomt kassen om, og kun to blokke vil falde ud, der tilsyneladende passerer lige gennem spidsen.

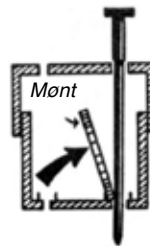
Dit publikum vil blive overrasket, da disse er to udvalgte farver!



## MYSTERISK PIGT MØNT

*Tryllekunstneren placerer en mønt i denne magiske æske, sætter låget på og skubber derefter pigge gennem æsken!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge den runde æske (låg og bund) og de magiske spidsere. Placer mønten fladt inde i bunden af æsken, der dækker alle hullerne, og sæt derefter låget på. Den første spids får mønten til at vippe op på kanten, så alle de andre spidsere går glip af den! Alt du skal huske er, at den første spids, du placerer i kassen, skal gå ind i et af de yderste huller. Hvis du gør dette, vil tricket virke automatisk. Husk at øve dig og få det til at ligne magi!

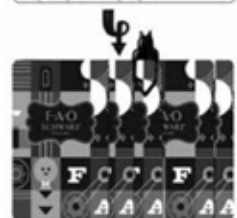


## DET MYSTERISKE KATTEKLIP

*Marvin har en heldig kat, der spiller folk et puds.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge kortet med fem spillekort på og katteklemmen.

Vis dronningen i midten af kortet og drej den derefter med ansigtet ned. Spørg nogen at klippe katten på dronningen. Vend kortet om. Alle vil blive overrasket over, at katten er hoppet over på et andet kort.



## MAGISK UDSKIFTE KORT

*Dette trick vil vise dine venner, hvorfor de aldrig bør spille kort med en tryllekunstner. Tryllekunstnere kan skifte kort, så de altid vil vinde - fire tomme kort bliver til fire esser og derefter fire konger!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge de seks specielle spillekort. Der er et blankt kort, et normalt es og en normal konge. Der er også tre specielle trick-kort, som kan vises som enten konger, esser eller blanke kort.



Forbered kortene med det tomme kort oven på de tre trickkort. Det normale es og konge skal efterlades på bordet.

Spred kortene lidt, så esserne overlapper hinanden og er skjult. Det vil se ud som om de er tomme. Vis fanen af tomme kort til dit publikum. Vend nu kortene, så ryggen er til publikum, læg det tomme kort fra dig, og tag esset fra bordet.



Placer esset foran på blæseren og spred kortene bredere for at afsløre for publikum, at de tomme kort på magisk vis har ændret sig til fire esser!

Vend kortene tilbage mod dig igen for at forberede den sidste ændring. Læg esset ned på bordet og tag kongen op, og læg den foran på blæseren. Vend hemmeligt kortene ende for ende. Når du nu spreder kortene, vil de fremstå som fire konger (pas på ikke at sprede for langt)!



Vis kongerne til dit publikum, og fortæl dem, at det er derfor, de aldrig bør spille kort med en tryllekunstner!

## FLØDENDE STAND

*For at bevise, at du har magiske kræfter, får du din tryllestav tilsyneladende til at svæve i luften!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge din tryllestav. Tag fat i venstre håndled med højre hånd, så du kan holde staven mod venstre håndflade med højre pegefinger, som billederne viser.



## FLØDENDE STRYDE (version 2)

*Din tryllestav svæver tilsyneladende mellem dine hænder.*

**Hemmelighed:** Sæt fingrene i lås som på billedet, med din højre pegefinger øverst.

Nu er det muligt i hemmelighed at holde tryllestaven mod dine hænder med din venstre pegefinger. Medmindre dit publikum rent faktisk tæller dine fingre, er illusionen forfra meget imponerende.



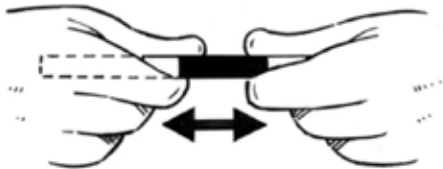
## DEN VOKSTENDE TRÅD

*Din tryllestav ser ud til at vokse foran dit publikums øjne!*

**Hemmelighed:** Hvis du undersøger tryllestaven, vil du bemærke, at det er muligt at skubbe en af de hvide ender langs stavens krop.

For at forberede skal du skubbe den ene ende langs stavens krop, så den er en tomme væk fra den anden ende. Skjul derefter stavens krop op i ærmet.

For at få staven til at vokse, træk langsomt den hvide ende tilbage til dens korrekte position, som billedet viser. Illusionen forfra er, at tryllestaven vokser!



## GUMMISTAND

*Din solide tryllestav ser ud til at blive til gummi på kommando!*

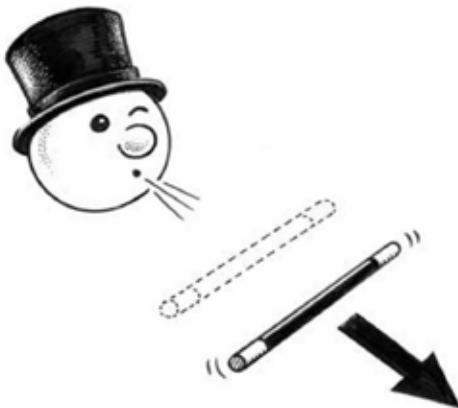
**Hemmelighed:** Hold staven vandret mellem din tommelfinger og pegefinger. Hvis du holder staven meget løst i den ene ende, når du vipper din hånd op og ned, vil staven synes at bøje. Denne effekt er muliggjort af en optisk illusion.



## DEN BEVÆGENDE STAND

*Du placerer din tryllestav på bordet, og hver gang du sender din hånd hen over den - bevæger den sig!*

**Hemmelighed:** Hver gang du sender din hånd over tryllestaven, pust hemmeligt på tryllestaven. Dette vil få det til at rulle væk fra dig. Hvis du ikke trækker læberne sammen, når du blæser, vil ingen vide det.



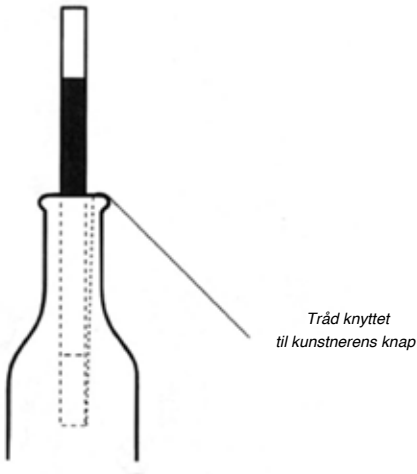
## DEN REVENDE STAND

*Din tryllestav lægges i en flaske og efter et par magiske bølger rejser tryllestaven sig langsomt op af flasken.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge din tryllestav, en tynd tråd og en flaske.

Før du begynder din optræden, skal du hemmeligt sætte tråden fast i den ene ende af tryllestaven.

Sæt den anden ende af tråden på din skjorte. Under din optræden skal du placere tryllestaven i flasken med den vedhæftede ende i bunden, som billedet viser. Nu, hvis du hemmeligt trækker i tråden eller bevæger dig væk fra flasken, vil staven rejse sig.



## STAND GENOM ARMEN

*Du skubber din tryllestav gennem en tilskuers arm!*

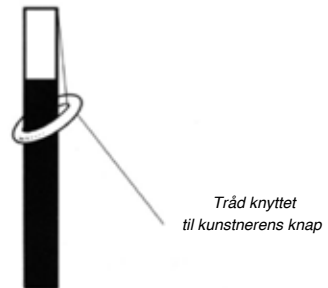
**Hemmelighed:** Placer den ene ende af din tryllestav mod din tilskuers arm og glid den anden hvide ende langs kroppen af tryllestaven, så tryllestaven kan glide op i ærmet. Hvis du dækker den hvide ende, der er nærmest tilskueren, med fingrene, er illusionen for alle, der ser, at tryllestaven synker ind i din tilskuers arm.

## DEN REVENDE RING

*En ring, der sættes på tryllestaven, glider langsomt opad!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge din tryllestav, en tynd tråd og en fingerring.

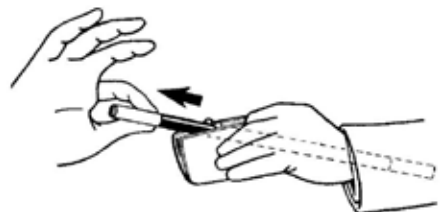
Dette trick kræver nøjagtig samme opsætning som 'The Rising Wand' med tråden fastgjort til den ene ende af din tryllestav. Placer ringen over enden af staven med tråden. Ved at trække i tråden er det nu muligt at få ringen til at bevæge sig op ad stavens krop!



## FANTASTISK UDSEENDE STRYV

*Du trækker din tryllestav ud af en lille pung!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge din tryllestav og en gammel pung. Inden du begynder, skal du bede en voksen om at skære et lille hul i bunden af en gammel pung og skubbe din tryllestav op i venstre ærme. Under din optræden skal du holde pungen i din venstre hånd og med højre hånd nå gennem hullet i bunden af pungen og trække staven ud af ærmet, som billedet viser.





## TRÅDE FRA LÅNT PUNKT

*Du kan låne enhver pung og trække en stor tryllestav ud af den!*

**Hemmelighed:** Hvis du ikke har en gammel pung, som du kan skære et hul i, så prøv denne metode. Skub den ene hvide ende af din tryllestav til den anden ende og skjul kroppen af tryllestaven bag pungen og op i ærmet. Du kan nu fremstille tryllestaven fra enhver lille pung ved i al hemmelighed at trække den fra dit ærme!

## HVAD ER KLOKKEN, Hr. TRYLLESTAV?

*Brug din tryllestav og et ur til at finde et valgt nummer.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge din tryllestav og et ur eller ur. Vis uret til en tilskuer og bed ham eller hende om at tænke på et hvilket som helst tal fra et til tolv.

Tryk din tryllestav mod tal på skiven. Mens du gør dette, skal tilskueren mentalt tælle til 20, én for hvert tryk, begyndende med én over det tal, han eller hun tænker på. Så hvis tilskueren tænker på tallet 7, skal de tælle 8, 9, 10, 11 og så videre op til 20.

I al hemmelighed laver du de første 7 tryk hvor som helst på urskiven. På den ottende skal du trykke din tryllestav på 12 og derefter fortsætte med at trykke på tallene mod uret (dvs. til venstre) rundt om skiven. Når tilskueren når 20, vil din tryllestav være på det valgte nummer!

*"20... stop!"*

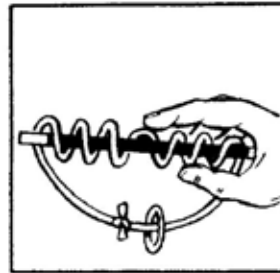


## OMKENDTE SLØKKER

*En snørebånd, viklet rundt om din tryllestav og bundet gennem en ring, trækkes fri af tryllestaven, selvom ringen forbliver sikkert bundet!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge din tryllestav, metalringen fra dit tryllesæt og en snørebånd. Rul snørebåndet rundt om din tryllestav tre gange, og placer derefter en finger på tryllestaven, som billedet viser, før du snoer tre spoler mere i den modsatte retning. Din finger vil forhindre blønden i at glide.

Prøv at gøre det, så enderne af blønden hænger ned til omtrent samme længde. Bed nu en tilskuer om at lægge ringen på blønden og binde enderne sammen. Når dette er gjort, skal du bede tilskueren om at trække snøren lige ned. Rebet vil glide forbi din finger og af tryllestaven!



## TILBAGELÆGNINGER (VERSION 2)

*Tilskueren trækker snørebåndet lige igennem din tryllestav.*

**Hemmelighed:** I stedet for at bruge ringen, skal du denne gang få tilskueren til at holde i enderne af snøren og træk!

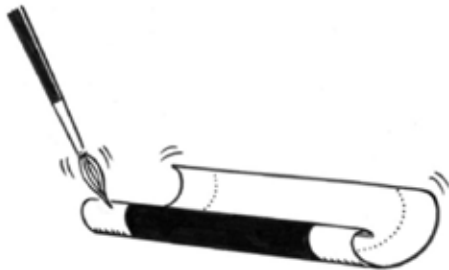
## BRUGT OG GENOPRETTET STRYV

Du pakker din tryllestav ind i et ark avispapir, før du river papiret og tryllestaven i små stykker. Pludselig genopretter din tryllestav sig selv!

**Hemmelighed:** For at udføre dette trick skal du bruge din tryllestav, et ark avispapir og en hjemmelavet tryllestav. Før du begynder dit show, skal du lave en duplikat af din tryllestav af papir. Gør dette ved at male den midterste strimmel af et ark papir sort, før du ruller det sammen og limer det på plads.

Jo bedre duplikatstaven er, jo mere imponerende vil tricket være, så det kan være en god ide at få en voksen til at hjælpe dig. Under showet skal du rulle din duplikatstav op i en avis og derefter rive papiret op med duplikatet indeni. Det vil se ud, som om din tryllestav er forsvundet.

For at få det til at dukke op igen, kan du enten trække det direkte ud af dit ærme eller udføre 'Amazing Appearing Wand'!



## FORSVINDEDE TRÅV

Din tryllestav forsvinder på mystisk vis!

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge din tryllestav og et lommeterklæde. Vis din tryllestav og draperer et stort lommeterklæde over det. Så snart tryllestaven er ude af syne, stræk pegefingern i hemmelighed under lommeterklædet og lad tryllestaven falde ned af ærmet.

Tag lommeterklædet med den anden hånd som om man holder tryllestaven gennem materialet. Smid lommeterklædet op i luften og den tryllestaven er forsvundet!



Finger holdt under lommeterklæde

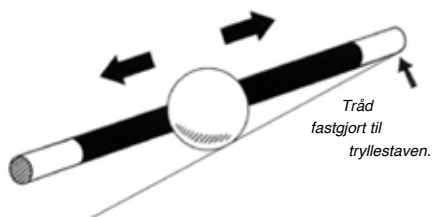
## BALANCERINGSKULLE

En bold ruller langs din tryllestav uden at falde!

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge din tryllestav, en tynd tråd og en bold. Dette trick bruger samme opsætning som 'The Rising Wand'. Med tråden fastgjort i den ene ende

af din tryllestav, hold den anden ende i hånden, så den skiller sig lidt fra tryllestaven, som billedet viser. Placer nu bolden på staven, så den strakte tråd støtter den.

Du kan nu rulle bolden langs staven i begge retninger!



Tråd fastgjort til tryllestaven.

## FARVEÆNDRINGSMØNTER

*Fire mønster ændrer rækkefølge på en meget magisk måde!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge de fire magiske mønster. Vis dit publikum de mønster, der er lagt ud i en række; grøn, lilla, grøn, lilla (de to midterste mønster er de særlige tofarvede mønster). Stable mønsterne op i en bunke og sig "Abracadabra", vend bunken af mønster om tre gange.

Hvis du nu spreder bunken af mønster ud, vil det se ud som om mønsterne på magisk vis har skiftet plads. De to grønne mønster og de to lilla mønster ser ud til at være trukket sammen og er nu ved siden af hinanden!

## HOPPE MØNTER

*To mønster skifter på magisk vis plads i tilskuerens hånd!*

**Hemmelighed:** Du skal bruge den lilla mønt og den grønne mønt. Du skal også bruge en mønt, som er lilla på den ene side og grøn på den anden. Før showet skal du lægge den lilla mønt i lommen. Vis den grønne mønt og den specielle mønt med den lilla side opad. Bed nogen om at række hånden frem og placere de to mønster på håndfladen.

Få dem til at lukke næven og vende deres hånd. Ræk ind, og tag derefter den særlige mønt ud. Det vil nu ligne den grønne mønt. Læg den specielle mønt i lommen og skift den ud med den lilla mønt, der allerede var der. Spørg din ven, hvilken mønt de har. De vil sige lilla. Tag den lilla mønt op af lommen. Når de åbner deres hånd, vil de blive overrasket over at opdage, at de har den grønne mønt. Mønterne har på magisk vis skiftet plads!

## UNDSLIPENDE MØNTER

*Dine magiske mønster, som er sikre, undslipper forbløffende!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge metalringen og de to magiske mønster, som har samme farve plus en snørebånd. Fold snørebåndet ind i en løkke og før den gennem ringen, som på det første billede. Træk de to mønster over enderne af blonden, og på grund af ringen vil de blive fanget på blonden, som vist på det andet billede.



Bed en tilskuer om at holde enderne af snørebåndet, så de to mønster ikke kan undslippe, og bed ham derefter om at lukke øjnene – så han ikke kan se din 'magi'!













For at tage mønsterne af rebet skal du trække rebet ned langs kanten af ringen. Skub de to mønster af, sæt ringen på igen og bind knuden igen. Når din tilskuer åbner øjnene, vil han blive forbløffet over at se mønsterne er flygtet!

## Tankelæserkort

Tryllekunstneren er i stand til at læse enhvers sind og gætte korrekt, hvilket objekt de tænker på.

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge de fire runde kort. Hvert objekt på de fire kort har et hemmeligt nummer, som du skal huske. Det er nemt at huske genstandene og deres numre, hvis du følger vores magiske liste.

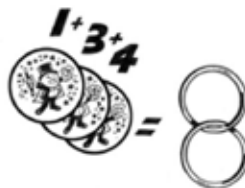
INGEN. Objekt	Hvordan man husker
1 	Tryllestaven ligner et nej. 1
2 	Kaninen har 2 ører
3 	Troldmandshatten har 3 sider
4 	Kortet har 4 diamanter
5 	Stjernen har 5 point
6 	Blomsten har 6 kronblade
7 	Flaget ligner en nr. 7
8 	Ringene ligner en nr. 8
9 	The Rope ligner en nr. 9
10 	Pletterne på terningen tæller op til 10

Bed nogen om at tænke på en af genstandene. Bed dem om at se omhyggeligt på hver af de fire skiver og vende alle skiverne vise deres valg.

For at afsløre deres valg skal du i hemmelighed lægge antallet af kort sammen af Marvin på bagsiden af hver vendte disk. Det samlede antal vil være kodennummeret til deres vare. For eksempel, hvis de tænker på de forbundne ringe, vil de vende tre af diskene – disse vil vise Marvin med 4, 3 og 1 kort på bagsiden – lagt sammen giver dette 8, som er kodennummeret for ringene!

Hvis de tænker på Magic Wand, vil de kun vende disken med Marvin med et kort.

Du vil overraske dig selv, da det virker hver gang!



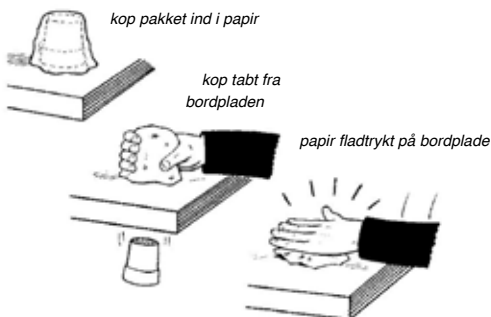
## KOP GENNEM BORD

En kop skubbes lige igennem et bord!

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en kop, noget avis og en magisk mønt. Vikl et ark avis omkring ydersiden af koppen, så den dækker den, men holder munden åben. Læg nu den magiske mønt på bordet og sig, at du vil få den til at forsvinde. Sæt koppen over mønten og løft den så igen for at vise, at der ikke er sket noget endnu.

Flyt den indpakke kop mod dig, og lad den i al hemmelighed glide ud af papiret og ind i dit skød. Papiret vil stadig være i form af koppen, så publikum ved ikke, hvad der skete. Læg forsigtigt papirskallen tilbage over mønten. Slå nu hånden ned oven på papiret og klem den mod bordet.

Tag den op og vis, at selvom mønten stadig er der, så er koppen væk! Du kan nu bringe koppen op under bordet.



## FIND MØNTEN

En mønt er dækket af en af tre kopper, som flyttes rundt. Du ved med det samme, hvilken kop der dækker mønten.

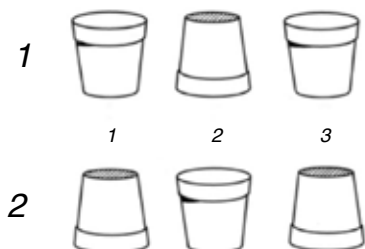
**Hemmelighed:** Sæt et langt hår til mønten, før du starter tricket. Du kan nu vende ryggen til, mens en tilskuer dækker den med en hvilken som helst kop og blander den med de andre fra dit magiske sæt. Når du vender dig om igen, skal du bare kigge efter håret stikker ud under en af kopperne. Let!



## UPPADE-NED KOPPER

Uanset hvordan de prøver, kan tilskueren ikke kopiere, hvad du gør med kopperne.

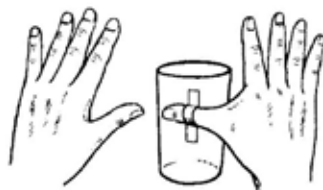
**Hemmelighed:** Sæt kopperne på bordet, som det første billede viser. Fortæl dit publikum, at du kan vende alle kopperne nedefra og op i tre træk, og vende to kopper om hver gang. Første træk: vend kop 2 og 3. Andet træk: vend kop 1 og 3. Tredje træk: vend kop 2 og 3. Alle kopperne er nu bottom-up! Lad nu en tilskuer prøve tricket, men denne gang skal du sætte kopperne op som på det andet billede. Uanset hvad de gør, vil de ikke være i stand til at kopiere dig!



## FLYDEKOP

En kop svæver i luften.

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en magisk kop fra dit tryllesæt, noget klæbebånd og noget stærkt papir. På den ene side af en magisk kop skal du stikke en strimmel stærkt papir. Sørg for, at der er nok plads mellem papiret og koppen til at stikke tommelfingeren igennem. For at få koppen til at flyde, skubber du din højre tommelfinger gennem papirløkken. Flyt din venstre hånd tæt på din højre hånd, og løft derefter dine hænder i vejret, som billedet viser. Med øvelse vil det se ud til, at koppen svæver i luften. Hold den tapede side af koppen nærmest din krop, så publikum ikke kan se den.



## DEN MAGISKE AVIS

Du kan forsvinde fire bolde i en avis.

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en avis og de fire luftige kugler. Tag en avis og lim bunden og siderne af to sider sammen for at lave et hemmeligt rum med åbningen øverst.

Nu er du klar til at starte. Rul papiret til en kegle og begynd at slippe kuglerne ind i åbningen i toppen, så de falder ned i det hemmelige rum. Når du åbner keglen, er kuglerne forsvundet!



## HANDY KANINER

*Kaninerne bliver ved med at hoppe ud af din lomme og ind i din hånd!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge de tre svampebabykaniner. Skjul en af kaninerne i din højre hånd og sæt de to andre på bordet, inden du starter. Når du er klar, tag en af kaninerne op med din højre hånd og læg den i din venstre hånd, mens den skjulte kanin går ind med den.

Tæl "én kanin i hånden", mens du gør dette.

Dernæst, med din højre hånd, tag kaninen op fra bordet, lad som om du lader den ligge i lommen, men gemmer den faktisk i din hånd igen.

Sig "En kanin i lommen", mens du gør det.

Åbn nu venstre hånd og vis, at der stadig er to kaniner i den. Fortæl publikum det

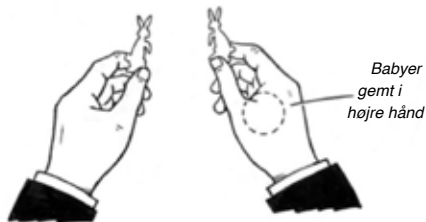
det vil du prøve igen. Læg de to kaniner fra din venstre hånd tilbage på bordet og gentag tricket så mange gange du vil!

## MULTIPLICERING AF KANINER

*To kaniner formerer sig til fem i en tilskuers hånd!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge de to store svampekaniner og de tre baby-svampkaniner. Før du starter, skal du gemme de tre kaninunger i din højre hånd. De to store kaniner skal stå på bordet. Når du er klar til at starte, skal du tage en stor kanin op i hver hånd og vise dem, som billedet viser.

Sæt den store kanin fra din venstre hånd ind i din højre hånd, og giv dem begge til en tilskuer, og fjør kaninungerne i hemmelighed sammen med dem. Bed tilskueren om at holde kaninerne i en lukket knytnæve og fortælle dig, hvor mange der er. Når han siger, at der er to, så lad ham åbne hånden for at finde hele familien!



## SPRINGENDE KANINER

*To kaniner, der står ryg mod ryg, springer pludselig væk fra hinanden på din kommando!*

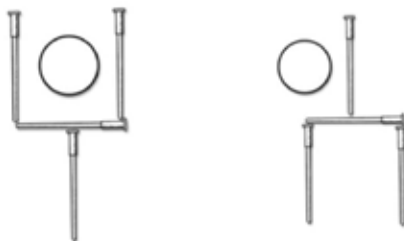
**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge to af de store svampekaniner. Dette meget visuelle trick fungerer på nøjagtig samme måde som 'The Moving Wand'. Stil de to kaniner oprejst, ryg mod ryg, og forklar dit publikum, at du kan få dem til at springe i luften blot ved at knipse med fingrene. Sørg for, at alle holder øje med kaninerne, og klik derefter med fingrene.

Blæs samtidig i hemmelighed mellem de to kaniner, så de flyver fra hinanden.

## DEN BEVÆGENDE MØNT

*Fire pigge og en mønt er sat op som på det første billede, og tryllekunstneren udfordrer en tilskuer til at fjerne mønten fra 'skovlen'. Tilskueren må kun flytte to af piggene og må ikke røre mønten på nogen måde!*

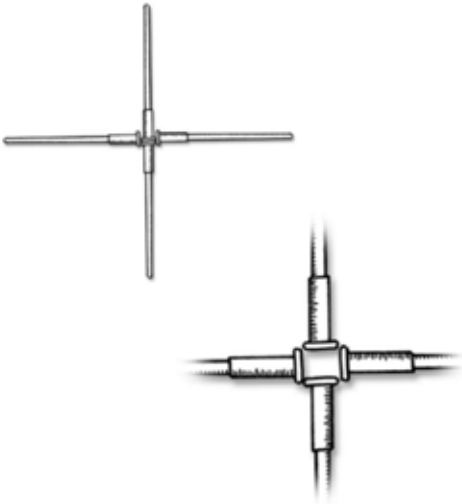
**Hemmelighed:** Dette puslespil løses ved ikke at flytte mønten, men faktisk flytte 'skovlen'. Flyt den vandrette spids lidt til højre, og flyt derefter den øverste venstre spids til nederste højre som på det andet billede.



## ET MAGISK KVADRAT

Fire pigge er arrangeret som vist på det første billede, og en tilskuer bliver udfordret til at lave en firkant ved kun at flytte én pigge!

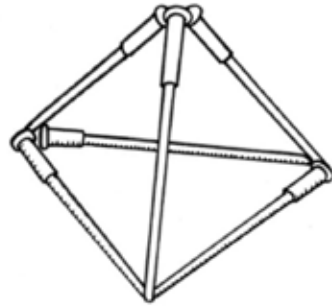
**Hemmelighed:** Dette er et smart puslespil, fordi de fleste mennesker tror, at de skal lave en stor firkant, når de egentlig kun skal lave en lille firkant ved at flytte den øverste spids lidt opad.



## FIRE MAGISKE TREKANTER

Tryllekunstneren udfordrer en tilskuer til at lave fire lige store trekanter, men kun ved at bruge de seks pigge.

**Hemmelighed:** Hemmeligheden er at arrangere piggene i en pyramide som vist på billedet nedenfor.



## DEN SPRINGENDE HJØRT

Tryllekunstneren sætter fem pigge op, som vist på det første billede, og udfordrer en tilskuer til at få hjorten til at springe den 'anden vej' ved kun at flytte én pigge!

**Hemmelighed:** Løsningen er enkel, men kun når du kender svaret. Det andet billede fortæller hele historien.



## ELASTRIK!

*Et elastikbånd hopper fra finger til finger.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge et elastikbånd. Sløjf en elastik om alle fire fingre, som billederne viser. Forfra vil det se ud, som om det kun er sløjfet omkring to af dem. Åbn din hånd hurtigt, og båndet vil vippe af på din tredje og lillefinger.



## NUMMERTEDE TANKER

*Mens du er ude af lokalet, vælges et nummer. Når du vender tilbage, læser du din assistents tanker og afslører nummeret!*

**Hemmelighed:** Når du kommer tilbage i rummet, skal du placere dine hænder på hver side af din assistents hoved. Din assistent strammer og løsner derefter sin kæbe i hemmelighed det samme antal gange som den valgte figur. Du kan mærke denne bevægelse fra hans eller hendes tindinger og kan nu afsløre det valgte nummer!

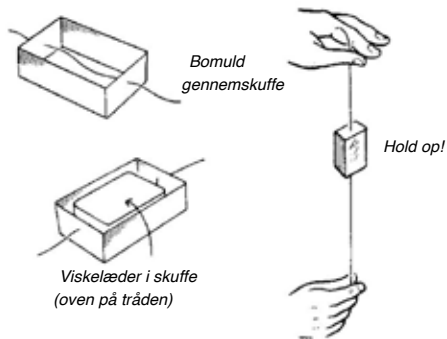


## HOLD OP!

*En tændstikæske adlyder dine kommandoer.*

**Hemmelighed:** Kør en tråd gennem enden af en tændstikæskeskuffe (billede 1). Læg et lille viskelæder eller en træblok i skuffen på toppen af tråden, (billede 2) og luk derefter kassen. Du er nu klar til at vise tricket.

Hold i hver ende af tråden med den ene hånd over den anden. Tændstikæskesken skal være tæt på toppen af tråden. Hvis du holder tråden løst, vil æsken glide ned ad tråden, men hvis du i hemmelighed strammer tråden, stopper æsken (se billede 3). Med øvelse kan du få den til at stoppe eller gå efter din kommando.



## DET HURTIGE TERNINGSTRIK

*Du forudsiger på magisk vis et tilfældigt tal, der bestemmes af terningen.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge terningen fra tankelæsningsbeholderne, en kuglepen og et stykke papir. Skriv i hemmelighed tallet '7' på et stykke papir og fold papiret, så ingen kan se, hvad du har skrevet.

Få en tilskuer til at slå terningen og læg derefter terningens øverste og nederste tal sammen. Utroligt nok vil det samlede antal lig med syv!



## EN KAPITAL FORUDSIGNING

*En hovedstad er valgt. Inde i en konvolut, der har været i fuld visning, er et papir, der navngiver den valgte by.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge noget papir og nogle konvolutter.

Skriv en hovedstad på et stykke papir og forsegl det i en konvolut. Bed publikum om at nævne de hovedstæder, de ønsker, og sig, at du vil skrive dem ned på lapper og lægge dem i en pose. Faktisk skriver du det samme navn på hver seddel - byens navn i konvolutten! Bed nogen om at plukke en seddel op af posen og læse den op. Åbn nu konvolutten for at vise, at du vidste, hvilken by der ville blive valgt!

## TERNINGEBLYD

*Du læser nogens tanker!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge terningen fra tankelæsningsbeholderne. Mens du vender ryggen til (eller du kan få bind for øjnene), kaster nogen en terning på bordet.

Bed ham om at huske det kastede nummer og så lav endnu et kast. Bed ham om at fordoble det første tal han kastede og at tilføje fem til svaret. Han skal nu gange sit svar med fem og lægge det andet tal til. Spørg ham, hvilken total han nåede.

Træk mentalt 25 fra det svar, han giver, og du vil ende med et tocifret tal - det første ciffer er det første tal, der er kastet, og det andet ciffer er det andet tal, der er kastet!

Lad nu som om du læser tilskuerens tanker og fortæl ham hvilke numre der blev kastet.

## SUM TRICK

*Efter at have bevist, at du kan læse tanker med de to dåser, fortsætter du med at bevise, at du kan forudsige et hvilket som helst tal valgt af en tilskuer!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en pen og noget papir. Skriv 1089 på et stykke papir, fold det og læg det på dit bord. Bed nogen om at vælge et trecifret nummer.

Alle tre cifre skal være forskellige, og det første skal være mindst to cifre højere end det sidste. Bed din frivillige om at vende hele tallet og skriv det nye nummer nedenunder den første.

Hvis din frivillige for eksempel vælger 983, skriver han eller hun 389. Det lavere tal trækkes nu fra det større.

Svaret (som i dette eksempel er 594) vendes derefter, og denne gang lægges de to sammen. Åbn papiret - din forudsigelse er den samme som tilskuerens total. Hvis beregningerne er udført korrekt, er svaret altid 1089!

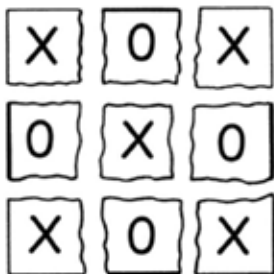
983	←	Ethvert nummer
- 389	←	Omvendt
<hr/>		
= 594	←	Fratrukket total
<hr/>		
+ 495	←	omvendt
<hr/>		
= 1089	←	Tilføjet i alt

*Det samlede beløb matcher din forudsigelse*

## Xs og Os

*Du kan se forskel på Xs og Os ved hjælp af en fantastisk mental evne.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge et kort og en blyant. Skriv bogstaverne X og O på et ark kort og riv kortet i ni stykker, som billedet viser. Bed en tilskuer om at smide brikkerne i en pose og blande dem. Når du rækker ind og tager et kort, ved du med det samme, hvad der står på det. O-stykkerne har kun én lige kant. X-stykkerne har to lige kanter, bortset fra én, som slet ikke har lige kanter.



## ANTAL FORUDSIGELSE

*Tryllekunstneren ved, hvilket nummer en tilskuer hemmeligt har valgt.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge et stykke papir og en blyant. Inden du starter, skal du skrive et andet tal på tre stykker papir. Læg et stykke papir i hver lomme og det tredje i din sko. Når du er klar til at starte, så skriv alle tallene på et nyt stykke papir og bed en tilskuer vælge et af dem.

Når tilskueren fortæller dig nummeret, skal du trække det matchende stykke papir fra den rigtige lomme eller sko!



## ORDBOG BEDRÆG

*Du læser en tilskuers tanker.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en ordbog og en blyant. I øverste højre hjørne af hver højre side i den midterste tredjedel af en ordbog, skriv ordet udskrevet øverst på venstre side. Hold bogens ryg i venstre hånd og bladre gennem siderne med højre. Bed en tilskuer om at stoppe dig hvor som helst. Sørg for, at han stopper et sted midt i bogen.

Åbn bogen bredt og bed ham om at huske ordet øverst på venstre side. Du ser på det ord, du skrev på den modsatte side, og lader som om, du læser tilskuerens tanker. Hvis du holder bogen, som billedet viser, vil din hemmelighed være sikker!



## HEMMEG KODE

*Dette er et fantastisk festtrick! Du kan med det samme se, hvilken stol der er blevet brugt af et medlem af publikum, selv når du er ude af lokalet!*

**Hemmelighed:** En af tilskuerne skal på forhånd acceptere at være din hemmelige hjælper. Hver stol får et af følgende kodenavne: 'Jeg', 'Du', 'Vi', 'De' og 'Det'. Du forlader lokalet og beder tilskuerne om at vælge en stol og en af dem om at sidde på den i et par sekunder.

Når du kommer tilbage, vil det første ord, din hemmelige hjælper siger, fortælle dig, hvilken stol der blev valgt. For eksempel ville "Jeg tror, du kan komme ind nu" betyde den første stol, men "Det kan du kom ind nu" ville betyde den anden og så på. Enkel!

## HEMMEGIG OBJEKTkode

*Du identificerer et objekt valgt, mens du er ude af rummet.*

**Hemmelighed:** Igen har du brug for en hemmelig hjælper. Mens du er ude af rummet, vælger nogen enhver genstand, der ligger rundt omkring. Når du kommer tilbage, begynder din hjælper at pege på genstande i rummet og spørge dig "Er det den her?" hver gang. Du har på forhånd arrangeret, at det femte objekt, han peger på, vil være det rigtige.



## HEMMEGIG SPILEKORTkode

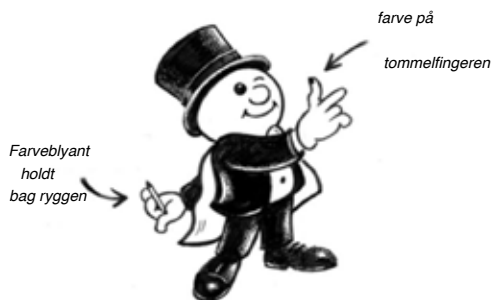
*Du identificerer korrekt et kort valgt af et medlem af dit publikum.*

**Hemmelighed:** Dette trick bruger den samme hemmelighed igen, men denne gang er det det femte kort, din hemmelige hjælper peger på, som er det valgte.

## FARVE SANS

*Du identificerer farven på en farveblyant, der holdes bag din ryg.*

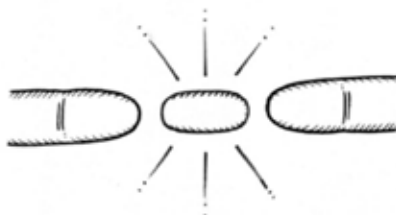
**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge nogle farvede farveblyanter. Bed nogen om at tage en farveblyant fra en æske og række den til dig bag din ryg. Grav dit højre thumbnail i hemmelighed i farveblyanten. Hold fast i farveblyanten bag din ryg, mens du fører din højre hånd op til din pande, som om du koncentrerer dig. Tag et hurtigt kig på din negl – du vil se stykker farveblyant i den og vil kende den valgte farve. Koncentrer dig lidt mere, før du annoncerer farven



## DEN FLYDENDE PØLSE

*Du kan fremtrylle en pølse, der flyder mellem fingrene.*

**Hemmelighed:** Dette er en meget sjov optisk illusion. Hold dine to pegefingre et kort stykke foran dit ansigt, som billedet viser. Hvis du slapper af i dine øjne, vil du se illusionen. En flydende pølse!



## DEN FLYDENDE ARM

*En tilskuers arm stiger mystisk op i luften på din kommando!*

**Hemmelighed:** Bed en tilskuer om at stå med siden mod en væg. Forklar, at du vil påvirke hans arm, men først skal du teste hans styrke. Bed ham om at holde armen nede ved siden og skubbe håndledet mod væggen så hårdt han kan



cirka et minut.

Når han har gjort dette, skal du få ham til at slappe af i armen og gå væk fra væggen, mens du udfører magien. Lav en magisk gestus over armen, og den vil begynde at rejse sig.

## DEN AFTAGelige TOMMEL

*Du ser ud til at fjerne din tommelfinger.*

**Hemmelighed:** Hold din venstre hånd frem med håndfladen mod dig. Bøj din venstre tommelfinger mod din krop. Bøj nu din højre tommelfinger på midten og placer den ved siden af din venstre, som det første billede viser. Placer din højre pegefinger over forsiden af de to tommelfingre, hvor de rører ved, som på det andet billede. Flyt din højre hånd til højre, og det ser ud, som om du har fjernet din tommelfinger. Dette trick bør kun gøres for folk, der står direkte over for dig.



## FRUGTTRANSFORMATION

*En appelsin bliver til et æble.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge et æble og en appelsin. Bed en voksen om at skære skrællen fra en appelsin, som billedet viser, og øse al frugten ud. Når skrællen er tørret, puttes et æble i den. Hold skrællen lukket og den ligner en almindelig appelsin. For at udføre skal du dække skrællen med en hanky. Når du fjerner hankyen, skal du tage appelsinskallen af med den, og holde den skjult indeni.

Smid hankyen i lommen eller bag noget på bordet, mens du viser æblet til dit publikum.



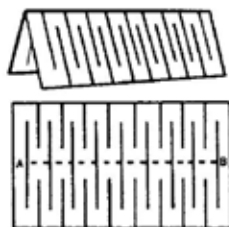
*Fjern appelsinskal med lommestørklæde*

## GÅ GENNEM ET POSTKORT

*Et postkort er klippet, så det vil gå hen over din krop.*

**Hemmelighed:** For dette trick skal du bruge et postkort. prale af, at du kan gå gennem et postkort og derefter foretage følgende træk. Fold postkortet på midten på langs. Lav så mange snit som muligt (eller bed en voksen om at gøre det) fra kanten af kortet til midten og fra midten mod kanterne, som vist. Jo flere snit du laver, jo nemmere er tricket at gøre. Fold kortet ud og klip

langs midten fra A til B som vist. Du kan nu åbne kortet ud til en stor løkke, der nemt går hen over din krop!



## FORBLEVENDE BANDS

*Tre papirslojfer er klippet, med overraskende resultater!*

**Hemmelighed:** Du skal bruge tre lange strimler papir. Sæt enderne af den første strimmel sammen for at danne en løkke.

Gør det samme med den anden strimmel, men læg et halvt vrid i den, inden du stikker den ned. Den tredje strimmel snoes helt rundt, inden den sættes fast. Se på billederne for at få ideen.

Bed en voksen om at skære løkkerne i to, lige langs deres længder. Den første løkke bliver til to separate løkker, som du ville forvente. Den anden løkke bliver en meget større løkke, og den tredje løkke vil danne to forbindende ringe!



## MANGE PENGE

*Tre mønter bliver seks i din hånd.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge mønter og et magasin. Vis tre mønter og tæl dem op på et magasin. Hvad dit publikum ikke ved, er, at der er yderligere tre mønter gemt inde på magasinets forside. Fold magasinet let og vip de tre synlige mønter i hånden. Samtidig glider de tre skjulte mønter fra magasinets omslag ned i din hånd. Lav en knytnæve, så publikum ikke kan se, hvor mange mønter du har.

Vift med den anden hånd over den, der holder mønterne. Åbn langsomt din hånd for at vise, at mønterne på mystisk vis er blevet mangedoblet.



*tre mønter gemt under tag*

## elendige penge

*Når du råber på en mønt, bliver den så ked af det, at den bryder i gråd!*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge noget væv og en mønt. Gem i al hemmelighed en klud vådt silkepapir mellem den første og anden finger på din højre hånd. Lån en mønt og læg den direkte oven på vævet. Vær sikker på, at ingen ser vævet, mens du gør dette.

Klem nu mønten og vævet sammen.

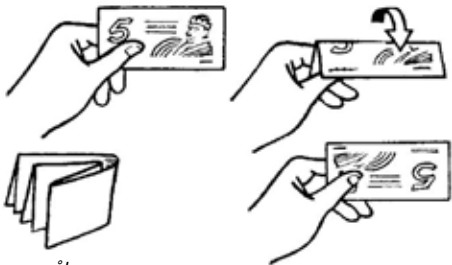
Vand drypper fra vævet, og det ser ud til, at mønten græder.



## FOLDNING AF PENGE

*En valutaseddel vender sig selv.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en pengeseddel eller nogle legepenge. Hold sedlen i din venstre hånd, vendt mod dig. Fold den øverste halvdel mod dig. Fold derefter venstre halvdel bagud bag højre og fold derefter venstre halvdel mod dig. Følg billederne, mens du øver dig på dette. For at vende sedlen, fold den fra højre mod venstre igen, udfold til sidst fra bund til top og sedlen bliver på hovedet.



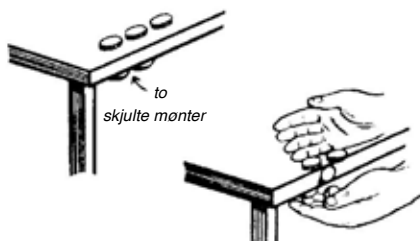
*nu åben forfra*

## AT TJENE PENGE

Tre mønter er placeret i din hånd. Når du åbner din hånd igen, har du nu fem!

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge nogle mønter. Før din optræden skal du i hemmelighed sætte to mønter fast på undersiden af dit bord med genanvendelig klæbestift. Læg tre mønter på bordet. Lad alle se, at dine hænder er tomme. Med din højre hånd øser du mønterne fra kanten af bordet og ind i din venstre hånd.

Samtidig rækker venstre fingre ind under bordet og tager de to gemte mønter. Åbn din venstre hånd, og mønterne er på magisk vis blevet mangedoblet!



## DEN FORSVINDENDE MØNT

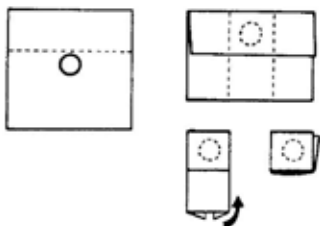
En mønt forsvinder på magisk vis!

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge noget papir og en mønt. Læg mønten på papiret lige over midten. Fold den øverste del af papiret ned over mønten. Fold nu højre side af papiret rundt til bagsiden. Gør det samme med venstre side. Til sidst foldes den nederste del tilbage. Se billederne for at følge dette.

Den nederste kant af pakken er nu åben.

Tag pakken op og lad mønten glide ned i din hånd.

Riv papiret op, og mønten ser ud til at være forsvundet!



## EN DYR RULLE

En rundstykke åbnes og en mønt findes indeni.

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en rundstykke og en mønt. Hold en mønt skjult på fingrene på din højre hånd. Hold en rundstykke oven på mønten, så den ikke kan ses. Når du er klar, bøj rullen nedad mellem hænderne, som billedet viser.

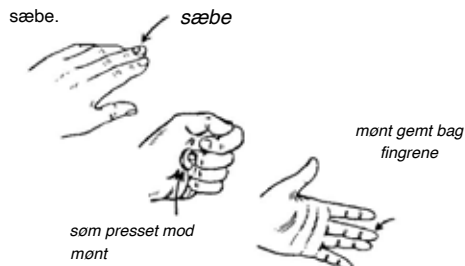
Dette laver en åbning i bunden af rullen, hvor du kan skubbe mønten ind. Bryd rullen op fra toppen, og mønten kommer frem i midten af rullen.



## SÆBEHEMMELIGT

En mønt vises i din venstre håndflade. Et øjeblik efter er mønten forsvundet.

**Hemmelighed:** Dette trick virker kun med en lille mønt. Mønten vises på din venstre håndflade, som derefter lukkes til en knytnevæ. Du tryk derefter din anden fingers negl mod mønten, for på den negl er der et lille stykke sæbe. Når du åbner hånden ser det ud til, at mønten er forsvundet – men den sidder virkelig fast på bagsiden af den anden finger med



## METALBØJNING

*En ske bøjes og rettes derefter ud igen.*

**Hemmelighed:** Tag skeen i din venstre knyttæve. Placer skålen, så den hviler på bordet.

Flyt din højre hånd over den venstre og skift det venstre greb for at holde skeen ved din tredje og lillefinger. Mens du foregiver at trykke skeen mod bordpladen, skal du bringe dine hænder op til en lodret position, som om du virkelig bøjer håndtaget.

Flyt hænderne tilbage og frem som om metallet er bliver rigtig smidig.

Pust på skeen og smid den på bordet. Det

håndtaget er lige.



## SØD TIL DET SØDE

*Slik, dukker op fra et lommetørklæde og forsvinder i en æske!*

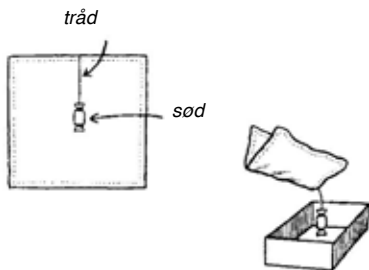
**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge et lommetørklæde, noget tråd, en æske og noget slik. Bind en indpakket sød til en lang tråd. Sæt den anden ende af tråden fast

til midten af den ene ende af lommetørklædet.

Fold lommetørklædet på midten, hold to hjørner i den ene hånd og to i den anden. Vip lommetørklædet og det søde falder ud i en

kasse på dit bord. Lad lommetørklædet falde åbent, med det søde skjult bagerst.

Løft lommetørklædet og gentag ovenstående bevægelser, indtil du har produceret nok slik, og vip derefter æsken for at vise, at de er forsvundet!



## PERLER AF MYSTERIE

*Du reparerer en knækket halskæde ved magi.*

**Hemmelighed:** Der er to tråde i halskæden – den ene gennem alle perlerne og den anden gennem alle undtagen én. Bind en knude i toppen af den korte tråd og to knuder på den lange tråd. Vis perlerne, og klip derefter den nederste perle af. Perlerne glider af den lange tråd i et glas på dit bord. Det ser ud som om perlerne er alle adskilt. Lad som om du taber den løse tråd i glasset, men hold den i al hemmelighed i hånden. Lav en magisk bølge og vis derefter perlerne trådet på magisk vis.

## TRANSFORMATIONSKORTET

*Et spillekort ændrer værdi på magisk vis.*

**Hemmelighed:** Du skal bruge et Koller-es, en Hjertedronning og et andet kort. Score på tværs midten af esset og dronningen og lim dem sammen, som billedet viser. Brug den tredje til at danne en ryg til det specielle kort. Hold kortet i venstre hånd med klappen pegende opad. Før din højre hånd over kortet, og mens du gør det, skub klappen ned til dens nederste position – og kortet skifter.



*tredje kort limet (for at danne tilbage)*

## ÅNDE-INITIALER

*En tilskuers initialer vises på hans egen hånd.*

**Hemmelighed:** Giv nogen en blød blyant og bed ham om at trykke sine initialer på en sukkerterning. Tag sukkeret og tryk i hemmelighed din tommelfinger mod initialerne. Drop sukkeret i et glas vand. Bed tilskueren om at holde hånden over glasset. For at vise ham, hvad han skal gøre, fører du hans hånd hen over glasset. Mens du gør dette, skal du trykke din tommelfinger mod hans håndflade. Du har nu overført en kopi af initialerne til hans håndflade. Han vil modtage en overraskelse, når han ser initialerne på sin håndflade.



## EN FANTOMBESKED

*Nogens navn står på mystisk vis skrevet på din arm.*

**Hemmelighed:** Find i al hemmelighed ud af en persons navn og skriv det på bagsiden af din underarm med et stykke blød sæbe, før du udfører denne effekt. Dette vil være usynligt for dit publikum, indtil du gnider noget farvet kridtpulver eller kulpulver, som bruges til kunst, over det. På det passende tidspunkt under din optræden kan du dramatisk afsløre dette navn!



## DEN FORFØLGTE PAKKE

*En pakke kort deler sig for at afsløre et valgt kort.*

**Hemmelighed:** Bed nogen om at tage et kort, se på det og huske det. Peg på det øverste kort i pakken. Mens du gør dette, taber du i hemmelighed et par saltkorn på det øverste kort. Tilskueren lægger sit kort på toppen af pakken, og pakken klippes derefter, så det valgte kort er gemt et sted nær midten. Ram kanten af pakken med hælen på din hånd, og takket være det hemmelige salt vil pakken dele sig ved det valgte kort.

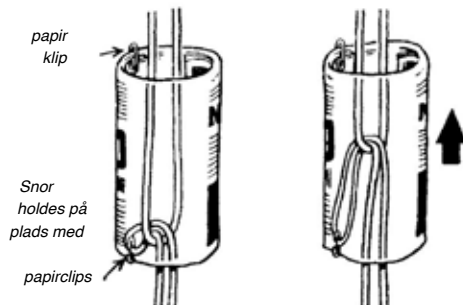


*nogle korn salt faldt på det øverste kort, mens du peger på det*

## GÅR MED RØRET

*Et rullet magasin rejser op og ned!*

**Hemmelighed:** Rul et magasin til et rør og brug papirclips til at holde det. Dobbelt et stykke snor, og hængt dets centrum på den nederste klemme inde i røret. En anden streng føres gennem den første, som vist på illustrationen.



Træk i snorene foroven og forneden, og magasinet hæver sig op ad strengen. Træk i den øverste streng, slap af i grebet om den nederste streng og lad dine hænder bevæge sig lidt tættere sammen, og magasinet vil gå ned igen.



## PENGE, PENGE, PENGE

Tilskuere gør deres bedste for at vinde nogle penge – men kan ikke.

**Hemmelighed:** Du viser fem kuverter. Den ene indeholder en pengeseddel, de andre papirlapper. Du har i al hemmelighed mærket pengekuverten med en blyantsprik. Bed nogen om at blande konvolutterne, og returner dem derefter til dig. Flyt den markerede konvolut til den anden position. Bed nogen om at stave "penge", og overfør en konvolut til bunden af bunken for hvert bogstav. Han beholder konvolutten, der falder på bogstavet Y. Gør det samme med tre andre tilskuere. Du står tilbage med én kuvert, den med pengene.



## MAD OG DRIKKE

Fra kort, der bærer navnene på fødevarer, udvælger du det ulige kort, hvorpå navnet på en drink er skrevet.

**Hemmelighed:** Du skal bruge seks tomme kort, hvoraf det ene er brøkdelt længere end de andre. Giv tilskuerne fem kort, og bed dem om at skrive mad ned. Det lange kort gives til en person med anmodning om, at vedkommende skriver navnet på en drink. Kortene blandes og afleveres tilbage til dig. Uden at kigge, udvælger du straks drikkekortet. Du kan nemt opdage det ved berøring.



## REJSEMØNTEN

En mønt går fra den ene hånd til den anden.

**Hemmelighed:** Placer en mønt på din venstre håndflade og en anden på din højre hånds fingre, som vist. Vend dine hænder hurtigt og samtidigt. Løft højre hånd og mønten er forsvundet. Løft venstre hånd til afslører, at der er to mønter under den. På grund af placeringen af mønterne, virker dette trick automatisk. Alligevel bør du stadig øve det privat, før du viser det til nogen. Hvis du er venstrehåndet, kan du opleve, at tricket virker bedre, hvis mønternes positioner vendes om.



## SALT OG PEBER

Du kan adskille salt fra peber på et øjeblik!

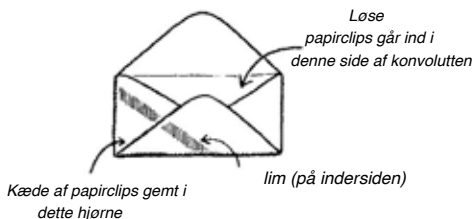
**Hemmelighed:** Drys lidt salt på et stykke papir og hæld så lidt peber ovenpå. Udfordr publikum til at adskille dem fra hinanden. Det kan ikke lade sig gøre! Tag nu en kam fra lommen og kør den gennem dit hår et par gange. Hold kammen lige over bunken af salt og peber, og statisk elektricitet får peberkornene til at hoppe op og klamre sig til kammen!

## KÆDEREAKTION

*Papirclips danner sig selv til en kæde.*

**Hemmelighed:** Forbind 10 papirclips og læg dem i det ene hjørne af en konvolut. Sæt en stribe lim på indersiden af kuverten, lige over kæden. Læg 10 løse papirclips i konvolutten, og du er klar til at vise tricket.

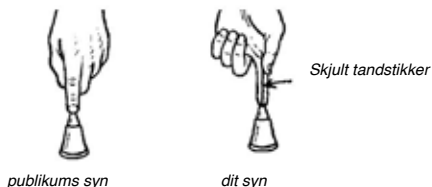
Vip de løse clips ud, og slip dem derefter, en ad gangen, tilbage i konvolutten og forsegl den. Riv hjørnet af konvolutten af. Kæden vil falde ud. Læg tilfældigt konvolutten i lommen og vis kæden af clips frem.



## SALTKÆLDEROPHÆNG

*En saltkælder er suspenderet fra din fingerspids.*

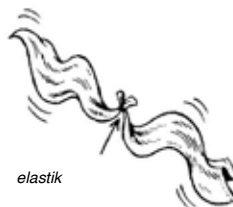
**Hemmelighed:** Alt du behøver, bortset fra saltkælder, er en tandstikker. Hold tandstikkeren skjult bag pegefingeren, mens du rører ved saltkælder. Skub i al hemmelighed tandstikkeren ind i toppen af saltkælder. Hold den skjulte tandstikker mellem tommel- og pegefinger, og du kan løfte kælder. Det ser ud til, at kælder klæber til din finger. Tag kælder i venstre hånd og træk den væk fra tandstikkeren. Mens du afleverer kælder til nogen til undersøgelse, skal du i al hemmelighed slippe tandstikkeren på din hånd.



## HURTIG BINDE LØMTØRTØR

*To lommestørklæder bliver kastet i vejret, hvor de binder sig sammen.*

**Hemmelighed:** Udover de to lommestørklæder, er alt hvad du behøver til dette trick et lille elastikbånd gemt i din højre hånd. Tag et af lommestørklæderne op med venstre hånd og læg det i højre. Mens du gør det, skubbes et hjørne af lommestørklædet ind i elastikken. Gør nøjagtig det samme med det andet lommestørklæde. Kast de to lommestørklæder op i luften og fanger den ene af dem, mens de går ned. Elastikbåndet holder de to lommestørklæder sammen, og de ser ud til at være knyttet.



## FORSVINDENDE MØNT

*En mønt forsvinder fra din hånd på trods af, at flere personer tjekker, at den er der.*

**Hemmelighed:** Vis mønten på din håndflade og dæk den med et lommestørklæde. Gå til flere personer og bed dem føle på mønten under lommestørklædet. Den sidste person, du henvender dig til, er (ukendt af resten af publikum) din hemmelige assistent. Han lader som om han føler mønten, men tager den faktisk af din håndflade. Du kan nu trække lommestørklædet væk med et flor og dine hænder vises helt tomme.



## MAGISK STAMPELBUM

*Et tomt album bliver magisk fyldt med frimærker.*

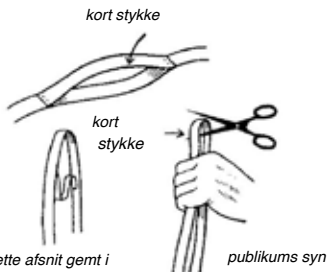
**Hemmelighed:** Du skal have en øvelsesbog for at lave dette trick. Gå gennem bogen og klip en smal strimmel fra kanterne af hver anden side. På hver dobbeltside, hvor den korte kant er til højre, skal du sætte nogle frimærker. De sider, hvor den korte side er til venstre, bør ikke berøres. Bladr gennem siderne med højre hånd, og det vil ligne en almindelig opgavebog. Sig nogle magiske ord og bladre gennem bogen igen med din venstre hånd, og bogen er fyldt med frimærker.



## KLIPPET OG RESTAURERET BÅND

*Et bånd klippes i to og restaureres derefter.*

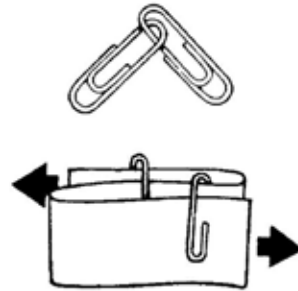
**Hemmelighed:** Du skal bruge et stykke bånd på en meter langt og yderligere otte centimeter langt. Sy det korte stykke fast til midten af det lange stykke. Forudsat at du holder den i bevægelse, vil det korte stykke ikke blive bemærket. Fold båndet på midten og træk midten op gennem din knytneve. Faktisk trækker du kun det korte stykke op. Klip det korte stykke igennem, og klip derefter resten af det (inklusive det syede stykke). Du har klippet båndet i to, men du kan nu vise det helt restaureret!



## FORBINDE

To papirklip forbinder magisk!

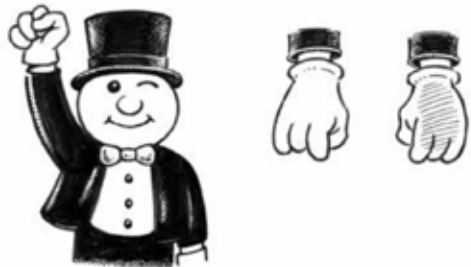
**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge et ark papir og to papirclips. Fold en tredjedel af papiret over og læg en klips over toppen af den fordoblede tykkelse. Fold den anden ende af papiret i modsat retning af den første fold, og placer den anden klips over de to tykkelser af papiret, der netop er dannet. Positionen skal nu være som vist på billedet. Træk skarpt i hver ende af papiret, og clipsene vil springe ud i luften og forbinde sig selv!



## HVEM HAR BALLEN?

*Du ved med det samme, hvilken tilskuer der har stjålet bolden, og hvilken hånd den er i!*

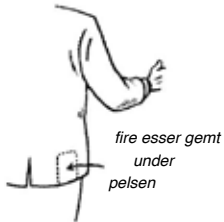
**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en af kuglerne fra dit magiske sæt. Mens du er ude af lokalet, skal en af tilskuerne tage bolden fra bordet og holde den over hans eller hende. hovedet i 30 sekunder. Når du kommer ind igen, skal alle tilskuere holde hænderne frem i knytnever. Den hånd, der holder bolden, vil være mærkbart blegere end de andre.



## ACES OPDAGELSE

*Du holder en blandet pakke bag din ryg og finder de fire esser.*

**Hemmelighed:** Fjern esserne i hemmelighed fra pakken. Skub dem ind i en papirclips, som er fastgjort til indersiden af din frakke på bagsiden. Når du vil vise tricket, skal du give pakken til en, der skal blandes. Når kortene er returneret til dig, skal du holde dem bag din ryg og sige, at du er ved at prøve det umulige. Fjern i al hemmelighed esserne fra det skjulte klip og før dem frem et ad gangen, som om du har søgt gennem pakken efter dem.

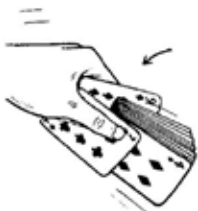


## SMULIG FANGST

*To forudbestemte kort er fanget i luften.*

**Hemmelighed:** Placer hemmeligt de syv kløver i bunden af pakken og de ni spar på toppen. Når du gør tricket, skal du fjerne de syv spar og de ni kløver fra pakken. Vis dem kort og skub dem ind i pakken. Smid pakken i luften, men hold godt fat i de øverste og nederste kort.

Lad som om du har fanget de to du nu holder. Vis dem triumferende, og alle vil tro, at de er de to kort, du har placeret i midten af pakken tidligere.

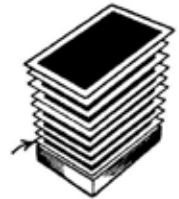


## DET NIENDE KORT

*Du kender identiteten på et valgt kort.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en almindelig pakke kort. Sådan får du nogen til at tage det kort, du ønsker. Placer hemmeligt det kort, du beslutter dig for at bruge, på niendepladsen fra toppen af pakken. Bed nogen om at ringe til et nummer mellem ti og tyve. Tæl det antal kort, et efter et, fra pakken til en bunke. Tilføj nu cifrene i det valgte nummer sammen og tæl det antal kort fra bunken, du lige har givet. Bed nogen om at se på det næste kort, og det vil være det kort, du ville have ham til at tage.

Tvunget kort placeres  
som niende fra  
toppen af pakken



## DET NIENDE KORT (VERSION 2)

*En forudsigelse dukker på magisk vis op fra din lomme.*

**Hemmelighed:** Ved at bruge styrken til det niende kort, for at få din tilskuer til at vælge et bestemt kort, kan du gemme en forudsigelse i lommen og få den til at dukke op under dit show!

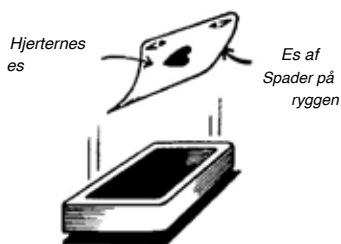
## SKIFTEKORTET

*Spar-eset bliver til hjerte-es.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en almindelig pakke kort. Placer esser og spar på toppen af pakken.

Vend det øverste kort og vis, at det er Spar-eset. Placer den tilbage på pakken med forsiden opad.

Skub de to øverste kort lidt til højre, så de overlapper kanten af pakken med cirka en centimeter. Smid pakken godt ned på bordet. Lufttryk får de to øverste kort til at vende sammen, så hjerte-eset nu vender opad.



## FANTASTISK MINDE

*Du kan huske rækkefølgen af en pakke kort*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en almindelig pakke kort. Klip et lille hul i nederste højre hjørne af din kortkasse.

For at starte tricket skal du bede nogen om at blande kortene. Kig hurtigt igennem dem, lad som om du husker deres ordre, og læg dem derefter i etuiet. Hold sagen foran dig og læs kortet op, som du ser der. Træk dette kort ud og læs det næste op. Gør dette a

et par gange mere, indtil publikum er overbevist.



*Udskåret vindue*

## RØD ELLER SORT

*Fra en pakke kort spredt med billedsiden nedad på et bord kan du med det samme se, hvilke der er røde og hvilke der er sorte.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en almindelig pakke kort. Før du starter, skal du adskille de røde fra de sorte. Bøj alle de røde kort opad og alle de sorte kort nedad. For at starte tricket skal du blande kortene sammen og sprede dem med forsiden nedad på bordet.

Bed en tilskuer om at blande dem endnu mere og derefter blot sortere dem i to bunker med forsiden nedad, afhængigt af hvilken vej de bøjer. Når kortene er vendt, vil alle de røde være på den ene side og alle de sorte på den anden.



*sorte kort*



*Rød kort*

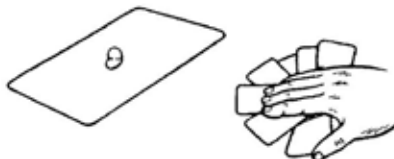
## ANTI-GRAVITY KORT

*Flere spillekort klæber til din hånd, indtil du fortæller dem at falde af.*

**Hemmelighed:** Du skal lave et specielt kort.

Det er simpelthen et almindeligt kort med en flig, der er skåret fra et andet kort på bagsiden. Det specielle kort placeres først med forsiden opad på din håndflade, og tappen gribes mellem dine fingre.

Arranger nogle flere kort mellem specialkortet og din hånd som vist. Vend din hånd, og kortene ser ud til at klæbe til den – indtil du slipper fanen.

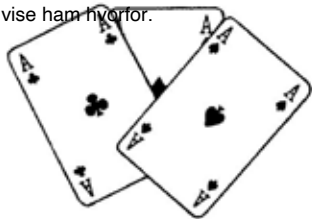


## DET REJSENDE ESS

*Diamantens es forsvinder fra flokken.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en almindelig pakke kort. Læg diamantens es i lommen. Arranger de resterende esser, så hjerte-essen er bag de to andre. Med hjertets spids øverst ligner det diamant-eset. Vend kortene med billedsiden nedad, mens du siger "Jeg vil lægge disse esser i pakken - kløvernes es, ruder-eset og spar-es". Bed en tilskuer om at gå kortene igennem og tage ruder-eset ud.

Når han ikke finder den, tager du den op af lommen for at vise ham hvorfor.



## KORT-PUZLELEN

*Et simpelt puslespil med en pakke kort, som kan bruges som en god introduktion til nogle korttricks.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en almindelig pakke kort. Tag de fire konger fra enhver almindelig pakke med kort og læg dem med billedsiden opad på bordet. Spørg dit publikum, hvilken konge der ikke ville bestå en hær læge? Svaret er kongen af diamanter, fordi han kun har ét øje - se!

## GRÆNSEMAGI

*Uanset hvilket kort tilskueren i al hemmelighed vender rundt om, vil du vide det med det samme.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en almindelig pakke kort og en blyant. Før du starter, skal du tage fire kort ud af en pakke og sætte en lille blyantsprik i øverste venstre hjørne af hver enkelt ryg. Når du er klar til at starte tricket, læg de fire kort ud foran tilskueren med forsiden nedad, med alle prikkerne pegende samme vej, og vend derefter ryggen.

Bed tilskueren om at vælge et af kortene og vende det om, ende for ende. Når de har gjort dette, vender du tilbage og kontrollerer, hvilken blyantsprik der har flyttet sig. Dette er det valgte kort!

## DET SPØGELSESLIGE KORT

*Et spillekort forsvinder, når det placeres i en gennemsigtig glas.*

**Hemmelighed:** Du skal bruge et stykke klar plastik af samme form og størrelse som et spillekort. Placer dette oven på en pakke kort. Dæk kortene med et lommetørklæde og fjern tilsyneladende det øverste kort i lommetørklædet.



Du tager faktisk plastikpladen. Vis et gennemsigtigt glas og bed en tilskuer om at skubbe kortet, der stadig er dækket af lommetørklædet, ind i det. Pisk lommetørklædet væk, og kortet er forsvundet. Da plastikken er gennemsigtig, kan den ikke ses fra selv en kort afstand væk.

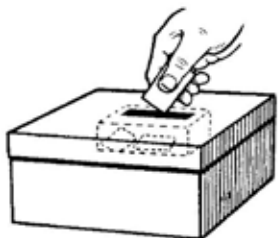
## NÆVN DET NAVN

*Du afslører et tænkt navn.*

**Hemmelighed:** Skær en spalte i toppen af en æske med et aftageligt låg og tape en lille æske på indersiden. Skriv det samme navn på 10 lapper.

Læg dem i æsken og sæt låget på igen.

Del 10 blanke sedler ud og bed tilskuerne om at skrive et navn på deres seddel. Sedlerne lægges i kassen gennem slidsten. De går faktisk ind i den skjulte boks. Fjern låget, så der kun kan vælges én slip. Da alle sedler er ens, er det nemt at afsløre det valgte navn.



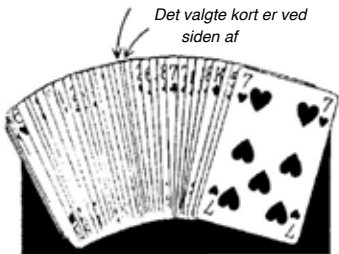
## DIT KORT ER...

*Du navngiver en tilskuers valgte kort.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en almindelig pakke kort. Spred en blandet pakke med forsiden opad for at vise, at de er godt blandet. Husk det nederste kort. Vend kortene og bed en tilskuer om at tage et. Bed ham om at huske kortet og læg det derefter med forsiden nedad oven på pakken. Klip kortene et par gange og fordel dem på bordet. Det valgte kort er det næste kort til højre for det, du huskede tidligere. Lad som om du læser tilskuerens tanker og afslør det valgte kort.

*Nederste kort*

*Det valgte kort er ved siden af*



## STAVEKONKURRENCE

*Ti kort tælles på en magisk måde.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge 10 spillekort fra en pakke kort. De kort, du bruger, er hemmeligt arrangeret i den viste rækkefølge. De faktiske jakesæt er ligegyldige.

Kør kortene, et ad gangen, fra hånd til hånd. Dette vender rækkefølgen så de Ni

er nu på toppen. Læg de 10 kort på pakken. For at vise tricket, tæl 10 kort af (dette får arrangementet tilbage til det normale, med de tre øverst). Tag kortene et ad gangen fra toppen af pakken og læg dem i bunden, mens du staver ACE (et kort til hvert bogstav). Vend kortet på E og det er et es. Slip dette kort på bordet, stav nu TO – flyt igen et kort fra toppen til bunden af pakken for hvert bogstav.

Vend 'O'-kortet, en To, og slip det på bordet.

Fortsæt med at stave på denne måde, indtil du når 10. For det 10. kort har du kun ét kort tilbage, men foregiver at stave bogstaverne som før for at underholde dit publikum.

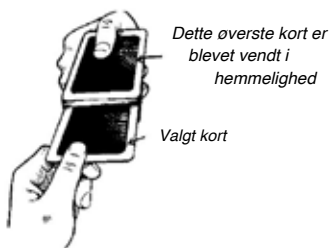


## VEND KORTET

Et valgt kort vender sig selv i pakken.

**Hemmelighed:** Spred kortene med billedsiden nedad, og bed en tilskuere om at tage et hvilket som helst kort. Mens han viser kortet til resten af publikum, skal du i hemmelighed vende det nederste kort, og derefter vende hele pakken i dine hænder.

Gå hen til tilskueren og bed ham om at lægge sit kort tilbage i pakken med billedsiden nedad. Når du går tilbage til dit bord, skal du vende det omvendte kort med billedsiden opad og vende hele pakken igen. Alle kortene ligger nu med billedsiden nedad undtagen ét kort - det tilskueren valgte.



## FIND DAME

En tilskuer forsøger at vælge Dronningen - men ender hos Jokeren.

**Hemmelighed:** Lim et stykke af en dronning til et es. Placer en Joker ovenpå og lidt til den ene side. Sæt endnu et es præcis oven på jokeren. Vis kortene (med Jokeren skjult). Du ser ud til at have to esser og en dronning. Vend kortene med billedsiden nedad, mens du gør det, spred dem for at adskille jokeren og esset. Inviter nogen til at tage dronningen. Han vil tage midterkortet - men det er jokeren!



halvt kort limet på



Joker gemt bag koller

## KONGER OG ESER

To spillekort gør en mystisk rejse.

**Hemmelighed:** Du skal bruge et specielt spillekort. Lim først et spar-es og en ruder-konge ryg mod ryg. Skær et Koller-es i halve på langs. Lim dette oven på Spar-eset. Lim nu en mindre strimmel af en anden konge af diamanter ovenpå.

Hold en konge af hjerter mod det specielle kort, og det ligner fire kort. Læg de fire kort i en æske og tag hjertekongen frem og læg den i en anden æske. Vend i al hemmelighed det specielle kort og tag det frem, hvilket viser diamanternes konge. Placer nu dette i den anden boks.

Vis den første boks tom, og du vil se, at esserne er forsvundet. Tag alle fire kort (egentlig kun to) fra den anden boks, og vis dem, som du gjorde før. Det ser ud til, at esserne på magisk vis har rejst på tværs.

På bagsiden



Ekstra kort placeret over specialkort ligner fire kort





## KORT FRA

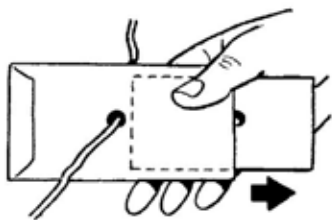
*Et kort slipper ud af en streng.*

**Hemmelighed:** Et kort og en konvolut har et hul i midten. Konvolutten er hemmeligt forberedt med en slids i bunden. Læg kortet i

konvolutten, men skub den i hemmelighed en del ud af slidsen. Dette er skjult af dine hænder. Forsegel konvolutten og skub snoren gennem hullet.

Skub kortet i hemmelighed tilbage i konvolutten.

Bed to tilskuere om hver at holde i den ene ende af snoren. Klip bunden af konvolutten og træk kortet ud. Det ser ud til, at kortet er trængt ind i strengen ved magi.



## I DET RØDE

*Du identificerer øjeblikkeligt et valgt kort.*

**Hemmelighed:** Læg alle de sorte kort oven på de røde kort, og du er klar. Spred kortene med billedsiden nedad, og bed nogen om at tage et hvilket som helst kort.

Sørg for, at han tager en fra toppen, (sort) halvdelen af pakken. Han erstatter det derefter hvor som helst i pakken, men du sørger for, at han erstatter det et sted i bunden, (rød) halvdelen af pakken. Se kortene igennem, og et sted i de røde kort vil der være ét sort kort. At

er det valgte kort. Fjern det og vis det til alle sammen.



## PÅ DIT MÆRKE

*Et valgt kort er lokaliseret inden for få sekunder.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en almindelig pakke kort. Med en blød sort blyant tegner du en diagonal linje ned ad begge sider af en pakke kort. Når du viser tricket, fjerner du kortene fra etuiet og beder nogen om at tage et hvilket som helst kort, huske det og returnere det hvor som helst i pakken. Tag pakken op og se på dit blyantmærke. På et tidspunkt vil der være et lille sort mærke ude af justering med resten af linjen - det er det valgte kort.



## BEREGNET OPDAGELSE

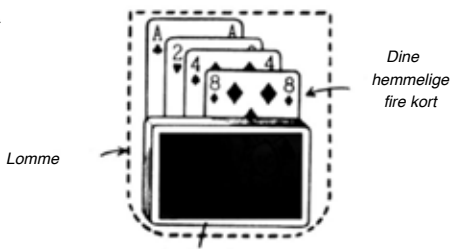
*Du fjerner kort fra lommen til værdien af et valgt kort.*

**Hemmelighed:** Til dette trick skal du bruge en almindelig pakke kort. Læg kløvernes es, hjertetoen, sparfiren og ruderotten i lommen. Få pakken blandet og læg den derefter i lommen. Bed nogen om at navngive et kort. De fire kort

du skjuler kan repræsentere ethvert kort. For de seks køller udtager du fire og to for at få 6 og eset for at vise køller. Til

diamanternes dronning tager de otte og de fire for at få 12 og peger på de otte diamanter og så videre.

*Det eneste  
sorte kort i rød  
afsnit*

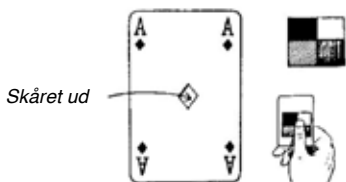


Blandet pakke

## SYMPATISKE DIAMANTER

*Et stort diamantes skifter farve, når farvede lommeløklæder føres hen over det.*

**Hemmelighed:** Den vigtigste diamant på kortet er faktisk skåret ud. Det får sin farve fra et stykke kort, der holdes bag esset. Hver gang du ønsker at farven på diamanten skal ændres, flyttes det hemmelige kort til en ny position. For at få en flerfarvet diamant skal du placere kortet centralt, så alle fire hjørner på kortet er synlige gennem det diamantformede hul. Lommeløklæderne skjuler hemmelighedens bevægelse kort, se farverigt ud og giv en grund til farveændringerne.



## ROYAL FLUSH

*Fem kort ændres til en Royal Flush.*

**Hemmelighed:** Tag ti, knægt, dronning og konge i én kulør og skær dem i halve diagonalt. Den ene halvdel er limet på hvert af de fire andre kort af enhver værdi og kulør. Tilføj et es til gruppen og vift kortene ud. Det ligner fem almindelige kort. Løft kortene, så ryggen er mod publikum. Tag esset af og vis det, mens du i hemmelighed vender de andre kort ende for ende.

Udskift esset og lad derefter alle se ansigterne. De er ændret til en Royal Flush.



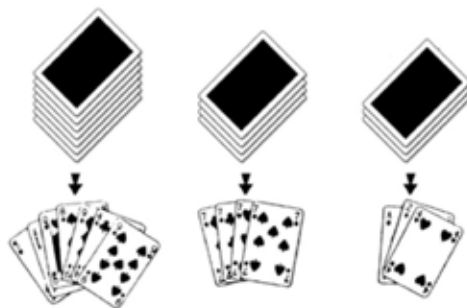
## DET HURTIGE KORT TRICK

Som et hurtigt korttrick kan du få en tilskuers til at tænke på et spillekort og derefter bede dem om at navngive det. Når de fortæller dig navnet, skal du sige, "Det er rigtigt!"

## DE MYSTIKKER SYV

*Du forudsiger, hvilken bunke kort en tilskuer vil vælge.*

**Hemmelighed:** På et stykke papir skriver du: "Du vælger bunken syv". Papiret foldes derefter og gives til en tilskuer til opbevaring. Du tager nu flere kort fra en pakke og arrangerer dem i tre bunker med forsiden nedad. De tre bunker er dannet som følger: Bunke 1: Alle syv kort. Bunke to: De fire syvere. Bunke tre: Et es, en to og en fire (som summerer til syv). En tilskuer får valget mellem en af de tre bunker. Uanset hvilken bunke der vælges, er forudsigelsen altid korrekt.



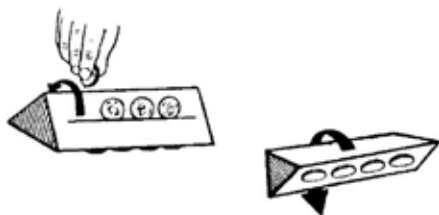
7 kort

De fire 7'ere lægger op til 7

## HOMEMØNTER

Fire mønter forsvinder og vender derefter tilbage på magisk vis.

**Hemmelighed:** På to sider af et trekantet stativ er en afsats til at holde fire mønter. Dem på den ene side er løse, de andre er limet på plads. Standen står på dit bord med de løse mønter på udstilling. Lad som om du tager den første mønt væk, men lad den virkelig falde bag stativet. Læg den imaginære mønt i en papirpose. Gør det samme med de andre mønter. Når du dækker stativet med et tørklæde, skal du vippe stativet bagud. Pust posen op og spræng den. Pisk tørklædet væk, og mønterne er vendt tilbage.



*Under dække af tørklæde blok af træ er væltet for at afsløre limede mønter*

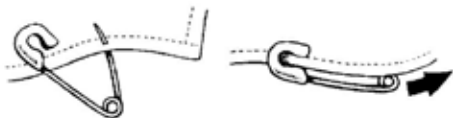
## Uopløseligt Lommetørklæde

En stor sikkerhedsnål trækkes gennem et lommetørklæde uden at rive den i stykker.

**Hemmelighed:** Bed nogen om at holde et lommetørklæde

ud stramt. Skub en sikkerhedsnål gennem materialet nær kanten af lommetørklædet. Hold stiften i haleenden og drej den mod dig selv. Træk nu stiften til højre. Når du stopper, skal du skubbe stiften fremad, så den går tilbage gennem materialet. Du har flyttet stiften fra et sted til et andet uden at rive lommetørklædet i stykker.

Det der faktisk sker er, at materialet løber mellem stangen og stiftens hoved.



## GÅR OP!

To tumblere er ophængt i en avis balanceret på en tryllestav.

**Hemmelighed:** Bøj en papirclips rundt om din tryllestav for at danne en U-form. Tape ledningen til en avis. Avisen vises og foldes derefter til et langt fladt rør. Den hemmelige ledning skal være på den side af avisen, der er nærmest dig. Placer avisen på tværs af to tumblere, og sørg for, at hver stang på ledningen går ind i tumblerne. Placer din tryllestav mellem tumblerne og løft den mod

aviserne. Avisen bliver løftet - men det bliver tumblerne også.



## Uopløselig streng

En snor er trådt gennem et sugerør.

Halmen skæres i to, men snoren forbliver uskadt.

**Hemmelighed:** Skær hemmeligt en kort slids i sugerøret.

Træk snoren gennem sugerøret. Bøj halmen på midten og træk i begge ender af snoren.

Dette tvinger strengen gennem slidsen i halmen. Din hånd skjuler dette for publikum.

Skær gennem sugerøret, som vist med den stiplede linje på tegningen. Træk nu snoren fra din hånd. Halmen er i to stykker, men snoren er stadig hel.



## DEN MAGISKE TREKANT

Læg 10 mønter ud i en trekant som vist på det første billede, og udfordr en af dine tilskuere til at "få trekanten til at pege den anden vej ved kun at flytte tre mønter"!



**Hemmelighed:** Løsningen er at flytte bunden to hjørnemønter op til anden række og flyt derefter den øverste mønt ned til bunden (billede to).



## DET MAGISKE PLADET

Dette er et smart puslespil! Læg otte mønter på bordet, og bed dine tilskuere om at bemærke, at hver række har samme værdi (hvis alle mønterne for eksempel var pennies, ville hver række summere til tre pence). Udfordringen er at få hver række til at tælle op til fire pence uden at tilføje eller fjerne mønter!

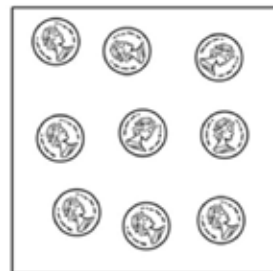


**Hemmelighed:** Løsningen er at stable mønterne som vist på det andet billede! Dette trick fungerer med enhver valuta og enhver møntværdi, da det eneste, der skal ændres, er ordlyden af din udfordring.

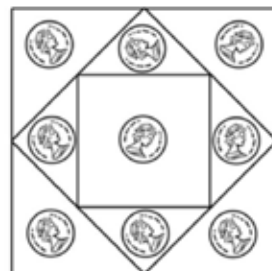


## MØNTBURET

Til dette trick skal du bruge ni mønter, et stykke papir og en blyant. Læg mønterne på papiret og tegn en firkant rundt om dem. Fortæl dit publikum, at hver mønt repræsenterer et dyr, og firkanten er et bur. Puslespillet er at adskille alle dyrene i deres egne sektioner ved at tilføje yderligere to firkantede bure.



**Hemmelighed:** Løsningen er forklaret på det andet billede.



## DEN BEVÆGENDE MØNT

Her er et meget magisk puslespil! Læg tre mønter på bordet og udfordr nogen til at flytte mønten til højre! Det lyder nemt, men der er nogle regler!

1. Mønten til højre må ikke røres.
2. Den midterste mønt må ikke flyttes.
3. Mønten til venstre må ikke røre mønten til højre.

**Hemmelighed:** Løsningen er meget smart. Tryk ned på den midterste mønt (men flyt den ikke), og bank den højre mønt på den midterste mønt.

På magisk vis vil mønten til venstre hoppe væk fra de to andre mønter!



## LÆG LINIER

Dette er en simpel udfordring at forklare, men svær at løse! Bed en tilskuer om at lægge tolv mønter på et bord i et mønster, der udgør seks linjer!

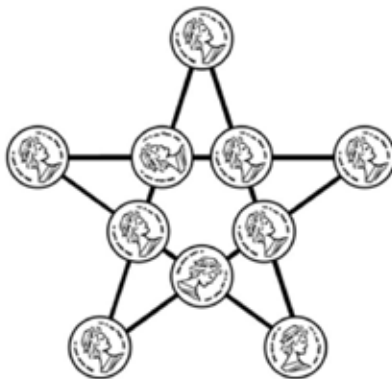
**Hemmelighed:** Løsningen er vist på billedet.



## LÆG LINJER (VERSION TO)

Med kun ti mønter kan du udfordre en tilskuer til at lægge mønterne i et mønster, der laver fem linjer!

**Hemmelighed:** Igen forklarer billedet alt.



## DEN HOPPE MØNTEN

Smid en lille mønt i en høj vinglas. Smid endnu en større mønt ovenpå. Udfordr dine venner til at fjerne den mindre mønt uden at røre ved noget.

**Hemmelighed:** For at fjerne den mindre mønt skal du blot blæse meget hårdt på den ene side af den store mønt. Med øvelse vil den større mønt vende om og vippe den lille mønt ud af tumbleren. Det her stunt er en vinder og ser ekstremt magisk ud.



**Hav det sjovt med din magi og husk – afslør aldrig hemmelighederne.**

**Din magisk,**

A handwritten signature in black ink that reads "Marvin". The letters are stylized and cursive, with a horizontal line underneath the name.

**Marvin Berglas**

**Skaberen af Marvin's Magic**



Marvin's Magic-navn og firmalogoer er registrerede varemærker tilhørende Marvin's Magic Ltd og bruges med tilladelse.

Alle rekvisitter, tricks, instruktioner og illustrationer copyright © 2021 Marvin's Magic Ltd.

Distribueret af og © 2021 ThreeSixty Sourcing Ltd. Alle rettigheder forbeholdes. [www.fao.com](http://www.fao.com)

Kun for USA: Distribueret af og © 2021 MerchSource, LLC.

Irvine, CA, 92618. Alle rettigheder forbeholdes. Tlf.: 1-888-987-6533.

FAO® og FAO Schwarz® navne og logoer er varemærker eller registrerede varemærker. Alle rettigheder forbeholdes.

Trykt i Kina