

# Фокус 1

ОCCUСUS



**КОМПЛЕКТ:**  
1 коробочка с крышкой, 1 игральный кубик с 6 гранями разных цветов, 1 серебряный поднос, 3 карточки для записей.

**СЦЕНАРИЙ**  
Зрителям показывают игральный кубик и коробочку. Серебряный поднос находится на столе. Волшебник объявляет зрителям, что он сейчас отвернется. За то время, пока он стоит спиной к зрителям, они выбирают цвет и кладут игральный кубик в коробочку так, чтобы грань выбранного цвета была наверху. После этого коробочка закрывается. Закрытая коробочка передается волшебнику, пока он еще стоит спиной к зрителям. Потом он поворачивается лицом к зрителям, вынимает коробочку из-за спины и держит ее перед собой, на уровне своих глаз. Он говорит, что обладает волшебной силой, дающей ему возможность видеть сквозь стенки этой черной коробочки, но для этого ему необходим серебряный поднос. Потом, держа кубик снова за спиной, он просит одного из зрителей взять в руку серебряный поднос и протянуть эту руку к нему. Волшебник ставит закрытую коробочку на поднос, внимательно смотрит на нее и говорит, что благодаря изображенному на ней глазу он может видеть сквозь ее стенки. После этого он объявляет: «Выбранный вами цвет – такой-то»

он получает от зрителей кубик в закрытой коробочке (Илл. 1). Когда он поворачивается лицом к зрителям, кубик оказывается за его спиной, и именно в этот момент он изменяет положение крышки (Илл. 2). Потом он держит коробочку перед собой, чтобы показать ее зрителям, и в этот момент он видит цвет грани кубика, которая обращена к нему. Потом он говорит зрителям, что для того, чтобы видеть сквозь стенки коробочки, ему необходим серебряный поднос. Кубик снова оказывается за его спиной, и он переставляет крышку на место (Илл. 1) а потом снова протягивает коробочку вперед, чтобы поставить ее на поднос (Илл. 3). Он принимает сосредоточенный вид и объявляет цвет, выбранный зрителями.



# Фокус 2

**РЕКВИЗИТЫ:**  
коробка с крышкой, 4 маленьких желтых шарика  
Фокус схож с 1 фокусом, только волшебник предлагает публике спрятать в коробку 1, 2, 3 или 4 маленьких шарика.

**СЕКРЕТ**  
В самой коробочке нет никаких секретов! Когда волшебник стоит спиной к зрителям,

# Фокус 3

PHIЛАLA SACRA



**ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ:**  
1 флакон, 2 металлических стержня

**ПОДГОТОВКА**  
Удостоверьтесь в том, что поверхность, на которую будет поставлен флакон, является ровной и плоской. Для этого фокуса достаточно иметь один металлический стержень. Второй стержень – запасной, на случай потери первого.

**СЦЕНАРИЙ**  
В волшебной стране волшебники обладают магической силой, благодаря которой они властвуют над предметами. Конечно, вы уже видели необычные явления – например, страницы, которые превращаются сами, или коробки, которые открываются и закрываются без всякой видимой причины. Используя флакон для своих упражнений, волшебник учится управлять этими силами. Он ставит этот волшебный флакон на стол, наклоняет его горизонтально и приказывает ему оставаться в этом положении. И флакон выполняет его приказ! Волшебник предлагает зрителям попробовать самостоятельно управлять флаконом. Зрители берут флакон и тоже пытаются наклонить его горизонтально, но флакон не слушается! Тогда волшебник уверенно заявляет, что только волшебники могут властвовать над предметами.

положении. Рис. 1 и Рис. 2  
В тот момент, когда волшебник говорит зрителям, что он сейчас даст им флакон, он берет флакон, держа его за узкое горлышко так, чтобы металлический стержень незаметно выскользнул из флакона и попал в его ладонь. Рис 3  
Таким образом, он передает зрителям флакон без противовеса. Поэтому им не удастся пользоваться возможностью незаметно сунуть металлический стержень к себе в карман!



**СЕКРЕТ**  
Маленький металлический стержень, предварительно вставленный во флакон, удерживает флакон в горизонтальном

# Фокус 4

SERPENTIUМ



**КОМПЛЕКТ:**  
3 змеи, 1 фишка, 1 карта «цвета», 4 карточки для записей

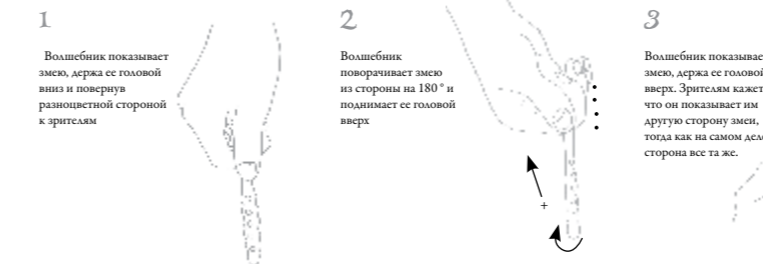
**ПОДГОТОВКА**  
Синяя фишка устанавливается на синей клетке карты. Три змеи помещаются в закрытой коробке-книжке, лежащей горизонтально на столе.

**СЦЕНАРИЙ:**  
Сценарий: волшебник рассказывает зрителям, что в Царстве мрака каждый день заставляя ее принимать цвет, установленный в этот день. Волшебник просит одного из зрителей помочь ему выбрать цвет дня, задав число от 1 до 5. Каков бы ни был заданный цвет, волшебник переставляет фишку на клетку белого цвета. Он объявляет: «Сегодня устанавливается белый цвет. Своим волшебством я сейчас

заставлю змею изменить цвет на белый». Он несколько раз поворачивает змею разными сторонами к зрителям, чтобы показать им, что все ее стороны – разноцветные. И вдруг, после очередного поворота, все эти разные цвета превращаются в белый цвет, и вся змея становится белой! Волшебник предлагает начать все сначала. Он открывает коробку-книжку и помещает туда змею, которая только что стала белой. Он спрашивает у зрителей, хотят ли они попробовать еще раз, и предлагает им выбрать цвет следующего дня. Он открывает коробку-книжку, вынимает оттуда змею и показывает зрителям, что она снова стала разноцветной. Одному из зрителей предлагает назвать число от 1 до 5. Перемещая фишку согласно названной цифре, волшебник ставит ее на зеленый цвет. Волшебник показывает зрителям, что две стороны змеи – разноцветные. Для этого он несколько раз поворачивает ее из стороны в сторону. И, наконец, зрители видят, что на змее появляются зеленые кружочки. Волшебник поздравляет зрителя с тем, как хорошо

они определили два цвета, и убирает змею в коробку-книжку. Если зрители просят его еще раз показать им змею – никаких проблем! Волшебник вынимает змею из коробки-книжки и дает ее зрителям. Обе стороны змеи – разноцветные!

**СЕКРЕТ**  
Смена цветов: когда все начинается, фишка стоит на синем цвете. После того как зрители называют число, волшебник должен переставить фишку в любом направлении (например, по окружности, или по диагонали, и т.д.) и делает так, чтобы попасть на нужный цвет – белый или зеленый. Змея: у одной из трех змей обе стороны – разноцветные, а у двух других змей одна сторона разноцветная, а другая сторона – одноцветная (соответственно, белая или зеленая). Чтобы показывать этот фокус, нужно научиться поворачивать змею особым образом: чтобы зрителям казалось, что змея поворачивается, а на самом деле она бы оставалась повернутой к ним другой стороной.



Очень важно как следует научиться делать это движение. Волшебник может тренироваться перед зеркалом!

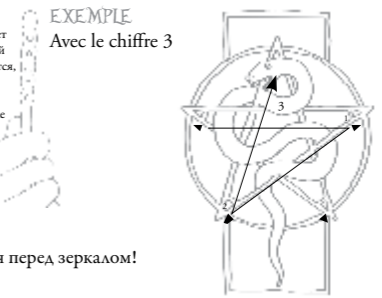
# Фокус 5

COLORUМ

**РЕКВИЗИТЫ**  
змея с 2 разноцветными сторонами, змея с 1 полностью белой стороной

**ПОРЯДОК**  
Волшебник показывает змею, у которой обе стороны белые. Мимикой он показывает, как будто берет цвета с одежды публики и заявляет, что благодаря этому он может преобразить змею, которая находится у него в руках. Он предлагает публике убедиться, что обе стороны змеи были действительно преобразены.

**СЕКРЕТ**  
Это та же манипуляция, что и в фокусе № 4 serpentium. Сначала он показывает змею, у которой одна сторона разноцветная и одна сторона белая. Он показывает только белую сторону, поэтому публика считает, что обе стороны белые. В тот момент, когда он мимикой показывает, как будто берет цвета с одежды публики, ему остается только перевернуть змею. В конце фокуса он укладывает в коробку змею с белой стороной и предлагает публике взять в руки змею, у которой обе стороны разноцветные.



# Фокус 6

## PRÆDICTUM

**РЕКВИЗИТЫ:**  
черная коробка с крышкой, большой кубик, цветная карта с пятиконечной звездой, фишка

**ПОРЯДОК:**  
Волшебник показывает все грани кубика. Они все разные. В тайне от публики он выбирает цвет, кладет лицевой стороной вверх в коробку и закрывает ее. Он показывает цветную звезду и просит одного человека из публики испытать свой шанс и найти выбранный цвет. Фишка ставится на цвет, выбранный

волшебником. Она дает цифру от 1 до 4, волшебник переставляет фишку и показывает, что цвет клетки тот же, что и у стороны кубика, спрятанного в коробке.

**СЕКРЕТ:**  
Принудительная установка цветов: сначала фишка стоит на любом цвете. Когда человек из публики объявляет цифру, волшебник переставляет фишку в любом направлении (по кругу, по диагонали...) и делает так, чтобы попасть на цвет, который он спрятал в коробке.

# Фокус 7

## VERDUM

**РЕКВИЗИТЫ:**  
зеленое кольцо, змея с 2 разноцветными сторонами и змея с 1 полностью зеленой стороной.

**ПОРЯДОК:**  
Волшебник показывает обе цветные стороны змеи. Он заявляет, что может изменить цвет чешуек на зеленый. Для этого, он воспользуется зеленым кольцом, которое он показывает публике. Он протягивает змею через кольцо, и ее чешуйки становятся зелеными.

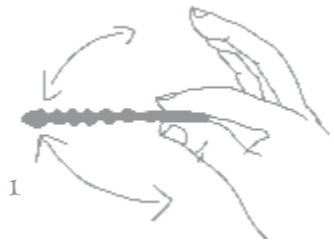
**СЕКРЕТ:**  
Сначала, волшебник показывает змею с обими разноцветными сторонами. Когда он берет зеленое кольцо, он незаметно кладет змею, которую держит в руках, чтобы взять кольцо, и тут же берет змею с зеленой стороной. Он показывает публике зеленую сторону, когда протягивает змею через кольцо.

# Фокус 8

## MOZZUM

**РЕКВИЗИТЫ:**  
змея с 2 разноцветными сторонами.

**ПОРЯДОК:**  
Волшебник показывает змею публике, постукивает ей по столу, чтобы показать, что она твердая. Затем, он помещает змею между пальцами, РИС. 1, и объявляет, что может изменить ее вид. Змея становится совсем мягкой.



**СЕКРЕТ:**  
Волшебник держит змею, не сжимая ее, как показано на РИС. 1. Слегка покачивая змею сверху вниз, он создает у публики впечатление, что она стала мягкой.

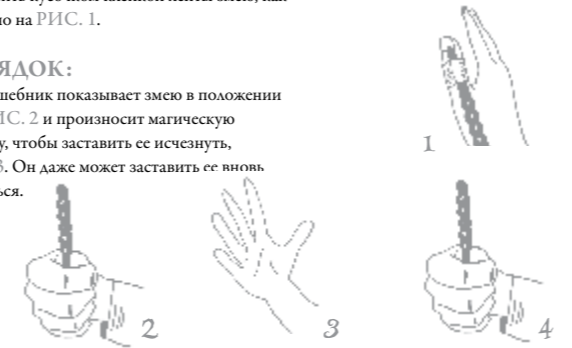
# Фокус 9

## DISPARUM

**РЕКВИЗИТЫ:**  
1 змея с 2 разноцветными сторонами, клейкая лента (в коробке не поставляется)

**ПОДГОТОВКА:**  
Приклеить кусочком клейкой ленты змею, как показано на РИС. 1.

**ПОРЯДОК:**  
Волшебник показывает змею в положении РИС. 2 и произносит магическую формулу, чтобы заставить ее исчезнуть, РИС. 3. Он даже может заставить ее вновь появиться.



**СЕКРЕТ:**  
Змея приклеена к большому пальцу руки, то есть волшебнику достаточно просто открыть и сжать ладонь, убрав большой палец. Попробуйте перед зеркалом, это очень просто!

# Фокус 10

## SYMBOLO



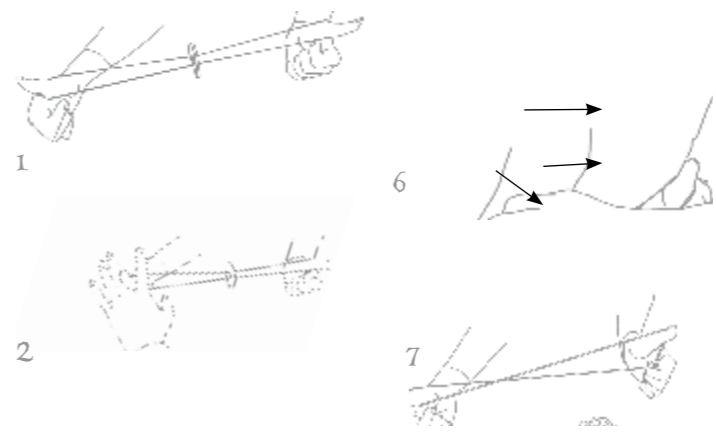
**СОДЕРЖИМОЕ:**  
3 кольца, 1 шнурок

**ПОРЯДОК:**  
Волшебник показывает публике 3 кольца по одному. Он заявляет, что обладает даром и может освободить 3 кольца, охваченные шнурком.

Он просит публику взять шнурок, сделать узел на конце. Он забирает его и продевает в кольца. Один человек из публики держит все вместе, как показано на РИС. 1. Волшебник концентрируется, оборачивает шнурок несколько раз вокруг большого пальца зрителя, и освобождает кольца. Они не только свободны, но еще и переплетены друг с другом, и образуют цепь!

**СЕКРЕТ:**  
Только синее кольцо разомкнуто. Волшебник помещает его посередине между 2 другими кольцами. Прежде чем начинать оборачивать шнурок вокруг большого пальца зрителя, он незаметно открывает синее кольцо, чтобы вставить его в 2 других. Таким образом, все 3 кольца сплетены так, что публика не отдаст себе в этом отчета. Затем, волшебник выполняет определенную последовательность действий вокруг большого пальца зрителя, как указано ниже. Зритель ставит свои пальцы, как на РИС. 1. Узел находится со стороны его левой руки.

VIDEO CODE SECRET: DIDDIUS WWW.DJECO.COM/MAGIC



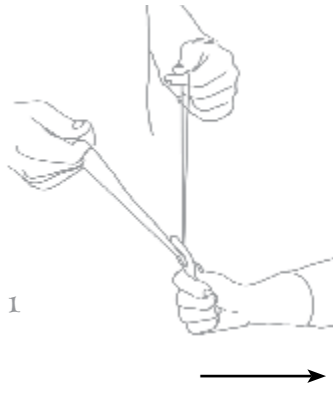
# Фокус 11

## LIBERUM

**РЕКВИЗИТ:**  
медальон и шнурок

**СЦЕНАРИЙ:**  
Волшебник говорит, что он знает волшебный способ снять кольцо со шнурка, который продет в это кольцо.

**СЕКРЕТ:**  
Волшебник связывает концы шнурка и просовывает этот узелок в медальон. Потом он тянет шнурок на себя двумя указательными пальцами (см. ИЛЛ. 1). При этом важно, чтобы узелок находился в правой руке. Одновременно один из зрителей тянет медальон вниз.



Средним пальцем левой руки волшебник захватывает правую часть шнура и тянет ее на себя (Илл. 2).

## Фокус 12

COUTURUM

**РЕКВИЗИТЫ:**  
шнур

**ПОРЯДОК:**

Волшебник оборачивает вокруг своего большого пальца нитку, как показано на рис. 1. Он объясняет, что продеет кончик нитки в петлю, не вставляя ее внутрь, рис. 2. В конце фокуса, нитка прошла в петлю!

2



3

И, наконец, он снимает шнурок с левого указательного пальца (Илл. 3) и снова растянуть шнурок. После этого (Илл. 4) медальон уже не на шнурке!



4



1



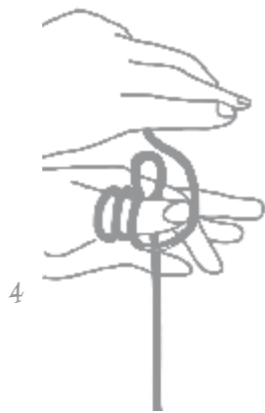
2



3

**СЕКРЕТ**

На рисунке 1, волшебник заводит шнур как можно левее под свой большой палец и тянет его на себя рис. 4.



4

## Фокус 13

CARTUM



CODE SECRET: EVAMINUS  
WWW.DJECO.COM/MAGIC

**ОБОРУДОВАНИЕ**

колода крапленных карт

У этой колоды есть особенность - карты с одной стороны уже, чем с другой рис. 1. Эта разница, меньше миллиметра, абсолютна незаметна рис. 2.

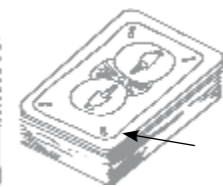
Когда одна или несколько карт положены в «неправильном направлении», следует крепко держать стопку карт между двумя пальцами с одной стороны, и вести вдоль два пальца другой руки. Положенные наоборот карты вынимаются из колоды. рис. 3

С такой хитрой колодой, волшебник может делать множество фокусов.

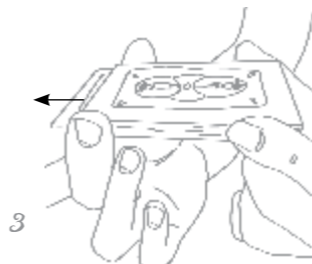
1



1



2



3

14

**ЭФФЕКТ**  
Найти карту

**СЕКРЕТ**

Карты все положены в одном направлении. Волшебник показывает карты всером и дает публике выбрать одну. Пока публика ее рассматривает, волшебник незаметно поворачивает колоду (для этого, достаточно собрать карты в всер, сделав пол оборота). Затем, он просит публику положить карту обратно, куда ей хочется, и предлагает зрителям перемешать колоду. Чтобы вынуть нужную карту, волшебник скользит по колоде пальцами рис. 3, и объявляет, что карта - это ...

15

**ЭФФЕКТ**  
Найти карту

Фокус идентичен 8-му, волшебник добавляет платок, выбранная публикой карта появляется под платком.

16

**ЭФФЕКТ**  
Найти 4 Королей

**СЕКРЕТ**

Все карты положены в одном направлении. Волшебник раскладывает свою колоду лицом вверх и вынимает 4 королей. Он просит публику назвать сму места, куда она хочет положить обратно 4 королей. Каждый раз, карту в колоду возвращает волшебник (незаметно меняя ее направление). После того, как все 4 карты вставлены в колоду, волшебник собирает карты и предлагает публике перемешать их. Он концентрируется, скользит пальцами по картам, как указано ранее, и показывает 4 карты: это все 4 короля!

17

**ЭФФЕКТ**  
4 карты «Королей», собранные вместе вначале, разделяются и волшебным образом снова собираются вместе.

**СЕКРЕТ**

Волшебник показывает всером 4 карты королей (он заранее спрятал под королем, находящимся слева, 3 карты из колоды), кладет их на остаток колоды. Он объясняет, что даже если разделит 4 королей, они в конце концов снова соединятся! Он кладет 4 первые карты в линию справа налево, лицом вниз. Он накрывает 3 картами левую карту, затем 3 картами следующую, и так далее. Он переворачивает правую стопку, король исчез, затем следующую и следующую. Наконец, он переворачивает последнюю стопку слева, все 4 «короля» снова собрались вместе.

18

**ЭФФЕКТ**  
Сортировка черных и красных карт

**СЕКРЕТ**

Карты сортируются по цвету. 2 стопки разных цветов кладутся в колоду в разном направлении. Карты перемешиваются. Волшебник показывает карты, они все перемешаны. Оно объясняет, что обладает властью, чтобы снова собрать их по цвету. Он скользит пальцами по картам (рис. 3), карты сами по себе сортируются по цветам.

19

**ЭФФЕКТ**  
Сортировка карт по цветам и появление карты, выбранной публикой.

**СЕКРЕТ**

Карты сортируются по цвету. 2 стопки разных цветов кладутся в колоду в разном направлении. Карты перемешиваются. Волшебник показывает карты, они все перемешаны. Одна карты вынимается публикой случайным образом. Прежде чем зритель не положит ее обратно, волшебник незаметно переворачивает свою колоду (1/2 оборота) Волшебник скользит пальцами по картам. Карты сортируются по цветам, за исключением карты, выбранной публикой, которая находится в колоде, в обратном своему цвету направлению.

20

**ЭФФЕКТ**  
Последняя карта в колоде меняется так, что публика ничего не замечает.

**СЕКРЕТ**

Все карты расположены в одном направлении, кроме предпоследней. Волшебник показывает последнюю карту колоды, и заявляет, что может ее заменить... Он кладет колоду обратно лицом вниз и как-будто вынимает нижнюю карту. На самом деле, он вынимает предпоследнюю карту, скользая пальцами, а публике создается впечатление, что заменяется последняя.

21

**ЭФФЕКТ**  
Волшебник обладает властью назвать карты, выбранные наугад из разложенных рассыпью на столе, даже не вытягивая их!

**СЕКРЕТ**

Волшебник держит в руке колоду карт, смотрит и запоминает первую карту А, прежде чем начать фокус. Он рассыпью раскладывает на столе карты лицом вниз и делает так, чтобы всегда знать, где находится известная ему карта А. Он наугад берет другую карту, В, и объявляет карту А, которую он знает. Он берет следующую карту С и объявляет карту В, которую вытянул второй. Наконец, он берет карту А и объявляет карту С. Как только у него в руке оказываются эти 3 карты, он показывает их публике, которая может убедиться, что он действительно держит три объявленные карты.

# Фокус 22

## REUNICA

### РЕКВИЗИТЫ:

4 короля, 4 дамы, 4 вала и 4 десятки

### ПОДГОТОВКА:

Разложить карты по мастям, черви с червями, и т.д., в каждой стопке одной масти, разложить карты в одинаковом порядке: 10, валет, дама, король. Собрать из этих 4 маасных стопок одну большую.

### ПОРЯДОК:

Волшебник показывает свою колоду карт публике и подчеркивает, что они

разложены по цвету. И объявляет, что рассортирует их по значению. Он кладет колоду карт на стол лицом вниз и дает сдвинуть ее зрителю из публки столько раз, сколько он желает. Затем, он раскладывает в линию, слева направо, 4 карты, лицом вниз. Затем повторяет эту операцию поверх лежащих карт до окончания колоды. Ему остается только перевернуть каждую стопку, чтобы показать публике, что все карты сгруппированы по значению.

# Фокус 24

## JETUM

### РЕКВИЗИТЫ: КАРТЫ

#### ПОДГОТОВКА:

Карты 8 и 9 черной масти перемешиваются и кладутся как указано на РИС. 1.

### ПОРЯДОК

Волшебник держит колоду карт в руках, РИС. 2, и показывает обе карты 9 и 8. Он дает их человеку из публки и просит его вернуть их, куда пожелает. Волшебник перемешивает карты. Он объявляет, что после того, как он бросит карты на стол, 2 оставшиеся в его руке карты и будут картами публки...

### СЕКРЕТ

Карты 8 и 9 лежат сверху и снизу колоды, РИС. 1. Карты 8 и 9, которые показывает волшебник, того же цвета, но другой масти. Публика не обратит на это внимания! Когда волшебник перемешивает колоду, он всегда делает так, чтобы не тронуть карту сверху и снизу. Перемешав, он держит карты как показано на РИС. 2 и одним движением бросает колоду на стол, РИС. 3. Обе карты, оставшиеся у него в руках, и есть те карты сверху и снизу, одна 8 и одна 9 черной масти, РИС. 4.

# Фокус 23

## DIX

### РЕКВИЗИТЫ:

4 карты «десятки» из карточной колоды

### ПОДГОТОВКА:

3 карты крестей, червей и пик кладутся так, чтобы читать их наоборот.

### ПОРЯДОК:

Волшебник показывает публике все 4 карты. Он дает зрителю из публки вытянуть наугад одну карту лицом вниз, просит показать ее всем и положить обратно в колоду. Он перемешивает колоду и объявляет, что может угадать карту, вытянутую публикой!

### СЕКРЕТ:

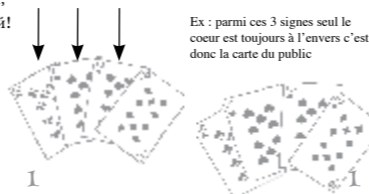
Когда публика разглядывает вытянутую наугад карту, волшебник осторожно переворачивает колоду карт в своей руке. Таким образом, когда вытянутая зрителем карта возвращается в колоду, существует 2

возможности опознать ее

- Если все карты расположены в одном направлении чтения, ответом будет карта бубей

- Если одна из карт находится в противоположном к другим направлению, ответом будет масть этой карты.

Пример: из этих 3 мастей, только черви лежат по-прежнему наоборот, поэтому это и есть выбранная публикой карта



# Фокус 25

## BIBLIOTHECAM

### КОМПЛЕКТ

11 книг с одинаковыми обложками, 3 карточки для записей

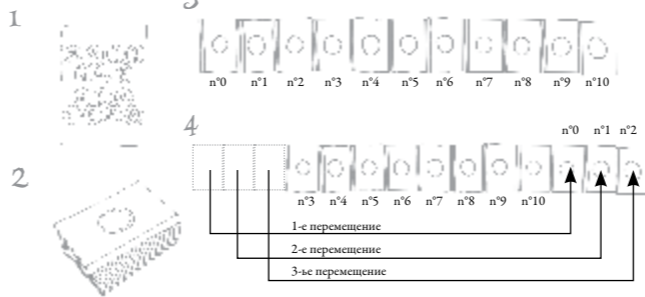
### ПОДГОТОВКА

Книги складываются в стопку, в порядке возрастания номеров от 0 до 10 (ИЛЛ. 2). При этом считаются только те буквы, которые стоят в красных кружочках (см. пример на ИЛЛ. 1 книга N° 4)

### СЦЕНАРИЙ

Волшебник рассказывает, что в школах магии есть большие библиотеки, где собраны необыкновенные книги о магии. Эти книги столь удивительны и таинственны, что могут сами перемещаться. Затем он говорит: «А мы, волшебники, обладаем магической силой, и поэтому всегда знаем, переместились книги или нет. Вы не верите? Давайте посмотрим вместе.» Волшебник показывает стопку книжек и раскладывает их на столе в ряд, одну за другой (ИЛЛ. 3). Он говорит: «Представьте себе, что вы находитесь в заколдованной библиотеке.

В ней много интересных книг. Вот в этой (он пальцем показывает на одну из книг, наугад) собраны рецепты волшебных напитков, в этой (он показывает на другую книгу) можно научиться подниматься в воздух, а в этой (он показывает на третью) рассказано, как превратить кого-нибудь в громадного паука. Есть жслающие?» Он выбирает одного из зрителей и назначает его ответственным за перемещение книг в библиотеке. Он говорит, что все книги выглядят совершенно одинаково, и раскладывает их на столе в ряд. Он просит ответственного зрителя переложить с одного конца ряда на другой столько книг, сколько захочет. Волшебник показывает пример с тремя книгами (ИЛЛ. 4). отом он говорит, что он сейчас отвернется, чтобы не видеть, сколько книг переложит ответственный зритель. Он еще раз ясно показывает направление перемещения книг. Волшебник отворачивается, и ответственный зритель начинает перекладывать книги. Как только перекладывание закончено, волшебник вновь поворачивается лицом к зрителям и говорит, что обладает магической



CODE SECRET : XAVIERIBUS  
WWW.DJECO.COM/MAGIC

силой, благодаря которой он всегда знает, сколько книг в библиотеке было перемещено. Он проводит рукой по ряду книг, останавливается на одной из них, переворачивает ее и говорит: «Ты переложил X книг!» «Если хочешь, можем попробовать еще раз» Волшебник снова отворачивается и может еще раз отгадать, сколько книг было перемещено. «Обычно волшебники не показывают один и тот же фокус несколько раз подряд, но сегодня, если зрители захотят, я могу повторить еще раз!» Волшебник отворачивается, а зритель начинает перекладывать книги. И опять волшебник называет точное количество перемещенных книг. Это чудо!

### СЕКРЕТ

Все книги кладутся лицевой стороной вниз, в порядке от 0 до 10, слева направо от волшебника (ИЛЛ. 3). Когда волшебник объясняет зрителю, как нужно перекладывать книги, он показывает ему пример: перемещает 3 книги слева направо. Он должен поставить зрителю обязательное условие: перекладывать книги по одной, и всегда в направлении

слева направо (ИЛЛ. 4). Он запоминает количество книг, которые он переместил: 3. Потом волшебник отворачивается, а ответственный зритель перекладывает слева направо столько книг, сколько он хочет. После того как книги перемещены, волшебник поворачивается лицом к зрителю и отсчитывает три книги, в направлении справа налево. Он переворачивает эту книгу и объявляет, что равное количеству изображенных на ней красных кружочков. Это число равно количеству книг, перемещенных зрителем. И если зритель переместил, например, 2 книги, то волшебник перевернет книгу N° 2 (ИЛЛ. 5). Волшебник запоминает общее количество перемещенных книг (3 + 2 = 5) и предлагает, что он опять отвернется, чтобы ответственный зритель переместил еще сколько-нибудь книг. Когда волшебник вновь поворачивается лицом к зрителям, он отсчитывает в уме 5 книг, начиная справа, переворачивает пятую книгу и, поскольку номер переворнутой книги – 4, то он объявляет зрителям, что было перемещено 4 книги. Он вновь запоминает общее количество перемещенных книг (5 + 4 = 9) и может предложить зрителям еще раз переложить книги. В этот раз он перевернет девятую книгу справа. Если общая сумма больше, чем 11, то волшебник отсчитывает 11 книг справа налево, а затем продолжает отсчитывать книги, начиная справа.



# Фокус 26

## FLAMMA

### СОДЕРЖИМОЕ

3 стаканчика, 5 маленьких шариков. Для выполнения фокуса используется только 4 шарика.

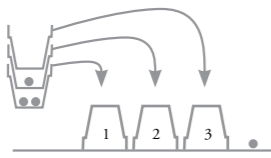
### ПОДГОТОВКА

Подготовить стаканчики и шарики как показано на РИС. 1.

### ПОРЯДОК

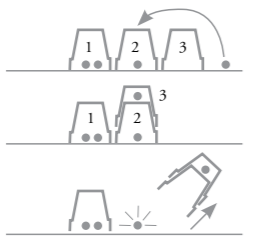
В волшебной стране, драконы плюются огнем. Волшебник показывает огненный шар, лежащий на столе. Он объясняет, что никогда не знает, где

стаканчика, обращенными вверх, как указано в подготовке. Он ставит их по одному, начиная снизу, и быстро их перевортывая. Таким образом, публика не видит шарика, которые находятся у них внутри.



### ЭТАП 1 ПЕРЕХОД.

Волшебник берет шарик, который лежит на столе, и кладет его на стаканчик 2 в середине. Он накрывает стаканчик 2 стаканчиком 1, стучает по нему... приподнимает оба стаканчика. Шарик перешел в другой стаканчик!



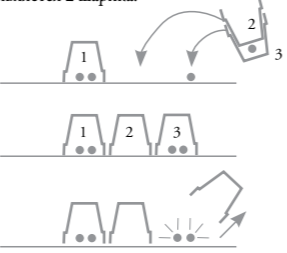
находится этот шар. Он странным образом манипулирует стаканчиками и много раз меняет положение шарика, чтобы, в конечном итоге, заставить появиться 2 и 3.

### СЕКРЕТ

Очень важно научиться манипуляции, которая заключается в том, чтобы перевернуть на столе стаканчик, не показывая шарик, который находится внутри. Волшебник держит в руках все 3

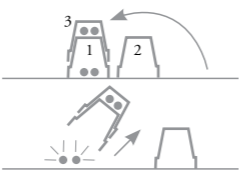
### ЭТАП 2 ПОЯВЛЕНИЕ 2-ГО ШАРИКА.

Волшебник продолжает, поставив стаканчик 2 между стаканчиком 1 и шариком, и стаканчик 3 на шарик. Он приподнимает стаканчик 3, появляется 2 шарика.

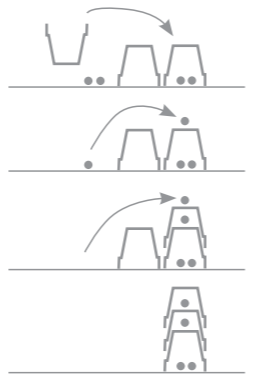


### ЭТАП 3 ПЕРЕХОД 2 ШАРИКОВ.

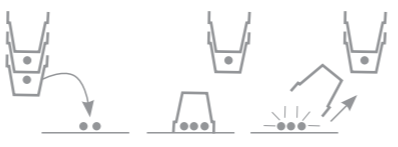
Волшебник ставит оба шарика на стаканчик 1, накрывает его стаканчиком 3. Стучает по нему, приподнимает оба стаканчика, шарики перешли в другой стаканчик!



### ЭТАП 4 ДВОЙНОЙ ПЕРЕХОД



### ЭТАП 5 ПОЯВЛЕНИЕ 3-ГО ШАРИКА.



# Фокус 27

## BONNETUM

### РЕКВИЗИТЫ:

3 стаканчика, 3 желтых шарика

### ПОДГОТОВКА:

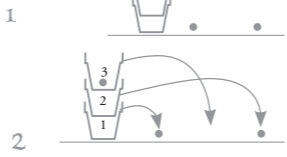
Стаканчики вдеы один в другой. 2 шарика лежат на столе, а 3-й находится в верхнем стаканчике. РИС. 1

### ПОРЯДОК:

Оба лежащих на столе шарика накрыты стаканчиками, 3-й стаканчик поставлен в центр, РИС. 2.

Для публики, именно там, где стоит 3-й стаканчик, нет шарика! Тогда, волшебник перемишивает стаканчики и просит публику показать ему пустой стаканчик! И каждый раз, когда публика укажет положение, оно будет неправильным! В конце, волшебник показывает, что было 3 шарика...

Секрет: Очень важно научиться манипуляции, которая заключается в том, чтобы перевернуть на столе стаканчик, не показывая шарик, который находится внутри. Волшебник держит в руках все 3 стаканчика, обращенными вверх, как указано в подготовке, РИС. 1. Он ставит их по одному, начиная снизу, быстро их перевортывая. Таким образом, публика не видит шарик, который находится в стаканчике № 3



# Фокус 28

## COGITUM

### ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ

большая карта, 5 маленьких карточек.

### ПОДГОТОВКА

Большая карта размещается в центре стола. Она обращена к зрителям.

### СЦЕНАРИЙ

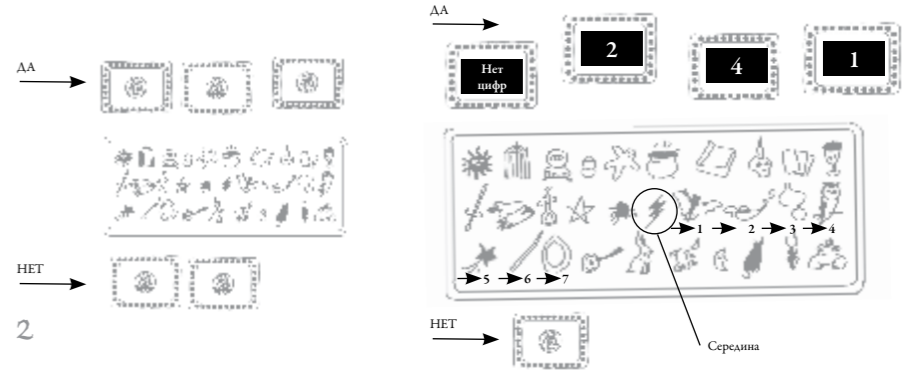
Ясновидящая действительно обладает даром. Она может читать чужие мысли. А вы знаете, что волшебники тоже на это способны? Волшебник говорит зрителям, что он может это доказать. Прежде всего, он просит зрителей выбрать один из элементов, изображенных на большой карте, и крепко запомнить его. Он показывает зрителям, одну за другой, пять маленьких карточек и спрашивает, изображены ли на них выбранный элемент. Если да, то он кладет карточку на большую карту, лицевой стороной вниз. Если нет, то он кладет карточку под большую карту. После того как все карточки разложены, волшебник сосредоточенно думает

и водит руками над большой картой. Руки его при этом дрожат. Затем волшебник громко объявляет название элемента, выбранного зрителями.

### СЕКРЕТ

На обратной стороне каждой маленькой карточки имеется скрытая пометка. В орнаменте спрятаны цифры: 1, 2, 4 или 8. РИС. 1. Только на одной карточке нет никаких цифр. Когда волшебник показывает карточки зрителям, он кладет на большую карту карточки, на которых есть выбранный элемент. Карточки, на которых нет выбранного элемента, размещаются под большой картой РИС. 2. Волшебник тайком поглядывает на скрытые пометки на карточках «ДА». Карточки 1, 2, 4 и 8 означают количество картинок, которые нужно отсчитать, начиная с солнца (картинка «солнце» имеет номер 1). Карточка без цифр указывает, что нужно вести отсчет от

молнии. Водя руками над большой картой, чтобы отвлечь внимание зрителей, волшебник складывает цифры на картах «ДА», ведет отсчет и показывает элемент, выбранный зрителями. Рассмотрим такой пример: зрители выбрали «зеркало». Волшебник разложил все карточки – на большую карту и под нее. Затем он смотрит на скрытые пометки на карточках, лежащих на большой карте, и выполняет соответствующие указания. В нашем примере на большой карте лежат карточки с цифрами 2, 4 и 1, а также карточка без цифр. Волшебник складывает эти цифры, в сумме получается 7. Он отсчитывает 7 картинок, причем счет ведется от молнии, поскольку имеется карточка без цифр. Выбранный элемент: зеркало. Другой пример: выбранный элемент – череп. На большой карте лежит карточка с цифрой 8. Волшебник отсчитывает 8 картинок от солнца. Восьмая картинка – череп.



# Фокус 29

NUDO

## РЕКВИЗИТЫ

Кольцо и шнур

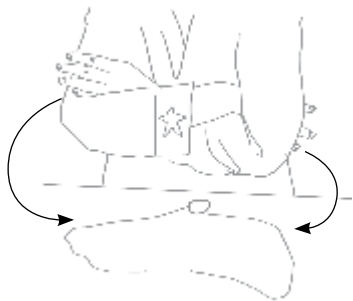
## ПОРЯДОК

Нвозможный узел.

Шнур продет в кольцо. Волшебник просит публику завязать шнур, не выпуская из рук его концы. Ни у кого не получается.

## СЕКРЕТ

Достаточно перекрестить руки, перехватить один конец шнура, затем второй в каждую руку и развести руки обратно. Узел завязан!



# Фокус 30

ANO LOCO

## РЕКВИЗИТЫ

2 кольца (1 из которых с прорезью), 1 шнур,

1 платок

Шнур просто продет в кольцо с прорезью,

РИС. 1

Второе надето на оба конца. Делаем узел

РИС. 2 и 3

Спрятав под платком, волшебник снимает первое кольцо (с прорезью) и кладет его себе в карман. Он может показать его в конце фокуса, но ссылая за тем, чтобы показать кольцо без прорези!

По-прежнему под платком, он развязывает узел и вынимает оттуда 2с кольцо.



1



2



3