



DJ09963

KUI SA NÄED SEDA SÜMBOLIT,
OTSI VÕLURI SELGITUSI MEIE
VEEBISAIDILT
WWW.DJECO.COM/MAGIC



1. VÕLUNIPP. Oculus: Võlukuubik



www.djeco.com/magic
OCULUS
ARTHURIUM

Vahendid: 1 kaanega karp, 1
kuubik 6 erinevat värvi
külgedega, 1 hõbedane kandik.

**Rutiin (Kuidas näidata
võlunippi):** Võlur näitab kuubikut
ja karpi publikule ning asetab
hõbealuse lauale.

Võlur ütleb publikule, et ta
pöörab selja, ja et samal ajal kui
ta ei vaata, peavad nad valima
värvi ning panema kuubiku karpi
nii, et valitud värv jääb ülespoole,
ja siis panema kaane karpile
peale.

Suletud karp asetatakse võluri
kätte, samal ajal kui tema selg on
endiselt pööratud.

Võlur pöördub publiku poole,
toob karbi selja tagant ette ja
hoiab seda silmade kõrgusel. Ta
selgitab, et tema võluväed
lubavad tal karbi sisse näha, kuid
ta vajab üht olulist lisatarvikut:
hõbealust. Kui ta paneb karbi
uesti selja taha, palub ta ühel

pealtvaatajal võtta väike alus ja
see välja sirutada. Võlur asetab
suletud karbi alusele ja jõllitab
seda, selgitades, et teine silm
lubab tal karbi sisse vaadata.
Seejärel ta kuulutab: „Te valisite
värvi...“.

Saladus: Ei ole mingeid peidetud
vaheseinu ega erilisi trikke! Publik
asetab karbi võluri kätte, kui tal



on selg nende poole, (JOON. 1).
Seejärel pöördub ta publiku
poole, kuid hoiab kuubikut
endiselt selja taga, ja just siis
muudab ta kaane asendit, (JOON.
2).

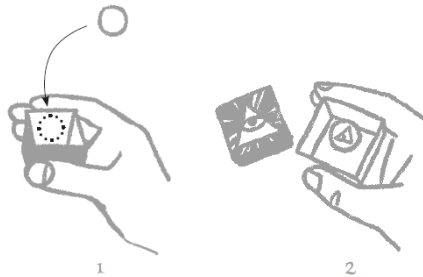
Kui ta hoiab karpi enda ees, et
publik seda näeks, näeb ta ise
kuubikut ja valitud värvi.

Seejärel selgitab ta, et tal on vaja
hõbealust, et karbi sisse näha.

Kui ta on pannud karbi uuesti
selja taha, liigutab ta kaane
tagasi, nii et karp oleks suletud,
(JOON. 1). Seejärel toob ta karbi
taas ette ja asetab selle alusele,
(JOON. 3). Nüüd jääb tal vaid
keskenduda ja avaldada publikule
valitud värv.

2. VÕLUNIPP. Capsa / Rändav Mündike

Vahendid: 2 münti, 1 kaanega puidust karp.

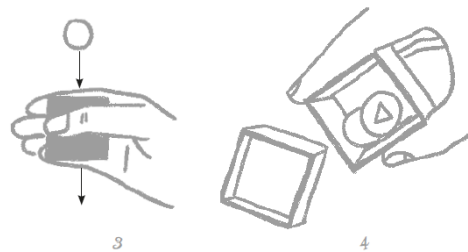


Ettevalmistus:

Võlur hoiab karpi ühes käes ja surub ühe mündi oma sõrmede ja karbi külje vahele (JOON. 1). Teise mündi asetab ta karpi ja paneb kaane peale.

Rutiin (Kuidas näidata võlunippi): Võlur esitleb oma naljakat väikest karpi publikule ja selgitab, et sellel on kummaline komme lasta tahketel esemetel oma külgedest läbi minna. Ta avab karbi ja näitab sees olevat münti (JOON. 2). Ta kallutab mündi oma vaba käe peopessa ja laseb selle uuesti karpi tagasi. Ta näitab publikule selgelt, et münt on karbi põhjas. Jälle kallutab ta mündi oma peopessa ja laseb selle tagasi karpi, kuid seekord läheb münt läbi karbi ja kukub

lauale (JOON. 3). Võlur võtab mündi üles, paneb selle tagasi karpi ja paneb kaane peale. Ta raputab karpi ja palub ühel pealtvaatajal see avada. Üllatus! Publik avastab, et nüüd on karbis



kaks münti... (JOON. 4).

Saladus: Teine münt on peidetud karbi taha, karbi külje ja võluri sõrmede vahele (JOON. 1). Kui võlur laseb mündi esimest korda karpi kukkuda, hoiab ta sõrmed paigal ja münt kukub karbi põhja. Alles teisel korral, kui võlur laseb mündi karpi kukkuda ja tahab, et publik arvaks, et see on läbi karbi läinud, liigutab ta sõrmi ja laseb teise mündi peidupaigast välja. Nii näib, nagu münt läheks karbist läbi (JOON. 3). Võlur paneb selle karpi ja sulgeb kohe kaane, et publik ei näeks kahte münti. Triki lõpus näitab ta publikule mõlemat münti (JOON. 4).

3. VÕLUNIPP. Fantomus / Kummituse ilmumine.

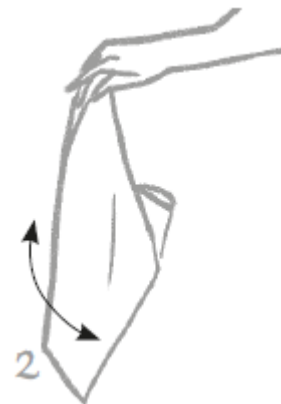


www.djeco.com/magic
FANTOMUS
ODILUS

Vahendid: 1 sall, 1 kummitus.



1



Ettevalmistus: Võlur hoiab salli kahe ülemise nurga juurest. Metallosa, mis on peidetud selle õmblusesse, peab olema tema parema käe juures. Kummitus on samuti peidetud tema paremasse

kätte, näoga tema poole. Publik ei näe seda! (JOON. 1)

Rutiin (Kuidas näidata võlunippi): Uskumatud asjad juhtuvad võlumaal. Kummitusi võib alati leida seal, kus neid kõige vähem ootad. Võlur näitab oma salli mõlemat külge publikule.

Ta asetab selle lauale, voldib kokku ja paneb käed peale: üks osa sallist tõuseb üles. Kuid sees ei ole midagi! Võlur voldib salli lahti ja leiab kummituse... Nii et just kummitus panigi salli liikuma!

Saladus: Salli ühte nurka on peidetud metallvarras.

Kui sall publikule näidatakse, hoiab võlur metallosaga nurka ja kummitust oma paremas käes. Kiire liigutusega näitab ta salli mõlemat külge. (JOON. 1 JA 2.)

Publik ei näe kummitust.

Kui võlur asetab salli sirgelt lauale, voldib ta kohe ülemise parema nurga keskele; nii satubki kummitus salli keskele. (JOON. 3 JA 4).



Seejärel jätkab ta selle voltimist nii, nagu on näidatud JOON. 5, 6 JA 7.

Kui sall on kokku volditud, asetab ta oma käed salli peale lamedalt.

Ta liigutab neid salli kohal ja samal ajal surub ta väga märkamatuks oma pöidlaga õrnalt metallvarrast, et tekitada mulje, nagu midagi liiguks salli sees (JOON. 8).



4. VÕLUNIPP. Monstra / Kaduv Koletis

Vahendid: 1 sall, 1 „koletise“ kaart..

Ettevalmistus: Võlur istub laua taha.

Rutiin (Kuidas näidata võlunippi): Võlur selgitab publikule, et kummitused võivad koletisi eemale peletada. Ta näitab neile „koletise“ kaarti ja „kummituse“ salli. Ta asetab koletise kaardi salli alla (JOON. 1).



Ta raputab salli, puhub selle alla ja... koletis kaob!

Ta näitab publikule salli mõlemat külge. Tal oli õigus: koletised tõesti kardavad kummitusi!

Saladus: Ühes salli nurgas on metallvarras. Kui võlur peidab koletise kaardi salli alla, asetab ta selle vastu varrast ja katab kangaga (JOON. 1 ja 2).



Seejärel teeskleb ta, et peab oma asendit korrigeerima. Ta liigub lauast veidi eemale ja samal ajal liigutab salli tahapoole ning laseb kaardi oma põlvedele kukkuda.

Publik arvab endiselt, et koletise kaart on salli all. Võlur pigistab varrast kahe sõrmega, justkui hoiaks ta ikka veel kaarti (JOON. 3). Nüüd jääb vaid puhuda, lasta varras lahti ja näidata, et kaart on kadunud.



5. VÕLUNIPP. Nodi Non / Völunöör

Vahendid: 1 ripats, 1 nöör.

Ettevalmistus: Nöör on aetud läbi ripatsi augu. Otsad ei ole seotud.

Rutiin (Kuidas näidata völunippi): Völur asetab esemed enda ette lauale. Ta palub ühel pealtvaatajal siduda nööri sõlm ilma, et ta laseks otstest lahti. See on võimatu – nad ei suuda seda! Seejärel näitab völur, kuidas tema saab seda teha oma völuvõimetega.



Saladus: Kõik, mida völur peab tegema, on enne nööri otstest kinni võtmist käed risti panna ja seejärel need lahti harutada (JOON. 1).

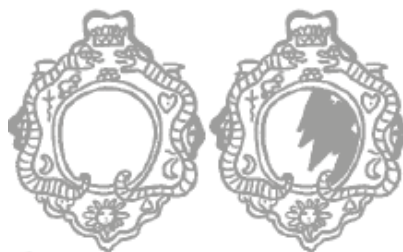
6. VÕLUNIPP. Rumpitour / Katkised Peeglid



www.djeco.com/magic
RUMPTOUR
SANDRIMUS

Kõik peeglid palee peeglite saalis muudkui purunevad ja liimuvad siis ise jälle kokku... Kas völur suudab öelda, kas peidetud peegel on katki või terve?

Vahendid: 4 peeglit, 1 pendel.



Ettevalmistus: Aseta peeglikaardid lauale ritta, suvalise poolega üles (JOON. 1). Ei ole tähtis, millised või kui paljud kaardid näitavad katkist või terveks jäänud peeglit. Pendlit kantakse völuri kaelas.

Rutiin (Kuidas näidata völunippi): Palees toimuvad imelikud sündmused, sest peeglite saali peeglid muudkui purunevad ja liimuvad siis ise jälle

kokku. Völur näitab publikule peeglite mõlemat külge.

Ta näitab neile ka pendlit, mis annab talle jõu öelda, kas vabatahtliku poolt peidetud peegel on katki või terve.

Völur palub ühel vabatahtlikul keerata nii palju peegleid nii mitu korda, kui ta soovib.

Ta selgitab, et vabatahtlik peab iga kord, kui ta peeglit keerab, ütleva: „Ma keerasin ühe ümber.“ Kui see on tehtud, peab vabatahtlik asetama käe ühe peegli peale, et seda vaate eest peita.

Völur veendub, et vabatahtlik on juhustest aru saanud, ja pöörab siis selja.

Vabatahtlik keerab peegleid, öeldes iga kord: „Ma keerasin ühe ümber.“ Kui see on tehtud, asetab vabatahtlik käe ühe peegli peale ja ütleb völurile, et ta võib tagasi



Völur näeb, et on 2 katkist peeglit.

pöörduda.

Völur võtab pendli oma kaela ümbert ja selgitab publikule uuesti, et see annab talle võime öelda, kas peidetud peegel on katki või mitte! Ta hoiab seda vabatahtliku käe kohal ja paneb ringiratast kiikuma, enne kui kuulutab: „peidetud peegel on katki!“ või „Peidetud peegel on terve!“

Saladus: Saladus on väga lihtne ja ei völur ega pendel omaette mingit völujõudu ei oma! Kuid pendel on triki oluline osa, sest see juhib publiku tähelepanu kõrvale.

Enne selja pööramist loendab völur, mitu peeglit laual on katki (JOON. 2).

Seejärel liidab völur iga kord 1 juurde, kui vabatahtlik ütleb: „Ma keerasin ühe ümber.“



Lõpuks näeb võlur laual 3
katkist peeglit.

Nii et kui vabatahtlik ütleb „Ma keerasin ühe ümber“ 4 korda, liidab võlur need 4 alguses olnud 2 katkise peegli juurde, mis teeb kokku 6. Seejärel liidab võlur juurde arvu katkiseid peegleid, mida ta näeb, kui ta tagasi pöördub (JOON. 3).

Võlur liidab 3 ja 6, mis teeb kokku 9.

- Kui lõppsummaks on paaritu arv, on peidetud peegel katki.
- Kui lõppsummaks on paarisarv, ei ole peidetud peegel katki.

Meie näites on lõppsummaks paaritu arv, seega on peidetud peegel katki!

7. VÕLUNIPP. Cartum / Võlukaardid

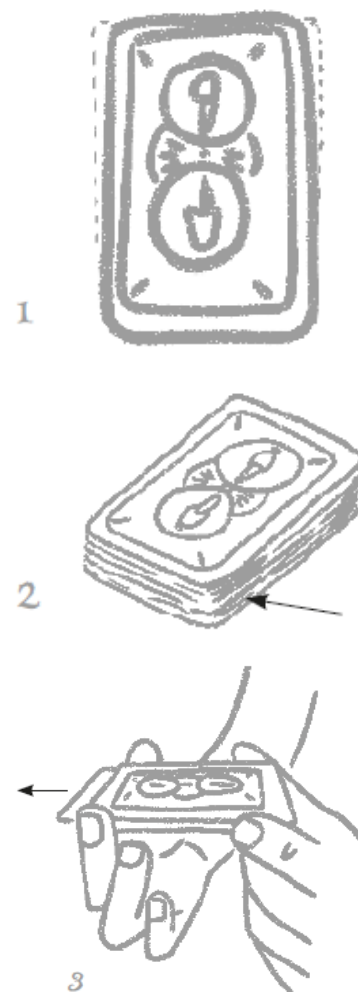


www.djeco.com/magic
CARTUM
EVAMINUS

See kaardipakk on ainulaadne, sest kaartide üks külg on kitsam kui teine. See erinevus, mis on väiksem kui 1 millimeeter, on täiesti nähtamatu (JOON. 2).

Kui üks või mitu kaarti on asetatud „valepidi“, tuleb haarata kaardipakist kindlalt kahe sõrmega ühest küljest ja libistada teise käe kahe sõrmega üle paki teiselt küljelt. Kaardid, mis on asetatud vales suunas, eemaldatakse pakist (JOON. 3).

Selle erilise pakiga saab võlur teha hulgaliselt trikke.



8. VÕLUNIPP. Kaardi leidmine

Kõik kaardid on asetatud ühes suunas. Võlur laotab kaardid lehvikuna laiali ja laseb ühel pealtvaatajal valida ühe kaardi. Samal ajal, kui ta neid jälgib, pöörab võlur märkamatuult paki ümber (selleks sulgeb ta lihtsalt

kaardilehviku ja teeb poole pöörde). Seejärel palub ta pealtvaatajal valitud kaart paki sisse tagasi panna ja kutsub teda kaarte segama. Õige kaardi eemaldamiseks libistab võlur selle (JOON. 3) ja kuulutab, et kaart on...

9. VÕLUNIPP. Kaardi leidmine

See trikk on identne trikiga nr 8, kuid võlur lisab ka salli, nii et publiku poolt valitud kaart ilmub salli alla.

10. VÕLUNIPP. Nelja kuninga leidmine

Kõik kaardid on asetatud ühes suunas. Võlur laotab paki laiali, pildid ülespoole, ja võtab välja neli kuningat. Ta palub publikul öelda, kuhu nad soovivad, et neli kuningat tagasi pandaks. Iga kord on see võlur, kes kaardi paki sisse tagasi asetab (pannes selle märkamatuult vastupidises suunas). Kui kõik neli kaarti on tagasi pandud, kogub võlur kaardid kokku ja kutsub publikut neid segama. Ta keskendub, libistab kaardid välja nii, nagu eespool kirjeldatud, ja näitab nelja kaarti: need ongi neli kuningat!

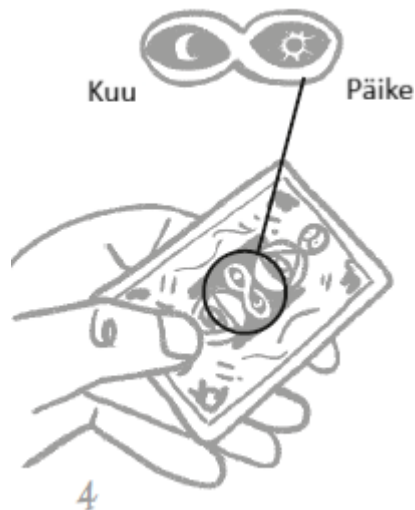
11. VÕLUNIPP. Neli kuningakaarti on alguses koos, seejärel eraldatakse ja lõpuks võluväl taasühendatakse.

Võlur esitleb nelja kuningat kaardilehvikus (ta on juba ettevaatlikult peitnud kolm kaarti paki seast vasakpoolse kuninga alla). Ta asetab need ülejäänud kaartidega paki peale. Ta selgitab, et isegi kui ta kuningad eraldab, leiavad nad alati viisi, kuidas taas kokku tulla! Ta asetab esimesed neli kaarti ritta paremalt vasakule, pildipool allapoole. Ta asetab kolm kaarti vasakpoolse kaardi peale, siis kolm kaarti järgmise peale ja nii edasi. Ta pöörab parempoolse paki ümber: kuningas on kadunud. Ta jätkab järgmiste kahe paki ümberpööramist. Lõpuks pöörab ta vasakpoolseima paki ümber: neli kuningat on taasühendatud.

12. VÕLUNIPP. Punaste ja mustade kaartide sorteerimine.

Kaardid on värvi järgi sorteeritud. Kaks värvide kaupa sorteeritud pakki asetatakse kaardipakis vastupidises suunas. Kaardid segatakse. Võlur näitab kaarte, mis on kõik segamini. Ta kuulutab, et tal on võime need

värvi järgi korda seada. Ta hakkab kaarte libistama (JOON. 3): kaardid sorteeruvad ise värvide järgi.



13. VÕLUNIPP. Salajane Kaart.

Vahendid: 4 kuningakaarti, 1 pendel.

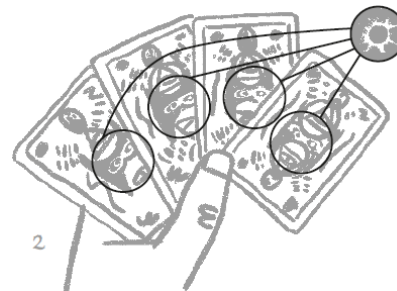


Ettevalmistus: Võta pakist välja 4 kuningat. Iga kaardi tagaküljel on päike ja kuu (JOON. 1). Aseta 4 kuningat nii, et need oleksid kõik ühes suunas (JOON. 2).

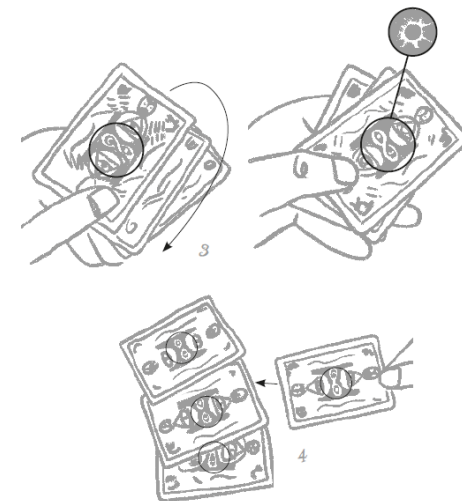
Rutiin (Kuidas näidata võlunippi):

Võlur näitab publikule 4 kuningat (poti, ärtu, risti ja ruutu). Ta ütleb, et tal on võluuse, mis räägib talle inimeste saladusi: tema pendel.

“Võtame näiteks need 4 kuningat: kui te ühe valite, ütleb mu pendel mulle, milline see on.” Võlur segab 4 kaarti ja palub ühel pealtvaatajal ühe valida ja seda ülejäänud publikule näidata. See inimene teeb seda ja paneb oma kaardi tagasi ülejäänud 3 hulka. Võlur palub neil kaarte segada ja talle tagasi anda. Seejärel asetab võlur 4 kaarti, pildipool allapoole, ritta. Ta tuletab publikule meelde, et tema õnnependel aitab tal salajase kaardi leida. Ta liigutab pendlit kaartide kohal ja pendel hakkab ühe kohal ringe tegema. Võlur pöörab selle kaardi ümber. See ongi see kuningas, mille publik pidi meelde jätma!



Saladus: Triki alguses on kõik 4 kaarti ühes suunas (JOON. 2). Kui pealtvaataja valib ühe kaardi, pöörab võlur ülejäänud 3 kaarti märkamatuks oma käes ümber (JOON. 3).



Publiku poolt tagasi antud kaart on ainus, mis jääb teises suunas (JOON. 4). Kui võlur asetab kaardid lauale ritta, näeb ta kohe, millisel kaardil on sümbolid teistpidi, ja paneb publiku uskuma, et just pendel ütleb talle, milline kaart see on, liikudes iseenesest selle kaardi kohal.

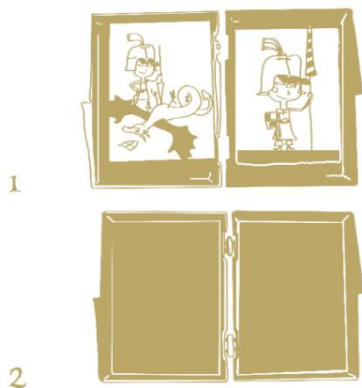
14. VÕLUNIPP. Dragonis. Päästetud Printsess.



www.djeco.com/magic
DRAGONIS
DIANUM

Vahendid: 1 karp, 2 katet, 3 kaarti.

Ettevalmistus: Ava karp, aseta lohetapjat kujutav kaart vasakule ja rüütlit kujutav kaart paremale (JOON. 1). Pane mõlemale kaardile katted peale (JOON. 2).



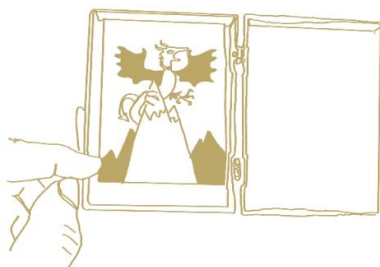
Rutiin (Kuidas näidata võlunippi): Võluriik on imede ja seikluste paik. Võlur näitab publikule printsessi kaarti ja selgitab, et tema päevad olid täidetud õnnega, kuni lohe ta vangistas. Õnneks on tulnud vapustav rüütel teda päästma!

Saladus: Võluriik on imede ja seikluste paik... Printsessi elu oli täidetud õnnega võluriigis (võlur näitab publikule printsessi kaarti) (JOON. 3).



3

Kuid siis ajas lohe teda taga ja püüdis kinni. Võlur näitab lohet kaardi teisel poolel ja asetab selle vasakusse kasti (JOON. 4).



4

Võlur sulgeb kasti parema poole vasaku peale (JOON. 5), selgitades, et printsess on nüüd lohe vangis. Ta avab kasti, et näidata kaarti, kus printsess on lohe poolt kaasa viidud.



5

Võlur sulgeb taas kasti parema poole vasaku peale nagu enne ja avab selle teiselt poolt, selgitades, et õnneks on prints teel printsessi päästma. Ta avab kasti uuesti ja näitab, et prints on printsessi päästnud.



6

Võlur võtab kaardi välja ja pöörab selle ümber, selgitades, et lohe ei saa kunagi printsisti vastu.

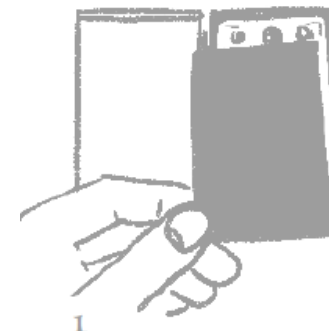


7

15. VÕLUNIPP. Drako Vision / Lohe Silm

Vahendid: kaardipakk, 1 lohekast, 1 must paneel.

Rutiin (Kuidas näidata võlunippi): Võta kaardipakist ärtu kümme ja aseta see, pildipool allapoole, avatud kasti paremale küljele. Aseta must paneel peale (JOON. 1).



1

Sulge kast paremale (JOON. 2).



2

Rutiin (Kuidas näidata võlunippi): Võlur näitab publikule Lohekasti ja avab selle, öeldes, et lohel on maagilised jõud: ta suudab läbi asjade näha. Ta palub ühel pealtvaatajal valida kaart, kuid mitte seda vaadata ega kellelegi näidata. Selle asemel peab ta asetama kaardi pildipool allapoole kasti paremale küljele, mille võlur just avas (JOON. 3).

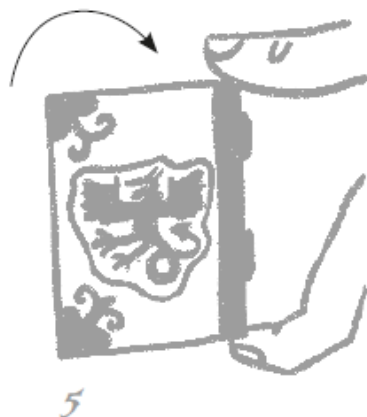


Võlur toob kasti oma kõrva juurde ja selgitab, et lohe sosistas talle, et kaart on ärtu kümme. Ta asetab kasti tagasi ja avab selle. Publik näeb, et juhuslikult valitud ja teise pealtvaataja poolt peidetud kaart on tõepoolest ärtu kümme. Lohel ongi maagilised jõud...

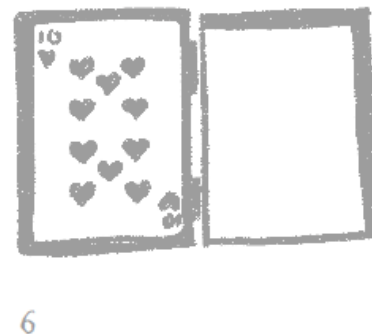
Saladus: Kui pealtvaataja tõmbab kaardipakist kaardi, palub võlur tal see asetada kasti, mille ta avab (JOON. 3), ja kohe pärast seda sulgeda (JOON. 4).



Võlur juhhib publiku tähelepanu kõrvale, tõstes kasti oma kõrva juurde, ja keerab selle ümber, kui ta selle tagasi lauale asetab (JOON. 5).



Kõik, mis tal siis teha tuleb, on kast avada – ja ärtu kümme ilmub nähtavale (JOON. 6).



16. VÕLUNIPP. Occulta / Salajane Paik



www.djeco.com/magic
OCCULTA
ANAEIUM

Vahendid: 3 “asukoha” kaarti (ainult lossikaardi tagaküljel on loitsuraamatu pilt), 1 ümbrik, 1 kokkuvolditud paber “onniga”, 1 prillipaar.

Ettevalmistus: Võlur paneb prillid taskusse ning volditud paberi ja 3 asukohakaarti, pildipool üleval, ümbrikusse (JOON. 1).



Rutiin (Kuidas näidata võlunippi): Võlur ütleb, et väga väärtuslik loitsuraamat on

peidetud ühte kolmest paigast: veski, loss või onn. Ta võtab ümbrikust välja 3 kaarti, millel on nende kolme koha pildid, ja asetab need lauale. Võlur räägib publikule, et tal on maagiline anne teada, kuhu loitsuraamat on peidetud. Ta palub ühel pealtvaatajal valida ühe kolmest asukohast. Kui vabatahtlik mõtleb, selgitab võlur, et ta paneb ette oma võluprillid, mis annavad talle võime inimeste mõtteid lugeda. Ta paneb prillid ette ja teeb endale targa näo ning palub pealtvaatajal näidata ühele kaardile, kus raamat on peidetud.

Võlur hämmastab publikut, tõestades, et ta oli ette ennustanud, milline koht valitakse.

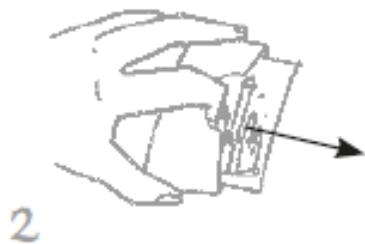
Saladus: Ei mingit erilist mustkunsti!

Võlur teeb järgmist, sõltuvalt sellest, millise kaardi pealtvaataja valib:

- Kui pealtvaataja osutab veskile, pöörab võlur ümbriku ümber ja näitab veskit!
- Kui pealtvaataja osutab onnile, võtab võlur ümbrikust välja volditud paberi ja näitab onni!

- Kui pealtvaataja osutab lossile, pöörab võlur lossi kaardi ümber ja näitab loitsuraamatut. Seejärel pöörab võlur ülejäänud kaks kaarti ümber, et näidata, et nende tagaküljel pole midagi.

Ainus raskus selle trikiga on võtta 3 kaarti ümbrikust välja nii, et keegi ei näeks sinna peidetud volditud paberit. Võlur saab seda teha, pannes sõrme salku ja hoides volditud paberit ümbriku külje vastas, kui ta selle üles tõstab (JOON. 2).



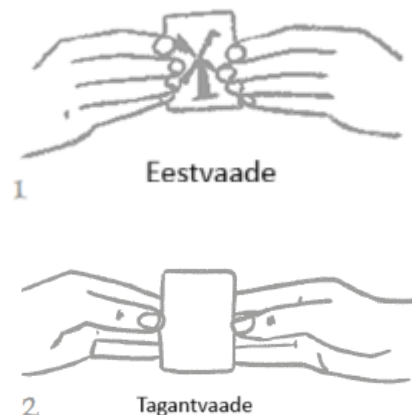
Võlur peab alati jälgima, et ta ei pööraks ümbriku ega lossi kaarti ümber enne, kui see on lõpus vajalik.

17. VÕLUNIPP. Molendinum / Lendav Veski

Vahendid: veskikaart.

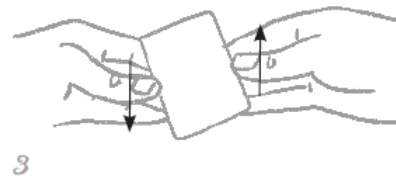
Rutiin (Kuidas näidata võlunippi): Võlur selgitab, et ammu aega tagasi oli legend, et

mõnel veskil oli võime lennata. Ta ütleb publikule, et täna saab ta ka veskid lendama panna. Ta näitab publikule kaarti, millel on veski. Ta puhub kaardi tagaküljele ja veski hakkab tema käte vahel lendama (JOON. 1). Kui võlur lõpetab puhumise, kukub veski maha. Ta palub ühel pealtvaatajal kaart üles võtta ja seda kontrollida...



Saladus: Võlur hoiab salaja kaarti oma põialde vahel (JOON. 2). Tema käed varjavad kaardi servi. Võluri käed peavad olema piisavalt kaugel üksteisest, et kaart oleks nähtav, ning pöidlaid tuleb liigutada üles-alla ilma neid kaardi ülemise serva kohale tõstmata (JOON. 3).

Võluri parim soovitus: harjuta peegli ees!



18. VÕLUNIPP. Stella / Liikuv Täht

Vahendid: 1 ümmargune tähekaart.

Rutiin (Kuidas näidata võlunippi): Võlur näitab kaarti, mis kujutab õist tähistaevast ühel vólumaal.

Ta selgitab, et seal on üksainus täht, mis ei liigu kunagi. Ta pöörab kaardi ümber (JOON. 1) ja täht on samas kohas. See püsib paigal... kuni keegi sellele peale puhub.

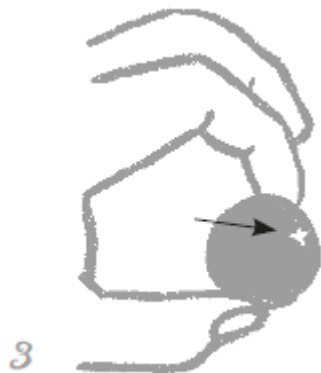


Võlur puhub veidi kaardile, pöörab selle ümber ja täht ongi liikunud.

Saladus: Kaarti tuleb hoida kahe sõrme vahel. Ülemine sõrm asetatakse tähtede keskele mõlemal poolel (JOON. 2).



Kui võlur pöörab kaardi ümber oma vaba käega, tundub, nagu täht ei oleks liikunud. Selleks, et täht liiguks, peab võlur pöörama kaardi nii, et täht satuks tema sõrme teisele poole (JOON. 3). Kui ta nüüd kaardi ümber pöörab, on täht liikunud.

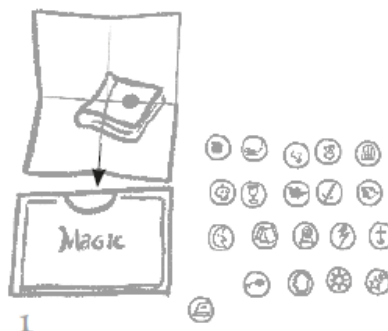


19. VÕLUNIPP. Signa Magica / Völusümbolid

Vahendid: 1 ümbrik, 1 volditud paberist "raamat", 1 kahepoolne "raamatu" žetoon, 19 "muud" žetooni, mille tagaküljel on kiri "Magic".

Ettevalmistus: Volditud raamatut kujutav paber asetatakse ümbriku sisse. 20 žetooni

asetatakse lauale, pildipool üleval (JOON. 1).



Rutiin (Kuidas näidata völunippi): Võlur selgitab, et maagias kasutatakse igasuguseid sümboleid, kuid kõigil völoritel on sama lemmiksümbol ja see on ümbriku sees, mida võlur näitab publikule enne, kui asetab selle lauale. Ta näitab publikule žetooni. Ta nimetab need kõik ja asetab need ükshaaval oma peopessa. Ta raputab käsi (JOON. 2) ja laseb kõik žetoonid lauale kukkuda.



Ta selgitab, et kõik žetoonid, mis on kukkunud pildipool allapoole, tuleb kõrvaldada. Seega eemaldab ta kõik need, millel on

„Magic“ ülespoole. Kui neid enam ei ole, võtab ta järelejäänud žetoonid üles ja kordab protsessi. Ta jätkab, kuni alles jääb ainult üks žetoon. Sellel viimasel žetoonil on raamat. Kas see on tõesti kõigi völorite lemmiksümbol? Üks pealtvaataja vaatab ümbriku sisse... ja ongi!

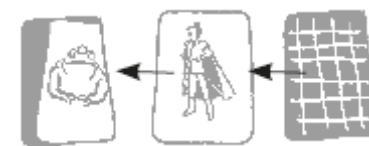


Saladus: Raamatu žetoon on ainus, millel on mõlemal poolel pilt. Seetõttu jääbki see alati viimasena lauale, sest iga kord, kui žetoonid maha kukutatakse, eemaldatakse ainult need, mis kukuvad "Magic"-pool ülespoole.

20. VÕLUNIPP. Crapaudine / Konna Muutmise Printsiks

Vahendid: 1 printsi kaart, 1 müüri kaart, 1 müüri/konna kaart.

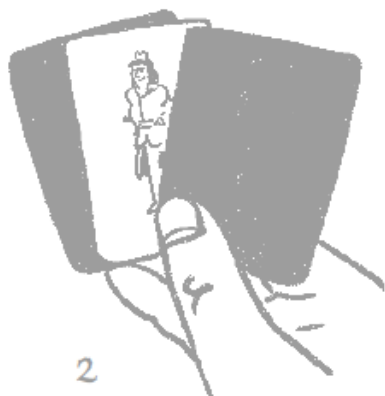
Ettevalmistus: Aseta kaardid järjekorda.



Laota kaardid lehvikuna laiali (JOON. 1).



Rutiin (Kuidas näidata völunippi): Völumuinasjuttude lossides näeb sageli konni müüride vahel peidus. Võlur näitab kolme kaarti: kaks neist on müürid ja keskmine kaart on konn (JOON. 1). Võlur selgitab, et kuigi täna elab selles lossis konn, oli ta mõni aasta tagasi prints. Kuri nõid pani talle loitsu peale. Võlur sulgeb 3 kaardist lehviku ja palub ühel pealtvaatajal korrata völusõnu: „magicam magicum“. Kui völusõnad on öeldud, pöörab võlur paki ümber, laotab kaardid taas lehvikuks ja tõmbab välja keskmise kaardi: konn on muutunud printsiks (JOON. 2).



Saladus: Ühel kahest müürikaardist on ühele poolele trükitud pool konna (JOON. 3).



3

Printsi kaart on veidi väiksem kui „müüri“ kaardid (JOON. 4).



4

Võlur seab oma kaardid valmis enne triki alustamist (JOON. 1). Niipea kui võlusõnad on öeldud, sulgeb võlur ettevaatlikult lehviku ja pöörab paki ümber. Sel viisil saab võlur pakist välja tõmmata printsi kaardi ja näidata mõlemat külge.