

ES

Juego con trucos de magia
Explicado paso a paso

GB

Magic box
Step-by-Step instruction book

NL

Toverkit
Stap voor stap instructieboek

NL
Toverkit
Stap voor stap instructieboek

ES GB NL



Watch video instructions online:

www.its-magic.us

1



2



Username: **2908**



Password: **2908**

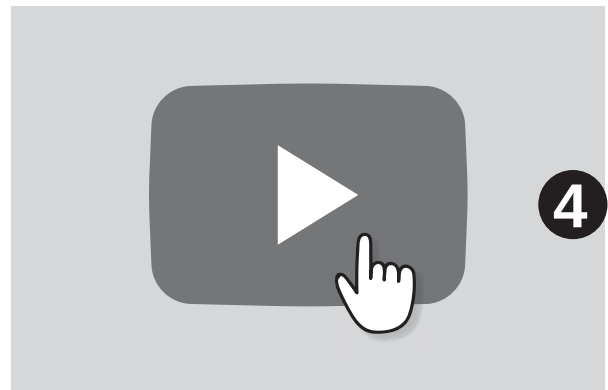
Login

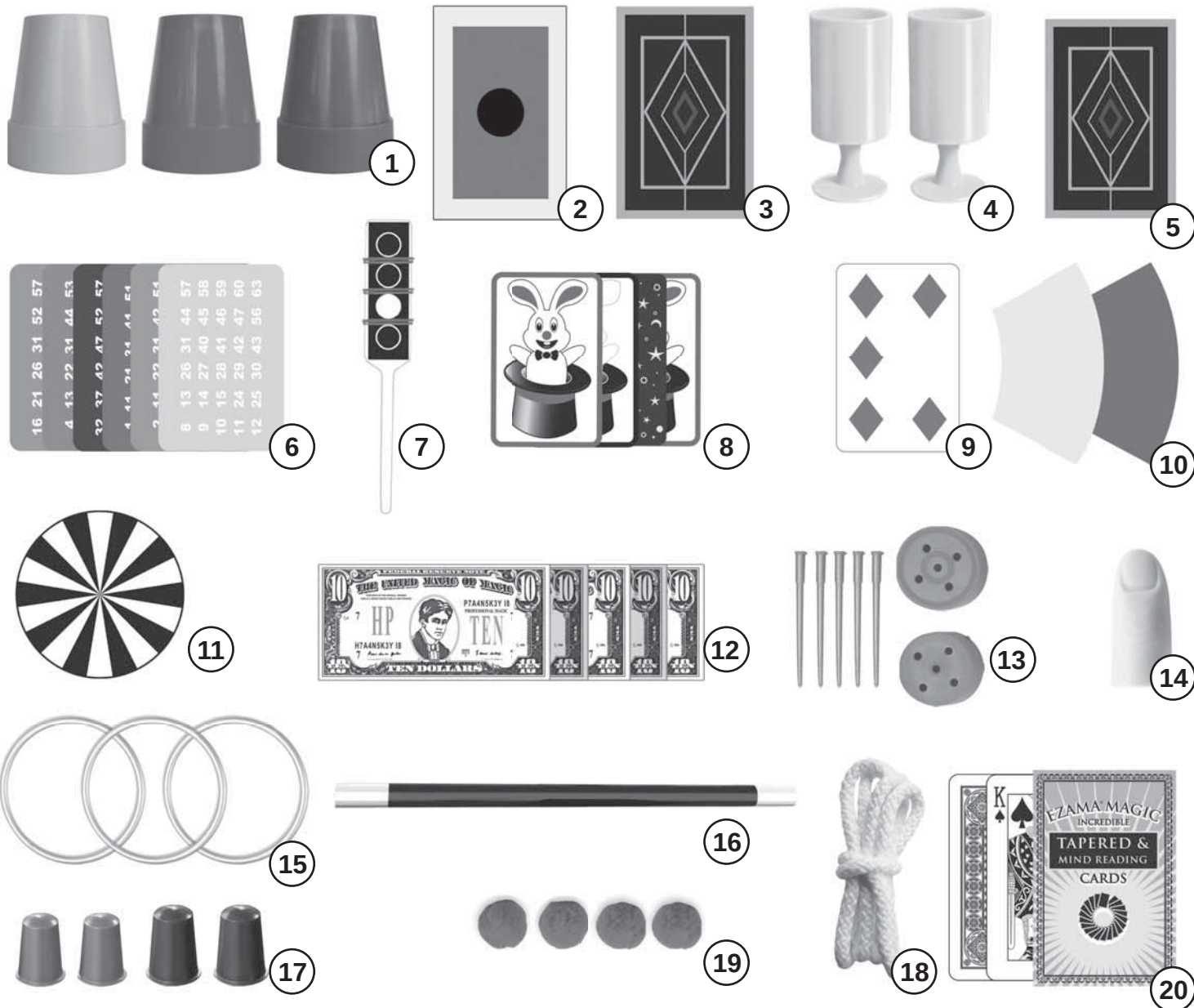


3



4





ES

GB

NL

- ① Vasos mágicos
- ② Tubo de resolución de nudos
- ③ Tubos mágicos
- ④ Vasos mágicos
- ⑤ Cartas mágicas Z
- ⑥ Tarjetas de ordenador
- ⑦ Paleta mágica
- ⑧ Cartas mágicas
- ⑨ Carta de diamante
- ⑩ Cartas con plátano
- ⑪ Moneda hipnótica
- ⑫ Dinero mágico
- ⑬ Moneda mágica
- ⑭ Falso pulgar
- ⑮ Aros chinos
- ⑯ Varita mágica
- ⑰ Dedo mágico
- ⑱ Cuerda mágica
- ⑳ Tarjetas en forma de cono y tarjetas para leer la mente

- Magician's cup
- Knot-untangling tube
- Magic pipe
- Magician's cup
- Magician's Z card
- Computer cards
- Magic paddle
- Magician's cards
- Diamond card
- Banana cards
- Hypnotic coin
- Magic money
- Spiked coin
- Thumb tip
- Linking rings
- Wand
- Magic thimbles
- Magic rope
- Cotton balls
- Conical and mindreading cards

- Magische bekens
- Knoop verdwijnbuis
- Magische koker
- Geldbekers
- Magische Z kaart
- Computer kaarten
- Magische peddel
- Magische kaarten
- Diamant kaart
- Bananen kaarten
- Hypnotische munt schijf
- Magisch geld
- Speldendoosje en spelden
- Duimspits
- Ringenspel
- Goochelstok
- Magische vingerhoedjes
- Goocheltouw
- Katoenen balletjes
- Kaarten om je gedachten te lezen



1 - CUBILETES Y BOLAS	8	76 - EL ESPECTADOR ILESO	30
2 - CUBILETES Y BOLAS - EL VIAJE MÁGICO	8	77 - DESLIZAMIENTO DE VARITA	30
3 - CUBILETES Y BOLAS - BOLAS INVISIBLES	8	78 - LA VARITA QUE APARECE	30
4 - CUBILETES Y BOLAS - MANO MÁGICA	9	79 - EL LÁPIZ SALE DE LA VARITA	30
5 - CUBILETES Y BOLAS - BOLSILLO MÁGICO	9	80 - EL DEDAL MÁGICO - TRUCO BÁSICO	30
6 - CUBILETES Y BOLAS - GRAN FINAL	9	81 - EL DEDAL VIENE DEL AIRE	31
7 - EL NUDO SE DESINTEGRA	10	82 - MANO A MANO	31
8 - LA SEDA APARECE	10	83 - EL DEDAL SALTARÍN	31
9 - LA TORMENTA CHINA	10	84 - DE UN DEDAL A DOS	32
10 - EL CUBILETE DEL DINERO - LAS MONEDAS SALTARINAS - TRUCO	10	85 - EL PAPEL VUELVE	32
11 - EL CUBILETE DEL DINERO - EL DINERO VIAJA	11	86 - EL VERDADERO DEDAL SALTARÍN	32
12 - EL CUBILETE DEL DINERO - LA MONEDA QUE ATRAVIESA	11	87 - ATRAVIESAN LAS RODILLAS	33
13 - LAS CARTAS DEL "CONEJO" SE CAMBIAN	11	88 - ¿CUÁL ES EL DEDAL ELEGIDO?	33
14 - LA DESAPARICIÓN DE LA CARTA	12	89 - EL DEDAL CAMBIA DE COLOR EN EL PAÑUELO	33
15 - CARTAS COMPUTADORA	12	90 - EL DEDAL CAMBIA DE COLOR EN EL PUÑO	34
16 - EL MOVIMIENTO DE LA ESPÁTULA	12	91 - LOS DEDALES QUE APARECEN	34
17 - ESPÁTULA Y MONEDAS	13	92 - EL DEDAL ATRAVIESA EL PAÑUELO	34
18 - LA ESPÁTULA MÁGICA	13	93 - LA CUERDA QUE APARECE	34
19 - LAS CARTAS CONFUSAS DE LOS CONEJOS	13	94 - EL NUDO DESAPARECE	35
20 - LAS CARTAS CAMBIAN DE LUGAR	13	95 - NUDO A VELOCIDAD DE RELÁMPAGO	35
21 - LA CARTA MÁGICA	14	96 - NUDOS DOBLES	35
22 - DE MONEDA A BILLETE	14	97 - CON NUDO Y SIN NUDO	36
23 - DEVALUACIÓN	14	98 - OTRO NUDO QUE DESAPARECE	36
24 - ALARGA EL TROZO DE PAPEL	14	99 - LA LLAVE Y LA CUERDA	36
25 - EL DISCO MÁGICO	15	100 - LA PESADILLA DEL PROFESOR	36-37
26 - EL ELÁSTICO IRROMPIBLE	15	101 - LA CUERDA SALE DE LA BOCA	37
27 - ELASTRUCO UNO	15	102 - LA CUERDA ATRAVIESA LA VARITA	37
28 - HACIENDO DINERO	15-16	103 - EL NUDO IMPOSIBLE	37
29 - LOS BILLETES SALEN DE LA NADA	16	104 - OTRA PESADILLA DEL PROFESOR	38
30 - LA CAJA DE CLAVOS	16	105 - EL TRUCO DE CORTAR LA CUERDA	38
31 - EL ÚLTIMO	17	106 - LA CUERDA RESTAURADA	39
32 - NUMEROS CON PALILLOS	17	107 - NUDOS MÁGICOS	39
33 - CÓMO HACER UN CUADRADO	17	108 - LA CUERDA SE ALARGA	39
34 - CINCO ES VEINTE	17	109 - EL NUDO MISTERIOSO	40
35 - LA MONEDA ATRAVIESA EL PAPEL	17	110 - EL NUDO QUE SALTA	40
36 - CORTA Y RECOMPONE	18	111 - LOS DEDOS DE HOUDINI	40
37 - EL HIELO SE EVAPORA	18	112 - LA BOLA DE ALGODÓN DESAPARECE	41
38 - FLOWER POWER	18	113 - VOLANDO AL BOLSILLO	41
39 - MONEDA RALLADA	18	114 - ¿EN QUÉ MANO ESTÁ?	41
40 - SIEMPRE CONSIGO DINERO	19	115 - DE MANO A MANO	42
41 - ENLAZANDO CLIPS	19	116 - VIAJE INVISIBLE	42
42 - ENLAZA LA CADENA	19	117 - DOS EN UNA MANO	43
43 - REPARA UN PALILLO ROTO	19	118 - SIERRA UN ALGODÓN EN DOS	43
44 - REPARA UN GLOBO	20	119 - EL MILAGRO DE LAS DOS BOLAS DE ALGODÓN	43
45 - COLA SALADA	20	120 - INSTRUCCIONES A SEGUIR PARA UNA BARAJA MARCADA	44
46 - PEQUEÑO CAMBIO	20	121 - NEGROS Y ROJOS	44
47 - LA SEDA SALE DEL MONEDERO INVISIBLE	21	122 - CON EL TOQUE DE UN DEDO	44
48 - AZÚCAR PARA EL TÉ	22	123 - TENGO UNA PERCEPCIÓN EXTRASENSORIAL INCREÍBLE	45
49 - AZÚCAR ES CARAMELO	22	124 - HALLAZGO INCREÍBLE	45
50 - PIENSA CUADRADO	22	125 - HALLAZGO INCREÍBLE - DIVIDE LA BARAJA	45
51 - DEMASIADA MASA	22	126 - JUEGOS MÁGICOS DE MEMORIA	46
52 - COMPLETAMENTE ATORNILLADO	22	127 - MUEVE UNA CARTA	46
53 - LA MONEDA DESAPARECE	23	128 - LA DE ENCIMA	46
54 - LA SAL DESAPARECE	23	129 - LAS REINAS SON MIS DAMAS	47
55 - DINERO IMPERMEABLE	23	130 - DETECTANDO LA PAREJA PERFECTA	47
56 - CON LAS MANOS SECAS	24	131 - LA SELECCIÓN PERFECTA	47
57 - ENLAZANDO ANILLAS - TRUCO BÁSICO	24	132 - LECTURA DE PENSAMIENTOS	48
58 - ENLAZA DOS ANILLAS FROTÁNDOLAS	25	133 - TOCA UN COLOR	48
59 - ENLAZA DOS ANILLAS GOLPEÁNDOLAS	25	134 - A LA CAZA DEL AS	48
60 - DESENGANCHA DOS ANILLAS	25	135 - TRUCO BÁSICO, SELECCIÓN INSTANTÁNEA	49
61 - DELANTE DE TUS OJOS	25	136 - EL SECRETO DE LAS CARTAS BISELADAS	49
62 - EL TRUCO DE LA CUERDA Y LA ANILLA	26	137 - TRUCO BÁSICO CON CARTAS BISELADAS	49
63 - LAS ANILLAS CHINAS	26	138 - BARAJA PATAS ARRIBA	49
64 - LEVITANDO	26	139 - ENCUENTRA LA CARTA FIRMADA	50
65 - LA VARITA FLOTANTE	26	140 - CARTA FIRMADA EN LA BOTELLA	50
66 - LA VARITA FLOTA DE VERDAD	27	141 - LA CARTA MÁGICA I	51
67 - LA VARITA BLANDA	27	142 - LAS TRES CARTAS	51
68 - VARITA MÓVIL FANTASMAGÓRICA	27	143 - NEGRO Y ROJO	52
69 - LA ASOMBROSA VARITA MÁGICA	28	144 - CASANOVA	52
70 - LA VARITA MÁGICA EN LA BOTELLA	28	145 - DIAMANTES, DIAMANTES	52
71 - LA VARITA FANTASMA	28	146 - TU COLOR FAVORITO	52
72 - LA VARITA MÁGICA DICE LA HORA	28-29	147 - ENCUENTRA TU CARTA	53
73 - LA VARITA RETORCIDA APARECE DE UNA PIEZA	29	148 - LA CARTA QUE APARECE	53
74 - LA VARITA QUE CRECE	29	149 - LAS CARTAS SE JUNTAN	53
75 - LA VARITA QUE CRECE VERSIÓN 2	29	150 - LAS CINCO CARTAS	54

 ● GB Index:	Page	 ● GB Index:	Page
1 - CUPS AND BALLS	8	76 - THE UNHARMED SPECTATOR	30
2 - CUPS AND BALLS - MAGIC TRAVEL	8	77 - THE WAND GOES THROUGH	30
3 - CUPS AND BALLS - INVISIBLE BALLS	8-9	78 - THE APPEARING WAND	30
4 - CUPS AND BALLS - MAGIC HAND	9	79 - PENCIL PRODUCTION	30
5 - CUPS AND BALLS - MAGIC POCKET	9	80 - THIMBLE MAGIC - THE BASIC TRICK	30-31
6 - CUPS AND BALLS - GRANDE FINALE	9	81 - THIMBLE FROM AIR	31
7 - KNOT DISINTEGRATION	10	82 - HAND TO HAND	31
8 - SILK'S APPEARANCE	10	83 - JUMPING THIMBLE	31
9 - CHINESE STORM	10	84 - ONE THIMBLE TO TWO	32
10 - THE MONEY CUP - JUMPING COINS - BASIC TRICK	10	85 - RETURNING PAPER	32
11 - THE MONEY CUP - MONEY TRAVELS	11	86 - THE REALLY JUMPING THIMBLE	32
12 - THE MONEY CUP - THE COIN GOES THROUGH THE CUP	11	87 - THROUGH THE KNEES	33
13 - THE 'RABBIT' CARD TRANSPOSITION	11	88 - WHICH THIMBLE IS CHOSEN?	33
14 - RABBIT CARD DISAPPEARANCE	12	89 - COLOUR CHANGING THIMBLE IN A HANKY	33
15 - COMPUTER CARDS	12	90 - COLOUR CHANGING THIMBLE IN FIST	34
16 - PADDLE MOVEMENT	12	91 - THE APPEARING THIMBLES	34
17 - PADDLE AND COINS	13	92 - THIMBLE THROUGH HANKY	34
18 - THE MAGIC PADDLE	13	93 - THE APPEARING ROPE	34
19 - CONFUSING RABBIT CARDS	13	94 - THE DISAPPEARING KNOT	35
20 - THE RABBIT CARD CHANGE PLACE	13	95 - FLASH KNOT	35
21 - THE MAGIC CARD	14	96 - DOUBLE KNOTS	35
22 - FROM COIN TO BANKNOTE	14	97 - KNOTS AND NO KNOTS	36
23 - DEVALUATION	14	98 - ANOTHER DISAPPEARING KNOT	36
24 - STRETCHING A PIECE OF PAPER	14	99 - THE KEY AND THE ROPE	36
25 - MAGICAL DISC	15	100 - THE PROFESSOR'S NIGHTMARE	37
26 - THE UNBREAKABLE ELASTIC	15	101 - ROPE FROM THE MOUTH	37
27 - ELASTRICKERY ONE	15	102 - ROPE THROUGH WAND	37
28 - MAKING MONEY	16	103 - THE IMPOSSIBLE KNOT	38
29 - BILLS FROM NOWHERE	16	104 - ANOTHER PROFESSOR'S NIGHTMARE	38
30 - THE NAIL BOX	16	105 - THE STRING CUTTING TRICK	38
31 - THE LAST ONE	17	106 - THE RESTORED ROPE	39
32 - PIN NUMBERS	17	107 - MAGIC KNOTS	39
33 - HOW TO MAKE A SQUARE	17	108 - ROPE LENGTHENING	39
34 - FIVE IS TWENTY	17	109 - THE MYSTERIOUS KNOT	40
35 - A COIN GOES THROUGH A PIECE OF PAPER	17	110 - THE JUMPING KNOT	40
36 - CUT AND RESTORED	18	111 - HOUDINI FINGERS	40
37 - EVAPORATING ICE	18	112 - A COTTON BALL DISAPPEARS	41
38 - FLOWER POWER	18	113 - FLYING TO THE POCKET	41
39 - GRATED COIN	18	114 - IN WHICH HAND?	41
40 - I ALWAYS GET THE MONEY	19	115 - FROM HAND TO HAND	42
41 - LINKING PAPERCLIPS	19	116 - INVISIBLE TRAVEL	42
42 - CHAIN MAIL	19	117 - TWO IN A HAND	43
43 - RESTORE A BROKEN TOOTHPICK	20	118 - SAWING A COTTON BALL IN HALF	43
44 - RESTORING A BALLOON	20	119 - THE MIRACLE OF THE TWO COTTON BALLS	43
45 - SALTY COLA	20	120 - MARKED DECK INSTRUCTIONS	44
46 - SHORT CHANGE	20-21	121 - BLACKS AND REDS	44
47 - SILK FROM INVISIBLE PURSE	21	122 - FINGER TOUCH	44
48 - SUGAR FOR TEA	22	123 - I HAVE INCREDIBLE ESP	45
49 - SUGAR IS SWEET	22	124 - INCREDIBLE FIND	45
50 - THINKING SQUARE	22	125 - INCREDIBLE FIND - SPLIT THE DECK	45-46
51 - TOO MUCH DOUGH	22	126 - MAGICAL MEMORY GAMES	46
52 - TOTALLY SCREWED	22-23	127 - MOVE A CARD	46
53 - VANISHING COIN	23	128 - ONE OVER THE TOP	46
54 - VANISHING SALT	23	129 - QUEENS ARE THE LADIES FOR ME!	47
55 - WATERPROOF MONEY	23	130 - SENSING THE PERFECT PAIRS	47
56 - DRY HANDS	24	131 - THE PERFECT SELECTION	47
57 - LINKING RINGS - THE BASIC TRICK	24	132 - THE READING OF THE MIND	48
58 - LINKING TWO RINGS BY RUBBING	25	133 - TOUCH A COLOUR	48
59 - LINKING TWO RINGS THROUGH HITTING	25	134 - CHASE THE ACE	48
60 - UNLINKING TWO RINGS	25	135 - THE BASIC TRICK INSTANT SELECTION	49
61 - BEFORE YOUR EYES	25	136 - TAPERED CARDS SECRET	49
62 - THE RING AND ROPE TRICK	26	137 - TAPERED CARDS BASIC TRICK	49
63 - CHINESE RINGS	26	138 - TOPSY TURVY DECK	49
64 - LEVITATE YOURSELF	26	139 - FINDING A SIGNED CARD	50
65 - THE FLOATING WAND	27	140 - SIGNED CARD IN BOTTLE	50
66 - THE TRULY FLOATING WAND	27	141 - THE MAGIC CARD I	51
67 - SOFT WAND	27	142 - THE THREE CARDS	51
68 - SPOOKY MOVING WAND	27	143 - BLACK & RED	52
69 - THE AMAZING MAGIC WAND	28	144 - CASANOVA	52
70 - THE MAGIC WAND IN THE BOTTLE	28	145 - DIAMONDS, DIAMONDS	52
71 - THE GHOST WAND	28	146 - YOUR FAVOURITE COLOUR	52-53
72 - THE MAGIC WAND TELLS THE TIME	29	147 - FIND YOUR OWN CARD	53
73 - THE TWISTED WAND APPEARS ENTIRELY	29	148 - THE APPEARING CARD	53
74 - GROWING WAND	29	149 - THE CARDS COME TOGETHER	53
75 - THE GROWING WAND VERSION 2	29	150 - THE FIVE CARDS	54



1 - BEKERS EN BALLE	8	76 - EEN ONGEDEERDE TOESCHOUWER	30
2 - BEKERS EN BALLE - MAGISCHE REIS	8	77 - GOOCHELSTOK DOORDRINGEN	30
3 - BEKERS EN BALLE - ONZICHTBARE BALLE	9	78 - DE VERSCHIJNENDE GOOCHELSTOK	30
4 - BEKERS EN BALLE - MAGISCHE HAND	9	79 - POTLOOD PRODUCTIE	30
5 - BEKERS EN BALLE - MAGISCHE BROEKZAK	9	80 - VINGERHOED MAGIE - DE BASIS TRUC	31
6 - BEKERS EN BALLE - GROTE FINALE	9-10	81 - VINGERHOED UIT DE LUCHT	31
7 - UIT DE KNOOP	10	82 - VAN HAND NAAR HAND	31
8 - EEN ZIJDEN DOEKJE VERSCHIJNT	10	83 - SPRINGENDE VINGERHOED	32
9 - CHINESE STORM	10	84 - VAN EEN VINGERHOED NAAR TWEE	32
10 - DE GELDBEKER - SPRINGENDE MUNTEN - DE BASISTRUC	10-11	85 - WEDERKEREND PAPIER	32
11 - DE GELD BEKER - REIZEND GELD	11	86 - ECHT SPRINGENDE VINGERHOEDEN	32
12 - DE GELDBEKER - DE MUNT GAAT DOOR DE BEKER	11	87 - DOOR DE KNEIEN	33
13 - TRANSPOSITIE VAN KONIJNENKAART	12	88 - WELKE VINGERHOED WORDT GEKOZEN?	33
14 - KAART VERDWIJNING	12	89 - VERKLEURENDE VINGERHOED IN DE ZAKDOEK	34
15 - COMPUTER KAARTEN	12	90 - VERKLEURENDE VINGERHOED IN DE VUIST	34
16 - 'PEDDEL' GREEP	12	91 - VINGERHOEDJES KOMEN TEVOORSCHIJN	34
17 - PEDDELS EN MUNTEN	13	92 - VINGERHOED DOOR ZAKDOEK	34
18 - DE MAGISCHE PEDDEL	13	93 - HET VERSCHIJNENDE TOUW	35
19 - VERWARRENDE KONIJNENKAARTEN	13	94 - DE VERDWIJNENDE KNOOP	35
20 - DE KAARTEN VERWISSELEN VAN PLAATS	13	95 - FLITS KNOOP	35
21 - DE MAGISCHE KAART	14	96 - DUBBELE KNOPEN	35
22 - VAN MUNT NAAR BANKBILJET	14	97 - KNOPEN EN GEEN KNOPEN	36
23 - DEVALUATIE	14	98 - NOG EEN VERDWIJNENDE KNOOP	36
24 - STREKKEN VAN EEN STUK PAPIER	14	99 - DE SLEUTEL EN HET TOUW	36
25 - DE MAGISCHE SCHIJF	15	100 - DE PROFESSORS NACHTMERRIE	37
26 - HET ONBREEKBARE ELASTIEK	15	101 - TOUW UIT DE MOND	37
27 - TRUC MET ELASTIEK 1	15	102 - EEN TOUW GAAT DOOR DE GOOCHELSTOK	37
28 - GELD MAKEN	16	103 - DE ONMOGELIJKE KNOOP	38
29 - BANKBILJETTEN UIT HET NIETS	16	104 - NOG EEN PROFESSORS NACHTMERRIE	38
30 - HET SPELDENDOOSJE	17	105 - DE TRUC VAN HET GEBROKEN TOUW	38-39
31 - DE LAATSTE PIN	17	106 - HET HERSTELDE TOUW	39
32 - PIN NUMMERS	17	107 - MAGISCHE KNOPEN	39
33 - HOE MAAK IK EEN VIERKANT	17	108 - TOUW VERLENGEN	40
34 - VIJF IS TWINTIG	17	109 - DE MYSTERIEUZE KNOOP	40
35 - EEN MUNT GAAT DOOR EEN STUK PAPIER	18	110 - DE SPRINGENDE KNOOP	40
36 - GEBROKEN EN HERSTELD	18	111 - HOUDINI VINGERS	40
37 - VERDAMPEND IJS	18	112 - DE VERDWIJNENDE BAL	41
38 - BLOEMENKRACHT	18	113 - VLIEGEND NAAR DE BROEKZAK	41
39 - GEMALEN GELD	19	114 - IN WELKE HAND?	41-42
40 - IK KRIJG ALTIJD HET GELD	19	115 - VAN HAND TOT HAND	42
41 - VERBONDEN PAPERCLIPS	19	116 - ONZICHTBARE REIS	42
42 - KETTING REACTIE	19	117 - TWEE IN DE HAND	43
43 - REPARATIE VAN EEN GEBROKEN TANDENSTOKER	20	118 - EEN KATOENEN BAL DOORMIDDEN ZAGEN	43
44 - EEN BALLON HERSTELLEN	20	119 - HET WONDER VAN DE TWEE KATOENEN BALLETJES	43-44
45 - ZOETE COLA	20	120 - INSTRUCTIES VOOR HET GEMERKTE KAARTSPEL	44
46 - KLEIN WISSELGELD	21	121 - ZWARTE EN RODE KAARTEN	44
47 - ZIJDE UIT EEN ONZICHTBARE PORTEMONNEE	21-22	122 - VINGER AANRAKING	45
48 - SUIKER VOOR DE THEE	22	123 - IK HEB MENTALE KRACHTEN	45
49 - SUIKER IS ZOET	22	124 - ONGELOFELIJKE VONDST	45
50 - ZOETE GEDACHTEN	22	125 - ONGELOFELIJKE VONDST - GECOUPPEERD SPEL	46
51 - LUXE BROODJES	22	126 - MAGISCHE GEHEUGEN SPELLETJES	46
52 - ALLE SCHROEVEN LOS	23	127 - BEWEEG EEN KAART	46
53 - VERDWIJNENDE MUNT	23	128 - OVER DE TOP	47
54 - HET VERDWENEN ZOUT	23	129 - KONINGINNEN ZIJN MIJN DAMES	47
55 - WATERPROOF GELD	23	130 - HET GEVOEL VAN EEN PERFECT PAAR	47
56 - DROGE HANDEN	24	131 - DE PERFECTE SELECTIE	47-48
57 - HET RINGEN SPEL - DE BASISTRUC	24	132 - GEDACHTEN LEZEN	48
58 - VERBIND TWEE RINGEN DOOR WRIJVING	25	133 - EEN KLEUR AANRAKEN	48
59 - SLA TWEE RINGEN IN ELKAAR	25	134 - JAAG OP DE AAS	48
60 - TWEE RINGEN ONTSCHAKELD	25	135 - DE BASIS TRUC DIRECTE SELECTIE	49
61 - VOOR JE OGEN	25	136 - TAPS TOELOPENDE KAARTEN	49
62 - DE RING EN TOUW TRUC	26	137 - TAPS TOELOPENDE KAARTEN - DE BASISTRUC	49
63 - CHINESE RINGEN	26	138 - SPEL ONDERSTEBOVEN	49-50
64 - LAAT JEZELF ZWEVEN	26	139 - VINDEN VAN EEN GESIGNEERDE KAART	50
65 - DE ZWEVENDE GOOCHELSTOK	27	140 - GESIGNEERDE KAART IN DE FLES	50-51
66 - DE 'ECHT' ZWEVENDE GOOCHELSTOK	27	141 - DE MAGISCHE KAART 1	51
67 - ZACHTE GOOCHELSTOK	27	142 - DE DRIE KAARTEN	51
68 - SPOOKACHTIG BEWEGENDE GOOCHELSTOK	27	143 - ZWART EN ROOD	52
69 - DE VERBAZINGWEKKENDE GOOCHELSTOK	28	144 - CASANOVA	52
70 - DE GOOCHELSTOK IN DE FLES	28	145 - RUITEN, RUITEN	52
71 - SPOOKACHTIGE GOOCHELSTOK	28	146 - JE FAVORIETE KLEUR	53
72 - DE GOOCHELSTOK GEEFT DE TIJD AAN	29	147 - VIND JE EIGEN KAART	53
73 - DE VERFROMMELDE GOOCHELSTOK WEER HEEL MAKEN	29	148 - DE VERSCHIJNENDE KAART	53
74 - EEN GROEIEND GOOCHELSTOKJE	29	149 - DE KAARTEN KOMEN SAMEN	53-54
75 - DE GROEIENDE GOOCHELSTOK VERSIE 2	29	150 - VIJF KAARTEN	54

● Introducción:



Enhorabuena por la adquisición de su nuevo producto. Ha elegido un producto de alta calidad. Familiarícese con el producto antes de la primera puesta en funcionamiento. Lea detenidamente el siguiente manual de instrucciones y las indicaciones de seguridad. Utilice el producto únicamente como se describe a continuación y para las aplicaciones indicadas. Guarde estas instrucciones en un lugar seguro. En caso de transferir el producto a terceros, entregue también todos los documentos correspondientes.

Contenido:

- 3 VASOS MÁGICOS
- 1 TUBO DE RESOLUCIÓN DE NUDOS
- 1 TUBOS MÁGICOS
- 2 VASOS MÁGICOS
- 1 CARTAS MÁGICAS Z
- 6 TARJETAS DE ORDENADOR
- 1 PALETA MÁGICA
- 4 CARTAS MÁGICAS
- 1 CARTA DE DIAMANTE
- 2 CARTAS CON PLÁTANO
- 1 MONEDA HIPNÓTICA
- 1 DINERO MÁGICO
- 1 MONEDA MÁGICA
- 1 FALSO PULGAR
- 3 AROS CHINOS
- 1 VARITA MÁGICA
- 4 DEDO MÁGICO
- 1 CUERDA MÁGICA
- 4 BOLITAS DE ALGODÓN
- 1 TARJETAS EN FORMA DE CONO Y TARJETAS PARA LEER LA MENTE

● Nota de Seguridad:

- El embalaje debe ser eliminado por un adulto
- Guarde este embalaje para futura referencia
- Todos los materiales de embalaje y sujeción no son parte del juguete y deben ser retirados por razones de seguridad antes de entregar el producto a los niños para que jueguen con él.
- Recomendación sobre la edad: A partir de 8 años
- ADVERTENCIA. No conviene para niños menores de 36 meses. Contiene bolas pequeñas. Peligro de atragantamiento.
- ADVERTENCIA. No conviene para niños menores de 36 meses. Cuerda larga. Peligro de estrangulamiento.
- Colores y contenido pueden variar con respecto a las ilustraciones.
- No todos los materiales usados en la realización de algunos trucos, están incluidos en esta caja.

● Eliminación

El embalaje está compuesto por materiales no contaminantes que pueden ser desechados en el centro de reciclaje local.

Para obtener información sobre las posibilidades de desecho del producto al final de su vida útil, acuda a la administración de su comunidad o ciudad.

El producto, incluidos los accesorios, y el material de embalaje son reciclables y están sujetos a la responsabilidad extendida del fabricante.

Deséchelos por separado siguiendo la información ilustrada de recogida selectiva para un mejor tratamiento de los residuos.

● Introduction:



We congratulate you on the purchase of your new product. You have chosen a high quality product. Familiarise yourself with the product before using it for the first time. In addition, please carefully refer to the operating instructions and the safety advice below. Only use the product as instructed and only for the indicated field of application. Keep these instructions in a safe place. If you pass the product on to anyone else, please ensure that you also pass on all the documentation with it.

Scope of delivery:

- 3 MAGICIAN'S CUP
- 1 KNOT-UNTANGLING TUBE
- 1 MAGIC PIPE
- 2 MAGICIAN'S CUP
- 1 MAGICIAN'S Z CARD
- 6 COMPUTER CARDS
- 1 MAGIC PADDLE
- 4 MAGICIAN'S CARDS
- 1 DIAMOND CARD
- 2 BANANA CARDS
- 1 HYPNOTIC COIN
- 1 MAGIC MONEY
- 1 SPIKED COIN
- 1 THUMB TIP
- 3 LINKING RINGS
- 1 WAND
- 4 MAGIC THIMBLES
- 1 MAGIC ROPE
- 4 COTTON BALLS
- 1 CONICAL AND MINDREADING CARDS

● Safety Note:

- Packaging should be removed by adult
- Keep this packing for future reference.
- All packing and fastening materials are not part of the toy and must be removed for safety reasons before giving the product to children to play with.
- Age Recommendation: 8 years old up
- WARNING! Not suitable for children under 36 months. Small ball. Choking hazard.
- WARNING! Not suitable for children under 36 months. Long cord. Strangulation hazard
- Colours and contents may vary from those illustrated.
- Not all materials used for these tricks are included in the box. Some tricks require the use of everyday objects. Please note that some tricks may require parental guidance.

● Disposal

The packaging is made entirely of recyclable materials, which you may dispose of at local recycling facilities.

Contact your local refuse disposal authority for more details of how to dispose of your worn-out product.

The product incl. accessories, manual and packaging materials are recyclable and are subject to extended producer responsibility.

Dispose them separately, following the illustrated Info-tri (sorting information), for better waste treatment.

● Inleiding:



Hartelijk gefeliciteerd met de aankoop van uw nieuwe product. U hebt voor een hoogwaardig product gekozen. Maak u voor de eerste ingebruikname vertrouwd met het product. Lees hiervoor aandachtig de volgende gebruiksaanwijzing en de veiligheidsvoorschriften. Gebruik het product alleen zoals beschreven en voor de aangegeven toepassingsgebieden. Bewaar deze gebruiksaanwijzing op een veilige plek. Geef, wanneer u het product doorgeeft aan derden, ook alle documenten mee.

Inhoud van het assortiment:

- 3 MAGISCHE BEKERS
- 1 KNOOP VERDWIJNBUIS
- 1 MAGISCHE KOKER
- 2 GELDBEKERS
- 1 MAGISCHE Z KAART
- 6 COMPUTER KAARTEN
- 1 MAGISCHE PEDDEL
- 4 MAGISCHE KAARTEN
- 1 DIAMANT KAART
- 2 BANANEN KAARTEN
- 1 HYPNOTISCHE MUNT SCHIJF
- 1 MAGISCH GELD
- 1 SPELDENDOOSJE EN SPELDEN
- 1 DUIMSPITS
- 3 RINGENSPEL
- 1 GOOCHELSTOK
- 4 MAGISCHE VINGERHOEDJES
- 1 GOOCHELTOUW
- 4 KATOENEN BALLETTES
- 1 KAARTEN OM JE GEDACHTEN TE LEZEN

● Veiligheidsinstructies:

- De verpakking moet door een volwassene worden verwijderd.
- Bewaar deze verpakking voor toekomstig gebruik.
- Alle verpakkingsmaterialen en bevestigingsmaterialen maken geen deel uit van het speelgoed en moeten om veiligheidsredenen worden verwijderd voordat het product aan kinderen wordt gegeven om mee te spelen.
- Aanbeveling: vanaf 8 jaar en ouder
- WAARSCHUWING. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Dit speelgoed bevat kleine ballen die gevaarlijk kunnen zijn. Verstikkingsgevaar.
- WAARSCHUWING. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Lang koord. Verwurgingsgevaar.
- Kleuren en onderdelen kunnen verschillen met de illustraties.
- Niet al het materiaal voor deze trucs zijn in de doos aanwezig. Sommige goocheltrucs vereisen het gebruik van alledaagse objecten. Let op dat er voor sommige goocheltrucs assistentie van de ouders nodig kan zijn.

● Afvoer

De verpakking bestaat uit milieuvriendelijke grondstoffen die u via de plaatselijke recyclingcontainers kunt afvoeren.

Informatie over de mogelijkheden om het uitgediende product na gebruik te verwijderen, verstrekt uw gemeentelijke overheid.

Het product, waaronder het toebehoren, en de verpakkingsmaterialen kunnen worden gerecycled en zijn onderhevig aan een uitgebreide verantwoordelijkheid van de fabrikant.

Gooi ze apart weg, overeenkomstig de aangegeven Info-tri (informatie over afvalscheiding), voor een beter afvalbeheer.



ES 1 - CUBILETES Y BOLAS

En la caja de magia encontrarás 3 cubiletes y 4 bolas de algodón. Mete un cubilete dentro de otro con la parte abierta hacia arriba, ahora ponlos sobre la mesa. Sin que nadie te vea, esconde una bola de algodón en el cubilete del medio y coloca en fila sobre la mesa las otras tres bolas de algodón. Ya está todo preparado para la actuación. Junta los tres cubiletes y uno a uno los vas dando la vuelta boca abajo sobre la mesa, (ten cuidado de no dejar caer la bola de algodón del cubilete del medio). Ponlos de esta manera: el cubilete de abajo (A) en la derecha, el cubilete de en medio (B) en el medio con la bola de algodón dentro y el último cubilete (C) en la izquierda. Si lo haces rápida y ágilmente el público no se dará cuenta de que hay una bola de algodón escondida en el del medio. Ahora coloca una bola de algodón de las de la mesa en la parte de arriba del cubilete del medio B, luego coloca el cubilete A encima del cubilete B, y el cubilete C encima del cubilete A. Dale un golpe con el dedo al cubilete de arriba C y ahora levanta los tres cubiletes juntos y a la vez. Los espectadores verán que la bola de algodón ha pasado de uno a otro cubilete. Una vez más pon los cubiletes colocados como antes en la mesa, pon el cubilete B, el del medio, encima de la bola que habías usado, coloca otra bola encima de este cubilete y repite otra vez los mismos pasos anteriores. Ahora tenemos dos bolas debajo del cubilete, repítelo igual con la tercera bola y verán que las tres han atravesado por arte de magia los cubiletes.

CONSEJO: Sujeta con la mano izquierda los cubiletes unos encima de los otros como si fueras a beber en ellos, cuando retires los cubiletes con la mano derecha hazlo cogiendo siempre el de abajo primero, dando la vuelta a la apertura hacia a ti y colocándolo en la mesa frente a ti. Haz lo mismo para todos los cubiletes y no varíes la velocidad cuando des la vuelta al cubilete del medio que lleva la bola dentro.

GB 1 - CUPS AND BALLS

Items required: Three cups, four cotton balls.

Before you start: Stack each cup inside another with the open side up, on a table. Secretly hide one cotton ball inside the middle cup and place the other three cotton balls in line on the table and you are all set for your performance.

Ready to perform: Take the three cups together and place them one by one upside down (be careful the hidden ball doesn't drop out of the middle cup) on the table. The bottom cup (A) on the right, the middle cup (B) with the ball in the middle, and the last cup (C) on the left. If you place them quickly on the table, the audience will not notice the hidden ball in the middle cup. Place a cotton ball from the table on top of the middle cup B, then place cup A on top of cup B and cup C on top of cup A. Tap the top cup (C) with your finger and lift up all three cups together. The audience will see that the cotton ball has gone through the cups. Once again put the cups on the table as before, putting cup B (the middle one) over the ball that you have just used. Place another ball on top of this cup and repeat the previous actions. Now there are two balls under the cup. Repeat the actions with the third ball and the three balls have gone through the cups magically.

TIP: Hold the cups on top of each other in your left hand as if you were going to drink from them. When taking the cups away with your right hand always take the bottom cup away first, turning the open end of the cup towards yourself when placing it on the table in front of you. Do the same for all the cups and do not vary your speed when turning the middle cup with the ball in it.

ES 2 - CUBILETES Y BOLAS - EL VIAJE MÁGICO

Prepara los cubiletes igual que en el truco "Cubiletes y Bolas", con la bola escondida en el del medio. Pasa el cubilete de debajo a arriba, de esa manera la bola escondida estará ahora en el cubilete de abajo. Coloca el cubilete de debajo, boca abajo y al lado derecho de la mesa (no dejes que los espectadores vean la bola). Coloca el otro cubilete también boca abajo en el lado izquierdo de la mesa, coloca la bola encima y el último cubilete encima de esta bola. Levanta ahora los dos cubiletes a la vez y juntos y la bola ha desaparecido. Di ahora que la bola ha viajado de manera misteriosa. Levanta el cubilete de la derecha y muestra la bola.

GB 2 - CUPS AND BALLS - MAGIC TRAVEL

Items required: Three cups, four cotton balls.

Before you start: Prepare the three cups as in the 'Cups and Balls' trick, with a hidden ball in the middle cup. Ready to perform: Pass the bottom cup from the bottom to the top, so the hidden ball will now be in the cup on the bottom. Place the bottom cup upside down, on the right side of the table (do not let the audience see the ball). Place the other cup upside down on the left side of the table, place a ball on top and the last cup on top of this ball. Lift the two cups up together and the ball has disappeared. Say that the ball has mysteriously travelled. Lift up the cup on the right and show the ball.

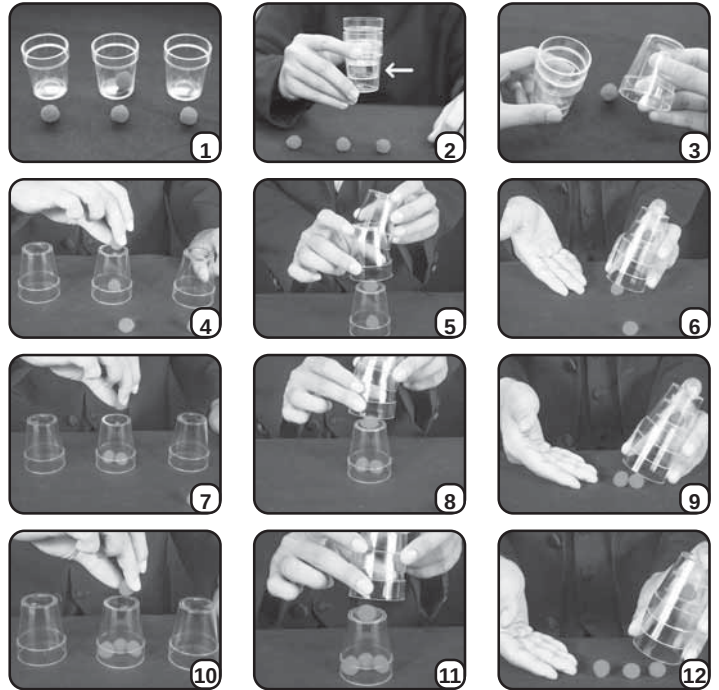
NL 2 - BEKERS EN BALLEN - MAGISCHE REIS

Bereid de truc voor zoals in de 'bekers en ballen' truc, zet de drie bekens met de opening naar boven gericht en met een verborgen bal in de

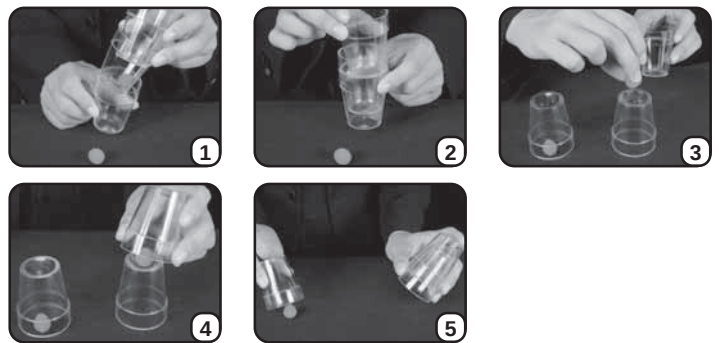
NL 1 - BEKERS EN BALLEN

In je magische set vind je drie bekens en vier zachte katoenen balletjes. Zet iedere beker, met de opening naar boven gericht, boven op elkaar, op de tafel. Verberg stiekem één balletje in de middelste beker en plaats de andere balletjes in een lijn op de tafel, en je bent klaar voor de show. Pak de bekens tezamen op en plaats ze één voor één omgekeerd op de tafel (laat de bal niet uit de middelste beker vallen). De onderste beker (A) gaat naar rechts, dan de middelste beker (B) in het midden en de laatste beker (C) naar links. Als je ze snel op de tafel plaatst, zal het publiek niet in de gaten hebben dat er een bal is verborgen in de middelste beker. Plaats een balletje van de tafel bovenop de middelste beker (B) en plaats dan beker A bovenop beker B, en beker C bovenop beker A. Raak de bovenste beker C aan met je vinger en til de drie bekens tezamen op. Het publiek zal zien dat de bal door de bodem van de beker is gegaan. Plaats de bekens opnieuw op de tafel zoals daarvoor, en plaats beker B (middelste beker) over het balletje dat je zojuist hebt gebruikt. Plaats een andere bal op deze beker en herhaal de handelingen van daarnet. Nu liggen er twee ballen onder de middelste beker. Herhaal alles een keer met de derde bal en drie ballen zijn op magische wijze door de bekens heen gegaan.

TIP: houd de bekens op elkaar gestapeld vast in je linkerhand alsof je eruit gaat drinken. Als je de bekens wegneemt, pak dan altijd eerst de onderste.



middelste beker op tafel. Verplaats de onderste beker naar boven zodat de verborgen bal zich in de onderste beker bevindt. Plaats de onderste beker omgedraaid aan de rechterkant van de tafel (voorzichtig zodat het publiek de bal niet ziet). Plaats de volgende beker omgedraaid aan de linkerkant van de tafel en leg er één bal bovenop. Plaats de laatste beker bovenop de bal. Pak de twee bekens tegelijk op en de bal is verdwenen. Zeg dat de bal op mysterieuze wijze is vertrokken naar de beker aan de rechterzijde van de tafel. Til deze op en laat de bal zien.



ES 3 - CUBILETES Y BOLAS - BOLAS INVISIBLES

Coloca los tres cubiletes juntos con una bola escondida en el del medio, y pon dos bolas en tu bolsillo. Pon los cubiletes de uno en uno boca abajo sobre la mesa escondiendo la bola en el del medio. Di que tienes una bola invisible en tu bolsillo. Mete tu mano en el bolsillo y saca la bola escondida entre el dedo meñique y el anular, saca la mano del bolsillo cerrada en puño. Haz como si sujetaras una bola invisible entre el pulgar y el índice. Tira la bola invisible sobre el cubilete del medio. Ahora con la mano derecha, levanta el cubilete, el público verá que la bola se ha hecho visible. Coge la bola con la mano izquierda, dejando el cubilete en la derecha (a la vez que la mano izquierda toca la mesa, abre los dedos, dejando caer la bola y pon el cubilete encima de la mano derecha). Coloca la bola que has cogido con la mano izquierda encima del cubilete del medio. Ahora di que tienes otra bola invisible, pon la mano en el bolsillo y saca la bola

invisible tal y como antes (con la segunda bola del bolsillo escondida entre tus dedos). Tira la bola invisible encima del cubilete derecho, levántalo y ya no hay nada.

GB 3 - CUPS AND BALLS - INVISIBLE BALLS

Items required: Three cups, four cotton balls.

Before you start: Place the three cups together with a hidden ball in the middle one and put two balls in your pocket. Put the cups upside down on the table one by one, with the hidden ball in the middle one.

Ready to perform: Say that you have an invisible ball in your pocket. Put your hand in the pocket and take a ball, hiding it between the little and ring fingers. Take your hand out of your pocket, closed in a fist. Pretend to hold an invisible ball between your thumb and index finger. Throw the invisible ball over the middle cup. With your right hand, lift the cup up and

the audience will see that the ball is now visible. Take the ball with your left hand leaving the cup in your right hand (at the same time the left hand touches the table, open your fingers dropping the ball and put the cup in the right hand on top). Place the ball in your left hand on top of the middle cup. Say that you have got another invisible ball. Put your hand in your pocket and take the invisible ball out like before (with the second ball from the pocket hidden between your fingers). Throw the invisible ball over the right cup, lift it up and...there is nothing. Place the cup back on the table, leaving the hidden ball from your hand underneath it. Lift the middle cup and another ball shows up. Take the ball and put it on top of the right cup. Say that you have got another invisible ball. Put your hand in your pocket and take it out, but this time, without any ball hidden in it. Throw the ball over the left cup, lift it up and...nothing!

NL 3 - BEKERS EN BALLEN – ONZICHTBARE BALLEN

Plaats de drie bekertjes boven op elkaar met een verborgen bal in de middelste beker en twee ballen in je broekzak. Plaats de bekertjes, omgedraaid, één voor één op de tafel, met de bal onder de middelste beker. Zeg dat je een onzichtbare bal in je broekzak hebt zitten. Ga met je linkerhand in je zak en verberg één bal tussen de pink en ringvinger. Haal de hand in een vuist

ES 4 - CUBILETES Y BOLAS – MANO MÁGICA

Pon los tres cubiletes juntos con la bola escondida en el del medio y otras tres bolas sobre la mesa. Pasa el cubilete de abajo hacia arriba, de manera que la bola este ahora en el cubilete de abajo. Pide a un espectador que extienda la mano con la palma hacia arriba. Una a una, pon dos de las bolas en su mano y coloca encima de las bolas el cubilete de abajo, boca abajo, después el del medio encima de éste y el último otra vez encima. Coge la tercera bola y ponla en tu bolsillo. Di las palabras mágicas "HANKY PANKY", levanta los cubiletes y los espectadores verán que la bola ha viajado a la mano del espectador.

GB 4 - CUPS AND BALLS - MAGIC HAND

Put the three cups together with a hidden ball in the middle one and three balls on the table. Pass the cup from the bottom to the top, so the ball will now be in the cup on the bottom. Ask a spectator to extend his hand, palm up. One by one put two of the balls in his hand and place the bottom cup upside down over the balls, then the middle one on top of it and the last one on top of the middle one. Take the third ball and put it in your pocket. Say the magic words, "HANKY PANKY", lift the cups and the audience will see that the ball has travelled into the hand of the spectator.

NL 4 - BEKERS EN BALLEN – MAGISCHE HAND

Plaats de bekertjes boven op elkaar met een verborgen bal in de middelste beker en de drie ballen op de tafel. Verplaats de onderste beker naar boven

ES 5 - CUBILETES Y BOLAS – BOLSILLO MÁGICO

Coloca sobre la mesa los tres cubiletes en fila boca abajo, esconde la bola en el cubilete del medio. Coge otra bola, levanta el cubilete del medio ligeramente hacia atrás (cuidado que los espectadores no vean la bola escondida en él) y coloca esta bola dentro. Di ahora "Uno". Coge otra bola y ponla dentro del cubilete a la vez que dices "Dos". Pon la tercera bola en tu bolsillo, coloca los cubiletes derecho e izquierdo encima del cubilete del medio, haz como si estuvieras pasando algo del bolsillo a los cubiletes, levanta ahora los tres cubiletes juntos y la vez y el público verá que la bola ha viajado desde el bolsillo y ha aparecido junto con las otras bolas en la mesa.

GB 5 - CUPS AND BALLS - MAGIC POCKET

Place the three cups in a line upside down on the table with a hidden ball in the middle cup. Take another ball and slightly lift the middle cup at the back (be careful that the audience does not see the hidden ball) and place the ball inside. Say: "One". Take another ball and put it into the cup in the same way saying: "Two". Put the third ball in your pocket. Place the left and right cups on top of the middle one, pretend to pass something from your pocket to the cups. Lift the three cups up together and the audience will see the ball has travelled from your pocket and appeared with the other balls on the table.

NL 5 - BEKERS EN BALLEN – MAGISCHE BROEKZAK

Plaats de bekertjes, omgedraaid, in één lijn op de tafel, met onder de middelste

ES 6 - CUBILETES Y BOLAS – GRAN FINAL

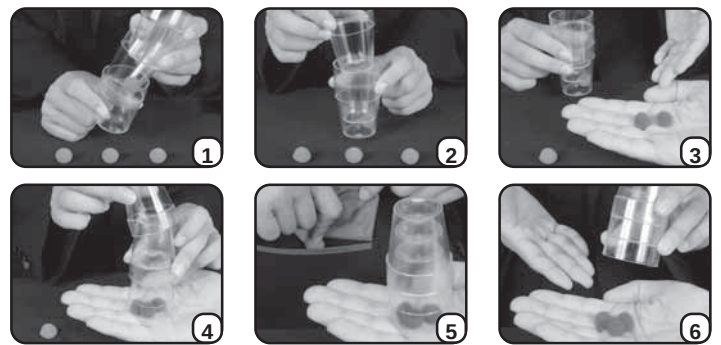
Coloca una bola de algodón en tu bolsillo derecho. Para hacer este truco tienes que ejecutar muy bien el truco anterior "cubiletes y bolas – Mano Mágica". En el momento que vayas a poner la tercera bola de algodón en tu bolsillo (con la mano derecha), saca de nuevo la bola pero con cuidado de que nadie lo vea. Levanta los cubiletes de la mano del espectador con tu mano izquierda. Aprovecha la sorpresa de los espectadores para pasarte los tres cubiletes juntos boca abajo de la mano izquierda a la derecha y déjalos sobre la mesa, a la vez dejas la bola escondida justo debajo de ellos. Dale un golpe a los cubiletes diciendo las palabras mágicas "HANKY PANKY", levanta los tres cubiletes juntos y muestra la bola.

GB 6 - CUPS AND BALLS - GRANDE FINALE

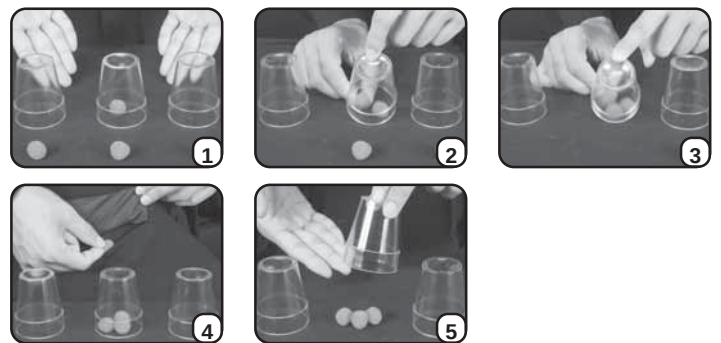
Place a cotton ball in your right pocket. To do this trick you have to manage and perform the previous trick 'Cups and Balls – Magic Hand' really well. At the moment that you put the third ball in your pocket (right hand), take the ball back out, but be careful no one sees it. Lift the cups from the spectator's hand with your left hand. Take advantage of the audience's surprise, to pass the three cups together upside down from your left hand to your right hand and leave them on the table, at the same time leaving the hidden ball under them. Tap on the cups, say the magic words: "HANKY PANKY" and lift up all three cups together, showing the ball.

uit je zak en doe net alsof je een onzichtbare bal vast hebt tussen duim en wijsvinger. Gooi de onzichtbare bal in de richting van de middelste beker en til de beker met je rechterhand op. Het publiek ziet dat er een bal is verschenen. Neem deze bal met je linkerhand weg terwijl je de beker vasthoudt in de rechterhand. Op hetzelfde moment dat je de bal van de tafel pakt, open je je vingers en laat je de verborgen bal los, terwijl je direct de beker in de rechterhand er bovenop plaatst. Plaats de met je linkerhand weggenomen bal bovenop de middelste beker. Zeg dat je nog een onzichtbare bal in je broekzak hebt. Stop je hand in de zak en herhaal dezelfde handelingen (met opnieuw een bal verborgen tussen pink en ringvinger). Gooi de onzichtbare bal in de richting van de rechterbeker. Til hem op en laat zien dat er niets is aangekomen. Je raakt met je linkerhand de plek aan waar de bal helaas niet is aangekomen, laat de verborgen bal los en plaats de beker over deze bal. Til de middelste beker op en laat zien dat de bal daar is aangekomen. Plaats deze bal bovenop de rechter beker. Zeg dat je nog een onzichtbare bal in je zak hebt zitten. Steek je hand in je zak, en haal hem er weer uit zonder een verborgen bal. Gooi de onzichtbare bal in de richting van de linker beker, til deze op en er is niets. Til dan de rechter beker op en daar is de derde bal in terechtgekomen.

zodat de bal zich nu in de onderste beker bevindt. Vraag een toeschouwer zijn hand uit te steken met de palm naar boven gericht. Plaats, één voor één, twee van de ballen in zijn hand en plaats de onderste beker daar omgedraaid bovenop. Daarbovenop plaats je de middelste beker en daar weer boven op de laatste beker. Pak de derde bal en stop die in je zak. Met de magische woorden: "Hanky Panky", til je de bekertjes op en de bal zit in de hand van de toeschouwer.

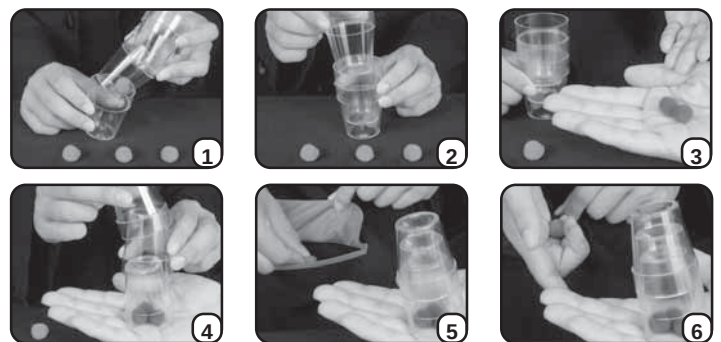


beker een verborgen bal. Pak een andere bal, til de middelste beker aan de achterkant voorzichtig iets op (zorg dat het publiek de verborgen bal niet ziet) en plaats de bal onder de beker. Zeg: "één". Neem nog een bal en plaats deze ook onder de middelste beker op dezelfde wijze, terwijl je zegt: "twee". Stop de derde bal in je broekzak. Plaats de rechter en linker beker boven op de middelste beker en doe alsof je een onzichtbare bal transporteert van je broekzak naar de middelste beker. Til de drie bekertjes gezamenlijk op en het publiek ziet dat de bal van je broekzak naar de beker is gereisd.

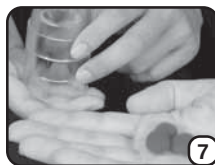


NL 6 - BEKERS EN BALLEN – GROTE FINALE

Stop een bal in je rechter broekzak. Om deze truc goed uit te kunnen voeren moet je de vorige truc, 'bekertjes en ballen – magische hand' heel goed onder de knie hebben. Op het moment dat je de derde bal in je zak steekt (rechterhand) laat je deze niet achter maar neemt de bal stiekem, verstopt in je hand, mee terug. Wees voorzichtig dat niemand dit ziet. Til de



bekers van de toeschouwers hand op met je linkerhand. Maak gebruik van de verrassing die dit bij het publiek teweegbrengt, neem de omgedraaide bekers over van je linker naar je rechterhand en plaats ze op de tafel terwijl je de verborgen bal onder de bekers achterlaat. Klop op de bekers, zeg de magische woorden: "Hanky Panky", til de bekers samen op en laat de bal zien.



ES 7 - EL NUDO SE DESINTEGRA

El mago muestra al público un tubo vacío, después hace un nudo no muy apretado en un extremo de la cuerda, mientras sujeta la cuerda por uno de sus extremos va introduciéndola dentro del tubo que tiene sujeto con la otra mano. Justo después saca la cuerda del tubo tirando de ella hacia arriba y el nudo ha desaparecido. El secreto es muy sencillo en uno de los lados del tubo hay un agujero (que el público no ve) cuando el mago coge el tubo, coloca mirando hacia él el lado donde está el agujero, pone su dedo índice o anular dentro del agujero, ahora mientras la cuerda descende por el tubo, el mago coloca su dedo dentro del nudo al sacar la cuerda del tubo el dedo tira de ella, provocando que se deshaga el nudo.

GB 7 - KNOT DISINTEGRATION

The magician shows the audience an empty tube. Then he ties a loose knot in a piece of rope and while holding the rope by one end, he lowers it into the tube which he is holding with his other hand. He then lifts the rope back out of the tube and the knot has disappeared! The secret is simple on one side of the tube is a hole (which is kept hidden from the audience) when the magician picks up the tube, he keeps the side with the hole towards him. He places either his index finger or middle finger into the hole. When the rope is lowered into the tube the magician places his finger into the loose knot and when he lifts the rope out of the tube his finger is pulling the rope which causes the knot to untie.

NL 7 - UIT DE KNOOP

De goochelaar toont het publiek een lege buis, dan maakt hij een losse

knoop in een stukje touw en houdt het aan een uiteinde vast en begeleidt deze in de buis, die hij met zijn andere hand vasthoudt. Dan tilt hij het touw weer uit de buis en de knoop is verdwenen! Het geheim is eenvoudig: aan één kant van de buis zit een opening (verstopt voor het publiek). Als de goochelaar de buis oppakt, houdt hij de kant met het gat naar zichzelf gericht. Hij plaatst of zijn wijsvinger of middelvinger op het gat. Als het touw in de buis wordt gestopt, plaatst de goochelaar zijn vinger in de losse knoop en als hij het touw uit de buis tilt, drukt zijn vinger tegen het touw waardoor de knoop loslaat.



ES 8 - LA SEDA APARECE

Este es un truco muy bonito de aparición con seda, tal y como lo usaban los magos de Oriente. Dobra un pañuelo de seda y escóndelo en el compartimento secreto, di las palabras: HANKY PANKY y con mucha claridad con las yemas de los dedos sacarás un pañuelo de seda de la caja.

GB 8 - SILK'S APPEARANCE

This is a beautiful appearance of silks, as used in the old days by the Oriental Magicians. Fold a silk, place it under the secret flap, say the words: "HANKY PANKY", and very clearly, with the fingertips, take the silk out of the box.

NL 8 - EEN ZIJDEN DOEKJE VERSCHIJNT

Dit is een prachtige verschijning van een zijden doekje zoals die in vroegere tijden werd gebruikt door de goochelaars uit het verre oosten. Vouw het doekje, verstopt het achter de geheime flap, spreek de magische woorden "Hanky Panky" en haal het doekje uit het doosje.



ES 9 - LA TORMENTA CHINA

Corta un papel seda en cuadrados pequeños y ponlos dentro del compartimento secreto. Muestra que el tubo está "vacío" y pásalo de la mano izquierda a la derecha, dejando la apertura sin obstáculos. Inclina y agita el tubo levemente y los cuadrados de papel caerán como si fueran nieve mágica.

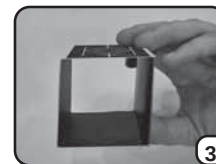
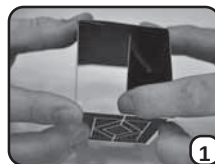
GB 9 - CHINESE STORM

Cut small squares out of paper and put them into the secret compartment. Show the "empty" tube and pass it from your left to your right hand, leaving the opening free. Tilt and shake the tube slightly and the paper squares will fall out, creating magic snow.

NL 9 - CHINESE STORM

Knip of snij kleine vierkantjes uit zijdevloei en stop ze in het geheime compartiment. Laat de koker 'leeg' zien en verwissel de koker van de linker naar je rechterhand, de opening vrijlatend. Houd de koker een beetje

schuin en schud er licht mee. De papieren confetti zal er uitvallen, magische sneeuw creërend.



ES 10 - EL CUBILETE DEL DINERO - LAS MONEDAS SALTARINAS - TRUCO BÁSICO

Estos cubiletes mágicos permiten que hagas trucos inusuales y rutinas de difícil comprensión, donde las monedas de manera invisible viajan de una en una, de un cubilete a otro. Si inspeccionas estos cubiletes mágicos y especiales, encontrarás escondida en su interior una especie de cresta elevada que va hasta la mitad en el fondo del cubilete. También hay un reborde imperceptible por fuera de cada cubilete que va hacia arriba y que indica en qué lado se encuentra la cresta. Deja caer una moneda dentro de un cubilete (una no muy grande para que se quede atrapada bajo la cresta) Coge el cubilete con el reborde bajo tu pulgar. Si inclinas un poco el cubilete hacia fuera la moneda caerá de forma natural y si lo inclinas hacia a ti, la moneda quedará atrapada en la cresta. Para realizar este truco necesitas dos monedas y dos cubiletes. De antemano, y en secreto, coloca una moneda dentro de uno de los cubiletes, ahora coloca la segunda moneda en el otro cubilete, ahora levántalo e inclínalo hacia a ti, la moneda se quedará atrapada, mientras a la vez coge el otro cubilete e inclínalo hacia el público. En esta posición la moneda se quedará libre y parecerá que ha pasado de un cubilete a otro. Este es el principio que hace que las monedas aparezcan o desaparezcan.

GB 10 - THE MONEY CUP - JUMPING COINS - BASIC TRICK

The magical cups allow you to perform an unusual and mystifying routine, where coins travel invisible, one by one, from cup to cup. When inspecting the special magic cups, you will find a hidden raised ridge running halfway around the inside at the bottom of each cup. There is also a subtle seam running up the outside of each cup indicating which side the ridge is facing. Drop a coin (one that is small enough to trap itself under the ridge) into one of the cups. Pick up the cup with the seam under your thumb. If you tilt the cup away from you the coin will naturally fall out and if you tilt it towards you the coin stays trapped in the ridge. To perform this trick you need the two cups and two coins. Beforehand, secretly place one coin inside one of the cups. Now you place the second coin inside the other cup, you pick it up and tilt it towards you. The coin will get trapped, while at the same time you pick up the other cup and tilt it towards the audience. In this position it will release the coin giving the illusion that the coin has passed over from one cup to the other. This principle makes coins either vanish or appear!

NL 10 - DE GELDBEKER - SPRINGENDE MUNTEN - DE BASISTRUC
Met deze magische bekertjes kun je een heel bijzondere en mysterieuze routine uitvoeren waar munten onzichtbaar verplaatsen van beker

naar beker. Als je de speciale bekertjes goed onderzoekt zie je dat er een gleufachtig randje loopt aan de onderkant, binnen in elk bekertje. Er loopt ook een klein, bijna onzichtbaar naadje langs de buitenkant van de bekertjes om aan te geven aan welke kant de binnenste rand zich bevindt. Gooi nu een munt (één die klein genoeg is om in de binnenste rand te passen) in één van de bekertjes. Pak de beker beet met de naad onder je duim. Als je de beker een klein beetje schuin van je af omdraait dan valt de munt er weer uit. Maar als je de beker schuin naar je toe omdraait (niet te ver) dan blijft de munt vastzitten in de rand binnen in de beker. Om deze truc te doen heb je de twee speciale bekertjes nodig en twee munten. Van tevoren stop je stiekem één munt in een beker. Nu plaats je de andere munt in het tweede bekertje, je draait deze schuin naar jezelf gericht om, de munt blijft vastzitten, terwijl je op hetzelfde moment de andere beker oppakt en het in de richting van het publiek schuin naar beneden houdt. In deze positie zal de munt er uit vallen en de illusie wekken dat de munt is overgesprongen van de ene naar de andere beker. Met dit principe laat je munten verdwijnen en verschijnen!



ES 11 - EL CUBILETE DEL DINERO – EL DINERO VIAJA

Utiliza los mismos cubiletes y movimientos tal y como se ha descrito en el truco "El cubilete del dinero- las monedas saltarinas", utiliza seis monedas pero el público sólo es consciente de que usas cinco. Prepáralo, pon una moneda en uno de los cubiletes antes de comenzar. Los espectadores ven solo como dejas caer 5 monedas en el cubilete y nunca sabrán de la sexta moneda. Una moneda queda atrapada bajo la cresta y luego tira 4 monedas en la mesa. Una moneda ha desaparecido!, ahora ya puedes inclinar el otro cubilete, dejando atrapada la moneda bajo la cresta sin que nada caiga fuera, luego pon el cubilete en la mesa, chasquea los dedos y levanta de nuevo el cubilete, esta vez dejando liberada la moneda atrapada, vuélcalo sobre la mesa. Ahora la moneda ha desaparecido y reaparecido por arte de magia en el otro cubilete.

CONSEJO: utiliza monedas del mismo color y valor para realizar este truco, por ejemplo 1 céntimo.

GB 11 - THE MONEY CUP - MONEY TRAVELS

Using the same cups and handlings as described in 'the money cup - jumping coins' trick, you use six coins while your audience is only aware of five. Prepare the trick by putting a coin into one of the cups before you start. When performing the trick you only drop five coins into the cups, so the audience is not aware you have actually six coins. You trap one coin under the ridge and then tip out four coins onto the table. One coin has disappeared! You can now tip the other cup, trapping the coin under the ridge while nothing falls out. Then you put the cup on the table, click your fingers and pick the cup up again this time un-trapping the coin by tipping it on the table. The coin has magically disappeared and then reappeared in the other cup! N.B. You should use coins of the same colour and value when performing this trick. E.g. 1 Cent. réapparé dans un autre gobelet!

N.B. Pour réaliser ce tour, pense à utiliser des pièces de même couleur et de même valeur. Prends par exemple des pièces de 1 centime.

NL 11 - DE GELD BEKER – REIZEND GELD

Maak gebruik van dezelfde bekertjes en handelingen zoals beschreven in 'de geldbeker – springende munten' truc, ook gebruik je zes munten terwijl het publiek zich van slechts vijf munten bewust is. Je bereid de truc voor door één munt al in de beker te verbergen voordat je begint. Het publiek ziet dat je vijf munten in het bekertje laat vallen en weet niet dat je zes munten gebruikt. Als je nu het bekertje met de vijf munten richting jezelf voorzichtig omdraait dan vallen er vier munten uit op de tafel en blijft er één steken in de rand. Een munt is er verdwenen! Als je nu de tweede beker naar het publiek gericht omdraait, valt de munt op de tafel en lijkt het alsof er één op magische wijze is gereisd naar het andere bekertje. Het beste kun je kleine muntjes gebruiken zoals bv. Een 1 cent muntstukje.



ES 12 - EL CUBILETE DEL DINERO - LA MONEDA QUE ATRAVIESA

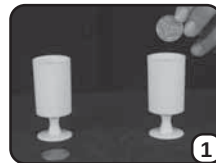
Para realizar el truco, pon sobre la mesa los dos cubiletes con los rebordes por fuera mirando hacia ti. Antes de comenzar pon una moneda pequeña dentro del cubilete de la izquierda. Cuando des la vuelta a los cubiletes asegúrate de inclinarlos hacia ti con el pulgar sobre la costura, de manera que la moneda continúe escondida en la cresta interior que va hasta la mitad del fondo del cubilete. Ahora colócalos sobre la mesa de nuevo y coge el cubilete de la izquierda como hiciste antes, pon el otro cubilete boca abajo sobre el cubilete de la izquierda y tira dentro del cubilete que está encima una segunda moneda idéntica. Ahora quedará la moneda caída en el cubilete de abajo. Dale la vuelta a ambos cubiletes a la vez y mirando hacia ti, y repite el truco una y otra vez, tantas veces como quieras.

GB 12 - THE MONEY CUP - THE COIN GOES THROUGH THE CUP

You start with the two cups on the table with the soft seams on the outside of the cups towards you. Beforehand, you put one small coin inside the cup on the left. When you turn the cups be sure you tilt them towards you and with your thumb on the seam, so the coin remains in the hidden ridge running halfway around the inside at the bottom of the cup. Place them on the table again and grab the left cup like you did before. Now place the other cup upside down on the left cup and throw a second identical coin inside the top cup. Therefore the coin in the bottom cup falls out. Turn both cups together towards you and repeat the trick again and again, as many times as you want...

NL 12 - DE GELDBEKER – DE MUNT GAAT DOOR DE BEKER

Je plaatst twee bekertjes op de tafel met de naden naar je toe gericht. Van tevoren verberg je één munt in het bekertje links. Pak het linker bekertje op en draai deze naar je toe. Plaats nu het rechter bekertje boven op het gedraaide linker bekertje en gooi een gelijksoortig muntje in het bovenste bekertje. Dit maakt dat de munt uit het onderste bekertje valt. Draai beide bekertjes richting jezelf tegelijk om en herhaal de truc zo vaak je wilt.

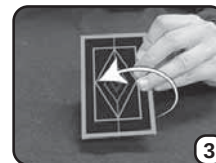
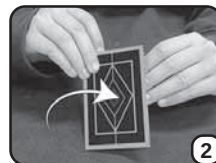
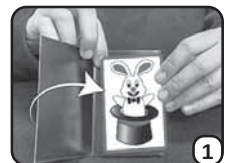


ES 13 - LAS CARTAS DEL "CONEJO" SE CAMBIAN

El mago hace desaparecer una carta y luego hace que vuelva a aparecer. Coloca la carta con el "sombrero vacío" dentro del libro mágico y haz que desaparezca de la manera que ya conoces. Luego coloca en el otro lado "la carta del conejo dentro del sombrero" mirando a los espectadores. Ahora cierra el libro y sin que te vean dale un giro de 180°. Cuando vuelvas a abrir el libro verán como el conejo ha reaparecido.

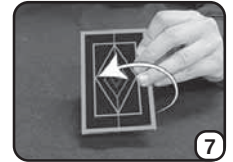
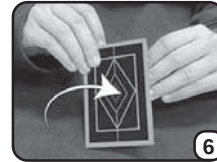
GB 13 - THE 'RABBIT' CARD TRANSPOSITION

The magician makes a card disappear and then makes it appear again. Place the card with the "empty hat" in the magic book and make it disappear in the familiar way. Then place in the other side the 'rabbit card into the hat', facing the audience. Now close the booklet and secretly turn it 180 degrees. When you open the book again they will see how the rabbit has reappeared.



NL 13 - TRANSPOSITIE VAN KONIJNENKAART

Eerst laat je een kaart verdwijnen en dan weer verschijnen. Het geheim is om de kaart met "lege hoed" in het magische boek te plaatsen en hem op de bekende manier te laten verdwijnen. Plaats vervolgens de kaart met "konijn in hoed" op de lege plaats, met de voorzijde van de kaart in de richting van het publiek. Sluit het boek en draai hem 180 graden. Wanneer je het boek nu openslaat zal het publiek zien dat een "konijn in hoed" kaart is veranderd in de "lege hoed" kaart.



ES 14 - LA DESAPARICIÓN DE LA CARTA

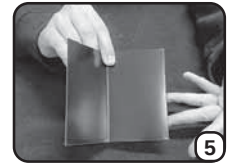
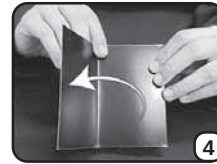
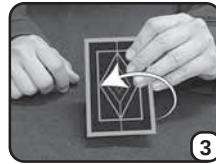
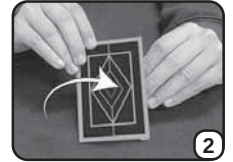
Los magos hacen desaparecer cartas. Coloca una carta en tu libro Hanky Panky. Ciérralo y di las palabras mágicas. Abre el libro (pero esta vez desde el otro lado) y muestra al público que la carta se ha desvanecido.

GB 14 - RABBIT CARD DISAPPERANCE

The Magician makes a card disappear! Place a card in your Hanky Panky book. Close the book and say the magic words. Open the book (but this time from the other side) and show that the playing card has vanished.

NL 14 - KAART VERDWIJNING

De goochelaar laat een kaart verdwijnen! Plaats een kaart in je Hanky Panky boek. Sluit het boek en zeg een paar magische woorden. Open het boek (nu van de andere zijde) en laat zien dat de kaart is verdwenen.



ES 15 - CARTAS COMPUTADORA

Pide a un espectador que en secreto escriba un número entre el 1 y el 60. Muéstrale ahora las seis cartas de ordenador de tu caja de magia. Enséñaselas de una en una, pregúntale en cada ocasión, si puede ver su número en la carta mostrada. Una vez hecho esto, puedes decirle exactamente qué número había escrito. Para este truco antes de nada, has de estudiar y recordar el primer número de cada carta. Esto es fácil porque la primera carta comienza con el número 1, cuando la dupliques sale el 2, que es el número de la segunda carta. Duplica el número 2 y te da 4, que es el número de la tercera carta...y así sigue. La cuarta carta tendrá como número el 8, la quinta el 16 y la sexta el 32 como primer número. Ahora cada vez que el espectador encuentre su número en la carta, se lo muestras, recuerda el primer número de esa carta en particular. Si sumas todos los primeros números de las cartas obtendrás el número secreto que el espectador ha escrito.

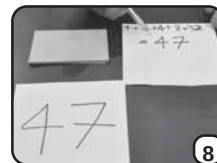
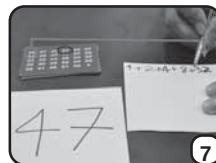
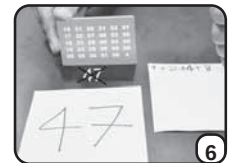
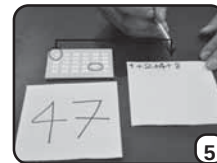
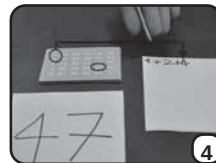
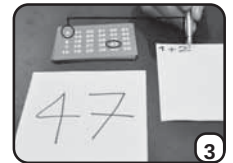
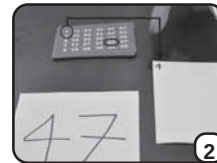
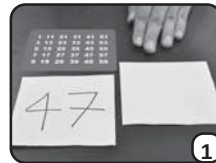
GB 15 - COMPUTER CARDS

You ask a spectator to secretly write down a number between 1 and 60. You show him the six computer cards you will find in your magic set. Show him the cards one by one, asking him each time if he can spot his number on the card you show him. After this is done you can tell him exactly what number he has written down. For this trick you have to study and remember before the performance, the first number on each card. This is easy because the first card starts with number 1, when doubled up you get 2, which is the number of the second card. Double the number 2 and you get the number 4, which is the number of the third card. And so on. The fourth card has number 8, the fifth card number 16 and the sixth card number 32 as a first number. Now every time the spectator spots his number on the card you show him, you remember the first number of that particular card. If you add up all the first numbers of the cards you will get to the secret number he has written down!

NL 15 - COMPUTER KAARTEN

Je vraagt een toeschouwer, zonder dat jij het mag zien, een getal op te schrijven tussen 1 en 60. Je laat hem de zes computer kaarten, die je in

je magische set vindt, één voor één zien. Iedere keer vraag je hem of zijn nummer op het getoonde kaartje staat. Daarna kun je nauwkeurig vertellen welk nummer hij heeft opgeschreven. Voor deze truc moet je alle eerste nummers op de kaartjes uit je hoofd leren. Dit is niet zo moeilijk want het eerste nummer begint met een 1, het dubbele hiervan is 2, het nummer van het tweede kaartje. Verdubbel de 2 en je krijgt 4, het nummer van kaartje drie, enzovoorts. Het vierde kaartje heeft nummer 8, het vijfde kaartje 16 en het zesde kaartje heeft 32 als eerste getal. Iedere keer dat de toeschouwer zijn getal op een kaart herkent, onthoud je hiervan het eerste nummer. Als je alle getallen van deze kaartjes optelt dan kom je uit op het nummer dat de toeschouwer heeft opgeschreven.



ES 16 - EL MOVIMIENTO DE LA ESPÁTULA

Tienes que aprender este movimiento para poder realizar cualquiera de los numerosos trucos donde se usan las espátulas. Es bastante sencillo pero se necesita un poco de práctica para dominarlo. Movimiento básico: Sujeta la espátula entre el pulgar y el índice tal y como se muestra. Ahora gira la muñeca para mostrar el otro lado de la espátula. Repite este movimiento hasta que te acostumbres a esa acción y muestres ambos lados de la espátula. Para el movimiento-espátula, haz el mismo movimiento pero "SIMULTANEAMENTE" da medio giro a la empuñadura de la espátula con las yemas de tus dedos. El público verá el mismo lado dos veces, pero creerán que han visto ambos lados.

GB 16 - PADDLE MOVEMENT

This movement has to be learned in order to perform any of the numerous tricks using paddles. It's pretty simple, but it needs a bit of practise to master it. Basic movement: Hold the paddle between your thumb and index finger as shown. Now turn your wrist to show the other side of the paddle. Repeat this movement so you get used to the action of showing both sides of the paddle. For the paddle-move, make the same movement but "SIMULTANEOUSLY" rotate the paddle's handle half a turn with the tips of

your fingers. The audience will see the same side twice, but they will think, they have seen both sides.

NL 16 - 'PEDDEL' GREEP

Om de volgende trucs goed uit te kunnen voeren moet je de 'peddel greep' leren. Pak de peddel bij het handvat tussen duim en wijsvinger vast en laat de lege kant zien zonder de diamanten. Draai nu je pols, om de andere kant te laten zien van de peddel. Tijdens het draaien van de pols, draai je ook het handvat van de peddel tussen duim en wijsvinger een halve slag om, zodat na het draaien dezelfde kant van de peddel zichtbaar blijft. Als je deze 'greep' snel uitvoert lijkt het alsof je beide zijden laat zien, terwijl je eigenlijk twee keer dezelfde kant laat zien.



ES 17 - ESPÁTULA Y MONEDAS

Una espátula tiene dos elásticos alrededor y se muestra vacía por ambos lados. Ahora el mago coloca una moneda en un lado y por arte de magia aparece otra en el otro lado. El mago mueve su mano por encima de la primera moneda y de repente hay dos monedas en ambos lados. De antemano, pon dos elásticos alrededor de la espátula y coloca dos monedas en uno de sus lados. Primero muestra ambos lados vacíos utilizando el "movimiento de la espátula" tal y como se describe. Luego pon una moneda en el verdadero lado que está vacío y con el mismo "movimiento de la espátula" muestra "ambos lados", los espectadores verán una moneda en cada lado. Ahora mueve tu otra mano por encima de la espátula y bajo su cobertura le das en realidad la vuelta a la espátula, así los espectadores verán aparecer una segunda moneda. Muestra el otro lado donde todavía hay una sola moneda y de nuevo mueve tu mano por encima de la espátula y dale la vuelta otra vez. Una vez hayas hecho esto, muestra el otro lado otra vez con el "movimiento de la espátula" y ahora aparecerán dos monedas a cada lado.

GB 17 - PADDLE AND COINS

A paddle has two elastic bands around it and is shown empty on both sides. Now the magician puts a coin on one side and magically he produces another one on the other side. He moves his hand over the one coin and suddenly there are two coins on both sides... Before the performance you put two elastic bands around the paddle and you place two coins on one side of the paddle. First, show the audience both sides are empty by using

the 'Paddle Move' as described. Then put a coin on the side which is really empty and with the same 'Paddle Move' you show "both sides" and the audience will see a coin on each side. Now move your other hand over the paddle and under this cover you really turn the paddle, so the audience sees a second coin appear. Show the other side where there is still one coin and again move your hand over the paddle and turn it again. When you have done this, you show the other side again with the 'Paddle Move' and it appears there are two coins on either side...

NL 17 - PEDDELS EN MUNTEN

Een peddel met twee elastiekjes er omheen wordt leeg getoond aan beide kanten. Nu plaatst de goochelaar een geldstukje aan één kant van de peddel en hij produceert er nog één aan de ander kant. Hij beweegt zijn hand over één munt en er zijn er plotseling twee aan beide kanten. Van te voren plaats je twee elastiekjes om de peddel en je plaatst twee munten aan één zijde ervan. Je laat eerst de peddel aan beide kanten 'leeg' zien met de 'peddel' greep zoals die is beschreven. Dan stop je een muntje onder het elastiekje van de echte lege zijde en met dezelfde peddelgreep laat je een muntje zien aan beide zijden van de peddel. Beweeg nu je andere hand over de peddel en onder deze bedekking draai je de peddel een halve slag zodat het publiek de tweede munt kan zien verschijnen. Laat de andere kant echt zien waar men nog slechts één muntje kan ontdekken. Beweeg je hand weer over de peddel en draai het opnieuw een halve slag. Nu met dezelfde peddelgreep kun je laten zien dat er twee munten zijn verschenen aan beide zijden van de peddel.

ES 18 - LA ESPÁTULA MÁGICA

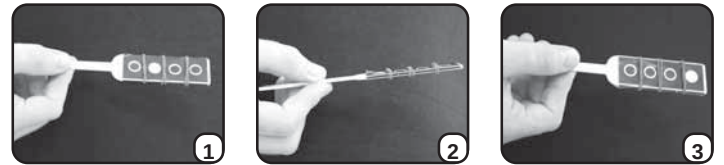
Coge la espátula de tu caja de magia y utilizando dos elásticos ata en ambos lados de ella los puntos de papel. Muestra la espátula a la altura de tu pecho, con el punto blanco hacia abajo. Dale la vuelta a la espátula, el punto está ahora en la segunda posición. Ahora realiza el movimiento de la espátula por entero y el punto parecerá que ha saltado a la posición superior. Repite el movimiento de la muñeca sin girar el mango y el punto parecerá que salta a la posición más superior.

GB 18 - THE MAGIC PADDLE

Take the paddle from your magic kit using the elastic bands and attach the dotted paper to the paddle on both sides. Show the paddle at your chest level, the white dot facing down. Turn the paddle. The dot is now in second position. Now perform the 'paddle' movement to the full and the dot will appear to have jumped to a higher position. Repeat the wrist movement without turning the handle and the dot will appear to have jumped to the highest position.

NL 18 - DE MAGISCHE PEDDEL

Neem de peddel uit je magische set en gebruik makende van het elastiekje plaats je het gestipte papier aan beide zijden op de peddel. Toon de peddel op borsthoogte met de witte stip naar beneden. Draai de peddel. Het stipje is nu in de tweede positie. Voer nu de 'peddel greep' uit en het lijkt alsof de stip naar een hogere positie is gesprongen. Herhaal de polsbeweging zonder het draaien van de steel en de stip lijkt naar de hoogste positie te zijn gesprongen.



ES 19 - LAS CARTAS CONFUSAS DE LOS CONEJOS

Para este truco vas a necesitar tres cartas, haz creer a los espectadores que sólo estás usando dos. Antes de comenzar el truco, coloca la carta normal del "conejo en el sombrero" en el bolsillo de tu chaqueta, procura que nadie vea que lo haces. Cuando estés preparado para la actuación utiliza la carta conejo en sombrero / sombrero sin conejo, ésta se conoce por carta de "doble cara". Ahora muestra el lado de la carta "con conejo" de la carta de doble cara y la tercera carta normal "sombrero sin conejo". Coloca estas dos cartas fuera de la vista de todos bien bajo la mesa o bien detrás de tu espalda, procura no dejarlas caer. Ahora en secreto dale la vuelta a la carta de doble cara para que se muestre la parte "sombrero sin conejo". Luego sácala y muestra este lado a los espectadores, ponla ahora en el bolsillo de tu chaqueta junto con la otra. Pregunta qué carta es y dónde se encuentra y el público quedará sorprendido al ver que están en diferentes sitios cuando te vean sacar la carta "sin conejo" de debajo de la mesa y la carta "con conejo" normal de tu bolsillo. Muestra ahora con libertad ambas cartas ya que son las dos normales.

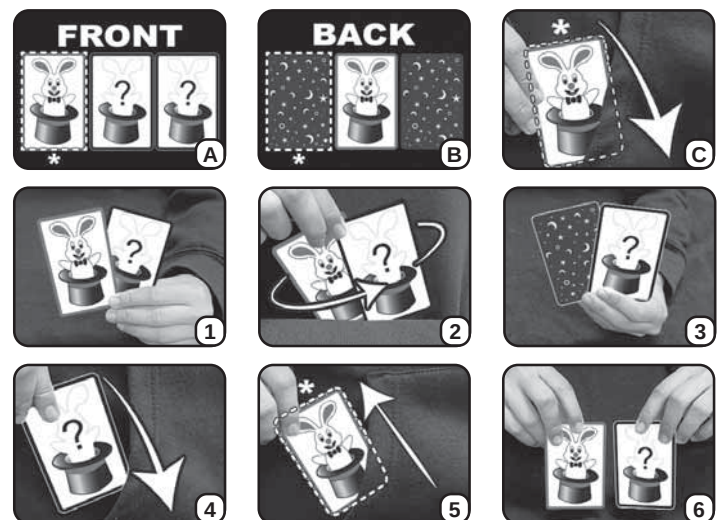
GB 19 - CONFUSING RABBIT CARDS

For this trick you use three cards but the audience believes you only use two. Place the normal 'rabbit in hat' card into your jacket pocket before the trick starts so no-one will know it is there. When you are ready to perform use the 'no rabbit in hat' / 'rabbit in hat' card. This one is known as a 'double face' card. Now you show the 'rabbit' side of the double face card and the third, normal 'no rabbit in hat' card. Place these two cards out of sight - under the table or behind your back, but do not let the cards drop. Turn secretly the double face card over so that the hat with 'no rabbit in hat' card shows, bring it out and show this side to the audience and put it into your pocket that has the other card in it. Ask which card is where and the audience will be surprised that they are in different places when you remove the 'no rabbit card' from under the table and the (normal) 'rabbit' card from your pocket. The two cards may now be shown quite freely as they are both normal.

NL 19 - VERWARRENDE KONIJNENKAARTEN

Voor deze truc gebruik je drie kaarten maar het publiek gelooft dat je er maar twee gebruikt. Plaats de normale "konijn in hoed" kaart in je jaszak,

voordat de truc begint zonder dat iemand dit merkt. Als je klaar bent om te gaan optreden gebruik je de "lege hoed" kaart/"konijn in hoed" kaart. Deze wordt de dubbele beeldkaart genoemd. Nu laat je de "konijnenkant" van de dubbele beeldkaart zien maar ook de derde "lege hoed" kaart zien. Plaats deze twee kaarten uit het zicht. Onder de tafel of achter je rug, laat ze niet vallen! Draai de dubbele beeldkaart om zodat de "lege hoed" kant zichtbaar is, pak de kaart en laat hem aan het publiek zien en stop hem in de jaszak met daarin de andere kaart. Vraag waar de kaarten zich bevinden. Het publiek zal verbaasd staan dat de kaarten van plaats zijn gewisseld als je de schoppen tien van onder de tafel vandaan haalt en de harten tien uit je jaszak. De kaarten kun je rustig uit handen geven, er is niets mee aan de hand.



ES 20 - LAS CARTAS CAMBIAN DE LUGAR

Coge la carta de doble cara y la carta con el doble dorso. Dale la vuelta a las cartas y colócalas rápidamente una contra la otra. El público creerá que las cartas son normales. Ahora esconde la carta sombrero sin conejo debajo de la mesa. El público creerá naturalmente que la carta del conejo es la carta que ha quedado sobre la mesa. Dale la vuelta a la carta que está debajo de la mesa y sácala, será la carta del conejo. Coloca las cartas otra vez como antes y muéstraselas al público.

GB 20 - THE RABBIT CARD CHANGE PLACE

Take the double faced card and the double backed card. Turn the cards over and place them quickly one against the other. The audience will think

the cards are normal. Now hide the hat no rabbit card under the table. The audience will think of course that the rabbit card has remained on the table. Turn over the card that is under the table and pull it out: it appeared to be the rabbit card. Place the cards again as before and show them.

NL 20 - DE KAARTEN VERWISSELEN VAN PLAATS

Gebruik hiervoor de dubbele beeldkaart en de dubbele rugkaart. Draai de kaarten om en plaats de één snel tegen de ander. Het publiek ziet twee normale kaarten. Verberg nu "lege hoed" kaart (dubbele beeldkaart) onder de tafel. Het publiek denkt nu natuurlijk dat de konijnenkaart nog op de tafel ligt. Draai de kaart onder de tafel om en haal hem te voorschijn, het is de "konijnenkaart". Leg de kaarten weer naast elkaar net als daarvoor en laat ze aan de toeschouwers zien.

ES 21 - LA CARTA MÁGICA

Has de decir que "esta es una carta mágica", "en un lado tiene un Diamante y en el otro cuatro diamantes, pero a veces un diamante se convierte mágicamente en tres diamantes y cuatro diamantes se convierten en seis diamantes". ¿Cómo? Verás todo en los dibujos. El truco está en como sujetes la carta. Has de aprender a cambiar las manos y a agarrar suavemente cuando das la vuelta a la carta. Aprende a hacer los movimientos de manera rápida y clara. Mi consejo es que lo hagas como "un truco rápido" para el público y luego retires la carta antes de que tengan oportunidad de examinarla.

GB 21 - THE MAGIC CARD

"This is a Magical Card" you say. "On one side it has one Diamond and on the other side four Diamonds, but sometimes one Diamond magically turns into three Diamonds and four Diamonds turn into six Diamonds". How? The pictures tell you everything. The trick depends on how you hold the card. Learn to change hands and grip smoothly as you turn the card over. Learn to do the moves neatly and quickly. My advice is to do the trick once as a 'quickie' for the audience and then put the card away before they get a chance to examine it.

NL 21 - DE MAGISCHE KAART

Vertel het publiek dat je een magische kaart hebt. Op de ene zijde heeft het

één ruit en aan de andere zijde vier ruiten, maar soms verandert één ruit op magische wijze in drie ruiten en vier ruiten veranderen in zes ruiten. Hoe gaat dat? De foto's vertellen je het allemaal. Deze truc slaagt alleen als je de kaart goed vasthoudt. Oefen de beweging en de greep zodat je deze gemakkelijk kunt uitvoeren. Leer om het netjes en snel te doen. Mijn advies is om de truc als een vingervlug handigheidje te vertonen en snel de kaart weer op te bergen zodat men geen kans krijgt om de kaart te onderzoeken.



ES 22 - DE MONEDA A BILLETE

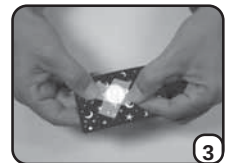
Coge la carta de doble reverso que hay en tu caja de magia. Pega un billete en uno de sus lados, es importante que nadie te vea hacerlo y luego pide al espectador que pegue una moneda en el otro lado. Cubre la carta entera con un pañuelo y haz que la carta aparezca con el lado del billete para adelante, el público creerá que la moneda se ha convertido en un billete. Este truco sólo resulta divertido si lo haces muy rápido.

GB 22 - FROM COIN TO BANKNOTE

Take the double-backed card from your set. Stick a banknote to one side of the card and then ask a spectator to stick a coin to the other side. Cover the whole card with a handkerchief and make the card appear with the banknote-side ahead. The audience believes that the coin has changed into a banknote. This trick will only be funny if you do it fast enough.

NL 22 - VAN MUNT NAAR BANKBIJLET

Neem de dubbel zwarte kaart uit je magische set. Plak het biljet aan de ene kant van de kaart en vraag iemand uit het publiek de munt aan de andere kant van de kaart te plakken. Bedek de hele kaart met een zakdoek en laat de kaart verschijnen met het biljet er bovenop. Het publiek denkt dat de munt veranderd is in een bankbiljet. De truc is alleen leuk, wanneer je hem erg snel uitvoert.



ES 23 - DEVALUACIÓN

Para este truco necesitas la carta de doble reverso de tu caja de magia. Antes de comenzar, fija a ella en uno de sus lados una moneda de poco valor. Ponle cinta adhesiva para sujetarla. Intenta ocultarles a los espectadores este lado cuando muestres la carta al público. En el otro lado de la carta fija también con cinta adhesiva, una moneda de valor intermedio. Cubre la carta con un pañuelo y una vez oculta, dale rápidamente la vuelta a la carta. ¡Esto sí que es una mala devaluación de moneda! ¿Cómo en tan poco tiempo el dinero pierde valor? Naturalmente, puedes hacer este truco sin pañuelo, dándole la vuelta rápidamente debajo de la mesa.

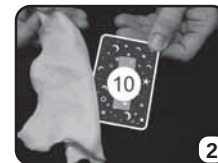
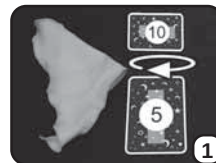
GB 23 - DEVALUATION

You need the double-backed card from your magic set. In preparation you tape a coin of low value to one side of the card. Keep this side of the card out of your spectator's sight, when you show them the card. On the other side of the card, you tape a coin of medium value. Cover the card with a handkerchief and under protection of the handkerchief you turn the card rapidly. That is a bad devaluation! In a very short time the money lost part of its value! Of course, you can do this trick without handkerchief, by turning the card rapidly under the table.

NL 23 - DEVALUATIE

Hiervoor heb je de dubbele rugkaart nodig. Van tevoren heb je er aan één

kant met plakband een munt van lage waarde opgeplakt. Deze kant hou je uit het zicht van de toeschouwers als je ze de kaart toont. Op de andere zijde van de kaart, plak je met plakband een munt van grotere waarde. Bedek de kaart met een zakdoek en onder bedekking van de zakdoek draai je snel de kaart. Dat is een flinke waardedaling. Zo snel verliest geld zijn waarde! Je kunt deze truc ook doen zonder zakdoek en draai je de kaart onder de tafel.



ES 24 - ALARGA EL TROZO DE PAPEL

En tu caja de magia encontrarás dos cartas en forma de plátano. Pregunta a un miembro del público que carta es más grande. El elegirá una, pero siempre se equivocará ya que ambas cartas son del mismo tamaño y forma. Esto se llama ilusión óptica.

GB 24 - STRETCHING A PIECE OF PAPER

In your magic set you will find two banana shaped cards. Ask a member of the audience which card is bigger. He will choose one, but he is always wrong since the cards are exactly the same shape and size. This is called an optical illusion...

NL 24 - STREKKEN VAN EEN STUK PAPIER

In je set vind je twee gekleurde kaarten in de vorm van een banaan. Vraag iemand uit het publiek welke van de twee groter is. Ze zullen er één kiezen maar hebben het altijd fout, omdat de kaarten precies dezelfde grootte hebben. Dit noemt men een optische illusie.



ES 25 - EL DISCO MÁGICO

En la caja encontrarás un disco decorado con segmentos blancos y negros. Con este disco puedes hacer desaparecer una moneda. Coge el disco en la mano y muestra a los espectadores que ambos lados están vacíos (coloca en secreto una moneda en la parte de detrás del disco y cúbrelo con los dos dedos, luego muestra ambos lados al público para que les parezcan ambos vacíos). Luego muestra el lado con los segmentos blancos y negros a los espectadores, haz un movimiento rotatorio con el disco. En el medio del disco hay un círculo negro que parece la moneda. Sigue rotando y mientras tanto deja la moneda (que estaba en la parte de detrás) que caiga en la palma de tu otra mano o déjala caer a la mesa.

GB 25 - MAGICAL DISC

In the box you will find a disc decorated in black and white segments. With this disc you can make a coin appear! Take the disc in your hand and show the audience that both sides are empty (Place a coin secretly at the back of the disc and cover it with two fingers. Then show both sides which appear to be empty to the audience). Show the side with the black and white segments to the audience, and make a rotating movement with the disc. In the middle of the disc a black circle will appear which looks like a coin. You keep rotating and in the mean time you let the coin (which you kept at the back), drop in the palm of your other hand or let it drop on the table.

NL 25 - DE MAGISCHE SCHIJF

In je magische set vind je een schijf die is versierd met zwarte en witte lijnen. Met deze schijf laat je geldstukken verschijnen! Neem de schijf in je hand en laat het publiek zien dat beide kanten leeg zijn (stiekem heb je een geldstuk verstopt achter de schijf, die je bedekt met twee vingers, zodat je de schijf kan draaien zonder dat men het geldstuk ontdekt, het lijkt alsof beide zijden van de schijf leeg zijn). Dan laat je de schijf zien aan het publiek met de zwart/witte lijnen aan de voorkant en je maakt een roterende beweging met de schijf. Door de schijf zo te bewegen, verschijnt er in het midden een ronde cirkel die lijkt op een geldstuk. Tijdens deze beweging laat je de munt achter de schijf in je hand of op de tafel vallen.



ES 26 - EL ELÁSTICO IRROMPIBLE

Un buen mago tiene que ser capaz de reparar las cosas cuando estas se rompen. Toma el elástico entre tus dedos, ténsalo y rómpelo. Entonces lo frotas y cuando soplas sobre él, por arte de magia está otra vez restaurado. ¿Cómo funciona? Dobra y gira el elástico de tal manera que parezca una cuerda, ténsalo sobre tus manos y asegúrate que los extremos están entre el pulgar y el índice. Entonces tira haciendo como que lo rompes. Lo frotas y parecerá que el elástico se ha restaurado.

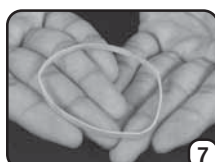
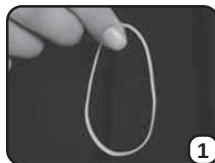
GB 26 - THE UNBREAKABLE ELASTIC

A good magician has to be able to repair broken things. Take an elastic band between your fingers, straighten it and break it. Then rub it and when you blow on it, it is restored again. How does this work? Double and twist the elastic band so it looks like one string, straighten it over your hands and hold both ends between your thumb and index finger. Pull it, so it looks like a complete elastic band. Finally let the ends loose, so it appears to break. You rub it and it seems as if you've restored the elastic band.

NL 26 - HET ONBREEKBARE ELASTIEK

Een goede goochelaar repareert alles wat breekt. Neem een elastiekje tussen de vingers, strek het en breek het. Dan wrijf je er even over en blaas je er op en het is weer hersteld. Hoe? Neem het elastiekje en draai het in elkaar zodat het één elastieken draad vormt. Strek het over je hand en houd beide uiteinden aan elkaar onder je duim en wijsvinger. Trek eraan zo dat het een echt rond elastiekje lijkt. Trek er een tweede keer aan en laat

dan de twee uiteinden los zodat het lijkt alsof het elastiekje breekt. Dan wrijf je het tussen de handen en het lijkt weer hersteld.



ES 27 - ELASTRUCCO UNO

Coloca un elástico en tu dedo índice. Coge el extremo que cuelga y estíralo alrededor del dedo corazón de la mano izquierda, luego ponlo de nuevo por encima del índice. Con el índice derecho y el pulgar agarra la yema del índice izquierdo y dobla el dedo corazón. Por muy apretado que puede que estés agarrando el dedo índice, el elástico penetrará visiblemente y colgara del otro dedo.

GB 27 - ELASTICKERY ONE

Place an elastic band on your index finger. Take the end hanging down and stretch it around the middle finger of your left hand, then put it back over the index finger. With your right index finger and thumb, hold the tip of your left index finger and bend your left middle finger. However tightly you may be holding your index finger, the elastic band will visibly penetrate it and hang from the other finger.

NL 27 - TRUC MET ELASTIEK 1

Plaats een elastiek om je wijsvinger. Pak het hangende uiteinde en strek het om je middelvinger van je linkerhand en plaats het dan weer over de wijsvinger. Met je rechter wijsvinger en duim hou je de top van je linker wijsvinger vast en buigt de middelvinger. Hoe goed je ook je wijsvinger vasthoudt, het elastiek zal het zichtbaar penetreren en aan je vinger blijven hangen.



ES 28 - HACIENDO DINERO

En tu caja de magia te encontrarás seis billetes, seis pedazos de papel blanco del mismo tamaño que los billetes y un billete especial con la parte de abajo blanca. Sujeta el billete especial doblado en la palma izquierda con el billete completo hacia arriba y la mitad del papel blanco pegado bajo el extremo de debajo de tu mano. Encima del billete completamente impreso coloca los otros billetes también impresos. Asegúrate de que se doblan alineados. Ahora dobla hacia arriba la mitad de debajo de los otros billetes impresos, incluyendo la parte de abajo blanca. Ahora estás sujetando un

billete blanco en la parte de arriba con medio paquete de billetes doblados debajo. Encima del billete blanco, añade otro billete blanco. Una vez más asegúrate de que los pliegues estén alineados. Ya estás listo para hacer el truco. Con las dos manos extiende los billetes blancos. Puedes darle la vuelta a las manos para mostrarlas blancas por ambos lados. Ten cuidado de ocultar los billetes doblados con la palma y los dedos de la mano izquierda. Pon los billetes juntos en la mano izquierda. Abiertamente dobla la mitad de arriba de los billetes blancos hacia abajo, hacia a ti. Muestra el paquete doblado de billetes blancos. Con los dedos de la mano

derecha mueve hacia dentro el centro de los billetes doblados y coge el paquete debajo de tus dedos y del pulgar y ahora estira tu mano derecha mostrando el billete de arriba. Ahora extiende los billetes y muestra que los papeles blancos se han convertido en billetes. Dando la vuelta a las manos muestras ambos lados de los billetes, una vez más ten cuidado de que no vean debajo de los dedos de la mano izquierda el paquete doblado de billetes blancos.

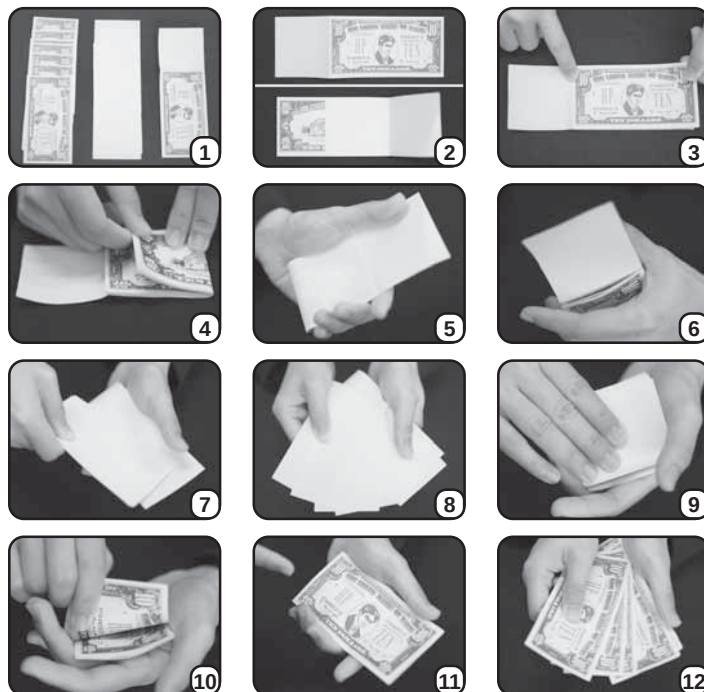
GB 28 - MAKING MONEY

In your magic set you find six banknotes, six pieces of white paper of the same size as the notes and a special note with a white bottom part. Hold the special note folded open on the left palm of your hand with the complete note up and half the white paper sticking out underneath the bottom edge of your hand. On top of the complete printed note place the other printed notes. Make sure that the folds are aligned. Now fold the lower half of all the printed notes upwards, including the white bottom part. Now you are holding a white note on top with underneath half a packet of folded banknotes. On top of the white note add the other white notes. Again make sure the creases are aligned. You are ready to perform. Spread the white notes with both hands. Turn over your hands to show the notes are white on both sides. Just be careful to conceal the folded notes with your palm and fingers of your left hand. Put the notes together in the left hand. Openly fold the top half of the white notes down towards yourself. Show the folded packet of white notes. With your right hand fingers you move inside the centre of the folded banknotes and grab the packet underneath with your fingers and thumb and stretch your right hand, showing the top banknote. Now you spread the notes to show that the white papers have turned to banknotes. By turning your hands you show both sides of the notes, again be careful they don't see the packet of folded white notes under the fingers of your left hand!

NL 28 - GELD MAKEN

In je magische set vind je zes bankbiljetten, zes witte papiertjes van dezelfde grootte als de bankbiljetten en een speciaal biljet met een witte onderkant. Houd het speciale bankbiljet opengevouwen in je linkerhandpalm met de afbeelding van het volledige biljet omhoog en met het witte gedeelte onderop, buiten je hand uitstekend. Bovenop het gedrukte bankbiljet plaats je de andere zes bankbiljetten. Wees er zeker van dat de vouwen met elkaar overeenstemmen. Vouw nu het onderste gedeelte van alle bankbiljetten naar boven, inclusief het witte gedeelte aan de onderkant. Nu houd je een wit papieren biljet bovenop, met onderop het pakketje van gevouwen bankbiljetten. Daarbovenop plaats je de rest van de witte biljetten. Wees opnieuw attent dat de vouwen gelijk lopen. Nu ben je klaar om te gaan

optreden. Spreid met beide handen de witte biljetten uit. Je kunt je handen draaien om te bewijzen dat de biljetten wit zijn aan beide kanten. Houd de echte biljetten goed verborgen in de palm en tussen de vingers van je linkerhand. Neem de biljetten in de linkerhand samen. Vouw zichtbaar de bovenste helft van de biljetten naar jezelf toe. Laat het gevouwen pakketje van witte biljetten zien. Je rechtervingers plaats je nu in het midden van het gevouwen pakketje en je pakt het pakketje aan de onderkant met je vingers en duim en je strekt je rechterhand, het bovenste biljet tonende. Nu spreid je de bankbiljetten om te laten zien dat de witte biljetten zijn omgetoverd naar bankbiljetten. Tijdens het draaien van je hand laat je de biljetten aan beide kanten zien, ook weer opmerkzaam zijnde dat het pakketje witte biljetten verborgen blijft onder de vingers van je linkerhand!



ES 29 - LOS BILLETES SALEN DE LA NADA

Para presentar este truco, debes llevar puesto un traje o un abrigo. Primero haz un montón con seis billetes, enróllalos tan apretados como puedas. Coloca ese rollo dentro del hueco de tu codo izquierdo. Después cubre los billetes con una parte de la tela del abrigo. Mantén el brazo doblado para que los billetes no se caigan. Con la mano izquierda agarra la manga derecha del abrigo por la parte del codo y así indudablemente la mano derecha se muestra vacía, haz el mismo movimiento con la manga izquierda del abrigo para mostrar que ambas manos están vacías pero cuando lo hagas sin que te vean roba los billetes del doblez del abrigo. Sujeta los billetes con la palma derecha. Ahora junta las manos y usa el pulgar y los demás dedos de ambas manos para desdoblar los billetes para que mágicamente empiecen a aparecer.

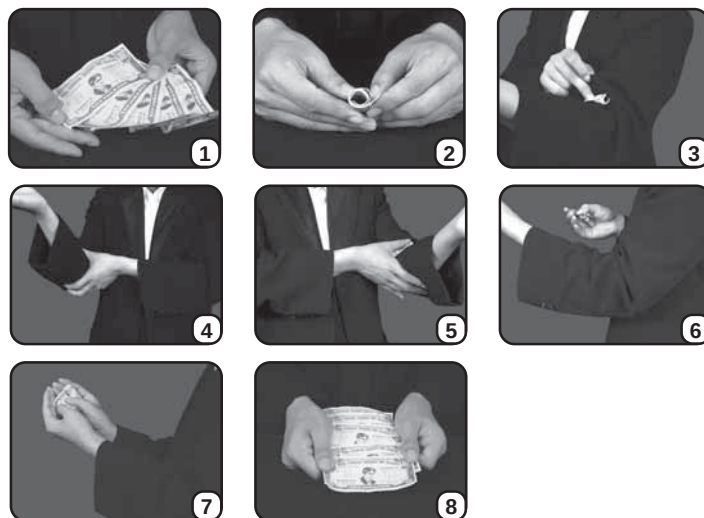
GB 29 - BILLS FROM NOWHERE

In order to present this trick properly you must wear a suit or a sports coat. First make a stack using six banknotes, roll them as tightly as you can. Place the roll into the crock of your left elbow. Then cover the bills with a portion of the coat's fabric. Keep your arm bent to hold the bills in place. With your left hand grasp your right coat sleeve at the elbow so your right hand is unmistakably empty. Repeat the movement with your left coat sleeve to show both hands are empty. During this move secretly steal the bills from the fold in your coat. Hold the bills in your right hand palm. Now bring both hands together and use the thumb and fingers of both hands to unroll the bills so they magically start to appear.

NL 29 - BANKBIJETTEN UIT HET NIETS

Om deze truc goed uit te kunnen voeren moet je een kostuum dragen of een sportjasje. Maak eerst een stapel van zes bankbiljetten en rol ze zo strak mogelijk op. Plaats ze in de holte van je linker elleboog. Bedek de

biljetten met de stof van de jas. Houd je arm gebogen zodat de biljetten op hun plaats blijven zitten. Met je linkerhand pak je de rechter mouw bij de elleboog om de rechterhand onmiskenbaar leeg te tonen. Maak dezelfde beweging met je linkermouw om je handen leeg te laten zien maar gedurende deze laatste beweging steek je stiekem de bankbiljetten uit de vouw in je mouw. Houd de biljetten in de palm van je hand. Breng beide handen tezamen en gebruikmakende van de duim en vingers van beide handen rol de biljetten uit zodat ze langzaam beginnen te verschijnen.



ES 30 - LA CAJA DE CLAVOS

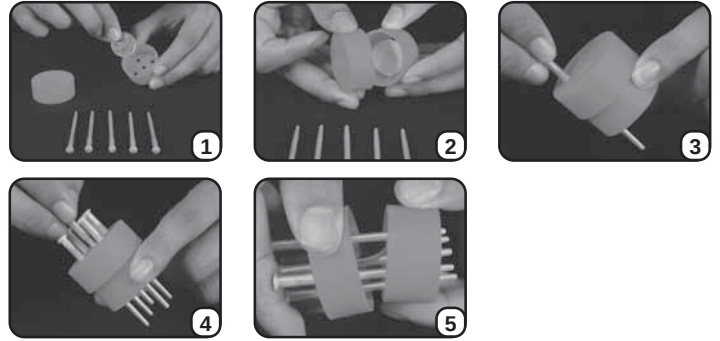
Atraviesa la caja redonda de clavos con los cinco clavos que encontrarás en tu caja de magia, hazlo de manera clara para que los espectadores lo vean. Muestra la parte de abajo con los clavos sobresaliendo, abre la caja de clavos y pide a alguien del público una moneda, ponla dentro de la caja y ciérrala con la tapa. Ahora, di que vas a atravesar la moneda con cinco clavos. Pon los cinco clavos uno a uno en los agujeros de la caja, comenzando por el de fuera (no por el del medio). Verán que todos los clavos atraviesan la moneda ya que la moneda se dio la vuelta con el primer clavo, dejando los otros agujeros libres para continuar atravesando.

GB 30 - THE NAIL BOX

Stick the five pins you will find in the set through the little round nail box, so your audience can see it clearly. Show the bottom with the pins sticking out. Now take the pins out, open the nail box and ask the audience for a coin. Put the coin in the box and close it with the lid. Say you will pass the 5 nails through the coin. Put the five nails one by one in the holes of the box starting with one on the outside (not the middle one!). You will see that all the pins go through the coin because the coin flips straight up at the first pin, leaving the other holes free.

NL 30 - HET SPELDEENDOOSJE

Steek de vijf plastic spelden die je in je magische set aantreft door het ronde spelden doosje op een manier dat het publiek het duidelijk kan zien. Toon de bodem waaruit de staafjes steken. Neem nu alle staafjes er uit, open het doosje en vraag een toeschouwer om een geldstuk. Stop de munt in het doosje en sluit het met het dekseltje. Zeg dat je vijf spelden door de munt gaat steken. Steek de spelden één voor één door de gaatjes, beginnende met één van de buitenste gaatjes (niet het middelste!). Je zult constateren dat alle staafjes er doorheen gaan omdat de munt bij het eerste staafje rechtop gaat staan zodat je met gemak alle staafjes er doorheen kunt steken.



ES 31 - EL ÚLTIMO

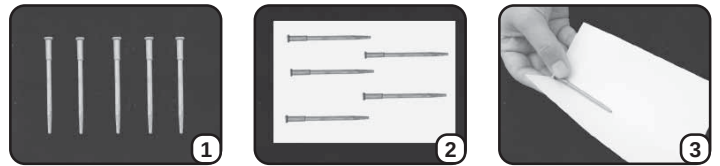
Pon cinco palillos encima de un pedacito de papel y pregúntale al público como se puede hacer para que cinco personas cojan cada una un palillo y todavía quede uno en el papel. Es muy fácil, cada persona coge uno y la quinta coge el palillo pinchado en el papel.

GB 31 - THE LAST ONE

Put five pins on a small piece of paper and ask the public how it is possible for five people to take a pin each and still leave one pin on the piece of paper. It's very easy, the last person that takes the fifth pin, also takes the piece of paper and therefore keeps the pin on the piece of paper.

NL 31 - DE LAATSTE PIN

Leg vijf pinnen op een stuk papier en vaag het publiek hoe het mogelijk is dat vijf mensen een pinnen wegnemen en er toch nog één op het papier achter blijft. Het is hartstikke gemakkelijk, de laatste persoon pakt de pin weg tezamen met het papier. Hij heeft het weggenomen maar bleef achter op het papier.



ES 32 - NUMEROS CON PALILLOS

Pon cuatro palillos tumbados en fila y reta a un miembro del público a que quite uno de ellos y que queden todavía cuatro. El secreto está en organizar los tres palillos que quedan, tal y como viene ilustrado.

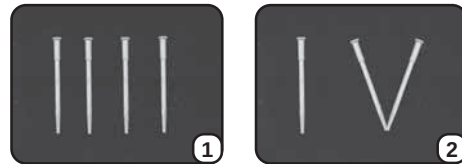
GB 32 - PIN NUMBERS

Lay four pins in a row and challenge a member of the audience to remove one pin, and still leave four. The secret is to arrange the remaining three pins as illustrated.

NL 32 - PIN NUMMERS

Leg vier pinnen in een rij en daag een toeschouwer uit met het verplaatsen

van één pin er toch vier over te houden. Het geheim is om de overgebleven pinnen neer te leggen zoals het voorbeeld aangeeft.



ES 33 - CÓMO HACER UN CUADRADO

Cuatro palillos se ponen sobre la mesa formando una cruz. ¿Cómo puedes, hacer un cuadrado sólo moviendo uno de ellos? Es fácil, como ves en el dibujo, los palillos están tumbados de tal manera que el extremo de uno de ellos se conecte con los extremos de los otros tres palillos, y es moviendo este palillo hacia fuera que harás un cuadrado.

GB 33 - HOW TO MAKE A SQUARE

Four pins are forming a cross on the table. How do you create a square, by moving just one pin? It's very easy. If you look at the picture, the pins are laid down in such a way that the end of one of them fits into the other three. By moving this pin you have made a square.

NL 33 - HOE MAAK IK EEN VIERKANT

Vier pinnen vormen op de tafel een kruis. Hoe kun je met het verplaatsen van één pin, toch nog een kruis vormen? Het is heel gemakkelijk, als je naar het voorbeeld kijkt, zijn de pinnen zo geformeerd dat het uiteinde van één van de pinnen precies in de anderen past. Door de pin te verplaatsen maak je een vierkant.



ES 34 - CINCO ES VEINTE

¿Cómo puedes conseguir el número 19 con 5 PALILLOS, y después de haber quitado un PALILLO, sumas un número más? Pon los PALILLOS sobre la mesa colocados en forma de número romano XIX, luego quita el PALILLO del medio y conseguirás el número 20, en número romano XX.

GB 34 - FIVE IS TWENTY

How is it possible to make the number nineteen with five pins? And to increase the number to twenty by taken another pin away? Put the pins on the table as the roman number nineteen (XIX), then remove the pin from the middle and number twenty (XX) appears on the table.

NL 34 - VIJF IS TWINTIG

Hoe krijg je het getal negentien geformeerd met vijf pinnen en nadat er één pin is weggenomen je er toch één meer overhoudt? Leg de pinnen uit op tafel in het Romeinse cijfer negentien (XIX), pak dan de pin uit het midden weg en je houdt twintig over (XX).



ES 35 - LA MONEDA ATRAVIESA EL PAPEL

Para este efecto de magia necesitamos un trozo de papel algo grueso y una moneda. Haz un agujero en medio del papel, ha de ser más pequeño que la moneda. Dile al público que vas a hacer que la moneda pase por el agujero. Pídele a alguien del público que lo pruebe primero para asegurarnos de que no funcionará, después coloca la moneda en el medio del agujero y dobla el papel en dos. Coge las cuatro esquinas del papel para que el agujero se haga más grande y la moneda caiga a través de él sin dificultad.

GB 35 - A COIN GOES THROUGH A PIECE OF PAPER

For this effect you use a piece of thick paper and a coin. In the middle of the piece of paper you make a round hole, a little smaller than the coin. You say

to the audience you are going to make the coin go through the hole of the paper. Ask a member of the audience to try it out first, to ensure it will not work. Then take the coin and place it in the middle of the hole and fold the paper in two. Take the four corners of the paper so the hole gets bigger and the coin will fall through the hole without any difficulty.



NL 35 - EEN MUNT GAAT DOOR EEN STUK PAPIER

Voor dit effect heb je een stuk dik papier nodig en een munt. In het midden van het stuk papier maak je een klein gaatje, een beetje kleiner dan een munt. Dan zeg je tegen het publiek dat je de munt door het kleine gat zal steken. Vraag een toeschouwer dit eerst te proberen, om te laten zien dat het eigenlijk niet kan. Neem nu de munt en plaats het in het midden van het gat en vouw het papier in tweeën. Pak dan de vier hoeken van het papier vast, beweeg je handen iets naar elkaar toe en je zult zien dat het gat vanzelf groter wordt waardoor de munt er moeiteloos door heen zal vallen.



ES 36 - CORTA Y RECOMPONE

Coge dos trozos idénticos de hilo de aproximadamente 15 cm de largo. Oculta uno de ellos dentro del falso pulgar. Entrega el otro trozo de hilo a un miembro del público y pídele que lo corte por la mitad y estas dos mitades a la mitad otra vez, esconde el falso pulgar dentro del puño izquierdo, coge de nuevo los trozos de hilo cortados con la mano derecha y ponlos dentro del falso pulgar. Mantenlos a un lado y luego con cuidado tira del trozo de hilo escondido a la vez que metes de nuevo tu pulgar derecho dentro del falso pulgar.

GB 36 - CUT AND RESTORED

Get two pieces of identical string about 15 cm long. Conceal one of them inside the thumb tip. Hand the other string to a member of the audience and ask him to cut it in half and these two halves in half again. Hold the thumb tip into your left fist, take back the pieces of string with your right hand and put them into the thumb tip. Keep them to one side and carefully pull out the hidden piece of string, at the same time push your right thumb back into the thumb tip.

NL 36 - GEBROKEN EN HERSTELD

Neem twee identieke stukjes draad van ongeveer 15 cm lengte. Verberg

één van de draadjes in de duimspits. Geef het andere stukje draad aan een toeschouwer en vraag de draad in tweeën te breken en de twee halve draadjes nog eens doormidden te breken. Houd de duimspits verborgen in je linkervuist en stop alle gebroken draadjes in de duimspits. Houd ze aan één kant en trek voorzichtig de verborgen draad uit de duimspits terwijl je direct daarna je duim in de duimspits steekt om je lege handen te laten zien.



ES 37 - EL HIELO SE EVAPORA

Con el falso pulgar metido en el puño izquierdo coge un trozo de hielo e introdúcelo dentro de este falso pulgar. El público creerá que lo metes en tu puño. Saca ahora tu dedo pulgar derecho (con el falso pulgar puesto encima) continúa con la mano izquierda en puño, dile al público que tu aliento es tan caliente que vas a conseguir evaporar el hielo, ahora sopla sobre tu puño, abre la mano y el hielo ha desaparecido, de hecho ¡se ha evaporado!

GB 37 - EVAPORATING ICE

With the thumb tip in your left fist take a small piece of ice and push it into the thumb tip. Take your right thumb out (with the thumb tip on it), still holding your left hand in a fist, and tell the audience: your breath is so hot you will make the ice evaporate. Blow hard onto your fist, open your hand and the ice has vanished, in fact it has evaporated!

NL 37 - VERDAMPEND IJS

Met de duimspits in de linkervuist, pak je met je rechterhand een stukje ijs

en duwt dat in de duimspits. Je duwt je rechterduim in de duimspits en nu trek je de duimspits met je duim terug. Met je linkerhand nog in een vuist vertel je het publiek dat je een ontzettend hete adem hebt. Je blaast op je vuist en het ijs is verdwenen. Het is verdampt.



ES 38 - FLOWER POWER

En secreto sujeta una pequeña flor en tu palma izquierda. Muestra otra flor idéntica en la mano derecha, cógela y métela dentro del falso pulgar dentro del puño izquierdo y pasa la flor de la mano derecha a la izquierda pinzada entre los dedos índice y pulgar. Ahora arráncale los pétalos y mételos dentro del falso pulgar escondido. Cuando llegues al último pétalo y el tallo, empujálalos dentro del falso pulgar y a la vez mete tu pulgar derecho dentro de este falso pulgar, luego sácalo mostrando la otra flor ahora completa y cogida entre tu pulgar y tu índice.

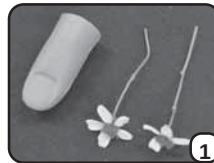
GB 38 - FLOWER POWER

Secretly, hold a small flower in your left palm. Show another identical flower in your right hand. Reach over and push the thumb tip into your left fist and place the flower from your right hand into your left hand pinched between your index finger and thumb. Now pull the petals off the flower and place them into the concealed thumb tip. When you get to the last petal and stem, push them into the thumb. At the same time push your right thumb into the tip and then take it out showing the other complete flower held between your thumb and index finger.

NL 38 - BLOEMENKRACHT

Houd stiekem een kleine bloem in de palm van je linkerhand. Laat een identieke bloem zien in je rechterhand. Ga met je rechterhand naar de

linkerhand en duw de duimspits in je linker vuist met de verborgen bloem, terwijl je de bloem in je rechterhand tussen duim en wijsvinger van de linkerhand plaatst. Pluk nu de bloemblaadjes één voor één en stop ze in de verborgen duimspits. Als je bij het laatste bloemblaadje bent aangekomen, duw je deze samen met de steel in de duimspits. Je drukt de rechterduim in de duimspits. Neem de duimspits weg en laat de (herstelde) bloem zien die je tussen duim en wijsvinger van je linkerhand houdt.



ES 39 - MONEDA RALLADA

Para este truco vas a necesitar una moneda pequeña y un poco de purpurina plateada. Pon la purpurina en el falso pulgar. Muestra la moneda y dile al público que odias que las monedas te hagan agujeros en los bolsillos. Coloca el falso pulgar en tu puño izquierdo, muestra la moneda y métela a presión empujándola hacia el interior del falso pulgar. Haz un pase mágico por encima con la mano derecha y aprieta tu puño izquierdo, ahora dale la vuelta al puño boca abajo mientras haces presión sobre el falso pulgar para que no se caiga la moneda que hay dentro. Al hacer esto,

vierte la purpurina y todos pensarán que la moneda ha sido reducida a polvo.

GB 39 - GRATED COIN

For this trick you will need a small silver coin and some silver glitter. Put the glitter into the thumb tip. Show the coin and tell the audience you hate coins making holes in your pockets. Place the tip into your left fist, show the coin and wedge it into the tip. Bring your right hand over and squeeze your left fist. Turn your left fist upside down while you keep pressure on the thumb tip and the coin inside. The coin has been reduced to dust!

NL 39 - GEMALEN GELD

Voor deze truc heb je een klein zilverkleurig muntje nodig en wat zilverkleurig glitter. Stop de glitter in je duimspits. Laat het muntje zien en vertel het publiek dat je het vervelend vindt dat geldstukken gaten kunnen maken in je broekzak. Je plaatst de duimspits in de linkervuist en met je rechterhand druk je het muntje vast in de duimspits. Met je rechterhand knijp je stevig om de linkervuist, je draait de linkervuist om terwijl je druk houdt op de duimspits met het muntje. Het muntje is gereduceerd tot een hoopje stof.



ES 40 - SIEMPRE CONSIGO DINERO

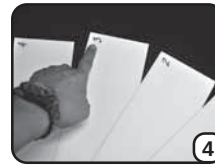
Para este truco necesitas 4 sobres (precintados) y un billete de mucho valor (ej.: 50€). Coloca el billete dentro del falso pulgar. Dile al público que uno de los sobres contiene mucho dinero y pídele a alguien que elija uno de los sobres y te lo entregue. Todos abren su sobre; coloca el falso pulgar detrás del sobre y simplemente tira del billete y desdóblalo. Siempre funciona.

GB 40 - I ALWAYS GET THE MONEY

For this trick you need four (sealed) envelopes and a large value currency note (e.g. 50 Euros, Pounds, Dollars). Put the banknote inside the thumb tip. Tell the audience that one of the envelopes contains a lot of money and ask someone to choose one of the envelopes and give it to you. Everyone opens their envelope; you place your thumb tip behind your envelope and simply pull out the note and unfold it. Works every time!

NL 40 - IK KRIJG ALTIJD HET GELD

Voor deze truc heb je vier enveloppen nodig en een bankbiljet van grote waarde (bv. 50 Euro). Je stopt het bankbiljet in de duimspits. Vertel het publiek dat één van de enveloppen een hoop geld bevat en vraagt een toeschouwer er drie te kiezen en er één aan jou te overhandigen. De toeschouwer heeft natuurlijk niets in de enveloppen maar jij plaatst de duimspits achter je envelop en trekt er het 50 Euro biljet uit en vouwt het open. Dit werkt altijd.



ES 41 - ENLAZANDO CLIPS

Enlaza 4 o 5 clips para papeles y colócalos dentro del falso pulgar, nadie ha de verte hacer esto. Entrega la misma cantidad de clips sueltos para que los espectadores los examinen. Una vez te los hayan devuelto, colócalos de uno en uno dentro del falso pulgar (el cual está escondido en el puño izquierdo), una vez hayas metido dentro el último clip, utiliza el dedo índice derecho y con suavidad tira de una cadena con eslabones.

GB 41 - LINKING PAPERCLIPS

Link four or five paperclips and place them in your thumb tip. Hand out the same number of loose paperclips for examination, take them back and place them one by one into the tip (which is in your left fist). After you put in the last paperclip, using your right index finger, gently pull out the linked chain.

NL 41 - VERBONDEN PAPERCLIPS

Schakel vier of vijf paperclips aan elkaar en plaats deze in de duimspits voor je begint. Geef hetzelfde aantal losse paperclips voor onderzoek aan een toeschouwer. Neem de losse clips terug en plaats ze één voor één in

de duimspits die zit verborgen in je linkervuist. Nadat je de laatste losse paperclip in je vuist hebt gestopt, trek je met de rechterwijsvinger langzaam de geschakelde clips uit je vuist.



ES 42 - ENLAZA LA CADENA

Vete a la ferretería y compra el largo de una cadena de buena calidad con eslabones pequeños, pídele al dependiente que corte la cadena a la altura de cinco eslabones y luego que corte cinco eslabones por separado. Tal y como haces en el truco "Enlazando clips", ahora puedes echar los eslabones sueltos dentro del falso pulgar y luego sacas un trozo de cadena sólida con los eslabones conectados.

GB 42 - CHAIN MAIL

From a local ironmonger buy a length of fine chain with small links. Ask the shopkeeper to cut the chain into one length of five links and then to cut five separate links. You can pour the loose links into the thumb tip and then pull out a solid linked piece of chain.

NL 42 - KETTING REACTIE

Bij een ijzerhandelaar koop je een klein stukje ketting met kleine schakels. Vraag de handelaar om een stukje ketting van vijf schakels aaneen af te

knippen en vijf dezelfde losse schakels. Je kunt nu de losse schakels in je duimspits stoppen en daarna de geschakelde ketting produceren.



ES 43 - REPARA UN PALILLO ROTO

Sujeta un palillo entero (sin romper) en la parte interior del pulgar izquierdo y la parte de la palma del pulgar. Con la mano derecha dale otro palillo a un espectador y pídele que lo rompa en pedazos. Coloca el falso pulgar en el puño izquierdo y coge con tu mano derecha los pedazos de palillo

que tiene el espectador. Ahora coloca los trozos con tu mano derecha dentro del puño izquierdo, es decir, en el interior del falso pulgar, empújalo firmemente con los dedos, acabando con el pulgar. Saca el pulgar (el falso) y pídele a un miembro del público que sopla en el puño izquierdo. Abre la mano y sorprendentemente el palillo ha quedado reparado.

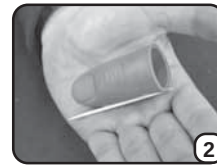
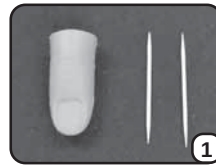
GB 43 - RESTORE A BROKEN TOOTHPICK

Hold a complete (unbroken) toothpick in the crotch of your left thumb (thumb palm). With your right hand give another toothpick to a member of the audience and ask him to break it up. Place the thumb tip into your left fist and take back the pieces from the member of the audience with your right hand. Now place the pieces from your right hand into your left fist, firmly pushing them in with your fingers, finishing with the thumb. Take your thumb out (with the tip on it) and ask the member of the audience to blow on your left fist. Open your hand and amazingly the toothpick is restored!

NL 43 - REPARATIE VAN EEN GEBROKEN TANDENSTOKER

Houd een complete (ongebroken) tandenstoker in de holte van je linkerhand. Met je rechterhand geef je een andere tandenstoker aan een toeschouwer die hij in stukjes mag breken. Stop de duimspits in je linkervuist (naast de complete tandenstoker) en neem de stukjes tandenstoker terug van de toeschouwer met je rechterhand. Plaats nu deze stukjes in de linkervuist en duw ze stevig met je vingers in de duimspits, eindigend met je duim. Haal

je duim weg (met daarop de duimspits) en vraag een toeschouwer om op je linkervuist te blazen. De tandenstoker is weer als nieuw!



ES 44 - REPARA UN GLOBO

Necesitas dos globos pequeños idénticos y el falso pulgar. Esconde un globo en el falso pulgar. Infla el otro y como por accidente pínchalo con un alfiler, luego pon los pedazos rotos del globo dentro del falso pulgar, ahora desvela un globo reparado y preparado para inflarlo una vez más.

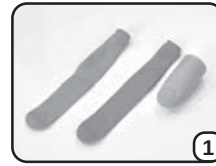
GB 44 - RESTORING A BALLOON

You need two small identical balloons and your thumb tip. Hide one balloon in the thumb tip and put the thumb tip on your right thumb. You are now ready to start. Inflate the identical balloon and 'by accident' stick a pin into it so it bursts. Hiding the thumb tip in your left fist, place the broken pieces of the balloon into the thumb tip. Take care that you can easily pull the hidden balloon out without spilling the broken pieces of the other balloon. Reveal the 'restored' balloon and inflate it once more.

NL 44 - EEN BALLON HERSTELLEN

Hier heb je twee identieke ballonnen voor nodig en je duimspits. Verstopt een ballon in de duimspits. Blaas de andere ballon op en steek er (per

ongeluk) een speld in zodat hij knapt. Stop de stukjes van de gebarsten ballon in je duimspits en haal de goede ballon er uit. Blaas deze vervolgens nog een keer op.



ES 45 - COLA SALADA

Vierte un poco de sal en el falso pulgar y colócalo encima de tu pulgar derecho. Bebe una botella de cola (o termina de beber una ya abierta) cuando acabes di: "Puf que sed tenía, esa bebida estaba muy salada". Quita el falso pulgar y coloca su apertura paralela al cuello de la botella. Ahora pon la botella boca abajo y parecerá como si la sal sale de la botella y cae a tu mano.

CONSEJO: Utiliza una botella de cola con colores.

GB 45 - SALTY COLA

Pour some salt into your thumb tip and place the tip onto your right thumb. Drink a bottle of cola, (or finish drinking from one you have already started) and when it is finished say: "Gosh I'm thirsty, that drink was really salty!" Take the thumb tip off and place it with the open end parallel to the neck of the bottle. Turn the bottle upside down and it will appear as if salt is pouring out of the bottle into your other hand.

TIP: Use a coloured cola bottle.

NL 45 - ZOUTE COLA

Strooi van tevoren wat zout in je duimspits en plaats deze op je rechterduim. Drink een flesje cola leeg en zeg, goh, wat heb ik een dorst, want dit drankje was erg zout. Haal stiekem de duimspits van je duim en plaats het met de opening parallel aan de nek van het flesje. Draai de fles vervolgens om en het lijkt alsof er zout uit het flesje in je hand stroomt.

TIP: gebruik een gekleurd cola flesje.



ES 46 - PEQUEÑO CAMBIO

Este es un truco clásico con el falso pulgar. Antes de comenzar, dobla (unas 4 veces) un billete de poco valor (5€) y colócalo dentro del falso pulgar, pide a un espectador un billete de mayor valor (20€ o más) y luego procede doblandolo y cambiándolo por el de 5€. El secreto está que cuando coges el billete de más valor, tienes los dedos apuntándose entre sí y la parte posterior de las manos hacia el público. En esta posición puedes deslizar hacia fuera el falso pulgar y así sacar el billete pequeño doblado. Luego colocas de nuevo el falso pulgar sobre tu pulgar derecho. Y doblas el billete del espectador (unas cuatro veces dependiendo del tamaño) delante del público y deslizas tu billete sobre el suyo pero hacia ti. Luego (juntos) les das la vuelta a los dos billetes, para que tu billete este ahora hacia el público, ahora comienza a desdoblar tu billete, una vez esté lo suficientemente desdoblado para que pueda hacer de cobertura, quítate otra vez el falso pulgar y mete su billete dentro de él, ahora ponlo de nuevo sobre tu pulgar derecho. Continúa dando vueltas y abriendo tu billete utilizándolo para tapar el falso pulgar. Al final habrás desdoblado completamente tu billete y para los espectadores parecerá como si has convertido un billete 20€ en 5€. Dale los 5€ al espectador y dile hasta luego

o simplemente invierte el proceso de transformación y convierte tu billete en el suyo.

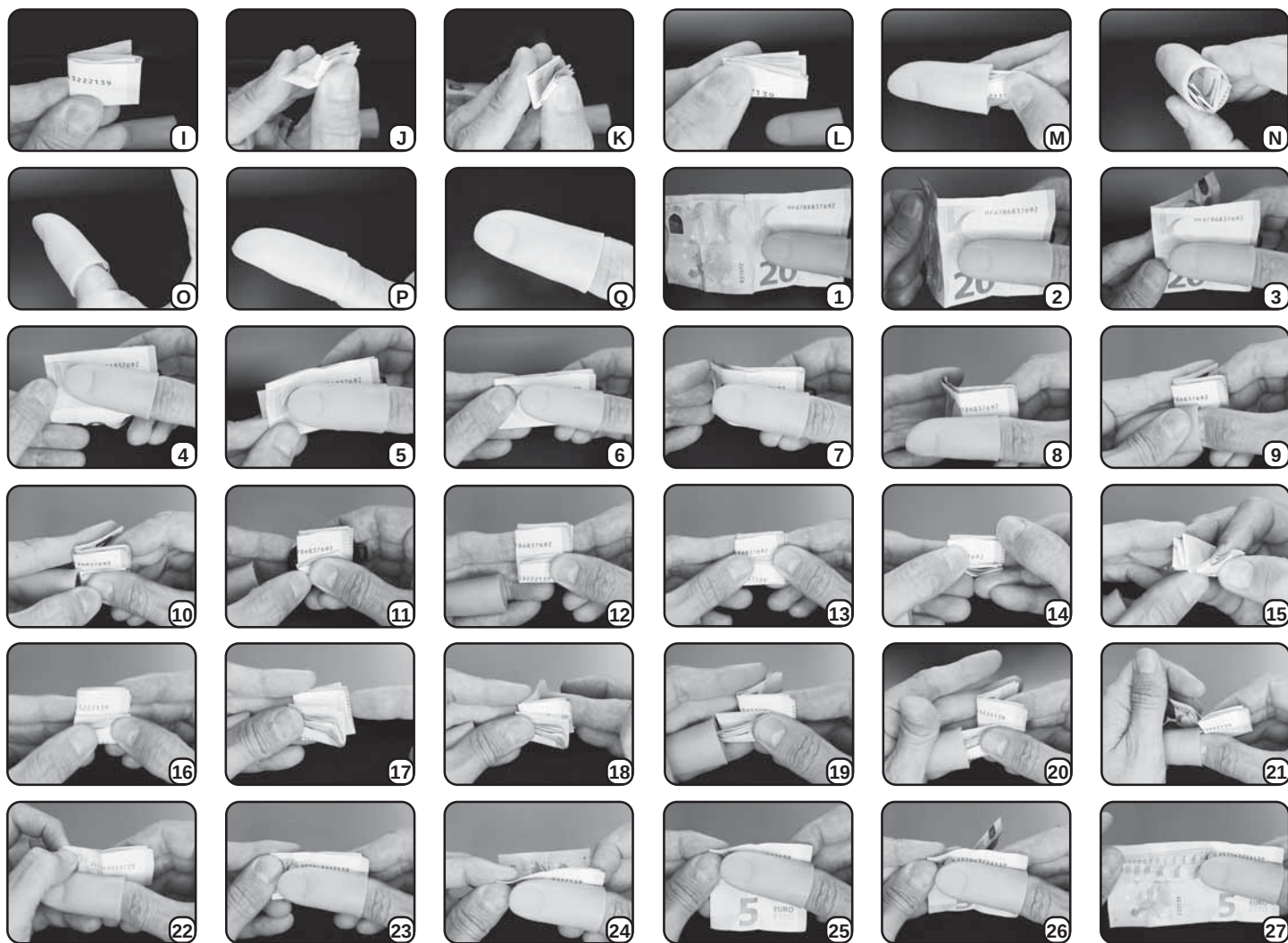
GB 46 - SHORT CHANGE

This is a classic thumb tip trick. In preparation, you fold (about 4 times) a small value note and place it into your thumb tip (e.g. 5 Euros (Pounds)). You ask a member of the audience for a high value banknote (20 Euros (Pounds) and up) and proceed to fold it and change it into 5 Euros (Pounds). The secret is when you take the high value banknote, you hold your fingers pointing towards each other and the backs of your hands towards the audience. From this position you can slide the thumb tip off and pull out your small folded note. You put the tip back onto your right thumb. You fold his note up (about 4 times depending on the size) in front of the audience and slide your note onto his note but towards you. You turn the two notes over (together) so your note is now towards the audience. And you start to unfold your note. When your note is unfolded enough to act as a cover, you take the tip back off and slide the spectator's note into the thumb tip and put the tip back on to your right thumb. You keep turning and opening your note using it to cover the thumb tip. Eventually you have unfolded your note completely and to the audience it appears as if you have transformed

a 20 Euros (Pound) note into a 5 Euros (Pound) note. Give the 5 Euros (Pound) to the member of the audience and tell him to see you later or simply reverse the process and transform your note back into his.

NL 46 - KLEIN WISSELGELD

Dit is een klassieke duimspits truc. Van tevoren vouw je een bankbiljet van kleine waarde (5 Euro) in je duimspits. Je vraagt een toeschouwer om een bankbiljet met grotere waarde (20 Euro of meer). Deze vouw je op en verandert het in een 5 Euro biljet. Het geheim ligt in het vasthouden van het biljet. Je houdt het vast in je handen met de handpalmen naar jezelf toe gericht zodat de vingertoppen elkaar raken. In deze positie kun je de duimspits van je duim afnemen, het kleine bankbiljet eruit schuiven en de duimspits weer op je duim plaatsen. Je vouwt zichtbaar voor het publiek het geleende bankbiljet in drieën (afhankelijk van de grootte van het biljet) en je schuift jouw biljet achter dit gevouwen biljet. Dan draai je de beide biljetten om en ontvouw je jouw kleine biljet. Is het volledig ontvouwd dan dient het als bedekking om je duimspits weer af te nemen en het grotere bankbiljet daarin te schuiven en weer op je duim te plaatsen. Het draaien en openen van jouw bankbiljet dient ook als bedekking van je duimspits. Uiteindelijk als jouw biljet is ontvouwd, lijkt het alsof 20 Euro is veranderd in een 5 Euro biljet. Geef het 5 Euro biljet aan de bewuste toeschouwer en zeg dat je hem later nog wel tegen komt, of verander het biljet weer terug naar zijn 20 Euro.



ES 47 - LA SEDA SALE DEL MONEDERO INVISIBLE

Para realizar este truco necesitas un monedero de señora muy viejo, quítale todo el tejido y quédate sólo con el armazón, el falso pulgar y el pañuelo de seda. Ahora dile al público que nunca has viajado sin tu monedero mágico, donde guardas todas tus pertenencias. Sujeta el monedero con la mano izquierda y ábrelo, mete el dedo índice y pulgar dentro, saca tu pulgar del falso pulgar dejando éste dentro del monedero, mete otra vez los dedos dentro y saca del monedero el pañuelo de seda, entrégaselo a un miembro del público, pon el dedo índice y el pulgar de nuevo dentro y colócate otra vez el falso pulgar. Sácalos ahora todos juntos y cierra el monedero.

GB 47 - SILK FROM INVISIBLE PURSE

To perform this trick you need to get a very old, ladies' money purse and take away all the fabric so all you are left with is the frame, your thumb tip and a small silk hanky. Tell the audience that you never travel without your magic purse; it's where you keep all your belongings. Hold the purse in your

left hand and open it, reach inside with your index finger and thumb, holding your thumb tip in the purse, you slide your thumb out, leaving the tip behind. Reach in again, and pull the silk out of the purse. Hand it to a member of the audience, put your index finger and thumb back in, placing your thumb in the tip, take them out together and close the purse.

NL 47 - ZIJDE UIT EEN ONZICHTBARE PORTEMONNEE

Om deze truc te kunnen uitvoeren heb je een oude portemonnee nodig, waarvan je het stoffen zakje verwijderd, om zo het metalen frame over te



houden, je duimspits en het kleine rode doekje. Vertel het publiek dat je nooit reist zonder je magische portemonnee, want daarin bewaar je al je bezittingen. Houd het metalen frame in je linkerhand en open het, ga met je duim (met daarop de duimspits) en wijsvinger naar binnen, haal je duim uit de duimspits en trek het doekje uit de duimspits en geef dit voor onderzoek aan een toeschouwer. Opnieuw ga je met je duim in het metalen frame. Nu steek je je duim in de duimspits, haal de duim eruit en sluit de portemonnee.



ES 48 - AZÚCAR PARA EL TÉ

Vierte azúcar dentro del falso pulgar y colócalo encima de tu pulgar derecho. Esto funciona muy bien cuando vayas a beber una taza de té. Presenta tus dedos delante de los espectadores para que vean que están vacíos, saca el falso pulgar del puño izquierdo, dale la vuelta al puño boca abajo y al abrir el dedo índice y el pulgar lentamente podrás controlar el flujo de azúcar que cae en tu té.

GB 48 - SUGAR FOR TEA

Pour some sugar into your thumb tip and place the thumb tip onto your right thumb. This works brilliantly when you are just about to drink some tea. Present your fingers to the audience to show that they are empty. Take the tip off in your left fist, turn your fist upside down and by opening your index finger and thumb slowly you can control the release or flow of the sugar into your tea.

ES 49 - AZÚCAR ES CARAMELO

Sujeta un caramelo con la parte interior del pulgar de tu palma izquierda, escóndelo para que no lo vean los espectadores. Coloca el falso pulgar dentro de tu puño izquierdo, vierte un poco de azúcar dentro del falso pulgar y mételo en el puño, ayúdate con el dedo y el pulgar de la mano derecha acaba con el pulgar. Abre ahora el puño izquierdo y el azúcar se ha convertido en un caramelo.

GB 49 - SUGAR IS SWEET

Hold a sweet (caramel) in your left thumb palm (crotch of the thumb), hiding it from your audience. Place your thumb tip into your left fist. Pour some sugar into the tip, pushing all the sugar into your fist, using the finger and thumb of your right hand, finishing with your right thumb. Open your left fist and the sugar has turned into a sweet!

NL 49 - SUIKER IS ZOET

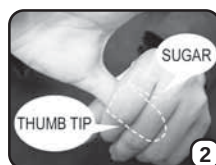
Houd een snoepje in de holte van je linkerhand, verborgen voor het publiek. Plaats de duimspits in je linkervuist, strooi wat suiker in de duimspits en

NL 48 - SUIKER VOOR DE THEE

Giet wat losse suiker in je duimspits en plaats de duimspits op je rechterduim. Dit is een briljante illusie als je net thee gaat drinken. Beweeg je vingers zodat men kan zien dat er niets in is verborgen, stop de duimspits in je linkervuist, houd je duim en wijsvinger op de opening, draai je vuist om en open je duim en wijsvinger voorzichtig om de suiker langzaam in je thee te laten stromen.



duw dit met de vingers in je vuist eindigend met je rechterduim. Neem de duim met duimspits weg en open je linkerhand. De suiker is veranderd in een snoepje.



ES 50 - PIENSA CUADRADO

Sujeta un terrón de azúcar en la palma izquierda, procura que no lo vean los espectadores. Coloca el falso pulgar en el puño izquierdo, pon un poco de azúcar dentro del falso pulgar, mete todo el azúcar en tu puño para ello usa el índice y el pulgar derecho y termina por empujar con éste último. Dile al público que la gente siempre piensa que eres un poco cuadrado. Ahora abre el puño y el azúcar suelto en granos se ha convertido en un terrón.

GB 50 - THINKING SQUARE

Hold a sugar cube in your left palm, hiding it from your audience. Place your thumb tip into your left fist, pour some sugar into the tip, pushing all the sugar into your fist, using the finger and thumb of your right hand, finishing with your right thumb. Tell your audience that people always think you are a little square. Open your left fist and the loose grains of sugar have become a cube.

NL 50 - ZOETE GEDACHTEN

Houd een suikerklontje verborgen in de palm van je linkerhand. Plaats de duimspits in je linkervuist, strooi er wat suiker in en druk dit met de vingers (als laatste de duim) in je vuist. Neem de rechterduim met de duimspits weg en vertel het publiek dat je wel eens last hebt van zoete gedachten. Vervolgens open je de linkerhand en laat zien dat de losse suiker is veranderd in een suikerklontje.



ES 51 - DEMASIADA MASA

Para este truco necesitas un bollo de pan blando y un billete. Pon el billete dentro del falso pulgar, abre el bollo y ¡saca el billete! Cuando coges el bollo de pan metes el falso pulgar dentro de él, mira como si fueras a abrir el bollo y saca el billete, mientras lo haces quéjate de que el panadero ha puesto demasiada masa.

GB 51 - TOO MUCH DOUGH

You need a large soft bread roll and a banknote. Put the note into your thumb tip, open up a bread roll and pull out the note! As you pick up the roll you push your thumb tip into the roll. Look as if you are going to break the roll open and pull out the note, complaining that the baker must have used too much dough!

NL 51 - LUXE BROODJES

Hiervoor heb je een groot zacht brood nodig en een bankbiljet. Stop het biljet in de duimspits en plaats het op je rechterduim. Doe alsof je het brood wilt breken en schuif de duimspits in het brood. Zeg dan, nou, dat zijn luxe

broodjes, en trek het bankbiljet uit het brood (duimspits). Men zal zeker naar je bakker vragen!



ES 52 - COMPLETAMENTE ATORNILLADO

Para realizar este truco, necesitas dos tornillos pequeños idénticos y dos tuercas. Atornilla una tuerca en cada tornillo y sujeta uno con tu pulgar y palma de tu mano izquierda. El otro lo entregas a un miembro del público para que saque la tuerca. Coloca el falso pulgar en el puño izquierdo, y coge de nuevo la tuerca y el tornillo desatornillados que están en tu mano derecha. Empújalos dentro del falso pulgar con tu pulgar e índice

(colocando tu pulgar en el falso pulgar) y cuando esté todo dentro, saca hacia fuera el tornillo y la tuerca colocada en él otra vez.

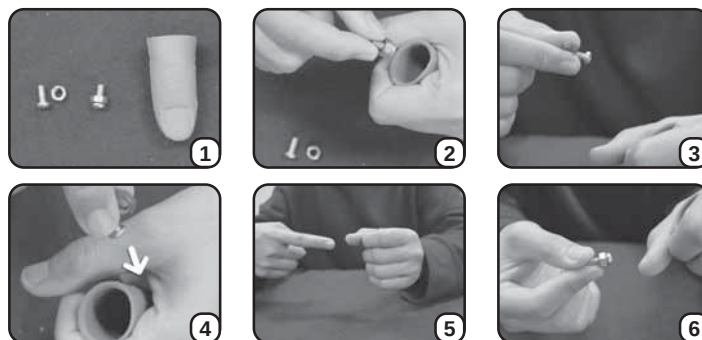
GB 52 - TOTALLY SCREWED

To perform this trick you need two small identical short bolts and two nuts. Screw one nut onto each bolt and hold one in your left thumb palm, the other one you hand out to a member of the audience to take the nut off. Place your thumb tip into your left fist, and take back the unscrewed nut

and bolt into your right hand. Push the loose items into your thumb tip, and when they are all in, reach in with your thumb and index finger, (putting your thumb into the tip) and pull out the bolt with the nut on it again!

NL 52 - ALLE SCHROEVEN LOS

Voor deze truc heb je twee hele kleine identieke boutjes en acht moertjes nodig. Schroef vier moertjes op ieder boutje en houd er één verborgen in je linker duimholte. De andere geef je aan een toeschouwer en je vraagt of ze de moertjes eraf willen draaien. Stop de duimspits in je linkervuist en neem het losse boutje en de moertjes over van de toeschouwer met je rechterhand. Stop al deze losse voorwerpen in je duimspits, neem de duimspits weg met je rechterduim en laat zien dat de moertjes op magische wijze, weer op het boutje zijn beland.



ES 53 - LA MONEDA DESAPARECE

Para este truco utiliza una moneda pequeña de 1 céntimo o de 1 penique. Sujeta la moneda entre las yemas del pulgar y del índice. Coloca el falso pulgar dentro de tu puño izquierdo, a la vez que haces esto utiliza el dedo índice para hacer resbalar por él la moneda hasta llegar al falso pulgar y se meta en él. Mete ahora tu pulgar derecho dentro del falso pulgar y "Voilà" la moneda ha desaparecido.

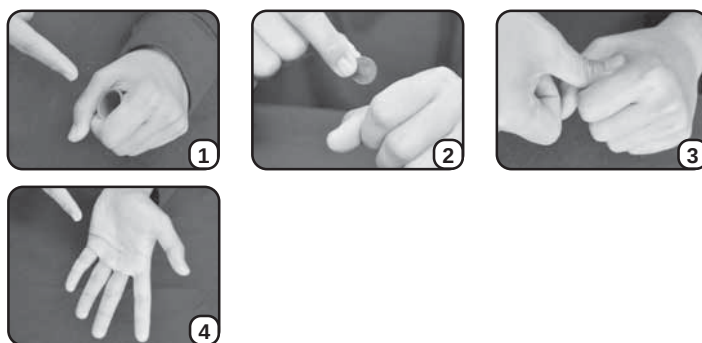
GB 53 - VANISHING COIN

Use a small coin, one cent or one penny. Hold the coin between your thumb tip and index finger, place the thumb tip into your left fist. At the same time use your index finger to slide the coin along the thumb tip and then into it. Push your right thumb back into the tip and "Voilà!" the coin has vanished!

NL 53 - VERDWIJNENDE MUNT

Gebruik hiervoor een klein muntje (2 euro cent), houd het muntje tussen duimspits en wijsvinger, plaats de duimspits in je linkervuist terwijl je met je wijsvinger het muntje langs de duimspits laat glijden, en er in laat vallen.

Met je rechterduim ga je in je vuist, je trekt de duimspits mee terug en voilà, het muntje is verdwenen.



ES 54 - LA SAL DESAPARECE

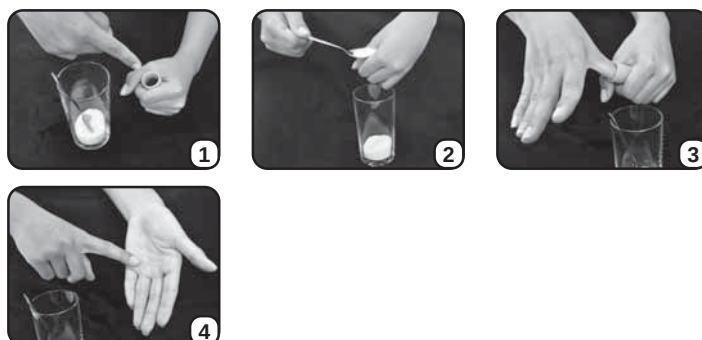
Vierte un poco de sal dentro de tu puño izquierdo (donde está escondido el falso pulgar) empuja firmemente la sal hacia dentro del puño, para ello utiliza cada dedo y también el pulgar, acaba con éste último, ponte el falso pulgar sobre él y luego sácalo del puño, ahora al abrir el puño la sal habrá desaparecido.

GB 54 - VANISHING SALT

Pour some salt into your left fist (which is secretly holding the thumb tip) push the salt firmly into your fist using each finger and your thumb. Finish with your right thumb, put the tip back on and then extract the tip. Open your fist and the salt has vanished!

NL 54 - HET VERDWENEN ZOUT

Giet stiekem wat zout in de duimspits van je linkervuist en duw het zout met de vingers in je vuist. Neem in de laatste beweging de duimspits mee, en open je linkerhand om te laten zien dat het zout is verdwenen.



ES 55 - DINERO IMPERMEABLE

Enrolla un billete (5 Euros) y colócalo alrededor del falso pulgar (que se encuentra sobre tu pulgar), con los dedos izquierdos presiona sobre el billete y sobre el falso pulgar. Ahora quita ambas cosas, el billete y el falso pulgar, sin dejarlas caer, bien presionadas por tu pulgar derecho. Ahora dile al público que ambos, tú y tu dinero podéis aguantar una bebida y entonces vierte un poco de agua sobre el billete enrollado. ¿A dónde se ha ido el agua? Tú sabes que ha caído al interior del falso pulgar, pero ellos no. Ahora diles que puedes aguantar hasta que sea el momento de "irse" y vierte el agua de nuevo, mete tu dedo pulgar en el billete enrollado en el falso pulgar y entrega el billete al público para que lo inspeccione.

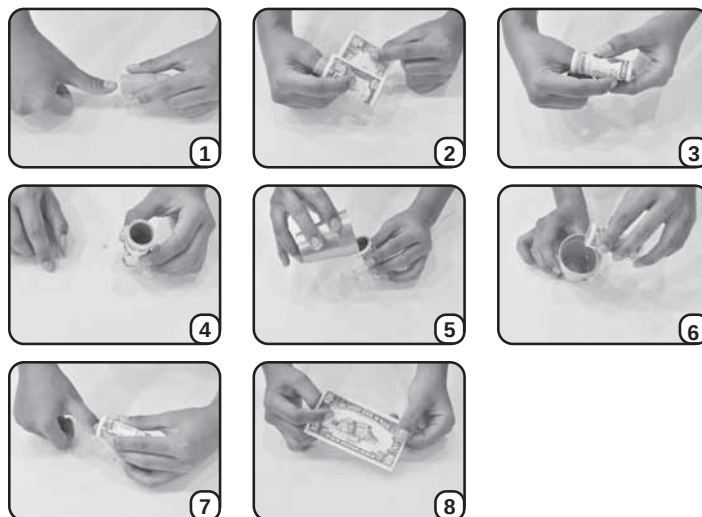
GB 55 - WATERPROOF MONEY

Roll a banknote (5 Euros, £5 GBP or \$5 USD), place it around your thumb tip (which is on your right thumb). With your left-hand fingers you press on the note and the thumb tip. Then you remove both the note and the thumb tip, pressed together, off your right thumb. Now say to your audience that both you and your money can hold a drink while pouring a little water into the rolled up note. Where has the water gone? Now just say you can hold it until it's time to "go" and then pour the water back. Place your thumb into the rolled up banknote, into the thumb tip and hand the banknote out for inspection.

NL 55 - WATERPROOF GELD

Rol een bankbiljet (5 Euro) op tot een klein kokertje en plaats het om de duimspits die zich op je rechterduim bevindt. Met de vingers van de linkerhand druk je op het kokertje en de duimspits. Je neemt zowel het

kokertje als de duimspits samen van je rechterduim af. Vertel het publiek dat zowel jij als je geld van een drankje houden. Giet een klein beetje water in het kokertje. Waar is het water gebleven? Zeg dat je vloeistof vast kan houden tot het tijd is om te gaan. Giet het water terug en plaats je duim in het kokertje (duimspits). Geef het bankbiljet aan het publiek voor controle.



ES 56 - CON LAS MANOS SECAS

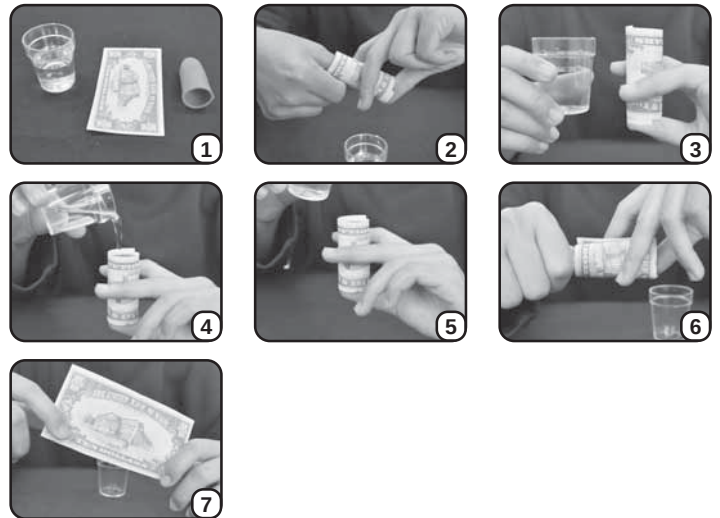
Como en el truco "Dinero impermeable" enrolla un billete de (5 Euros, £5 GBP o \$5 USD), y colócalo alrededor del falso pulgar (que continúa en tu pulgar derecho), presiona con los dedos de la mano izquierda el pulgar a través del billete y quita el billete y el falso pulgar de tu pulgar. Ahora echa un poquito de agua en el falso pulgar y coloca tu pulgar dentro de él mientras muestras las dos caras del billete. El agua ha desaparecido. Sencillamente di que tus manos estaban secas y absorbieron todo el agua.

GB 56 - DRY HANDS

Roll a banknote (5 Euros, £5 GBP or \$5 USD), place it around your thumb tip (which is still on your right thumb), press with your left-hand fingers on the thumb through the note and take the note and thumb tip off your thumb. Now pour a tiny little bit of water into your thumb tip, place your thumb into the thumb tip and show both sides of the banknote: the water has vanished! Simply say your hands were so dry they absorbed all the water.

NL 56 - DROGE HANDEN

Rol een bankbiljet (5 Euro) op tot een klein kokertje. Plaats het om de duimspits heen (rechterduim). Druk met je linker vingers op het kokertje en de duimspits en neem ze beiden van je duim. Giet nu een heel klein beetje water in het kokertje (duimspits), plaats je duim in de duimspits en laat beide kanten van het bankbiljet zien. Het water is verdwenen! Zeg dat je handen zo droog zijn dat ze al het water hebben geabsorbeerd.



ES 57 - ENLAZANDO ANILLAS - TRUCO BÁSICO

El mago muestra, una tras otra, tres anillas macizas. De forma mágica dos de ellas se enlazan juntas y por último la tercera anilla también se engancha. Pero esto no es todo, lentamente una tras otra, todas las anillas se quedan separadas. Para este truco necesitas tres anillas. Una de estas anillas ha sido preparada con una apertura secreta (a esta anilla le vamos a llamar la "trucada"). Con el juego de las tres anillas ya estás preparado para la actuación. De cualquier manera te aconsejamos que practiques el truco varias veces antes de hacerlo. La mejor manera es frente al espejo, para que veas si controlas los movimientos. Pon las tres anillas de la siguiente manera: primero una anilla normal. Coge esta anilla con la mano izquierda, entre el pulgar, el índice y el corazón. Muestra la anilla "limpiándola" con el pulgar y el índice de tu mano derecha. De esta manera le das a la vez una vuelta a la anilla. Tira la anilla sobre la mesa y haz lo mismo con la otra anilla normal. Por último, coge la anilla trucada y cubre su apertura con el pulgar y los dedos de la mano izquierda. Ahora haz unos movimientos, pero sin darle vueltas a la anilla, aunque debería de dar la impresión de como si lo hicieras. Luego coge una de las anillas normales en tu mano derecha y pasa tu mano delante de la anilla que sujetas con la mano izquierda. Haz algunos movimientos hacia delante y haz pasar la anilla por la apertura. Tu mano izquierda debe esconder el movimiento. Deja que la anilla se vaya y los espectadores de repente verán dos anillas una colgando de la otra. Coge la otra anilla y repite los movimientos, también esta anilla aparecerá colgando de la primera. Muestra la cadena con las tres anillas, teniendo cuidado de cubrir siempre la apertura de la anilla trucada. Ahora vas a liberar las dos anillas. Coge una anilla, dale vueltas desde abajo y en dirección hacia arriba. La anilla se encuentra ahora entre el índice y la anilla trucada y se libera con facilidad. Deberías de hacer los movimientos sin prisa. Por último coge la otra anilla de la misma manera que la anilla de la mano izquierda. Muestra las tres anillas y guárdalas. No des nunca estas anillas a los espectadores, para que el truco nunca pierda efecto.

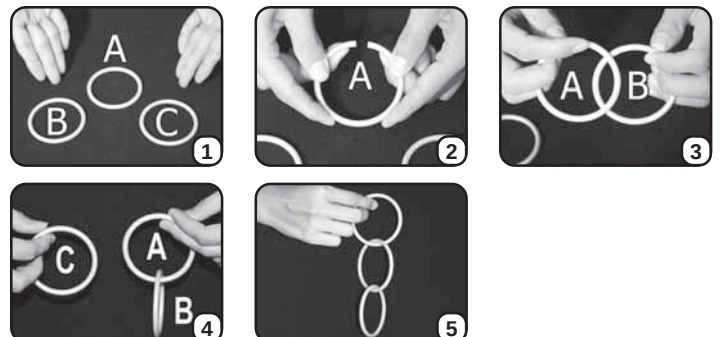
GB 57 - LINKING RINGS - THE BASIC TRICK

The magician shows, one after the other, three solid rings. In a magic way two of the rings link together and finally the third ring also becomes attached. However that is not all: slowly, and one after the other, all the rings become loose and free... For this trick you need three rings. One of these rings has been prepared and has a secret opening. (This ring we call the 'key' ring.) With this set of three rings you are ready for the performance. Anyhow, we think it is necessary to practice the trick several times before you execute it. The best way is to practice in front of a mirror, so you can see and control all the movements. Produce the three rings in the following way: First one normal ring. Take this ring in your left hand, between thumb, index finger and middle finger. Show the ring, "cleaning" it with thumb and index finger of your right hand. In this way you turn the ring at the same time. Throw the ring on the table and do the same with the other normal ring. Finally, take the prepared ring and cover the opening with thumb and fingers of your left hand. Now make the same movements, but without turning the ring. Though, also this time you do give the impression the ring is turning around. Then you take one of the normal rings in your right hand and pass your hand in front of the ring, which you hold in your left hand. Make some to-and-fro movements and push the ring through the opening. Your left hand must hide the movement. Let go of the ring and the spectators will suddenly see two rings, one hanging in the other. Take the other ring and repeat the movements: also this ring appears to be hanging in the first one. Show the chain of three rings, taking care to always cover the opening in the key ring.

Now you are going to set the two rings free. Take one ring, turning it from below in an upwards direction. Then the ring is, between the index finger and the prepared ring and is easy to set free. You should execute all the movements without haste. Finally, you take the other ring in the same way away as the ring of the left hand. Show the three rings, but hold on to them. Never give the rings to your spectators to examine, or the trick might lose its effect!

NL 57 - HET RINGENSPEL - DE BASIS TRUC

De goochelaar laat één voor één drie solide ringen zien. Op magische wijze worden er twee ringen in elkaar geschakeld en tot slot wordt ook de derde ring verbonden. En dit is nog niet alles, want ook tovert hij de ringen weer los en vrij van elkaar... Voor deze truc heb je drie ringen nodig. Eén van de ringen is een geprepareerde ring met een geheime opening (deze ring gaan we 'sleutelring' noemen). Met deze set van drie ringen ben je klaar voor het optreden. Het is belangrijk dat je deze truc een aantal keren goed oefent voordat je hem uitvoert. De beste manier is het oefenen voor de spiegel zodat je alle bewegingen en handelingen goed kan zien en controleren. Haal de ringen op de volgende manier tevoorschijn: eerst een normale ring. Neem deze ring in de linkerhand tussen duim, wijs- en middelvinger. Toon de ring en maak hem schoon met de duim en wijsvinger van de rechterhand. Op deze manier draai je de ring op hetzelfde moment. Werp de ring op de tafel en doe hetzelfde met de andere normale ring. Neem als laatste de geprepareerde ring en bedek de opening met je duim en vingers van je linkerhand. Maak nu dezelfde bewegingen zonder de ring echt te draaien. Hoe dan ook moet het de indruk wekken dat je de ring ook deze keer in de rondte draait. Dan neem je één van de normale ringen in je rechterhand en je beweegt deze hand langs de ring in je linkerhand. Maak enkele heen- en weerbewegingen en druk stiekem de normale ring door de opening van de geprepareerde ring. Je linkerhand moet de geheime handeling bedekken. Laat de normale ring vallen en de toeschouwers zien nu twee aan elkaar geschakelde ringen, de één hangt nu in de andere. Neem de derde (normale) ring en herhaal de bewegingen. Ook de derde ring hangt nu geschakeld in de sleutelring. Toon de ketting van de drie ringen maar hou de geheime opening in de sleutelring altijd bedekt! Nu ga je de ringen weer uit elkaar halen. Pak één normale ring vast en draai deze in een opwaartse beweging weer terug door de geheime opening die wordt bedekt door je wijsvinger. Je moet alle bewegingen rustig uitvoeren. Tenslotte pak je ook de andere ring op dezelfde manier vast en draai je deze door de opening van de geprepareerde ring. Toon alle drie de vrije ringen in je handen. Je mag de ringen nooit aan een toeschouwer geven opdat de truc niet zijn effect verliest!



ES 58 - ENLAZA DOS ANILLAS FROTÁNDOLAS

Coge la anilla maciza (B) con los dedos de la mano izquierda y la anillada TRUCADA (A) con la mano derecha. Pon tu dedo corazón y pulgar justo debajo del hueco y luego coloca el dedo índice en la parte de arriba para cubrirlo sin presionarlo. La yema de tu pulgar también está cubriendo el hueco. Muestra ahora las anillas por separado, frótalas una contra la otra, arriba y abajo colocando la anilla TRUCADA en la parte frontal. Haz estos movimientos unas cuantas veces y luego separa las anillas. Frota las anillas de nuevo pero en esta ocasión mete la anilla maciza dentro de la anilla TRUCADA y continúa frotando las anillas. Sopla ahora las anillas y deja suelta la anilla B. Ahora las dos se encuentran juntas y entrelazadas.

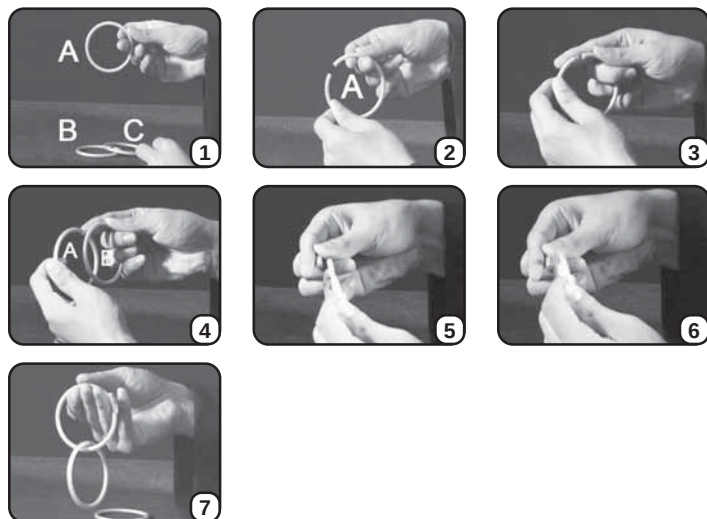
GB 58 - LINKING TWO RINGS BY RUBBING

Hold the solid ring (B) with the fingers of your left hand and the KEY ring (A) with your right hand. Put both your middle finger and your thumb just below the gap and place the index finger on the top to cover it without pressing. The tip of your thumb is also covering the gap. Show the rings separately; rub the rings against each other up and down placing the KEY ring on the front. Repeat these movements a few times before separating the rings. Rub the rings again but this time introduce the solid ring into the KEY ring and keep on rubbing the rings. Give the rings a blow and release B. Now the two rings are linked together.

NL 58 - VERBIND TWEE RINGEN DOOR WRIJVING

Houd de solide ring (B) met de vingers van je linker- en de sleutelring (A) met je rechterhand vast. De sleutelring is de ring met de opening. Plaats zowel je middelvinger als je duim een millimeter onder de opening van de sleutelring. Leg je wijsvinger er als bedekking bovenop, zonder druk uit te

oefenen, terwijl ook de top van je duim de opening bedekt. Laat de ringen gescheiden zien en wrijf de ringen over elkaar met de sleutelring aan de voorkant. Herhaal deze bewegingen een aantal keer en scheid de ringen. De laatste keer dat je de ringen over elkaar heen wrijft druk je de solide ring door de opening van de sleutelring en je blijft nog even wrijven. Blaas op de ringen en laat ring (B) los. Deze hangt nu geschakeld in de andere ring.



ES 59 - ENLAZA DOS ANILLAS GOLPEÁNDOLAS

Sujeta la anilla A (anilla TRUCADA) en tu mano izquierda con el dedo índice y el pulgar justo debajo del hueco y con el dedo corazón tapándolo. Sujeta la anilla B (anilla normal) con la mano derecha en posición vertical frente a ti. Coloca anilla B encima de la A y golpea contra ella la parte superior de la anilla A, hazlo tres veces. La tercera vez golpea fuerte mientras retiras ligeramente el dedo corazón. Encontrarás que la anilla B se introduce por sí sola en la anilla A. Y el dedo corazón retoma ahora su posición anterior para tapar el hueco.

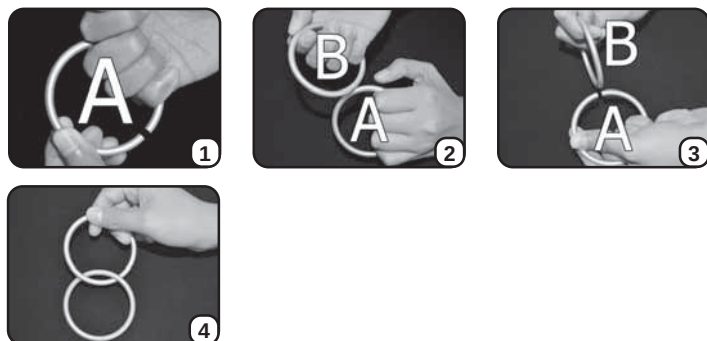
GB 59 - LINKING TWO RINGS THROUGH HITTING

Hold 'A' (the KEY ring) in your left hand. Put both your index finger and your thumb just above the gap and then place your middle finger covering the gap. Hold 'B' (a normal ring) vertically in front of you with your right hand. Place 'B' on top of 'A' and hit it against the upper part of 'A' three times. On the third time hit harder and slightly move the middle finger apart. You will notice that 'B' introduces itself into 'A'. Replace the position of the middle finger to cover the gap.

NL 59 - SLA TWEE RINGEN IN ELKAAR

Houd de sleutelring (A) in je linkerhand met je wijsvinger en duim net

boven de opening vast en plaats je middelvinger ook als bedekking voor de opening van de ring. Houd de solide ring (B) verticaal voor je lichaam met je rechterhand. Plaats B bovenop A en sla driemaal tegen de bovenkant van A. De derde keer sla je iets harder en je beweegt je middelvinger iets naar buiten. Je zult zien dat B vanzelf door de opening van A valt. Verplaats de positie van de middelvinger om het gat te bedekken.



ES 60 - DESENGANCHA DOS ANILLAS

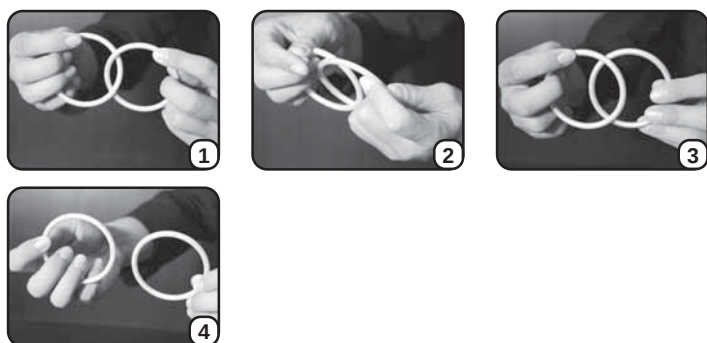
Sujeta la anilla TRUCADA con la mano izquierda y frota las anillas la una contra la otra. Mientras haces esto, desengánchalas y sigue frotándolas (todos creerán que las anillas siguen juntas enganchadas). Sopla sobre las anillas y muy lentamente sepáralas.

GB 60 - UNLINKING TWO RINGS

Hold the KEY ring with your left hand and rub the rings against each other. During this action unlink them and continue rubbing (the audience will think that the rings are still linked). Give the rings a blow before separating the rings very slowly.

NL 60 - TWEE RINGEN ONTSCHAKELD

Houd de "sleutelring" in je linkerhand en wrijf de ringen tegen elkaar. Gedurende deze handeling ontschakel je ze en ga je door met het wrijven (het publiek denkt dat de ringen nog aan elkaar zijn geschakeld). Blaas op de ringen en haal langzaam de vrije ringen uit elkaar.



ES 61 - DELANTE DE TUS OJOS

Dile al público que a veces la gente se pregunta si podrían adivinar como se hace el truco si miraran más de cerca como lo hace el mago. Vas a probar que están equivocados. Coge la última anilla con la mano izquierda (en tu mano derecha ya tienes dos anillas enganchadas entre sí) y pon tus brazos alrededor de la cabeza de un espectador, de manera que las anillas queden enganchadas delante de su cara. Ahora ya tienes tres anillas enganchadas.

GB 61 - BEFORE YOUR EYES

Tell the audience that sometimes people wonder if by looking very closely they can see how the trick is done. You are going to prove them wrong. Pick

up the last ring with your left hand (you already have two linked rings on your right hand) and put your arms around the head of a spectator, so the rings are linked in front of his face. Now you have three rings remove that are linked together.

NL 61 - VOOR JE OGEN

Vertel het publiek dat mensen zich soms afvragen of het mogelijk is de trucs te doorgronden als ze er dichterbij zouden zitten. Jij gaat hen bewijzen dat ze fout zijn. Pak de laatste ring met je linkerhand (je hebt al twee ringen geschakeld in je rechterhand) en sla je armen om de toeschouwer heen zodat de ringen vlak voor zijn gezicht hangen. In enkele bewegingen schakel je de derde ring en de toeschouwer ziet drie aan elkaar geschakelde ringen vlak voor zijn neus.

ES 62 - EL TRUCO DE LA CUERDA Y LA ANILLA

Coge las tres anillas grandes y pasa la cuerda por la anilla trucada que tiene la apertura. Sujeta la cuerda por sus dos extremos para que la anilla trucada quede colgando y pasa las otras dos anillas por encima de ella. Haz un movimiento rápido con las manos para que las dos anillas se queden encañachadas en la anilla trucada que se encuentra suelta, fuera de la cuerda.

GB 62 - THE RING AND ROPE TRICK

Take the three large rings and pass the rope through the key ring with the

ES 63 - LAS ANILLAS CHINAS

Coge la "anilla trucada" con la pequeña apertura y coge también la otra anilla maciza de la caja de magia. Sujeta la anilla maciza con tu mano izquierda y la "anilla trucada" con la derecha con los dedos colocados justo encima de la apertura. Ahora golpea dos veces las anillas entre sí y la tercera vez mueve los dedos derechos hacia atrás para dejar libre la apertura de la anilla, ahora golpea otra vez con fuerza contra la anilla maciza. Las dos anillas se encuentran ahora enlazadas entre sí, ya puedes dejar que cuelguen de tu mano derecha que sostiene la anilla por la apertura. Para separar las anillas repite los golpes entre anillas moviendo el dedo como se explicó antes.

GB 63 - CHINESE RINGS

Take the 'key' ring with the small opening and another solid ring. Hold the solid ring in your left hand and the 'key' ring in your right hand with the fingers just above the opening. Hit the rings two times against

opening. Hold the rope by the two ends so the key ring is left hanging and pass the other two rings over it. Make a quick movement with your hands so the two rings become hooked on the key ring as it is let loose from the rope.

NL 62 - DE RING EN TOUW TRUC

Pak de drie grote ringen en haal het touw door de sleutelring met de opening. Houd het touw bij de twee uiteinden vast zodat de sleutelring blijft hangen en beweeg er de twee andere ringen overheen. Maak een snelle beweging met je handen zodat de twee ringen aan de sleutelring vast komen te zitten als deze los komt van het touw.

each other and on the third time, move the right hand fingers back so the opening of the ring is free. Now hit strongly against the solid ring. And the two rings are now linked together. Let the rings hang from your right hand which is again covering up the opening of the ring. To separate the rings, repeat the actions hitting the rings against each other and moving the finger as explained before.

NL 63 - CHINESE RINGEN

Neem de "sleutelring" met de kleine opening en een solide ring uit je magische trukendoos. Houd de solide ring in je linkerhand en de "sleutelring" in je rechterhand met je vingers vlak boven de opening. Sla de ringen tweemaal tegen elkaar en bij de derde keer verplaats je je vingers van rechterhand terug om de opening van de ring en sla stevig tegen de solide ring. De twee ringen zitten nu aan elkaar vast; je kunt ze laten hangen met je rechterhand, die de opening verborgen houdt. Om de ringen van elkaar te scheiden, sla je nogmaals de ringen tegen elkaar en verplaatst je vinger als eerder in de truc.

ES 64 - LEVITANDO

LA ILUSIÓN DE LEVITAR UNO MISMO, O TAMBIÉN CONOCIDO COMO LA LEVITACIÓN BALDUCCI

Este truco te permite dar un efecto de flotación de tres o cuatro pulgadas (unos 8.5cm) por encima del suelo. Has de tener mucho cuidado, mirar los ángulos, y practicar primero esto con alguien para que así sepas donde quieres que se coloque el público. Recuerda, nunca repitas este truco dos veces con el mismo público, siempre que te sea posible ponte unos pantalones negros largos y zapatos negros, o sino zapatos y pantalones de colores parecidos. Si tus pantalones son ligeramente largos (pero no demasiado) esto añadirá efecto. Quédate de pie de espaldas al público que deberá de estar al menos 1m. alejado de ti, levanta ahora tu pie izquierdo (o el derecho el que te resulte más fácil) ten en cuenta el ángulo donde están colocados los espectadores. Es importante que tus talones estén juntos, díles a todos que te miren a los pies, para que no se pierdan el truco. Relaja tus rodillas y ponte un poco en cuclillas, con suavidad levanta los brazos lateralmente hacia fuera mientras a la vez colocas tu peso hacia delante sobre la planta del pie izquierdo. Una vez hayas hecho esto levántate suavemente hacia arriba, continúa manteniendo el peso en la planta del pie izquierdo mientras estiras las piernas. Es importante recordar que mantengas los pies y los talones juntos. Justo antes de la actuación, exagera un poco el truco y comenta que "se necesita mucha concentración y energía y que después te quedas un poco débil". No te quedes durante mucho tiempo arriba porque puede que el público se mueva de sitio y que tú pierdas el equilibrio. Cuando bajas da un pequeño salto separando los pies, esto creará el efecto de que tus pies estuvieron siempre separados. Ahora con tu mano a unos 15cm. Pregúntale al público cuanta altura creen que has alcanzado en tu levitación. La gente al estar de pie y un poco separados lo habrán visto desde diferentes ángulos. Puede que incluso después piensen que te elevaste más de lo que en realidad hiciste.

GB 64 - LEVITATE YOURSELF

THE ILLUSION OF SELF-LEVITATION ALSO KNOWN AS THE BALDUCCI LEVITATION

This trick enables you to give the effect of floating three or four inches (about 8.5cm) above the ground. You do have to be careful though, watch your angles, and practice with a friend first so you get a feel of where you want your audience to be positioned. Remember; never repeat this trick to the same audience! Whenever possible wear long black trousers and black shoes, or at least shoes and trousers of a similar colour. If your trousers are slightly long, (but not overly so) this will add to the effect. Stand with your back to the audience who should be about four feet away (or just over 1 meter) and rise up on your left foot (or right whichever you find the easiest) bearing in mind your angle to the audience! It is important to keep your heels together, always tell people to look at your feet, so they don't miss the trick! Relax your knees and crouch down slightly, gently raise your arms outward to your sides whilst at the same time placing your weight forward on the ball of your left foot. Once you have done this gently raise yourself

upwards, continuing to keep your weight on the ball of your left foot as you straighten your legs. It is really important to remember to keep your feet and heels together. Immediately before the performance, build the trick up, and talk about "the amount of concentration and energy that it requires and that afterwards you may appear to be a little faint." Don't stay up too long or the audience may start to move around and also you may lose your balance! When you come down do so with a slight jump spreading your feet apart, this gives the effect that your feet were always apart. Then holding your hand about a foot apart (15 cm) and ask your audience how high they think you did levitate. People standing slightly apart will have seen this from slightly different angles and afterwards may well think that you went up much higher than in reality!

NL 64 - LAAT JEZELF ZWEVEN

DE ILLUSIE VAN ZELF-ZWEVING OOK BEKEND ALS DE BALDUCCI ZWEVING

Deze truc geeft je de mogelijkheid om ongeveer 8.5 cm. boven de grond te zweven. Waar je rekening mee moet houden zijn de zichthoeken en daarom is het beter dit eerst uit te proberen met een vriend zodat je weet hoe je het publiek moet positioneren. Onthoud; herhaal deze truc nooit voor een zelfde publiek! Als de mogelijkheid bestaat is het beter om een lange zwarte broek aan te trekken met zwarte schoenen, of tenminste schoenen en broek van dezelfde kleur. Als je broek ietsje langer is (niet te lang) heeft het een beter effect. Sta met je rug in de richting van het publiek en ongeveer een meter van hen verwijderd. Til jezelf omhoog steunend op je linkervoet (rechts als je dat prettiger vindt) leidend op de zichthoeken richting je publiek. Het is belangrijk om je hielen bij elkaar te houden en het publiek zich te laten concentreren op je voeten zodat ze de truc niet missen. Ontspan je knieën en buig ze licht, til je arm voorzichtig aan de buitenkant zijdelings omhoog terwijl je op hetzelfde moment je gewicht plaatst op de bal van je linkervoet. Als je dit hebt gedaan hef je jezelf op met nog steeds het gewicht op de bal van de linkervoet, terwijl je de benen strekt. Het is erg belangrijk om te onthouden dat je de voeten en hielen samen houdt. Vooraf aan de truc bouw je de spanning op door te zeggen dat er heel wat concentratie voor nodig is om te kunnen zweven en dat jij je wat licht in je hoofd voelt. Sta niet te lang in deze houding, het publiek zal misschien om je heen gaan draaien of je verliest je balans. Als dit gebeurt maak je een sprongetje terwijl je de voeten spreidt. Het lijkt dan alsof je de voeten constant had gespreid. Dan hou je de handen ongeveer 15 cm van elkaar en je vraagt het publiek hoe hoog ze denken dat je zweefde. Mensen hebben het gadegeslagen vanuit verschillende zichthoeken en sommigen zullen je hoger hebben zien zweven dan in werkelijkheid.



ES 65 - LA VARITA FLOTANTE

Agarra la varita mágica con la mano izquierda y con la derecha agarra tu muñeca izquierda, coloca el índice derecho, sin que nadie te vea, en la varita de la mano izquierda. Dile a los espectadores que para llevar a cabo este truco necesitas una mano firme y esa es la razón por la cual sujetas

tu muñeca con la mano derecha. Díles también, que vas a magnetizar tu mano y a la vez y en secreto presionas tu dedo índice derecho contra la varita. Ahora la varita se encuentra apoyada y cuando estires los dedos de la mano izquierda la varita se quedará en esa posición. Ahora mueve tus manos arriba y abajo para dar más efecto a la ilusión óptica que has creado.

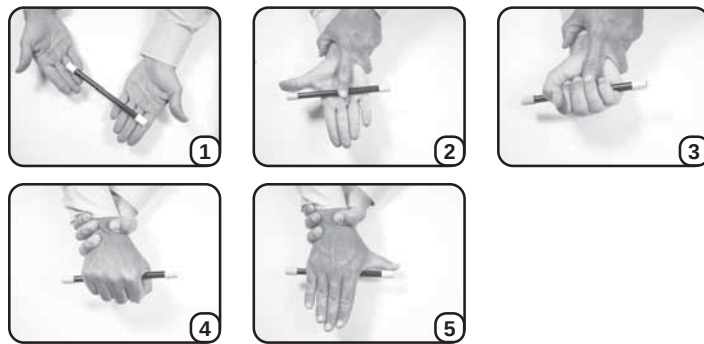
GB 65 - THE FLOATING WAND

Grab the magic wand in your left hand and with your right hand take a grip on the wrist of your left hand, placing the right hand index finger secretly on the wand in the left hand. Tell your audience that in order to execute this trick, you need a very steady hand and for this reason you are holding your wrist with your right hand. Tell them also that you are going to magnetize your hand and at the same time you secretly press your right index finger against the wand. The wand is now supported and when you straighten out the fingers of the left hand the wand will stick to its position. Move your hands up and down to make the illusion even more effective.

NL 65 - DE ZWEVENDE GOOCHELSTOK

Pak de goochelstok in de linkerhand en met je rechterhand pak je je linkerpols en plaatst de wijsvinger van de rechterhand stiekem op de goochelstok in de linkerhand. Zeg tegen het publiek dat je om deze truc goed uit te kunnen voeren een vaste hand nodig hebt en dat je daarom je pols vasthoudt met je rechterhand. Zeg ook dat jij je hand gaat magnetiseren en druk op hetzelfde moment stiekem je rechterwijsvinger achter je hand

tegen de goochelstok. De goochelstok wordt nu gesteund en als je de vingers strekt dan blijft de goochelstok in positie. Beweeg je handen van boven naar beneden om de illusie nog te versterken.



ES 66 - LA VARITA FLOTA DE VERDAD

Una vez hayas terminado el truco anterior, dile a los espectadores que les vas a explicar el secreto porque son muy simpáticos. Entonces haz el truco una vez más y revélales como sujetas la varita. Pídeles que lo recuerden bien y diles que vas a hacer el truco otra vez. Cuando lo hagas una vez más retira el dedo índice y todos se quedarán sorprendidos porque la varita sigue flotando. Para este truco necesitas la varita mágica de tu caja y un lápiz o un objeto similar. Coloca el lápiz o similar en la correa de tu reloj. Tápalos con la manga de manera que sólo se vea la punta del lápiz hacia tu muñeca. Ahora en secreto desliza el lápiz y sujeta la varita con él. Recuérdales naturalmente esto, que uno no puede retirar el índice porque entonces la varita se caerá. Luego les probarás exactamente lo contrario.

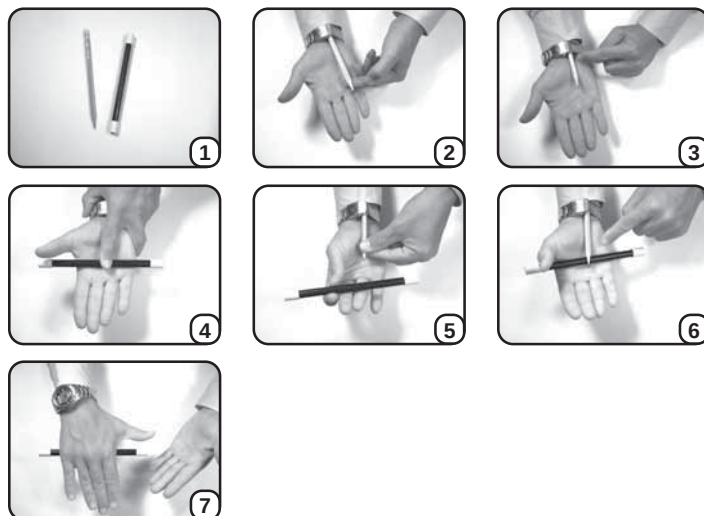
GB 66 - THE TRULY FLOATING WAND

When the previous effect has finished, tell the audience as they are such nice people you will explain the trick to them. Show the trick once more and reveal to them how you hold the wand. Ask them to remember it well and say that you are going to show them the trick again. When you do it once more, you take your index finger away and they will be surprised because the wand will still be floating... For this trick you need the magic wand from your magic set and a pencil (or a similar object). Place the pencil or similar object in the strap of your watch. Cover the pencil with your sleeve so only the tip of the pencil is showing on your wrist. You secretly slide out the pencil and hold the wand with it. Remind them, of course, one cannot take away the forefinger because the wand would fall down. Yet you prove to them the exact opposite!

NL 66 - DE 'ECHT' ZWEVENDE GOOCHELSTOK

Als de vorige truc is afgelopen vertel je het publiek dat je hen het geheim gaat verklaren, omdat ze zo aardig zijn. Laat de truc nog eens zien en laat zien hoe je de goochelstok vasthoudt. Vraag hen dit goed te onthouden

en zeg dat je de truc gaat herhalen. Als je het opnieuw laat zien neem je de wijsvinger weg en men zal verrast zijn want de goochelstok blijft op zijn plaats zweven. Voor deze truc heb je de goochelstok nodig en een potlood (of gelijksoortig voorwerp). Plaats het potlood onder je horlogeband. Bedek het potlood met je mouw zodat alleen het puntje zichtbaar blijft in de richting van je pols. Stiekem schuif je het potlood naar buiten en daarmee houd je de goochelstok in positie. Herinner hen eraan, dat je de wijsvinger niet kon verplaatsen, terwijl je hen nu het tegenovergestelde bewijst.



ES 67 - LA VARITA BLANDA

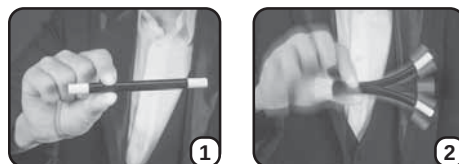
Gracias a tus poderes mentales la varita mágica que sujetas en tu mano de repente se va a volver blanda. Para hacer este truco, sujeta sin apretar entre el pulgar y el índice la varita por el medio de uno de sus extremos. Luego, rápidamente mueve tu mano arriba y abajo, sujeta la varita lo más floja que puedas. Este movimiento creará la ilusión óptica de que la varita es blanda y flexible.

GB 67 - SOFT WAND

How mental powers make the magic wand in your hand suddenly go soft. Hold the wand loosely to one side of middle, between the tips of your thumb and index finger. Then, quickly, move your hand up and down, holding the wand as loosely as possible. This will create the illusion that the wand is soft and flexible.

NL 67 - ZACHTE GOOCHELSTOK

Door je mentale krachten wordt de goochelstok 'zacht' in je handen. Voor deze illusie houdt je de goochelstok losjes iets uit het midden vast tussen de top van je duim en wijsvinger. Beweeg je hand op en neer terwijl je de goochelstok zo losjes mogelijk vast houdt. Dit creëert de illusie dat de goochelstok zacht en flexibel wordt.



ES 68 - VARITA MÓVIL FANTASMAGÓRICA

Para realizar este truco el público ha de estar a cierta distancia de la mesa. En frente de ti en la mesa, pon tumbada la varita mágica, luego haz algunos movimientos mágicos y la varita comenzará a moverse por arte de magia. ¿Cómo? Con los "movimientos mágicos" haces que el público no preste atención a tu boca. Ya que tu soplas la varita y haces que se mueva. Realiza este truco sobre una mesa sin mantel para que la varita pueda rodar más fácilmente.

GB 68 - SPOOKY MOVING WAND

Your audience must be situated at a certain distance from the table. In front of you on the same table, lies a magic wand. You make some magical gestures and... the magic wand starts to move magically... How? With the "magical gestures" of your hands, you distract everybody's attention from your mouth. Because you were blowing against the magic wand, it moved. You must perform this trick on a table without a tablecloth so the magic wand can easily roll down the table.

NL 68 - SPOOKACHTIG BEWEGENDE GOOCHELSTOK

Je publiek moet op enige afstand van de tafel zitten. Op de tafel ligt een goochelstok. Je maakt wat magische bewegingen en...de goochelstok beweegt op magische wijze. Hoe? Met de magische gebaren van je handen neem je de aandacht weg van je mond. Omdat je zachtjes tegen de goochelstok blies bewoog deze. Deze truc moet je op een tafel doen zonder tafelkleed zodat de goochelstok gemakkelijk over de tafel rolt.



ES 69 - LA ASOMBROSA VARITA MÁGICA

La varita mágica flota entre los dedos del mago. Para hacer este truco necesitas un trozo de hilo negro fino de unos 70 cm y la varita mágica. Coge el hilo y haz un lazo en uno de sus extremos de tal manera que tengas un nudo que resbale. Ata el otro extremo alrededor de uno de los botones (preferiblemente el de más arriba) de tu camisa y deja que el lazo cuelgue. Coge la varita y en secreto pasa uno de sus extremos por el centro del lazo. Coge la varita en posición horizontal entre ambas manos y muévelas hacia adelante apretando el lazo. Di las palabras mágicas "HANKY PANKY", abre las manos y empuja la varita mágica hacia adelante a la vez que la haces rodar hacia las yemas de los dedos de ambas manos. Los espectadores se quedarán asombrados al ver que la varita flota.

CONSEJO: es mejor que lleves puesta una camisa negra o con muchos colores, mejor que no te pongas una camisa blanca para este truco.

GB 69 - THE AMAZING MAGIC WAND

The magic wand floats by the fingertips of the magician... In order to demonstrate this effect you need a piece of thin black thread of about 70 cm and the magic wand from your magic set. Take the thread and make a loop by tying a slip knot at one end. Now attach the other end around one of the buttons (preferably the top or an upper shirt button) of your shirt and let the loop hang down. Take the wand and secretly pass one end of the wand through the centre of the loop. Hold the wand in a horizontal position between both hands and move your hands forward tightening the thread. Say the magic words "HANKY PANKY", open your hands and push the magic wand forward and at the same time roll the wand against the

fingertips of both of your hands. The audience will be amazed to see the magic wand floating.

TIP: It is better if you wear a black shirt or a shirt with many colours; try not to wear a white shirt when you do this trick.

NL 69 - DE VERBAZINGWEKKENDE GOOCHELSTOK

De goochelstok zweeft aan de vingertoppen van de goochelaar. Om deze truc goed te kunnen uitvoeren heb je een stuk dun, zwart draad nodig van ongeveer 70 cm. en de goochelstok. Neem de draad en maak een lus door beide eindjes aan elkaar te knopen. Bevestig de lus aan de bovenste knoop van je hemd en laat de lus naar beneden hangen. Neem de goochelstok en plaats stiekem één van de uiteinden van de goochelstok in het midden van de lus. Houd de stok in horizontale positie vast tussen beide handen en beweeg je handen naar voren terwijl je de draad strak trekt. Spreek de magische woorden 'hanky panky', open je handen en duw de stok naar voren. Je rolt de stok tegen de vingertoppen van beide handen. Het publiek zal verbaasd staan als ze de stok zien zweven.

TIP: het is beter om een zwart, of kleurig hemd te dragen, liever geen wit hemd als je deze truc doet.



ES 70 - LA VARITA MÁGICA EN LA BOTELLA

Coge un trozo de hilo negro y encájalo bajo uno de los extremos extraíbles de la varita. Ata el otro extremo bajo uno de los botones de la parte de abajo de tu camisa o chaqueta. Tendrás que ensayar esto hasta que des con el largo del hilo adecuado. Para este truco ayuda si llevas una camisa oscura y con dibujos. Ahora, deja caer la varita (con el hilo hacia abajo) en tu puño y luego cuando el puño se mueva lejos de tu cuerpo (o viceversa) la varita se levantará. Puedes también dejar caer la varita dentro de una botella y hacer el mismo truco o presionar hacia abajo el hilo entre la botella y el cuerpo mientras haces un gesto de magia, la varita se levantará o saltará. Delante del público retira la varita y entrega todos los objetos para que los examinen, para entonces el hilo ya se habrá caído.

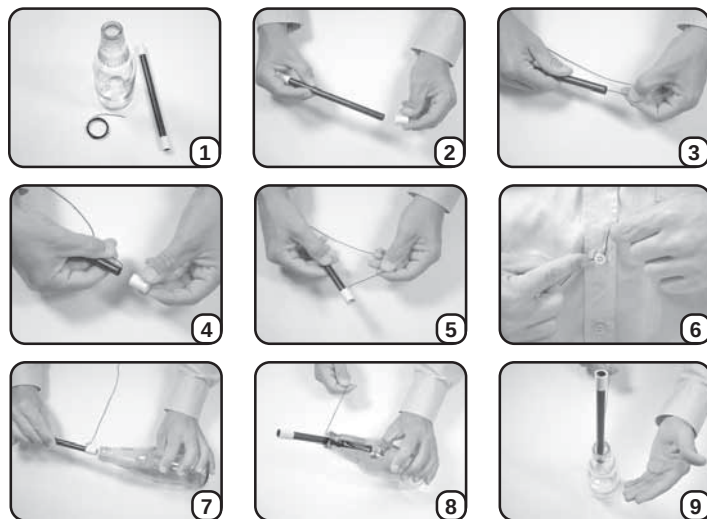
GB 70 - THE MAGIC WAND IN THE BOTTLE

Take a piece of black thread and trap it under one of the removable ends of your wand. Tie the other end of the thread onto one of the lower buttons of your shirt or jacket. You will have to rehearse this to find the correct length and it helps if you wear dark patterned clothing. Drop the wand (thread end down) into your fist and by moving your fist away from your body (or vice versa), the wand will rise. You can drop the wand in a bottle and do the same trick. But you can also press the thread down between the bottle and your body whilst making a magic gesture and the wand will rise or jump out. In view of the audience, pull the wand apart and hand out all the parts for examination. The thread will have fallen away.

NL 70 - DE GOOCHELSTOK IN DE FLES

Neem een stuk zwarte draad en stop één uiteinde onder één van de bewegende uiteinden van de goochelstok. Bevestig het andere einde van de draad aan de onderste knoop van je hemd of jas. Dit moet je oefenen om de juiste draadlengte te vinden en het helpt als je donkere oneffen kleding draagt. Stop de goochelstok met de kant van het draadje in je vuist en

als je nu de hand van voren naar achteren beweegt en visa versa, zal de goochelstok op en neer bewegen. Ook kun je de goochelstok in een flesje stoppen en dezelfde truc uithalen. Of je kunt de draad tussen het flesje en je lichaam met je hand naar beneden duwen terwijl je magische bewegingen maakt. De goochelstok zal op deze manier uit het flesje stijgen en erin zakken. Goed zichtbaar voor het publiek trek je de goochelstok uit elkaar en laat je alle onderdelen zien. Het draadje zal ongemerkt op de grond vallen.



ES 71 - LA VARITA FANTASMA

Se pone la varita entre dos candelabros y cuando el mago diga las palabras mágicas, la varita dará un golpe sobre la mesa. Asegura en una de las velas un hilo largo de nylon transparente. Ahora pasa el hilo por el agujero hasta la otra vela. Ahora colócalas en los candelabros, tan pronto como digas las palabras mágicas, tu ayudante tirará del hilo y la varita se moverá y golpeará en la mesa.

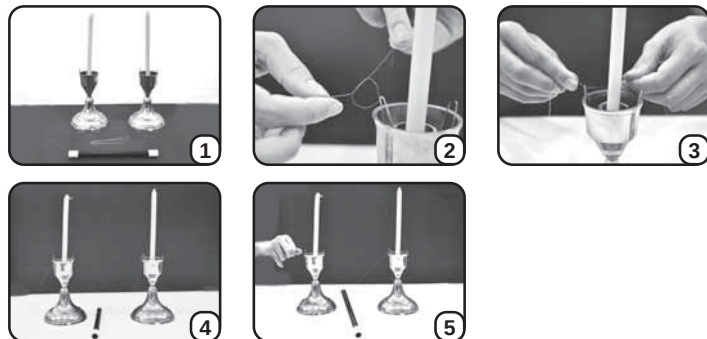
GB 71 - THE GHOST WAND

The magic wand is put between two candlesticks. When the magician says some magic words, the wand will tap on the table! Secure a length of transparent nylon thread to one candle and lead the thread through a hole in the other candle (see pictures). Place them in the candlestick and as soon as you say the magic words, your helper must pull on the thread: then the wand will move and tap on the table.

NL 71 - SPOOKACHTIGE GOOCHELSTOK

De goochelstok is geplaatst tussen twee kandelaren en als de goochelaar enige magische woorden uitspreekt, tikt de goochelstok mysterieus op de tafel! Maak een lange draad vast aan één van de kaarsen, laat de draad

over de tafel en door een gaatje in de andere kaars lopen en plaats ze beiden in de kandelaren. De goochelstok plaats je boven op de draad op de tafel en tussen de kandelaren. Laat nu een geheime helper aan het uiteinde van de draad trekken en de goochelstok zal op en neer bewegen.



ES 72 - LA VARITA MÁGICA DICE LA HORA

Al principio de la actuación dile a los espectadores que la varita tiene grandes poderes y que vas a probarlo. Pide a un espectador que piense en una hora del reloj (que sea una hora en punto). Ahora coge la varita mágica y toca con ella la cabeza del espectador. Coloca un despertador cerca y dile al público "Ahora, cada vez que golpee con mi varita mágica,

tú (espectador) vas a añadir una hora a la que pensaste, pero cuando llegues a 20, dirás, PARA". Tú (mago) irás contando en silencio cada toque de varita que des y al llegar a 8, apuntas la varita en las 12. Luego cuenta hacia atrás hasta que el espectador te diga PARA, en ese momento la varita mostrará exactamente la hora que el espectador pensó. Por ejemplo: si el espectador pensó en las 10 en punto. Tú cuentas 1,2,3...hasta 8.

Después con la varita mágica indicas las 12. El espectador sigue contando pero tú cuentas hacia atrás. Cuando él llegue a 20 dirá PARA y la varita estará mostrando las 10.

GB 72 - THE MAGIC WAND TELLS THE TIME

At the beginning of the show, tell the audience that the magic wand has real magic powers and that you are going to prove it. Ask a spectator to think of an hour (an o'clock hour). Now take the magic wand and touch the spectator's head with it. Place an alarm clock close by and tell the audience: "Now every time I tap with my magic wand, you (the spectator) are adding one more hour to the one you have thought of, but when you reach twenty, you have to say <<stop>>." You will be counting in silence every touch you give and when you get to eight, you point with the wand at 12. Then count backwards until the spectator tells you to stop: the wand will indicate exactly the hour the spectator thought of. For instance: the spectator thought of 10 o'clock. You start counting 1, 2, 3 until you reach 8. Then, with the magic wand, you indicate 12. The spectator goes on counting and you count backwards. When the spectator counts 20 he will say <<stop>> and the magic wand will now be on the 10.

NL 72 - DE GOOCHELSTOK GEEFT DE TIJD AAN

In het begin van de show vertel je aan het publiek dat de goochelstok

magische krachten bezit en dat je dit gaat bewijzen. Vraag aan een toeschouwer om aan een bepaald uur te denken (tijd). Pak nu je goochelstok en raak daarmee het hoofd aan van één van de toeschouwers. Plaats een wekker bij je in de buurt en zeg tegen het publiek, "Iedere keer als ik met mijn goochelstok op de tafel tik mag jij (toeschouwer) één uur optellen bij het uur dat je in gedachten hebt, maar als je bij twintig bent aangekomen dan zeg je 'stop' ". Jij zelf telt in stilte elke tik en wanneer je bent aangekomen bij acht, wijs je met de goochelstok op de 12. Dan tel je terug tot de toeschouwer stop zegt en dit is precies het uur die de toeschouwer in gedachten had. Laten we zeggen dat de toeschouwer 10 uur in gedachten heeft. Je telt 1,2,3,4, tot aan 8. Dan met de goochelstok wijs je op de 12. De toeschouwer telt door en jij telt terug. Als de toeschouwer 20 telt dan stopt hij en de goochelstok is dan precies op de 10 aangekomen.



ES 73 - LA VARITA RETORCIDA APARECE DE UNA PIEZA

Haz una imitación de la varita mágica con papel blanco y negro. Naturalmente ha de ser una buena imitación. Envuelve esta imitación en papel de periódico, fuera de la vista del público. Delante de los espectadores aplastas el periódico y el público creerá que has abollado la varita. Pero tú rápidamente sacas la varita auténtica, mientras sin que te vean pones la varita de imitación arrugada en el periódico fuera de la vista de los espectadores.

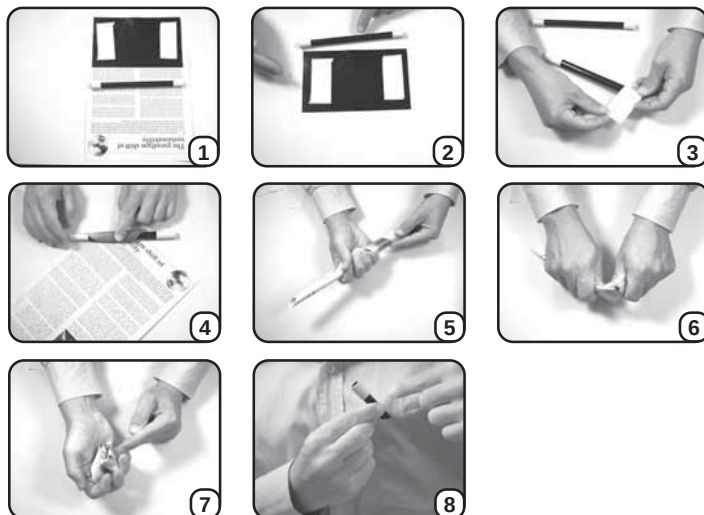
GB 73 - THE TWISTED WAND APPEARS ENTIRELY

Make an imitation of your magic wand with black and white paper. It must be a good imitation, of course. In front of the spectators, wrap this imitation in a piece of newspaper. Crush this newspaper and your public is convinced that with the newspaper you have crumpled the wand. Now quickly take the genuine wand out of your pocket while at the same time you dispose of the crumpled newspaper with the imitation wand so the audience cannot inspect it.

NL 73 - DE VERFROMMELDE GOOCHELSTOK WEER HEEL MAKEN

Maak een kopie van je goochelstok met zwart en wit papier (dun karton). Vanzelfsprekend moet het een goede imitatie zijn. Wikkel de nagemaakte goochelstok in een krant, zichtbaar voor het publiek. Nu maak je van de krant en de goochelstok een grote prop en het publiek zal denken dat de goochelstok verfrommeld is. Maar heel snel, haal je de echte goochelstok

uit je zak, terwijl je de prop met de imitatie goochelstok in de prullenbak gooit uit het zicht van het publiek.



ES 74 - LA VARITA QUE CRECE

Una varita mágica pequeña crece y crece hasta que se convierte en una varita normal. Este truco resulta ser uno de los mejores con los que comenzar tu espectáculo de magia. Haz resbalar uno de los extremos blancos por la varita mientras la sujetas con el puño cerrado tal y como muestra el dibujo. El resto de la varita se encuentra escondido en tu puño y bajo tu manga. Lentamente, mueve tus manos otra vez hacia arriba, sujetando el extremo blanco hasta que la varita alcance su tamaño normal.

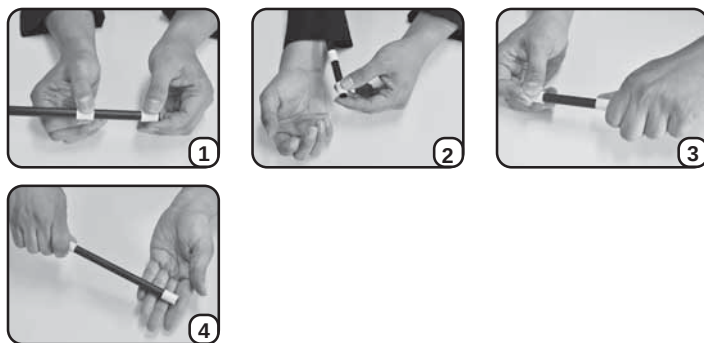
GB 74 - GROWING WAND

A small magic wand magically grows and grows until it becomes a normal magic wand! This is a very good trick to open your magic show. Slide one of the white ends along the wand while holding the wand in your closed fists as shown in the pictures. The remainder of the wand is hidden in your fist. Slowly move your hands upwards again, holding on to the white bottom end until the wand has reached a normal length again.

NL 74 - EEN GROEIEND GOOCHELSTOKJE

Een klein toverstokje groeit op magische wijze tot het de afmeting van een gewone toverstok heeft. Dit is een goede truc om je show te beginnen.

Schuif één van de witte banden van de goochelstok naar beneden, terwijl je de stok in je gesloten hand houdt, zoals op de afbeeldingen. In je hand zit dan een deel van de goochelstok verborgen. Langzaam beweeg je je handen omhoog, terwijl je de witte band vasthoudt. Zo krijgt de stok weer de normale afmeting.



ES 75 - LA VARITA QUE CRECE VERSIÓN 2

Antes de comenzar desliza uno de los extremos blancos de la varita de manera que quede unos 3 cm. alejado del otro. Agarra el extremo blanco que has deslizado con la mano derecha y asegúrate de que el resto de parte negra de la varita está también escondido en la mano derecha. Todos creerán que tienes una varita pequeña. Coge un pañuelo rojo con la mano izquierda y ponlo delante de la varita. Sujeta la parte de arriba de la varita y el pañuelo rojo con la mano izquierda. Desliza hacia abajo el extremo blanco hasta que llegue al final de la varita. Retira el pañuelo y la varita es ahora dos veces más grande.

GB 75 - THE GROWING WAND VERSION 2

Before you start, push one of the white ends up, so it is about one inch or 3cms away from the other end. Grip the pushed up white tip in the right hand making sure the rest of the black wand is hidden behind your right

hand. Your audience will think you have a small wand. Take a red hanky with your left hand and hold it in front of the wand. Holding the top of the wand and the red hanky with your left hand, slide the bottom white tip down until it reaches the end of the wand. Remove the hanky and the wand is now twice as big!

NL 75 - DE GROEIENDE GOOCHELSTOK VERSIE 2

Voordat je begint duw je één van de witte uiteinden van de goochelstok naar de andere kant zodat het ongeveer 3 cm is verwijderd van het andere uiteinde. Pak het verschoven uiteinde vast in de rechterhand terwijl je de rest van de stok verborgen houdt achter je hand. Het publiek ziet een mini goochelstokje. Neem een rode zakdoek met je linkerhand en houd het voor de goochelstok. Terwijl je de goochelstok en de rode zakdoek aan de bovenkant vasthoud schuif je met je linkerhand het onderste witte uiteinde naar beneden totdat deze de ander kant van de stok bereikt. Neem de zakdoek weg en de stok is nu twee keer zo groot geworden!

ES 76 - EL ESPECTADOR ILESO

La varita mágica se presiona contra el brazo de un espectador. Parece que atravésara su brazo pero a él no parece que le duela. Debes sacar un poco uno de los extremos blancos de la varita y moverlo en dirección opuesta. Coge en tu mano el extremo de la varita del lugar donde ahora se encuentran los dos extremos blancos. El otro extremo se presiona contra el brazo del espectador. Ahora debes de mover el extremo que has sacado otra vez hacia el lado opuesto. A la vez has de deslizar la varita mágica dentro de tu manga (sin que nadie lo vea). Al público le parecerá como que la varita ha penetrado en el brazo del espectador.

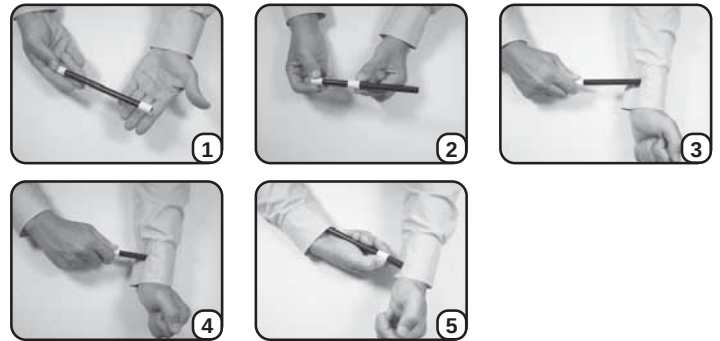
GB 76 - THE UNHARMED SPECTATOR

The magic wand is pressed against a spectator's arm. It looks like it is passing through the arm, but the spectator does not seem to be hurt. You must withdraw one of the white ends of the wand and move it in the opposite direction. Take the end of the wand where now the two ends are, in your hand. The other end is pressed against the spectator's arm. Now you must move the drawn end to the opposite side again. At the same time you must slip the magic wand inside your sleeve (without being seen). It seems to the audience that the wand has penetrated the spectator's arm.

NL 76 - EEN ONGEDEERDE TOESCHOUWER

Druk de goochelstok tegen de arm van een toeschouwer. Het lijkt erop

dat de stok door de arm van de toeschouwer gaat zonder deze te deren. Je moet één van de witte banden aan de stok terugtrekken en in tegengestelde richting bewegen. Neem het eind van de goochelstok, waar nu de twee witten banden zijn, in je hand. Het andere eind zit tegen de arm van de toeschouwer gedrukt. Nu moet het teruggetrokken stuk weer in tegengestelde richting schuiven. Tegelijkertijd moet je de stok in je mouw laten verdwijnen zonder dat iemand dit ziet. Het ziet er voor het publiek uit alsof de stok door de arm van de toeschouwer gaat.



ES 77 - DESLIZAMIENTO DE VARITA

Sujeta la varita y colócala contra algo sólido mientras agarras la parte blanca movable del extremo y la preparas para que se deslice. Ahora tapa con la otra mano el otro extremo blanco agarrando por completo toda la varita como si estuviera firme y quieta. Ahora empuja el extremo como si se deslizara por la varita por detrás de tu puño y muñeca. Ahora invierte los movimientos y parecerá que has introducido la varita en algo sólido y la has sacado de nuevo.

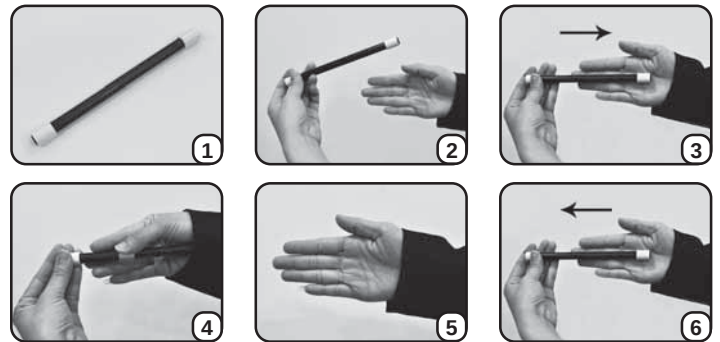
GB 77 - THE WAND GOES THROUGH

Hold your wand and place it against something solid whilst holding the white sliding tip ready to slide. Now cover the other white tip with your other hand by grasping the wand all the way round as if to hold the wand steady. Now push the tip and as it slides along the wand behind your fist and wrist. Now reverse the action and it will look as though you have pushed the wand into something solid and pulled it out again.

NL 77 - GOOCHELSTOK DOORDRINGEN

Houd je stok vast en plaats het tegen een solide oppervlak terwijl je het witte uiteinde vast houdt, klaar om te schuiven. Bedek nu het andere witte

uiteinde met je andere hand door de stok stevig rondom vast te houden. Schuif nu het uiteinde over de stok terwijl de stok achter je vuist en pols schuift. Herhaal de hele actie maar nu andersom zodat het lijkt alsof je de stok in een solide oppervlak hebt gedrukt en er weer hebt uitgetrokken.



ES 78 - LA VARITA QUE APARECE

Haz una ranura en la parte de abajo de un viejo monedero (pídele a tu madre uno). La varita la tienes en la manga izquierda. Muestra el monedero vacío y colócalo de manera que un extremo de la varita se meta por la ranura. Con la mano derecha empuja la varita que parece estar fuera del monedero.

CONSEJO: este truco también se puede hacer con una caja de cerillas a la que cortarás uno de los lados más pequeños de la parte que se desliza.

GB 78 - THE APPEARING WAND

Cut a slit in the bottom of an old purse. (Of course you have to ask your parents to see if they have an old purse you may use.) The wand is in your left sleeve. Show the purse empty and place the purse in such a way that

one end of the wand sticks through the slit. With your right hand push the wand apparently out of the purse.

TIP: This trick can also be done with an empty matchbox of which you cut out one of the short sides of the sliding part!

NL 78 - DE VERSCHIJNENDE GOOCHELSTOK

Snij een gleuf in de onderkant van een oude geldbeurs. (natuurlijk moet je met je moeder praten of zij een oude geldbeurs heeft die je kan gebruiken). Plaats de stok in je linker mouw. Laat de beurs leeg zien en plaats deze zo, dat er één uiteinde van de stok door de gleuf heen kan steken. Met je rechterhand trek je de stok nu uit de beurs.

TIP: deze truc kun je ook uitvoeren gebruik makende van een luciferdoosje waarvan je één van de korte zijanten van het schuif gedeelte uitknijpt.

ES 79 - EL LÁPIZ SALE DE LA VARITA

De antemano pon un lápiz dentro de la varita mágica. Nadie ha de saberlo. Coge la varita con la mano derecha y da un golpe con ella sobre tu mano izquierda, de manera que el público pueda ver que tu mano izquierda está vacía. Coge la varita ahora con la mano izquierda y deja que el lápiz resbale a la palma de esta mano. Muestra después la mano derecha vacía, el público ha visto ya tus dos manos vacías. Coge de nuevo la varita con la mano derecha y golpea en la mano izquierda, di las palabras mágicas y abre tu mano izquierda donde aparecerá el lápiz.

GB 79 - PENCIL PRODUCTION

Beforehand you put a pencil inside your magic wand. Nobody must know this! Then take the wand with your right hand and tap with it on your left hand, so the audience can see your empty left hand. Take the wand in the

left hand and let the pencil slip into the palm of this hand. Show then your empty right hand: now the audience have seen both your hands are empty. Take over the magic wand in your right hand, tap on the left hand, say some magic words and open your left hand, producing a pencil.

NL 79 - POTLOOD PRODUCTIE

Van tevoren stop je een potlood in je goochelstok. Niemand mag dit weten. Neem de stok in je rechterhand en tik ermee op de linkerhand zodat het publiek je lege linkerhand kan zien. Neem de stok in de linkerhand en laat het potlood in de palm van deze hand glijden. Toon dan je lege rechterhand: het publiek heeft nu twee lege handen gezien. Neem de stok over in je rechterhand, tik op de linkerhand, spreek enkele magische woorden uit en open je linkerhand om het potlood te produceren.

ES 80 - EL DEDAL MÁGICO - TRUCO BÁSICO

El "truco básico" deberás de practicarlo hasta que lo hagas sin pensar. Es el principio básico de todos los trucos con dedales mágicos. Coge uno de los dedales pequeños y pónelo en el dedo índice de tu mano derecha. Mantén el dorso de la mano hacia el público y el índice apuntando hacia la izquierda. Con un ligero movimiento con tu mano de arriba abajo "como si tirarás" curva las puntas de los dedos hacia la palma, y al mismo tiempo baja el pulgar en dirección hacia el dedo corazón. El dedal del índice se desliza hacia la parte de arriba del pulgar y cuando llega a la parte interior del pulgar (base en la palma) vuelve a subir el pulgar a la posición normal y estira todos los dedos, dejando el dedal agarrado con la carne blanda en

la base del pulgar donde el público no puede verlo. Tú has aparentemente "tirado" el dedal al aire y se ha desvanecido. Práctica este movimiento lo harás lentamente a principio y la velocidad será mayor cuanto más lo practiques.

GB 80 - THIMBLE MAGIC - THE BASIC TRICK

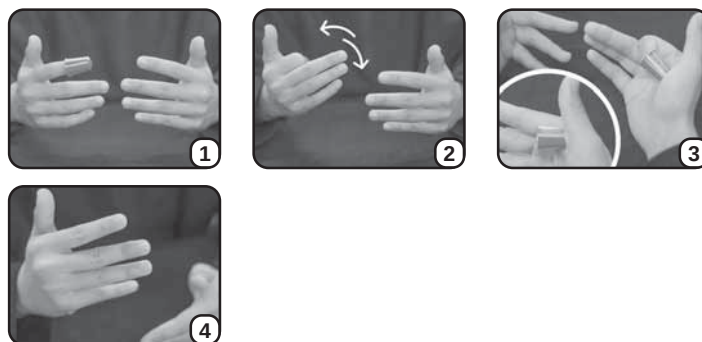
The 'Basic Trick': This piece of "sleight of hand" should be practised until you can do it every time without really thinking about it. It forms the basis of all thimble magic. Take one of the smaller thimbles and put it on the index finger of your right hand. Keep the back of your hand towards the audience and your index finger pointing to your left. With a slight up and down "throwing" motion on your hand, curl your fingertips in towards your

palm, and at the same time lower your thumb in the direction of your middle finger. The thimble on your index finger slides along the top of your thumb and when it reaches the thumb crotch, raise your thumb back to normal and straighten all your fingers, leaving the thimble gripped in the soft flesh at the base of the thumb where it cannot be seen by the audience. Apparently you have "thrown" the thimble into the air and it vanished. Practice this move slowly at first and speed it up as you go along by practicing it as much as possible.

NL 80 - VINGERHOED MAGIE – DE BASISTRUC

Dit stukje vingervlugheid moet je zo goed oefenen dat je er niet meer bij hoeft na te denken. Het is de basis van al het goochelen met vingerhoeden. Neem één van de kleinere vingerhoeden en plaats het op de wijsvinger van je rechterhand. Houd de rug van je hand naar het publiek gekeerd en met je wijsvinger wijs je naar links. Met een kleine op en neer 'gooi' beweging van je hand, buig je je vingers in de richting van je handpalm en verlaag je de duim in de richting van je middelvinger. De vingerhoed op je wijsvinger schuift langs je duim en als je de holte in je duim bereikt strek

je de vingers en laat je de vingerhoed achter in het zachte vlees van je duimholte, onzichtbaar voor het publiek. Zogenaamd heb je de vingerhoed in de lucht gegooid en laten verdwijnen. Oefen deze greep heel erg goed en probeer de handeling zo snel mogelijk uit te voeren.



ES 81 - EL DEDAL VIENE DEL AIRE

Este es el movimiento exactamente opuesto al del "truco básico". Con un dedal escondido en la parte interior del pulgar (base del pulgar en la palma), ponlo en el aire y haz como si ha aparecido en la punta de tu dedo. Para ser realmente bueno deberías de aprender a hacer los trucos del dedal con ambas manos.

GB 81 - THIMBLE FROM AIR

This is the exact opposite move of the 'Basic Trick'. With a thimble hidden in the thumb crotch (known as a 'Thumb Palm') reach into the air and produce it on your fingertip. To be really good you should learn the thimble tricks with both hands!

NL 81 - VINGERHOED UIT DE LUCHT

Dit is precies de tegenovergestelde beweging van de 'basis truc'. Met een vingerhoed verstopt in de duimholte (bekend als de duim palmage) grijp je

in de lucht en laat je de vingerhoed op je vinger verschijnen. Om echt heel goed over te komen zou je het met beide handen moeten leren!



DE 82 - MANO A MANO

Este es un "truco básico" pero con una nueva apariencia. Sus variantes resultan muy útiles sobre todo cuando quieres desconcertar al público. NUNCA hagas este truco más de una vez frente al mismo público ya que podrían descubrir el secreto si saben cuál es el siguiente paso. Para este truco coloca el dedal en tu dedo índice derecho como en el "truco básico". Tu mano ha de estar apuntando hacia la izquierda justo delante de tu pecho. Cuando subas la mano izquierda para "quitarte el dedal" deja que los dedos de la mano izquierda cubran el dedo índice donde está el dedal. Ahora haz rápidamente el movimiento del "truco básico" pero sin el movimiento de subida y bajada, al retirar tu mano izquierda (que aparentemente ha agarrado y sostiene el dedal), deja que la mano derecha caiga de manera natural al lado de tu cuerpo. CONCENTRATE SOLO EN LA MANO IZQUIERDA CUANDO HAGAS ESTO. Ahora que has hecho desaparecer el dedal, bien "tirándolo" con la mano izquierda (el dedal ahora invisible) o bien desmigajándolo con tu mano lentamente hasta dejarlo convertido en nada. Para finalizar haz ahora el truco "el dedal viene del aire" y haz que el dedal reaparezca en el dedo índice de nuevo.

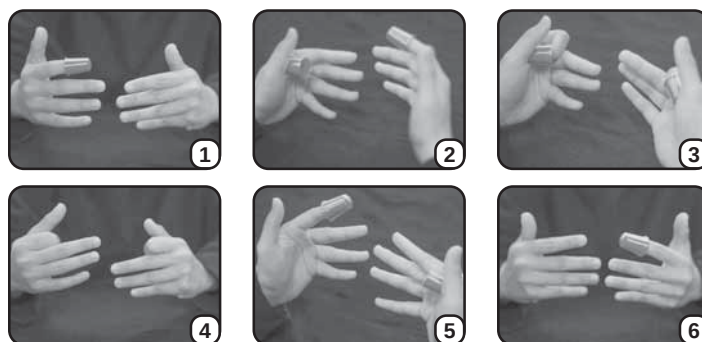
GB 82 - HAND TO HAND

This is the 'Basic Trick' again but in a new guise. Variations are always useful to help to baffle your audience. NEVER do the same trick over and over again as it gives the audience a chance to discover the secret if they know what is going to happen next. For this trick have the thimble on the index finger of your right hand as in the 'Basic Trick'. Your hand should be pointing to your left just in front of your chest. As your left hand comes up to 'take away the thimble' let the fingers of your left hand cover the index finger that has the thimble. Quickly do the 'Basic Trick' move but without the up and down throwing motion and as your left hand moves away (apparently having grabbed the thimble and holding it), let your right hand drop naturally to your side. FOCUS ONLY ON YOUR LEFT HAND THROUGH ALL OF THIS ACTION. Now have the thimble disappear, either by 'throwing' the

(now invisible) thimble away with your left hand or slowly 'crumble' it with your fingers into nothing. Now do the 'Thimble From Air' move to have it reappear on your forefinger again!

NL 82 - VAN HAND NAAR HAND

Dit is weer de basis truc maar in een nieuwe gedaante. Variaties zijn altijd bruikbaar om je publiek te verbazen. Doe NOOIT dezelfde trucs steeds opnieuw want dit geeft het publiek de kans om de truc te snappen als ze weten wat er komt. Voor deze truc plaats je de vingerhoed op je wijsvinger van je rechterhand zoals in de basis truc. Je hand wijst naar links en je houdt de hand voor je borst. Als je linkerhand nadert om de vingerhoed te pakken bedek je de vingerhoed in de rechterhand met de linker vingers. Doe snel de basis truc zonder op en neer bewegingen en maak met je linkerhand een grijp beweging alsof je de vingerhoed overgenomen hebt uit de rechter. Breng alle attentie naar de linkerhand gedurende deze hele actie! Laat de vingerhoed nu verdwijnen en gooi de (onzichtbare) vingerhoed in de lucht of verkruiemel het tussen je vingers. Doe nu de 'vingerhoed uit de lucht' greep om hem weer op je vinger te laten verschijnen.



ES 83 - EL DEDAL SALTARÍN

Con el dedal en el dedo corazón (el del medio) de tu mano derecha, extiende la palma de tu mano izquierda hacia arriba. Coloca los dedos índice y corazón de tu mano derecha tumbados sobre la palma de tu mano izquierda. Ahora, muy rápidamente, levanta tu mano derecha y da una palmada sobre la palma de tu mano izquierda con los dedos de tu mano derecha pero, al mismo tiempo encoge tu dedo índice y extiende el dedo corazón. Haz esta operación a la inversa y el dedal parecerá que salta de un dedo al otro, y que luego vuelve otra vez al primer dedo.

GB 83 - JUMPING THIMBLE

With the thimble on your right hand's MIDDLE finger, extend your left hand palm-upwards. Place your right hand's index finger and middle finger flat onto the palm of the left hand. Now very quickly raise your right hand and slap your left palm with your right hand fingers but at the same time bend your index finger and extend your middle finger. Do it again reversing the action of the fingers and the thimble APPEARS to jump from one finger to another and back again.

NL 33 - SPRINGENDE VINGERHOED

Met de vingerhoed op je middelvinger van je rechterhand, strek je linker handpalm naar boven. Plaats de middelvinger van je rechterhand plat op de handpalm van je linkerhand. Heel snel ga je met je rechterhand naar boven en je slaat op de handpalm van je linkerhand terwijl je tegelijkertijd de middel vinger buigt en je wijsvinger strekt. Doe het nog eens en draai de actie van de vingers om en het lijkt alsof de vingerhoed verdwijnt en verschijnt.



ES 84 - DE UN DEDAL A DOS

Comienza colocando un dedal pequeño en tu dedo índice y un dedal grande del mismo color puesto encima. Los espectadores creerán que sólo tienes uno. Coge un pañuelo con la mano izquierda y sujétalo delante de tu mano derecha. Mientras está delante quita el dedal grande y colócalo en el dedo corazón. Retira el pañuelo y los espectadores verán ahora dos dedales.

GB 84 - ONE THIMBLE TO TWO

Start with a small thimble on your right index finger and a large thimble of the same colour on top of this. Your audience will think you just have one. Take a hanky in your left hand and hold it in front of your right hand. While it is in front remove the larger thimble and place it onto the middle finger. Take away the hanky and the audience now sees two!

NL 34 - VAN ÉÉN VINGERHOED NAAR TWEE

Begin met een kleine vingerhoed op je rechter wijsvinger en daarbovenop een grote vingerhoed van dezelfde kleur. Het publiek denkt dat je er maar één hebt. Neem een zakdoek in je linkerhand en houd hem voor

je rechterhand. Terwijl je de doek ervoor houdt verwijder je de grootste vingerhoed en plaatst deze op je middelvinger. Neem de zakdoek weg en het publiek ziet nu twee vingerhoeden.



ES 85 - EL PAPEL VUELVE

Bajo de un dedal pon una bola pequeña de papel. Levanta el dedal y retira la bola. Pon de nuevo el dedal sobre la mesa y la bola de papel en tu bolsillo. Da un golpe con tu varita mágica sobre tu bolsillo y sobre el dedal y cuando levantes de nuevo el dedal, la bola de papel habrá regresado al dedal. Para realizar este truco necesitas un dedal, dos bolas pequeñas de papel del mismo tamaño y la varita mágica. En secreto, y de antemano esconde una de las bolas pequeñas de papel debajo del dedal, no te preocupes no se caerá si es un poco más ancha que la parte de abajo del dedal, mira el dibujo de abajo. Coloca la otra bola de papel sobre la mesa y escóndela debajo del dedal. Levanta el dedal con tu mano derecha y muestra la pequeña bola de papel debajo de él, pon de nuevo el dedal pero un poco más lejos, da un golpe con él sobre la mesa, esto ayudará a que la segunda bola pequeña de papel se caiga. Coge la primera bola que estaba sobre la mesa y ponla en tu bolsillo. Da ahora un golpe con la varita sobre tu bolsillo y luego sobre el dedal. Ahora muestra al público que la bola de papel ha reaparecido debajo del dedal.

GB 85 - RETURNING PAPER

Underneath a thimble you put a little paper ball. You lift the thimble and take away the ball. You put the thimble back on the table and the paper ball in your pocket. A tap with your magic wand on your pocket and on the thimble and when you raise the thimble again: the paper ball came back under the thimble. To perform this trick you will need one thimble, two little paper balls of the same size and your magic wand. Secretly, you hide one of the little paper balls in the thimble beforehand, don't worry, it won't fall out as long as it is a little bigger than the bottom of the thimble: see the picture below. Place the other paper ball on the table and hide it under the thimble. You raise the thimble with your right hand and show the little paper ball underneath, put the thimble back a little bit further, tapping it on the table, this will enable the second little paper ball to drop down. Take the first paper ball that is on the table and put it in your pocket. Give a tap with your magic wand on your pocket and then on the thimble. Now show the audience that the paper ball has reappeared under the thimble!

NL 35 - WEDERKEREND PAPIER

Je tilt een vingerhoed op waaronder een kleine bal verschijnt. Je plaatst

de vingerhoed terug op tafel en de bal stop je in je zak. Een klein tikje met de goochelstok op de zak en op de vingerhoed en als je de vingerhoed nu optilt dan ligt daar het balletje opnieuw onder. Voor deze truc heb je een vingerhoed, twee kleine papieren balletjes en je goochelstok. Van tevoren verberg je één balletje in de vingerhoed en maak je niet bezorgd, het valt er niet uit als het ietsje groter is dan de onderkant van de vingerhoed. Plaats de andere bal op de tafel en verberg het onder de geprepareerde vingerhoed. Tijdens je optreden til je de vingerhoed op met je rechterhand en je toont de papieren bal, je plaatst de vingerhoed iets verder op de tafel maar met een zachte tik zodat het verborgen balletje op de tafel belandt. Neem de eerste bal van tafel en stop het in je zak. Geef een tikje met de goochelstok op de zak en op de vingerhoed en toon het publiek het opnieuw verschenen balletje.



ES 86 - EL VERDADERO DEDAL SALTARÍN

Coloca el dedal en el dedo corazón como antes, pero esta vez cuando levantes y bajes la mano derecha agarra los lados del dedal con el dedo anular y pulgar. Ahora ya puedes sacar el dedo corazón del dedal y meter el índice, evidentemente el dedal se encuentra REALMENTE en el otro dedo. Puedes hacer que el dedal salte sobre todos los dedos, si practicas todas las maneras posibles y diferentes de agarrar el dedal, mira a ver si puedes descubrir tu "propia manera" de agarrarlo. No olvides que en los saltos, también puedes hacer desaparecer el dedal y ponerlo de nuevo en un dedo diferente utilizando el "truco básico".

GB 86 - THE REALLY JUMPING THIMBLE

Put the thimble on the middle finger as before, but this time as you raise and lower your right hand, grip the sides of the thimble with your ring finger and thumb. Now you will be able to remove your middle finger out of the thimble and insert your index finger, and of course, now the thimble is REALLY on the other finger. You can make the thimble jump onto all your fingers, if you practice gripping the thimble in all sorts of different ways. See if you can work out your own handling. Don't forget in all this jumping, you

can also 'vanish' the thimble and bring it back on a different finger using the 'Basic Trick'...

NL 86 - ECHT SPRINGENDE VINGERHOEDEN

Plaats de vingerhoed op je middelvinger net als zojuist maar deze keer als je je hand naar boven beweegt pak je de zijanten van de vingerhoed met je ringvinger en duim. Nu kun je de middelvinger uit de vingerhoed terugtrekken en je wijsvinger er in steken en nu is de vingerhoed 'echt' op de andere vinger. Zo kun je de vingerhoed op verschillende vingers laten springen als je het pakken van de vingerhoed op verschillende manieren oefent. Misschien kun je je eigen versie uitwerken. Vergeet niet met al het springen dat je de vingerhoed ook kan laten verdwijnen met gebruik van de basis truc.



ES 87 - ATRAVIESAN LAS RODILLAS

Si has practicado el "truco básico" con ambas manos ya estás preparado para este efecto. Haz desaparecer el dedal utilizando el "truco básico" y di que ahora se encuentra en tu bolsillo, mete la mano en él y manteniendo el primer dedal en la parte de la palma en la base del pulgar, saca un segundo dedal en la punta del dedo. Transfiérela sobre tu índice izquierdo y pon ambas manos boca abajo en los lados de las piernas a la altura de las rodillas con los dedos apuntando hacia abajo. Rápidamente mueve ambas manos unos centímetros hacia el exterior y luego hacia el interior para golpear la parte exterior de las rodillas. Mientras haces esto, realiza el "truco básico" con la mano izquierda y el truco "el dedal viene del aire" con la mano derecha. Parecerá que el dedal salta de una mano a otra.

GB 87 - THROUGH THE KNEES

If you have practiced the 'Basic Trick' with both hands you are ready to do this effect. Vanish the thimble using the 'Basic Trick' and say it has gone into your pocket. Reach into your pocket and while keeping the first thimble in your thumb palm, bring out a second thimble on your fingertip. Transfer it onto your left index finger and put both hands down the side of your legs at knee level, fingers pointing downward. Rapidly move both hands a few centimetres outwards and then inward to tap the outside of your knees. As you do this, perform the 'Basic Trick' with your left hand and the 'Thimble from Air' with your right. The thimble appears to jump from one hand to the other.

ES 88 - ¿CUÁL ES EL DEDAL ELEGIDO?

Presta atención y ajusta los colores de acuerdo con los colores de los dedos que se incluyen en tu caja de magia. Antes de nada prepara una carta pequeña en la que escribes la palabra "AMARILLO" y en el otro lado la palabra "ROSA". Pon esta carta en un sobre que no sea transparente y recuerda cuál de los dos lados está mirando hacia la solapa del sobre. En otra carta escribe los números 1-2-3-4 y muestra los cuatro dedos. Ordena los dedos sobre los números: un dedal rosa en el 1 y en el 2, el dedal amarillo en el 3 y 4.

Pídele a alguien que diga un número de 1 a 4. Vamos a ver ahora las posibilidades:

Si dice 1, levanta el dedal rosa y el n.º 1 se verá.

Si dice 2, empieza contando desde la izquierda y terminarás en el dedal rosa.

Si dice 3, empieza contando por la izquierda y terminarás en el dedal amarillo.

Si dice 4, empieza contando por la izquierda y terminarás en el dedal amarillo.

No importa que color elija siempre terminarás en un dedal rosa o amarillo. Ahora coge el sobre con el color elegido y ponlo mirando hacia el público, saca la carta y muestra la "predicción", haz como si "rebuscaras" dentro mientras sacas la carta. El público creerá que hay más cartas dentro, déjales que miren ellos mientras tú retiras todos los accesorios utilizados.

GB 88 - WHICH THIMBLE IS CHOSEN?

Note and adjust the colours according to the colour of the thimbles included in your magic set. Prepare a small card beforehand by writing on it the word "YELLOW" and on the other side the word "PINK". Put this card in a non-transparent envelope and remember which side is towards the flap. On another card you write the numbers 1-2-3-4 and you show the four thimbles. Arrange the thimbles on the numbers: A pink thimble on the 1 and on the 2, the yellow ones on the 3 and 4. Have someone say a number from 1 to 4. Let us look at the possibilities:

If he says 1, lift the pink thimble and n.º 1 will become visible.

If he says 2, start counting from the left and you will end on the pink thimble.

If he says 3, start counting from the left and you will end on a yellow thimble.

If he says 4, start counting from the left and you end on the yellow thimble.

No matter which number is chosen, you are always able to end on a pink or

NL 87 - DOOR DE KNEIËN

Als je de basis truc met beide handen hebt geleerd ben je klaar voor dit effect. Laat de vingerhoed verdwijnen met de basis truc en zeg dat hij in je zak is aangeland, grijp in je zak en de vingerhoed in de duim palmage houdend pak je een tweede vingerhoed mee op je wijsvinger. Verplaats hem op je linker wijsvinger en breng beide handen naar de zijkanten van je knie met de vingers naar beneden gericht. Beweeg je handen een paar cm. naar buiten en dan naar binnen om op de zijkant van je knie te tikken. Als je dit doet voer je de 'basis truc' uit met je linkerhand en de 'vingerhoed uit de lucht' greep met je rechterhand. Het lijkt nu alsof de vingerhoed door de knie naar de andere hand springt.



a yellow thimble. Now open the envelope with the chosen colour towards the audience and remove the card showing your "prediction". Pretend to "fumble" inside the envelope as you remove the card and the audience will think there are more cards inside. Let them look in the envelope as you put the rest of your props away.

NL 88 - WELKE VINGERHOED WORDT GEKOZEN?

Gebruik de kleuren van de vingerhoedjes in je magische set. Maak van te voren een kaartje klaar met de tekst "geel" en aan de andere kant "roze". Doe dit kaartje in een ondoorzichtige envelop en onthoud goed welke kant aan de sluitzijde zit. Op een andere kaart schrijf je de cijfers 1, 2, 3 en 4. Laat de vier vingerhoedjes zien. Zet de hoedjes over de getallen. De roze bij de cijfers 1 en 2, de gele bij de 3 en 4. Laat iemand één van de vier getallen noemen. Laten we de mogelijkheden onderzoeken.

Als ze 1 zeggen, til je de roze vingerhoed op en de 1 wordt zichtbaar.

Als ze 2 zeggen, tel je van de linkerzijde en je stopt bij een roze vingerhoed.

Als ze 3 zeggen, tel je van de linkerzijde en je stopt bij een gele vingerhoed.

Als ze 4 zeggen, tel je van de linkerzijde en je stopt bij de gele vingerhoed.

Welk getal ze ook zeggen, je zult altijd bij een roze of een gele vingerhoed eindigen. Open nu de envelop met de gekozen kleur naar het publiek. Laat de kaart zien met de kleur die jij voorspeld hebt. Doe net alsof er meerdere kaarten in de envelop zitten en jij er een kaart uitkiest. Laat het publiek later in de envelop kijken, wanneer je alles opruimt.



ES 89 - EL DEDAL CAMBIA DE COLOR EN EL PAÑUELO

Cubre el puño izquierdo con el pañuelo, de antemano y en secreto guardas un dedal grande en él. Para realizar este truco, muestra el dedal pequeño (diferente color al grande) colocado en el dedo índice de la mano derecha. Colócalo debajo del pañuelo, una vez cubierto, colócalo dentro del dedal grande. Retira el pañuelo para mostrar que el dedal ha cambiado de color.

GB 89 - COLOUR CHANGING THIMBLE IN A HANKY

Cover your left fist with a hanky and beforehand secretly tuck a large thimble into your fist. To perform the trick, show a small thimble (different colour from the large thimble) on the index finger of your right hand. Place it under the hanky and place it in the larger thimble. Remove the hanky to show the thimble has changed to a different colour!



NL 89 - VERKLEURENDE VINGERHOED IN DE ZAKDOEK

Bedek je linkervuist met een zakdoek en van te voren verberg je een grote vingerhoed in je vuist. Als je de truc vertoont toon je een kleine vingerhoed (verschillende kleur) op de wijsvinger van je rechterhand. Plaats hem onder de zakdoek en onder deze bedekking stop je de kleine in de grote vingerhoed. Verwijder de zakdoek om te laten zien dat de vingerhoed is verkleurd.



ES 90 - EL DEDAL CAMBIA DE COLOR EN EL PUÑO

Este es el mismo truco que el anteriormente descrito, pero en vez de usar un pañuelo, sólo utilizas el puño. Empuja hacia dentro del puño izquierdo el dedal pequeño, abre ahora los dedos y muestra que ha cambiado de color.

GB 90 - COLOUR CHANGING THIMBLE IN FIST

This is the same trick as described previously, but instead of using the hanky you just use your fist. Push the small thimble into your left fist, open your fingers and show the change of colour.

NL 90 - VERKLEURENDE VINGERHOED IN DE VUIST

Dit is dezelfde truc als zo even verklaart maar in plaats van een zakdoek gebruik je je vuist. Schuif de kleine vingerhoed in je linkervuist, open je vingers en toon de verkleurde vingerhoed.



ES 91 - LOS DEDALES QUE APARECEN

Este truco necesita bastante práctica. De antemano coloca un dedal en cada uno de los cuatro dedos de tu mano derecha. Haz que el dedal del índice desaparezca atrapándolo en la base del pulgar y el índice. Extiende el índice de nuevo, ahora vacío. Trae tu mano izquierda hacia la derecha y coge el dedal del dedo meñique y colócalo en el índice. A la misma vez resbala el dedo índice izquierdo dentro del dedal escondido y "róbalo". Ahora ya puedes mostrar al público que sólo tienes tres dedales en la mano derecha y puedes mostrarles el dorso de la mano izquierda. Ahora esconde otra vez el índice de la mano derecha y pon el dedal en la base del pulgar. Trae tu mano izquierda hacia la derecha y pon el dedal escondido en el tercer dedo. Esconde tu tercer dedo y pon el dedal del segundo dedo de tu mano derecha en la base del pulgar. Luego pon por encima de nuevo tu mano izquierda y coloca el dedal escondido en el segundo dedo de la mano izquierda. Ahora esconde el último dedal que tienes en la mano derecha con un movimiento que lo atrape y ponlo en el meñique de la mano izquierda. Ahora ya puedes mostrar al público que los dedales han aparecido en la mano izquierda.

GB 91 - THE APPEARING THIMBLES

This trick requires considerable practice. Beforehand you place a thimble on each of the four fingers of your right hand. Make the thimble vanish off the index finger by trapping it at the base of the thumb and index finger. Extend the index finger again; it is now empty. Bring your left hand to your right hand and take the thimble of the little finger and place it on the index finger. At the same time slip your left index finger into the hidden thimble and 'steal' it. You can now show the audience that you only have three

thimbles on the right hand and you can show them the back of the left hand. Now hide the index finger of the right hand again and put the thimble at the base of the thumb. Bring your left hand to your right hand and put the hidden thimble on your third finger. Hide your third finger, and put the thimble from your right hand second finger at the base of the thumb. Then bring your left hand over again and put the hidden thimble on your left hand second finger. Now hide the last thimble you have in your right hand by making a trapping move and put it on the little finger of the left hand. Now show the audience all thimbles have appeared on the fingers of your left hand.

NL 91 - VINGERHOEDJES KOMEN TEVOORSCHIJN

Deze truc vereist veel oefening. Van tevoren zet je vingerhoedjes op alle vingers van je rechterhand behalve de duim. Laat de vingerhoed op je wijsvinger verdwijnen door hem tussen de basis van je duim en je wijsvinger te klemmen. Strek de wijsvinger weer, hij is nu leeg. Breng je linkerhand naar je rechterhand en neem de vingerhoed van je pink en zet die op je wijsvinger. Tegelijkertijd duw je je linker wijsvinger in de verborgen vingerhoed onder je duim en pak je deze weg. Toon het publiek dat je maar drie vingerhoedjes aan je rechterhand hebt. Je kunt de rug van je linkerhand tonen. Nu verberg je de rechterwijsvinger weer in de holte tussen duim en wijsvinger. Breng je linkerhand weer naar de rechter en plaats de verborgen vingerhoed op de middelvinger. Verberg je middelvinger en plaats de vingerhoed van de ringvinger van je rechterhand tussen de duim en wijsvinger. Plaats met je linkerhand de verborgen vingerhoed op de ringvinger. Nu verberg je de laatste vingerhoed op je rechterhand door een knijpbeweging en zet je deze op de pink van de linkerhand. Laat nu aan het publiek zien dat alle vingerhoeden op de vingers van je linkerhand zitten.

ES 92 - EL DEDAL ATRAVIESA EL PAÑUELO

En secreto ten un dedal pequeño amarillo en tu dedo índice derecho, cúbrelo con un pañuelo rojo y coloca el dedal amarillo más grande encima del pañuelo, con el dedal debajo. Muestra a los espectadores el dedal encima del pañuelo, junta las cuatro esquinas con la mano izquierda y ahora tira. Parecerá como si el dedal ha atravesado el pañuelo.

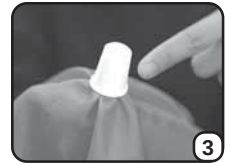
GB 92 - THIMBLE THROUGH HANKY

Secretly have a small thimble on your right first finger, cover it with a red hanky and place a large thimble of the same colour on top of the hanky with the small thimble underneath. Show the audience a thimble on a hanky, gather up the four corners with your left hand and pull. It will look like the thimble has penetrated the hanky!

NL 92 - VINGERHOED DOOR ZAKDOEK

Stiekem plaats je de kleine gele vingerhoed op je rechterwijsvinger, je bedekt het met een rode zakdoek en je plaatst de grote gele vingerhoed bovenop de rode zakdoek en de vingerhoed daar onder. Toon het publiek

de vingerhoed op de zakdoek. Grijp de vier hoeken met je linkerhand en trek eraan. Het zal lijken alsof de vingerhoed dwars door de zakdoek heen is gegaan.



ES 93 - LA CUERDA QUE APARECE

Las manos del mago están vacías, de repente un trozo de cuerda aparece en sus manos antes vacías. Haz un rollo pequeño con el trozo de cuerda que hay en tu caja de magia, ata un extremo de hilo negro al rollo. Esconde el rollo bajo la solapa de tu chaqueta y ata el otro extremo del hilo al botón de arriba de tu chaqueta (para este truco, ésta ha de estar abotonada hasta arriba). Muestra al público que tus manos están vacías. Con un movimiento de efecto, desliza tu pulgar por detrás del hilo y trae tus manos rápidamente hacia delante, de repente aparecerá la cuerda.

GB 93 - THE APPEARING ROPE

The magician's hands are empty. Suddenly a piece of rope appears in his empty hands. Tie the piece of rope, which you find in your magic set, into

a small bundle and attach a long black thread to it. Tuck the bundle of rope under the collar of your jacket behind your neck and attach the other end of the thread to the top-button of your jacket (your jacket should be buttoned up for this trick). Show your audience your empty hands. With a flourish, slip your thumb behind the thread and by bringing your hands forward quickly, the rope will suddenly appear.



NL 93 - HET VERSCHIJNENDE TOUW

De handen van de goochelaar zijn leeg en plotseling verschijnt er een stuk touw in zijn lege handen. Bind het stuk touw dat zich in je magische set bevindt, tot een klein pakketje en maak daaraan een lange zwarte draad vast. Stop dit pakketje achter de kraag van je jas achter in de nek en het andere einde van de draad maak je vast aan de bovenste knoop van je jas (je jas moet helemaal zijn vastgeknoopt). Laat het publiek je handen leeg zien. Met een greep plaats je je duim achter de draad en als je nu snel met je handen naar voren beweegt springt het touw in je handen.



ES 94 - EL NUDO DESAPARECE

Antes de realizar este truco, ata un trozo de hilo blanco alrededor de la cuerda, de manera que quede un pequeño lazo en el medio de ella. Cubre este hilo con tus dedos. Pasa un extremo de la cuerda por el lazo y otra vez por él hacia atrás, parecerá como si has hecho un nudo. Si tiras a la vez de los dos extremos, el hilo se romperá y el nudo desaparecerá. Por supuesto debes asegurarte que tus dedos tapan el hilo blanco al subir la cuerda para "hacer el nudo".

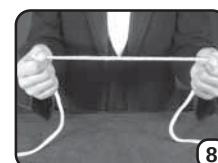
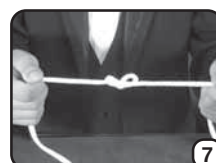
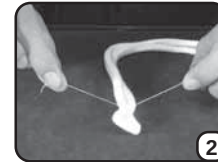
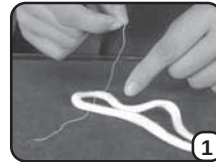
GB 94 - THE DISAPPEARING KNOT

Before performing this trick, tie a piece of white thread around the rope, so a small loop is formed in the middle of the rope. Cover this thread with your fingers. Pass one end of the rope through the loop and back again through it. It will look as if you have tied a knot. If you pull on the two ends at the same time, the thread will break and the knot will disappear. Of course you must make sure that your fingers cover the white thread when you pick up the rope to "tie the knot".

NL 94 - DE VERDWIJNENDE KNOOP

Voordat je deze truc laat zien, bind je een stuk wit draad om het touw heen, zodat zich een kleine lus vormt in het midden van het touw. Bedek deze draad met je vingers. Haal één uiteinde van het touw door de lus en weer terug zodat het lijkt alsof je een knoop hebt gemaakt. Als je op hetzelfde moment aan beide zijden van het touw trekt, zal de draad breken

en de knoop verdwijnen. Wees er zeker van, dat je vingers de witte draad bedekken als je het touw oppakt om er een knoop in te maken.



ES 95 - NUDO A VELOCIDAD DE RELÁMPAGO

Haz alarde de tu capacidad para hacer nudos con una sola mano. Coloca el centro de la cuerda sobre la palma de tu mano derecha. Al extremo de cuerda que cuelga cerca del pulgar lo llamaremos A y el que cuelga cerca del índice lo llamaremos B. Ahora hacemos dos movimientos al mismo tiempo. Cierra el dedo meñique y el anular hacia la palma sujetando la cuerda. Dale la vuelta a la mano con la palma hacia abajo y con los dedos índice y corazón coge el extremo A de la cuerda. Con la mano aún con la palma hacia abajo, suelta el dedo anular y meñique y un nudo quedará hecho en el centro.

CONSEJO: Cuando sueltes el dedo meñique y el anular, sacude levemente hacia arriba con la mano derecha para ayudar a que se haga el nudo.

GB 95 - FLASH KNOT

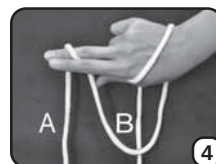
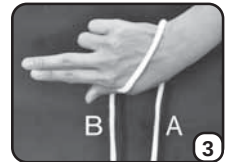
Show off your ability by making a knot with one hand... Place the centre of the rope over the palm of your right hand. The hanging end of the rope close to the thumb we call "A," and the hanging end close to the index finger we will call "B". Now you are going to do two moves at the same time. Close the little finger and ring finger holding the rope against the palm of your hand. Turn your hand over palm down and with your index and middle finger, catch the end of the rope "A". With your hand still palm down, release the little and ring fingers and a knot will be made in the centre.

TIP: When you release the little and ring fingers, do a slight shake upwards with your hand so you help to make the knot.

NL 95 - FLITS KNOOP

Om je vakmanschap te tonen, maak je een knoop met één hand. Plaats het midden van het touw over de palm van je rechterhand. Het hangende gedeelte van het touw dicht bij de duim noemen we (A) en het hangende gedeelte dicht bij de wijsvinger noemen we (B). Nu maak je twee bewegingen op het zelfde moment. Sluit de pink en ringvinger die het touw vasthouden tegen de palm van je hand. Draai je hand met de palm naar beneden en met je wijs en middelvinger, vang het einde op van het touw (A). Met je handpalm nog naar beneden gericht, laat je de pink en ringvinger los en er ontstaat een knoop in het midden.

TIP: als je de pink en de ringvinger loslaat, maak je met je hand een kleine beweging naar boven, wat helpt de knoop te vormen.



ES 96 - NUDOS DOBLES

¿Cómo se pueden hacer dos nudos en una cuerda, mientras la estás sujetando por ambos extremos...? Para hacer este truco, tienes primero que practicar con el truco "Nudo a velocidad relámpago". ¿Podrás hacerlo? Ahora podemos continuar. Sujeta la cuerda entre las manos con las palmas hacia arriba, procura que no estén cerca de los extremos. Haz los mismos movimientos que hiciste con una sola mano en el truco "Nudo a velocidad relámpago" pero esta vez hazlo con las dos manos y harás dos nudos de una manera espectacular.

GB 96 - DOUBLE KNOTS

How to make two knots in a rope, while always holding it by the ends... In order to do this trick, you first have to practice the 'Flash Knot' trick. Can you do it? Ok, now we continue. Hold the rope between your hands palms up, not too close to the ends. Make the same movements you did when making a Flash Knot with one hand but this time use both hands at the same time and you will make two knots in a very spectacular way.

NL 96 - DUBBELE KNOPEN

Hoe maak je twee knopen in een touw, terwijl je het aan beide uiteinden vast houdt? Om deze truck te kunnen doen, moet je eerst de 'flits knoop'

goed onder de knie hebben. Kun je dat? Dan zijn we klaar om door te gaan. Houd het touw tussen je omhoog gedraaide handpalmen, niet te dicht bij de uiteinden. Maak dezelfde bewegingen als tijdens de "flits knoop" met één hand, maar deze keer, met beide handen op hetzelfde moment en je maakt twee knopen op een heel spectaculaire wijze.



ES 97 - CON NUDO Y SIN NUDO

Coge la cuerda y haz un nudo pasando su extremo derecho por encima de su extremo izquierdo y de nuevo por el lazo, luego tira de ambos extremos, pero sin apretar el nudo. Ahora haz otro nudo, pero en esta ocasión pasa el extremo izquierdo por encima del derecho y pásalo por el lazo. Ahora de fuera hacia dentro, pasa el extremo derecho por el lazo de abajo del nudo y tiras de él hacia delante, por fuera del lazo de abajo y lo pasas por el lazo de arriba desde tu lado. Ahora tira de los dos extremos de la cuerda y el nudo desaparecerá.

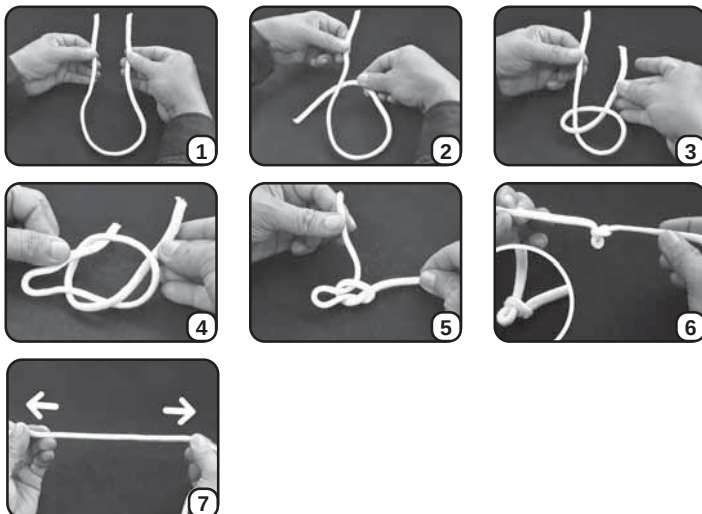
GB 97 - KNOTS AND NO KNOTS

Take the rope and make a knot by passing the right end of the rope over the left end and back through the loop. Then pull on both ends, but without tightening the knot. Now make another knot, but this time pass the left end over the right end and pass it through the loop. Now from the outside to the inside, pass the right end through the lower loop of the knot and then you pull it out forward, out of the lower loop and then pass it through the upper loop from your side. Pull on the two ends of the rope and the knot will disappear.

NL 97 - KNOPEN EN GEEN KNOPEN

Neem het touw en maak een knoop door het rechtereinde van het touw over het linker einde te plaatsen en weer terug door de lus te halen. Trek aan beide uiteinden zonder de knoop vast aan te trekken. Maak nu nog een knoop, maar deze keer haal je het linker einde over het rechtereinde en weer door de lus.

Haal nu van buiten naar binnen, het rechteruiteinde door de onderste lus van de knoop en trek het naar voren toe uit de onderste lus en weer door de bovenste lus vanaf jouw kant. Als je aan beide uiteinden van het touw trekt zal de knoop verdwijnen.



ES 98 - OTRO NUDO QUE DESAPARECE

Muestra dos trozos de cuerda atada con un nudo. En realidad sólo hay un trozo de cuerda, con una parte adicional atada alrededor, pero parece como si fueran dos trozos. Envuelve la cuerda alrededor de tu mano, el nudo se desliza en tu mano derecha, donde en secreto lo guardas (asegúrate de que el nudo hecho con la parte más pequeña de la cuerda está más flojo para que se pueda mover con facilidad). Ahora, saca la varita mágica del bolsillo y esconde el nudo flojo en el bolsillo. Lo siguiente será enseñar al público que la cuerda es ahora un solo trozo.

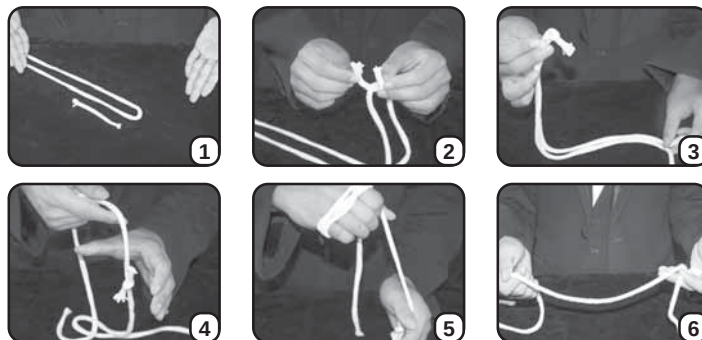
GB 98 - ANOTHER DISAPPEARING KNOT

You show two pieces of rope, tied together with a knot. In reality it is one piece of rope, with an extra, small piece of rope tied around it, so that it looks like two pieces of rope. You coil up the rope, slip the knot into your right hand, where you secretly keep it (be sure the knot, made with the small piece, is a rather loose knot, which enables you to move it easily). Then take the magic wand out of your pocket and hide the small piece in the pocket at the same time. Next, show the audience the rope has become one piece.

NL 98 - NOG EEN VERDWIJNENDE KNOOP

Je laat twee stukken touw zien die aan elkaar vast zitten met een knoop. In

werkelijkheid is het één stuk touw, met een extra, klein stukje touw er om heen gebonden, zo dat het lijkt op twee stukken touw. Als je nu het touw om je hand wikkelt, zal de knoop in je hand belanden, waar je hem stiekem achterhoudt (wees er zeker van dat je de knoop met het kleine stukje touw losjes vastmaakt zodat je het gemakkelijk kunt verwijderen). Dan pak je de goochelstok uit je zak en laat daar het kleine stukje touw achter. Laat daarna zien aan het publiek dat het touw uit één stuk bestaat.



ES 99 - LA LLAVE Y LA CUERDA

Deberás practicar este truco hasta que lo perfecciones antes de hacerlo ante el público. Un espectador hace dos lazos a los extremos de una cuerda y pasa las manos del mago por ellos (los nudos no han de estar muy apretados). El resto de la cuerda cuelga entre las dos manos. Ahora el mago coge la cuerda por el medio, hace un lazo con ella y lo pasa por la llave por encima de la mano derecha, por delante y por debajo del lazo de la muñeca derecha. Por último, este lazo lo pasa por encima de los dedos de la mano derecha y cuando el mago tira de ambos extremos de la cuerda, la llave queda colgando atrapada en la cuerda.

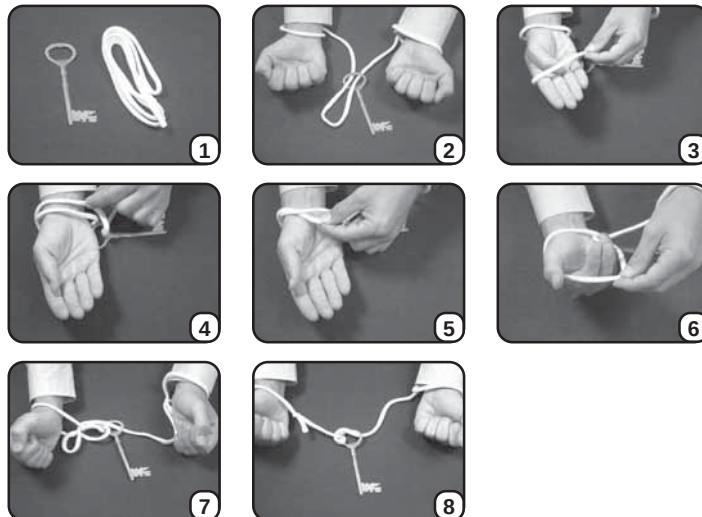
GB 99 - THE KEY AND THE ROPE

You must practice this trick until it's perfect before performing it to an audience. A spectator makes two loops in the ends of the rope and passes them over the hands of the magician. (The loops shouldn't fit too tightly). The rest of the rope hangs between the two hands. Now the magician takes the rope in the middle, forms a loop with it and passes the loop through a key and over the right hand and in front underneath the loop on the right wrist. Finally, he passes the loop over the right hand's fingers and when the magician pulls the two ends of the rope, the key is hanging locked on the rope.

NL 99 - DE SLEUTEL EN HET TOUW

Je moet deze truc oefenen totdat hij perfect is, voordat je ermee optreedt. Een toeschouwer maakt twee lussen aan de uiteinden van het touw en plaatst de lussen over jouw beide handen (niet te strak). De rest van het touw hangt tussen je twee handen. Nu pak je het touw in het midden vast

en je maakt er een lus van die je door het oog van een sleutel haalt. De lus gaat vervolgens over de rechterhand en van voren onder de lus van je rechterpols door. Daarna sla je de lus over de vingers van de rechterhand en wanneer je nu aan beide uiteinden trekt dan hangt de sleutel gevangen in het touw.



ES 100 - LA PESADILLA DEL PROFESOR

Para este truco necesitas tres trozos de cuerdas de diferentes tamaños 60,40 y 20 cm. Coge las cuerdas con la mano izquierda entre pulgar e índice (la cuerda más corta en la izquierda y la más larga en la derecha). Ahora coge el extremo de abajo de la cuerda más corta (cuerda n.º 1) y ponla también entre pulgar e índice, al lado de la cuerda más larga (cuerda

n.º 3). Esta cuerda se convierte en cuerda n.º 4. Coloca la cuerda n.º 2 al lado de la n.º 4, y ésta se convierte ahora en la cuerda n.º 5. Así mismo, coloca el extremo de abajo de la cuerda n.º 3 al lado de la cuerda n.º 5. Por lo tanto tendrás ahora seis extremos que sobresalen de tu mano izquierda. Con la mano derecha, coge ahora los extremos 4,5 y 6. El público verá aún que los trozos de cuerda son de diferentes tamaños. Ahora pon tu mano derecha cerca de la izquierda, y sin que te vean, cambia la cuerda 4 por

la 3 (es crucial que la 4 vaya detrás de la 3 y no delante) ahora si tiras de los extremos de las cuerdas parecerán ser todas de igual tamaño. El lazo de la más corta debería de estar escondido detrás de los dedos y de la palma derecha.

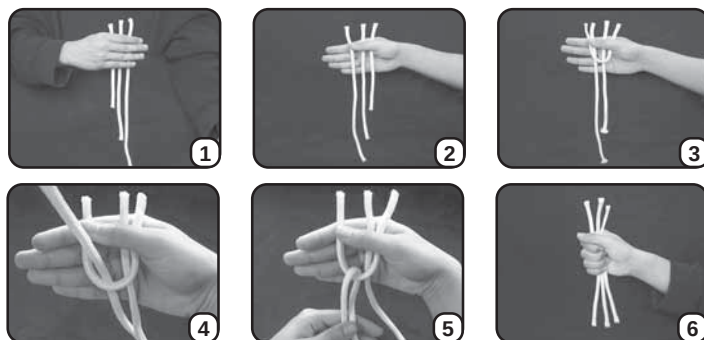
GB 100 - THE PROFESSOR'S NIGHTMARE

For this trick you need three pieces of rope in the following lengths, 60, 40 and 20 cm. Take the ropes in your left hand, between your thumb and index finger. (The shortest piece to the left, the longest piece to the right). Now, pick up the lower end of the shortest rope (rope No.1) and put it also between your thumb and index finger, beside the longest rope (rope No.3). This rope becomes rope No.4. Place the end of rope No.2 beside No. 4 and this now becomes rope No.5. Likewise, place the lower end of the rope No.3 beside No.5. Thus, six ends protrude now from your left hand. With your right hand take the ends 4, 5 and 6. Your audience will see that the pieces of rope are still of different lengths. Now, bring your right hand near to your left, but without being seen exchanging ropes 4 and 3 (it is essential No.4 goes behind No.3 and not in front of it) and if you pull all the ends, the ropes will now appear to be of equal lengths. The loop of the shortest rope should be hidden behind the fingers and palm of your right hand.

NL 100 - DE PROFESSORS NACHTMERRIE

Voor deze truc heb je drie stukken touw nodig in de volgende lengtes: 60, 40 en 20 cm. Neem de touwen in je linkerhand tussen duim en wijsvinger. (het kortste eind aan de linkerkant, het langste aan de rechterkant). Pak nu het onderste eind van het kortste touw (touw nr. 1) en plaats dit tussen je

duim en wijsvinger, naast het langste touw (touw nr. 3). Dit touw noemen we touw nr. 4. Plaats het eind van touw nr. 2 naast nr. 4 en dit wordt dan touw nr. 5. Op dezelfde manier plaats je het onderste eind van touw nr. 3 naast nr. 5. Dus zes eindjes steken nu boven je linkerhand uit. Met je rechterhand neem je de uiteinden 4, 5 en 6. Het publiek kan zien dat de touwen nog steeds verschillende lengtes hebben. Breng nu je rechterhand dichtbij de linker en zonder dat men het merkt ruil je touw 4 om met touw 5. (het is essentieel dat nr. 4 achter nr. 3 komt te liggen en er niet voor. Als je nu alle uiteinden uittrekt dan lijkt het alsof alle touwen van gelijke lengte zijn geworden. De lus van het kortste touw moet worden verborgen achter de vingers en palm van je rechterhand.



ES 101 - LA CUERDA SALE DE LA BOCA

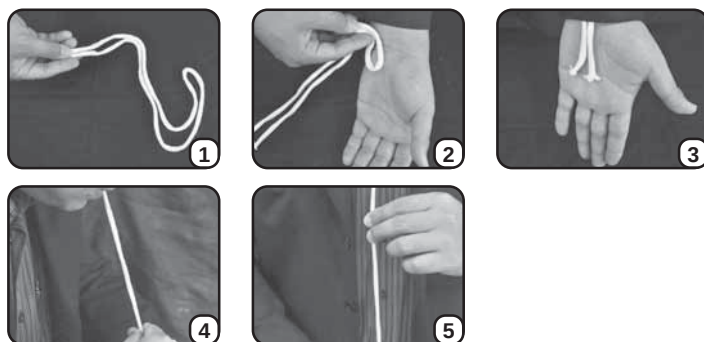
Antes de la actuación coloca un trozo largo de cuerda dentro de tu manga izquierda. Pon un trozo del mismo tipo de cuerda en tu boca con un extremo entre tus dientes, y el otro colgando hacia fuera. Ahora ya estás listo para comenzar. Levanta tu mano izquierda hacia la boca y tapa el trozo pequeño completamente. Levanta inmediatamente la mano derecha y ponla detrás de la izquierda, tira de la cuerda larga hacia fuera de la manga, hazla pasar por tus dedos izquierdos L-E-N-T-A-M-E-N-T-E, y parecerá como si tuvieras una cuerda larga en la boca. Según va saliendo el extremo largo de la manga mantenlo agarrado con la mano izquierda, esto te ayudará a ocultar el extremo corto que ahora tienes y del que has tirado hacia fuera de tu boca.

GB 101 - ROPE FROM THE MOUTH

Before the performance you place a long piece of rope inside your left sleeve. Put a small piece of the same kind of rope in your mouth with one end between your teeth, the other end hanging outside. Now you are ready to perform. Bring your left hand up to your mouth and cover the short piece completely. Bring your right hand up immediately and reach behind your left hand and pull the long rope out of the sleeve, through the left hand fingers, S-L-O-W-L-Y, and it will look as though you had the long rope in your mouth. As the end comes out of the sleeve keep hold of it with the left hand and this will help to conceal the short end you have, by now, pulled out of your mouth.

NL 101 - TOUW UIT DE MOND

Voor het optreden plaats je een lang stuk touw in je linkermouw. Stop een klein stukje van het zelfde type touw in je mond met één eind tussen de tanden en de rest naar buiten hangend. Nu ben je klaar voor je optreden. Breng je linkerhand naar je mond en bedek het kleine stuk touw volledig met je handen. Beweeg je rechterhand naar je linker en trek achter de linkerhand het touw uit je linkermouw langzaam door de linker vingers. Het lijkt nu alsof je het touw uit je mond trekt. Als het einde van het touw uit je mouw komt pak je het over met de linkerhand en je bedekt het korte eindje touw dat je inmiddels ook uit je mond hebt getrokken.



ES 102 - LA CUERDA ATRAVIESA LA VARITA

Haz un nudo juntando los dos extremos de la cuerda. Ahora pide a un miembro del público que sujete la varita por sus dos extremos. Sujeta el extremo anudado de la cuerda con el tercer y cuarto dedo de tu mano izquierda y con la derecha haz un lazo en el extremo opuesto de la cuerda bajo la varita y de nuevo hacia arriba para que esté próxima a la mano izquierda. En secreto con el dedo izquierdo y el pulgar haz un círculo alrededor de uno de los trozos de la cuerda de la mano derecha. Ahora con rapidez deja que el nudo caiga de los dedos izquierdos y separa las manos dejando la cuerda resbalar entre el círculo hecho entre tu dedo y el pulgar. Si lo haces rápido parecerá que la cuerda ha atravesado la varita.

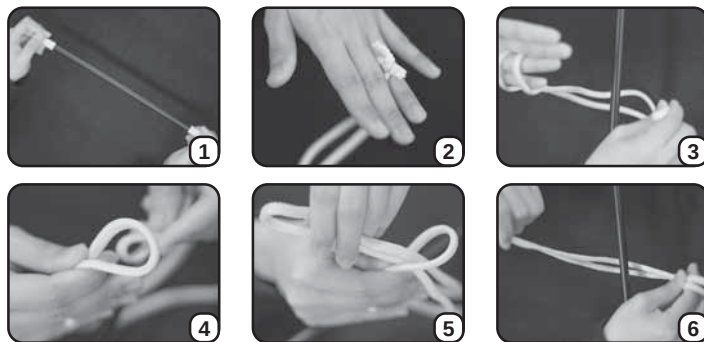
GB 102 - ROPE THROUGH WAND

Tie both ends of your rope together to make a loop. Now ask a member of your audience to hold the wand by both ends. Clip the knotted end of the rope with 3rd and 4th fingers of your left hand and with your right hand loop the opposite end of the rope under the wand and back up so it is next to your left hand. With your left finger and thumb secretly make a circle around one of the pieces of rope in the right hand. Now very quickly let the knot fall from your left fingers and pull your hands apart letting the rope slide through the circle made by your finger and thumb. Done quickly it will look like the rope has passed through the wand.

NL 102 - EEN TOUW GAAT DOOR DE GOOCHELSTOK

Maak van beide eindjes van het touw een lus. Vraag een toeschouwer

beide eindjes vast te houden. Klem het geknoopte deel van het touw vast met je middelvinger en je ringvinger van je linkerhand. Met je rechterhand draai je de andere kant onder je goochelstok en terug, zodat het weer bij je linkerhand is. Met je wijsvinger en duim maak je stiekem een cirkel rond één van de stukken van het touw in je rechterhand. Nu laat je de knoop heel snel vallen van je vingers links en dan doe je je handen uiteen, zodat de knoop door de cirkel glijdt, die gemaakt is door je vingers en je duim. Als je dit snel doet, lijkt het net alsof het touw door de goochelstok is gegaan.



ES 103 - EL NUDO IMPOSIBLE

¿Puedes hacer un nudo sin soltar un extremo de la cuerda? El público te dirá que eso es imposible ¡pues mira bien! Cruza tus brazos y pon la cuerda, desenroscada en la mesa. Con la mano izquierda coges el extremo

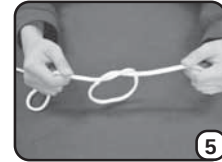
derecho y a la vez coges el extremo izquierdo con la mano derecha. Después desdobra los brazos y "desliza" el lazo sobre la mesa: de repente aparece el nudo.

GB 103 - THE IMPOSSIBLE KNOT

Can you make a knot without letting go of the end of the rope? Your audience will say that it is impossible, but watch this! Cross your arms and put the rope, uncoiled, in front of you on the table. With your left hand you pick up the right end of the rope and at the same time you take the left end with your right hand. Then unfold your arms and "slide" the loop on the table: suddenly the knot appears.

NL 103 - DE ONMOGELIJKE KNOOP

Kun je een knoop maken zonder dat je de uiteinden loslaat? Je publiek zal zeggen dat dit onmogelijk is maar kijk eens! Kruis je armen en plaats het touw, ontrold, voor je op de tafel. Met je linkerhand pak je het rechtereind van het touw en het linker eind pak je met je rechterhand. Spreid dan je armen uit en 'schuif' de lus over de tafel. De knoop is verschenen.



ES 104 - OTRA PESADILLA DEL PROFESOR

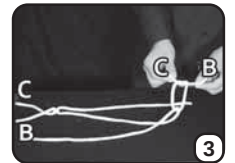
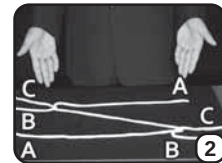
Para este truco necesitas la cuerda que se encuentra en tu caja de magia y dos trozos pequeños del mismo tipo de cuerda. Antes de comenzar, coloca la cuerda más larga en forma de "S" sobre la mesa y pon los dos lazos más pequeños dentro del grande. Haz un nudo a los tres extremos en ambos lados. Los nudos han de cubrir los sitios donde las cuerdas pequeñas colgaban de los lazos. Ahora muéstralo al público y desata el nudo de uno de los extremos, ahora ya puedes mostrar los tres aflojados de nuevo. Coge la cuerda en tus manos y tal y como muestra el dibujo, deja ir el extremo A y anuda el extremo B y C. Esto significa que atas con un nudo la cuerda corta a la larga. Ahora coge el otro extremo y desata el nudo también. Repite estos movimientos. El público creerá que ahora has anudado las tres cuerdas. Coge uno de los extremos con la mano izquierda y enróllalo con la mano derecha alrededor de la izquierda. Con la mano derecha (bien cerrada) desliza los dos nudos por la cuerda larga. Esconde los nudos en la mano derecha. Sopla en el puño izquierdo y desenrolla la cuerda larga que estaba alrededor de la mano izquierda. El público puede inspeccionar la cuerda si lo desea. Las dos partes cortas han desaparecido en tu bolsillo mientras el público no miraba.

GB 104 - ANOTHER PROFESSOR'S NIGHTMARE

You need a length of rope and two other little pieces of the same kind of rope. Before you start, place the longest rope in a "Z" form on a table, and put the two small ones in the loops of the long one (the bends of the Z). Now pick up the rope in both hands, holding the ends of the small pieces and one end of the long rope in each hand. You are now ready to start your performance. Holding the three pieces of rope as shown, it will look to the audience as if there are 3 roughly equal lengths of rope. Now reach over with your right hand and loosely knot the two ends of the short rope that you are holding in your left hand. When you have done this, do the same with the short rope in your right hand. At all times the audience should only see this as 3 equal lengths of rope. It will appear to the audience that you have now tied together three separate pieces of rope. In your left hand hold the end of the long rope between your thumb and your index finger and drop all the other pieces of rope from your left and right hand. It will appear to the audience that the '3' pieces of rope are tied together. Now make a loose fist with your right hand around the rope just below your left hand and run your right hand down the length of rope. Leave the two loose knots in your right hand fist. Now you can hold the rope by both ends, showing your audience how 3 pieces of rope have turned into just 1 piece. Remember to keep the 2 short knotted ropes hidden in your right hand fist.

NL 104 - NOG EEN PROFESSORS NACHTMERRIE

Hiervoor heb je het touw nodig die je vindt in je magische set en twee kleine gelijksoortige stukjes touw. Voordat je begint spreid je het langste touw in een 'S' vorm op de tafel en je knoopt de twee kleine touwtjes in het midden van de bolvormige rondingen van de 'S'. Dan knoop je de drie uiteinden aan elkaar vast aan beide kanten en laat je het aan het publiek zien. Het lijkt alsof er drie touwen aan elkaar zijn geknoopt. Dan zeg je dat je er één lang touw van wilt maken en je haalt één kant van de touwen uit de knoop. Je laat de drie uiteinden zien. Je neemt het touw in de hand zoals in het voorbeeld. Neem nu het andere einde en haal deze ook uit de knoop met dezelfde bewegingen. Het publiek denkt nog steeds dat er drie stukken touw aan elkaar zijn verbonden. Nu neem je één uiteinde in de linkerhand, je rolt met je rechterhand het touw om je linkerhand en met je goed gesloten rechterhand schuif je de knopen van het touw. Je verbergt de knopen in je rechterhand en gaat daarmee naar je rechter broekzak om wat onzichtbaar toverzout te pakken. Je laat de knopen achter, je sprenkelt wat toverzout over de linkerhand en je rolt het herstelde touw uit. Het publiek mag het touw onderzoeken.



ES 105 - EL TRUCO DE CORTAR LA CUERDA

Cómo cortar una cuerda en dos, y terminar otra vez con una cuerda aparentemente entera. Para este truco necesitas la cuerda de tu caja de magia, si no quieres cortar ésta, coge otra cuerda normal. Coge una que sea de aproximadamente unos 30cm. Muestra a los espectadores la longitud de la cuerda. Sujeta la cuerda con los extremos entre el pulgar y los dedos de la mano izquierda, sube el lazo que cuelga por detrás de la palma izquierda, procura que no lo vean los espectadores. Con el pulgar y el índice de la mano derecha mirando hacia la palma izquierda, coge rápidamente la cuerda de la mano derecha y deslízalo por el lazo del lado derecho. La cuerda debería de hacer un pequeño lazo que estaría pegado al lazo grande. Pide a un miembro del público que te ayude. Dile que coja unas tijeras y corte por el lazo pequeño. Los espectadores creerán que la cuerda que estaba de una pieza, ahora ha sido cortada en dos. Deja que los extremos de la mano derecha e izquierda caigan, dando la impresión de que la cuerda se ha quedado en dos partes porque tienes cuatro extremos. Con un movimiento exagerado tira de la cuerda por el pulgar e índice, dejando a la vez el trozo pequeño de cuerda en la mano izquierda. Tira el trozo pequeño discretamente y deja que los espectadores examinen la cuerda que está entera.

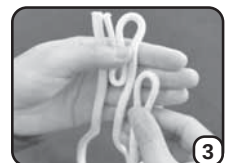
GB 105 - THE STRING CUTTING TRICK

How to cut a string in two, but still ending up with one string? For this trick you can use the rope from your magic tricks box, but if you don't want to cut it, then use any other piece of normal rope or string. Take a piece of string of approx. 30 cm. Show your audience that this is one length of

string. Hold the string with the ends between thumb and fingers of the left hand, bring the hanging loop up behind the palm of the left hand, not to be visible to the audience. With the thumb and forefinger of the right hand now facing the palm of the left hand, quickly pick up the right hand string and slide it through the loop on the right side. The string should form a small loop sticking out the bigger loop. Ask a member of the audience to help. Let him take a pair of scissors and cut across the small loop. The audience will believe that the string, which was in one length, has now been cut in two. Let the right hand and left hand ends fall, giving the impression that the string is now in two parts since you have four ends. With a quick flourish pull the string through the thumb and finger, leaving at the same time the small piece of string in the left hand. Dispose of the small piece discreetly and allow the audience to inspect the full length of string.

NL 105 - DE TRUC VAN HET GEBROKEN TOUW

Hoe kun je een touw in tweeën knippen en toch schijnbaar eindigen met een compleet hersteld touw. Voor deze truc kun je het touw gebruiken van je magische set, maar als je het liever niet stuk wilt knippen, gebruik dan een ander stuk touw. Neem hiervoor een stuk touw van ongeveer 30 cm.



lang. Laat het touw zien aan het publiek. Houd het touw aan de uiteinden vast tussen de duim en vingers van de linkerhand. Breng de hangende lus achter de palm van je linkerhand zodat het publiek die niet kan zien. Met de duim en wijsvinger van je rechterhand tegenover de palm van je linkerhand pak je snel het touw op van de rechterkant en schuift deze door de lus aan de rechterzijde. Het touw moet een kleine lus vormen, stekend uit de grote lus. Vraag aan een toeschouwer om je te helpen. Laat hem een schaar pakken en de kleine lus doorknippen. Het publiek zal denken dat het touw door midden is geknipt. Laat de eindjes van de rechter en de linkerhand vallen om de impressie te geven dat het touw is doorgeknipt omdat er vier uiteinden zichtbaar zijn. Met een snelle beweging trek je het touw door de duim en vinger terwijl je het kleine afgeknipte stukje achterlaat in je linkerhand. Gooi het stukje touw discreet weg en laat het publiek het herstelde touw onderzoeken.

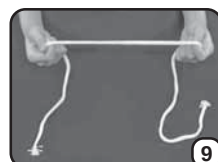


ES 106 - LA CUERDA RESTAURADA

Coge la cuerda mágica y muéstrala al público, enséñales que es una cuerda normal. Pide a dos espectadores que te ayuden a sujetar cada uno por un extremo mientras tú coges la parte del medio de la cuerda. Corta la cuerda por el medio. Cuando la sueltas todos estarán sorprendidos al ver que no le ha pasado nada. Antes de la actuación, corta un trozo de cuerda de aproximadamente unos 8cm., con este trozo haz un pequeño lazo, que escondes entre los dedos de tu mano izquierda. Ahora deja que el público examine la cuerda y que los dos espectadores levanten los extremos, sujeta la cuerda por el medio y haz como si rizaras la cuerda para hacer un lazo donde vas a cortar, pero en realidad lo que haces es levantar el lazo que escondes en tu mano izquierda. Tu mano ha de estar en puño. Ahora corta el lazo y con cuidado esconde los trozos otra vez en la palma de la mano izquierda. El público quedará sorprendido al ver la cuerda está entera entre tus manos.

GB 106 - THE RESTORED ROPE

Take the magic rope and show it to the audience: It looks like is a normal rope. Have two spectators help by holding each an end of the rope while you hold the middle. Cut the rope in the middle. As you release it, your audience will be surprised to see that nothing has happened to the rope. Before the presentation, cut a piece off of the rope approx. 8 cm. in length. With this piece, make a little loop, which you hide in your left hand, between your fingers. Now let the audience examine the rope and have the two spectators hold up the ends, hold the rope by the middle and pretend to crimp the rope to make a loop where you will cut the rope. But actually you



ES 107 - NUDOS MÁGICOS

Haz lazos sujetando el extremo de la cuerda. Agarra el extremo A en tu mano izquierda y enrolla la cuerda con tu mano derecha. Coge el rollo por encima de los dedos derechos desde la izquierda y agarra el extremo A con las puntas de los dedos derechos. Tira del extremo A hacia la derecha mientras la mano izquierda tira del extremo B hacia la izquierda, así aparecerán los nudos por toda la cuerda.

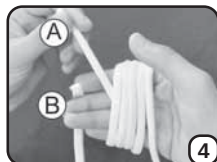
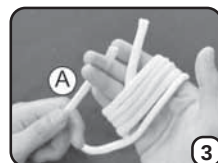
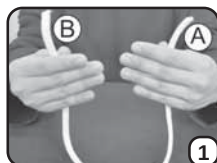
GB 107 - MAGIC KNOTS

Make loops by holding the end of the rope. Grip A in your left hand and coil the rope with your right hand. Take the coil onto your right fingers from the left and grip A with your right fingertips. Pull A to the right as your left hand pulls B to the left and knots appear along the rope.

NL 107 - MAGISCHE KNOPEN

Maak lussen door het eind van het touw vast te houden. Pak A in je linkerhand en rol het touw met je rechterhand op. Neem het opgerolde touw vanuit de linker tussen de rechte vingers en pak A met de rechte vingertoppen.

Trek A naar rechts terwijl je linkerhand aan B trekt en er zullen knopen verschijnen langs het touw.



ES 108 - LA CUERDA SE ALARGA

Antes de "la actuación" ata un trozo pequeño de cuerda (no demasiado apretado) alrededor del centro de un trozo de cuerda larga. Ahora ata los dos extremos del trozo de cuerda larga entre sí y parecerá que tienes dos trozos de cuerda atados a sus extremos. Durante la actuación coges las "cuerdas anudadas" y explica que hay dos maneras de convertir estas cuerdas atadas en largas. Una es desatando los extremos (deshaz los extremos reales anudados de la cuerda larga) y "esto deja un nudo en el medio" la otra es utilizando polvos mágicos. Mientras hablas dale vueltas a la cuerda alrededor de tu mano y cuando llegues al nudo falso sigue enroscando, pero oculta el nudo como si se resbalara por la cuerda hasta la mano enroscada. Justo después mete la mano en el bolsillo buscando los polvos mágicos, y deja un poco de cuerda en el bolsillo, saca el polvo invisible, espolvoréalo por encima de la cuerda y déjalo desenroscado para mostrar de nuevo la cuerda en un trozo largo.

GB 108 - ROPE LENGTHENING

Before the "show", tie a short piece of rope (not too tightly) around the centre of a long piece of rope. Now tie the two ends of the long piece of rope together and it will look like two pieces of rope are tied at the ends. During the show pick up these "knotted ropes" and explain there are two ways to make these short ropes into one long rope - firstly by untying the ends (undo the real knotted ends of the long rope) but 'that leaves a knot in the middle' or by using 'Oofle' dust. As you speak wind the rope around your hand and when you come to the fake knot keep winding but conceal the knot as it slides along the rope and into your 'winding' hand. Immediately go into your pocket for the 'Oofle' dust, leave the bit of rope in your pocket, bring out the invisible dust, sprinkle it over the rope and let it unwind to show the rope is again in one long piece.

NL 108 - TOUW VERLENGEN

Voor de show bind je een klein stukje touw (niet te strak) om het midden van een lang stuk touw. Nu bind je de twee uiteinden van het lange touw aan elkaar en het zal lijken alsof je twee stukken touw met de uiteinden aan elkaar hebt vast geknoopt. Gedurende je optreden pak je deze 'geknoopte' touwen op en verklaart dat er twee manieren zijn om van deze twee korte touwen, één lang touw te maken. Allereerst door de uiteinden los te knopen

(maak de echte uiteinden van het lange touw los) maar dat hou je nog een knoop over in het midden, of je gebruikt 'Toverzout'. Tijdens het spreken wikkel je het touw om je hand en wanneer je bij de knoop aankomt blijf je wikkelen en de knoop zal verborgen achterblijven in de wikkellende hand. Ga meteen met deze hand in je zak om het zogenaamde toverzout te pakken. Laat het stukje touw achter in de zak, sprenkel wat onzichtbaar toverzout over het touw, wikkel het touw los van je hand en toon het herstelde lange touw.

ES 109 - EL NUDO MISTERIOSO

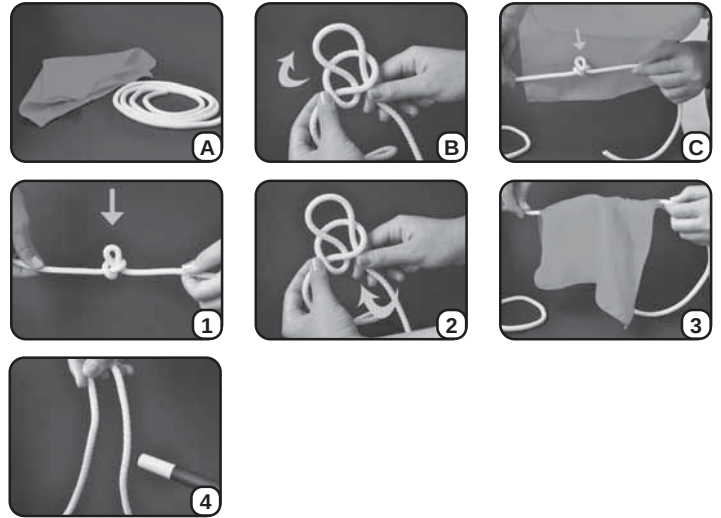
Haz un nudo falso en una cuerda larga. Debes de practicar este nudo varias veces para que lo puedas hacer sin mirar. Tira de los dos extremos de la cuerda hasta que el nudo haya casi desaparecido. Luego estira completamente la cuerda. Un espectador coloca un pañuelo por encima de la cuerda y el nudo. Tira varias veces de la cuerda fuertemente. Ahora retira el pañuelo y el público verá que ya no hay nudo.

GB 109 - THE MYSTERIOUS KNOT

Make a fake knot in a length of rope. You must practice this knot several times so you are able to make it without looking. Pull on the two ends of the cord until the knot has nearly disappeared. Then stretch the rope completely. A spectator may put a handkerchief over the rope and the knot. Pull strongly several times on the cord. Take the handkerchief away and your audience will see that the knot has disappeared.

NL 109 - DE MYSTERIEUZE KNOOP

Maak een valse knoop in een stuk touw. Je moet deze knoop goed oefenen zodat je het kunt maken zonder te kijken. Trek aan de beide uiteinden van het touw zodat de knoop bijna verdwijnt. Strek dan het touw helemaal uit. Een toeschouwer mag een zakdoek over het touw en de knoop plaatsen. Trek krachtig aan het touw. Neem de zakdoek weg en laat zien dat de knoop is verdwenen.



ES 110 - EL NUDO QUE SALTA

Para este truco necesitas una cuerda larga, y un pequeño trozo de cuerda que coincida con la otra. Dobla la cuerda más larga por la mitad y ata el trozo más pequeño a su centro. Parecerá como si tuvieras dos trozos de cuerda atadas entre sí. Ahora coge con cada mano ambos extremos de la cuerda más larga, tira de ellos separándolos y el nudo se irá de la cuerda.

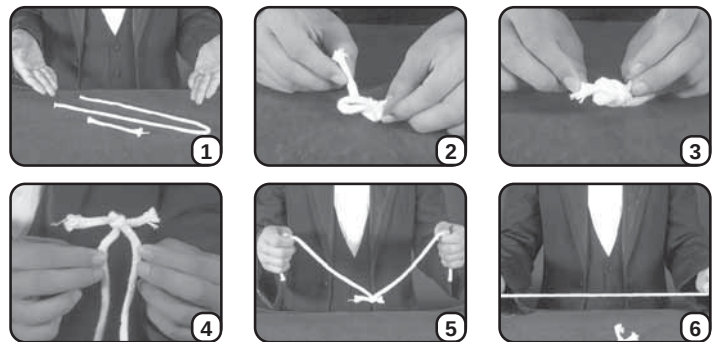
GB 110 - THE JUMPING KNOT

As well as a long rope, you will need a smaller matching piece of rope. Fold the longer rope in half and tie the small piece around its centre. It appears you have two pieces of rope tied together. Now take both ends of the longer rope in each hand, pull them away from each other and the knot will fly off the rope.

NL 110 - DE SPRINGENDE KNOOP

Hiervoor heb je zowel een lang als een kort gelijksoortig touw nodig. Vouw het lange touw dubbel en bind het kleine stukje touw om het midden

(einde van de lus). Het ziet er uit alsof er twee korte touwen aan elkaar zijn geknoopt. Pak nu de beide uiteinden van het lange touw vast in iedere hand, strek het touw en de knoop zal door de lucht van het touw af vliegen.



ES 111 - LOS DEDOS DE HOUDINI

Houdini fue un famoso escapista, en este truco tus dedos se van a escapar después de haberlos atado. Pon una cuerda por encima de tu mano izquierda y luego levanta el lazo por detrás de tu mano y tráelo a través de tus dedos hasta detrás de tu pulgar. No dejes que se vaya porque ahora con la mano derecha vas a hacer un medio giro en la dirección opuesta según traes de nuevo la cuerda por tu mano hasta detrás del pulgar y pasas un cabo por detrás del dedo índice. Ahora ya puedes soltarlo y utiliza la mano derecha para levantar las cuerdas del pulgar y pasarlas a través del hueco que queda entre los dedos del medio. Tus dedos parecen estar bien atados. A lo largo de tu mano tendrás un cabo de cuerda, tira de él! Houdini no podía haberse escapado mejor.

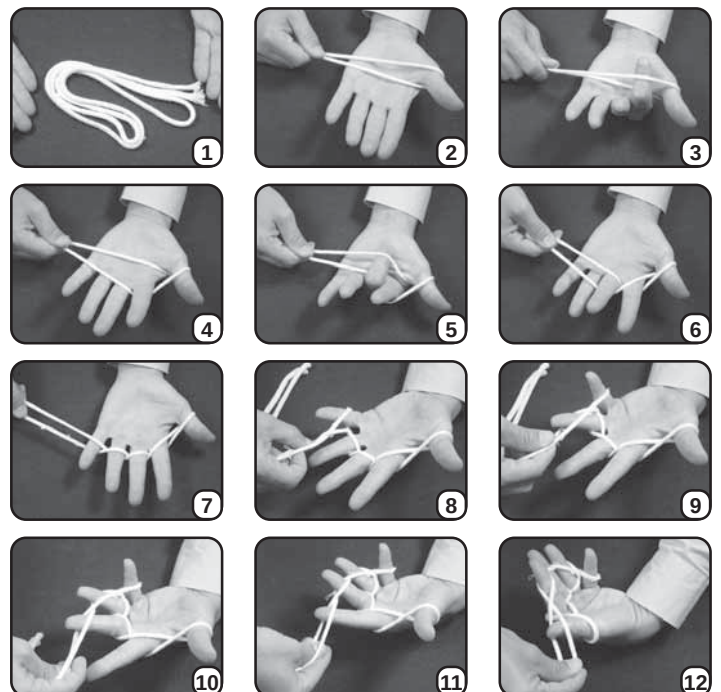
GB 111 - HOUDINI FINGERS

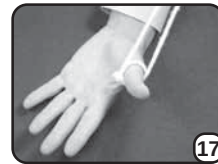
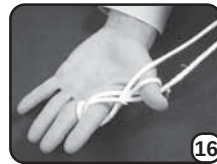
Houdini was a very famous escape artist and in this trick your fingers escape after being tied up. Put the rope over your left hand and then lift the loop from behind your hand and bring it through your fingers and behind your thumb. Don't let go with your right hand because you now make a half-twist in the opposite direction as you bring the rope back across the hand, behind the thumb and put one strand behind your index finger. Now you can let go with the right hand and use it to lift the ropes off your thumb and put them through the gap between your middle fingers. Your fingers look well and truly tied up. There is a single strand of rope across your palm, pull it! Houdini couldn't escape better!

NL 111 - HOUDINI FINGERS

Houdini was een heel beroemde ontsnappingsartiest. In deze truc kunnen je vingers ontsnappen, nadat ze vastgebonden werden. Leg het touw over je linkerhand en trek de lus van achter je hand omhoog en breng het tussen je vingers en achter je duim. Doe het niet met je rechterhand want nu maak je een halve draai in de tegengestelde richting, terwijl je het touw tegenover je hand brengt, achter je duim, en plaats één eind van het touw achter je

wijsvinger. Nu kan je je rechterhand gebruiken door de touwen van je duim te trekken. Duw ze door het gat je middelste vingers. Je vingers lijken zeer deskundig vastgebonden te zijn.





ES 112 - LA BOLA DE ALGODÓN DESAPARECE

Este es un truco básico y deberías ejecutar este movimiento perfectamente antes de realizarlo. Realizar este movimiento de manera correcta es muy importante de lo contrario es posible que tu público pudiera darse cuenta de que mantienes la bola de algodón en la mano derecha. Para este truco necesitas 4 bolas de algodón. Antes de realizar la actuación debes colocar tres bolas de algodón en el bolsillo derecho del pantalón y la otra en el izquierdo. Agarra una de las bolas de algodón del bolsillo derecho del pantalón y muéstrala a los espectadores. Coloca la bola de algodón en el pedestal de la palma derecha entre el segundo y el tercer dedo. Si cubres la mano izquierda con la mano derecha con su palma hacia abajo, el público pensará que la bola de algodón está en la mano izquierda así que cierra el puño izquierdo. Retira la mano derecha (la bola de algodón está dentro). Con indiferencia apunta con el dedo índice hacia la mano izquierda. Abre los dedos izquierdos uno a uno. La bola de algodón ha desaparecido de tu mano.

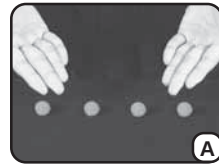
GB 112 - A COTTON BALL DISAPPEARS

This is the basic trick and you should be able to execute this movement perfectly before you perform it to an audience. The proper performance of this move is very important. Otherwise it is possible that your audience could realise that you really retain the cotton ball in your right hand. In this trick you'll need four cotton balls. Before you perform you must place three cotton balls in your right trouser pocket and the other one in your left trouser pocket. Grasp one of the cotton balls from your right trouser pocket. Show the ball to the audience. Place the cotton ball at the base of your right palm between the second and third fingers. If you cover the left hand with the right hand palm down, your audience now thinks that the cotton ball is in your left hand so close the left fist. Move your right hand away (the cotton ball is inside). Casually point your index finger towards your left hand. Open your left fingers one by one. The cotton ball has vanished from your hand!

NL 112 - DE VERDWIJNENDE BAL

Dit is de basistruc die je heel goed moet instuderen voordat je hem aan het publiek laat zien. De juiste handeling is erg belangrijk, anders is het mogelijk

dat het publiek denkt dat je de bal, in je hand, verborgen houdt. Voor deze truc heb je de 4 katoenen balletjes nodig. Voordat je begint, stop je drie balletjes in je rechter broekzak, en de vierde bal in je linker broekzak. Pak één van de balletjes uit je rechter broekzak. Laat deze aan iedereen zien. Plaats de bal aan de onderkant van je rechter handpalm tussen de wijs en middelvinger. Als je de linkerhand bedekt met de omgedraaide rechterhand (handpalm naar beneden) dan lijkt het alsof je de bal naar de andere hand overgoot terwijl je bal in werkelijkheid achterhoudt in je rechterhand. Maak van je linkerhand een vuist en beweeg je rechterhand (met de verborgen bal) weg van de linkerhand. Achtelooos wijzen de rechtermiddelvingers in de richting van de linkerhand, die je kunt openen om te laten zien dat de bal is verdwenen.



ES 113 - VOLANDO AL BOLSILLO

Continuando con el truco "La bola de algodón desaparece" explica a los espectadores que muy a menudo, cuando una bola de algodón desaparece, a veces vuelve a reaparecer en el bolsillo de tus pantalones. Llévate la mano al bolsillo derecho del pantalón (ten cuidado de no dejar caer la bola de algodón "desaparecida") y agarra otra vez la bola de algodón. Ahora deberías de tener dos bolas en tu mano. Una de ellas mantenla escondida. Abre la mano y muestra al público como la bola de algodón ha reaparecido de tu mano al bolsillo del pantalón.

GB 113 - FLYING TO THE POCKET

Continuing the 'Cotton Ball Disappears', explain to your audience that very often, when a cotton ball disappears, sometimes it reappears in your trouser pocket. Reach into your right trouser pocket (be careful not to drop the 'vanished' cotton ball) and grasp again one cotton ball. Now you should have two cotton balls inside your hand. Keep one of them hidden. Open

your hand and show to the audience how the cotton ball had reappeared from your hand to your trouser pocket.

NL 113 - VLIEGEND NAAR DE BROEKZAK

Na de 'verdwijnende bal' vertel je het publiek dat, wanneer een bal verdwijnt, hij vaak weer verschijnt in je broekzak. Ga met je hand in je broekzak (laat de verborgen bal niet vallen) en pak nog een bal. Nu heb je twee ballen in je hand. Eén van deze houdt je verborgen. De andere laat je aan het publiek zien en zegt dat de verdwenen bal inderdaad is aangekomen in je broekzak.



ES 114 - ¿EN QUÉ MANO ESTÁ?

Ahora que ya has completado el truco "volando al bolsillo", ya estás preparado para hacer esta rutina. Sujeta una bola de algodón con la punta de los dedos y la otra bola escóndela sin que nadie la vea en la parte de la palma y el dedo. Coloca la bola de algodón en la palma de la mano izquierda. Luego, ciérrala y pon la palma hacia arriba, haz el mismo movimiento con la mano derecha pero pon la palma hacia abajo. En este momento los espectadores creerán que sólo estás usando una bola de algodón la cual se encuentra en la mano izquierda. Cruza las manos y golpea los puños entre si varias veces. Ahora, pregunta a un miembro del público en que mano cree que se encuentra la bola. Probablemente te responderá que en la izquierda. Ahora descruza las manos, abre la mano izquierda para desvelar que la bola de algodón continúa ahí, ahora abre la mano derecha, y otra bola aparecerá. Explica el truco diciendo que has multiplicado la bola en dos.

GB 114 - IN WHICH HAND?

Now you have already completed the 'Flying To The Pocket' trick, you are ready to do the follow-up. Hold one cotton ball at your fingertips and the other cotton ball secretly hidden in the finger palm. Place the cotton ball into the palm of your left hand. Then, close your left hand and hold it palm up, make the same movement with your right hand but hold it palm down.

At this point, the audience thinks you're only using one cotton ball which is the one in your left hand. Cross your hands and strike both fists together several times. Now, ask a member of the audience in which hand he thinks the cotton ball is. Probably he will answer the left hand. Uncross your hands, open your left hand revealing that the cotton ball is still there. Now open your right hand, another cotton ball appears! Explain to the audience that you can make one cotton ball multiply into two.

NL 114 - IN WELKE HAND?

Als je de 'vliegend naar de broekzak' truc hebt gedaan, ben je klaar om de show te vervolgen. Houd één bal vast tussen de vingers en de andere bal verborgen in de handpalm/onderkant vingers. De bal tussen je vingers plaats je in de palm van je linkerhand. Sluit je linkerhand en houd het met de palm omhoog. Maak dezelfde beweging met je rechterhand, maar met de handpalm naar beneden gericht. Nu denkt het publiek dat je één bal



gebruikt, namelijk die in de linkerhand. Kruis je handen en tik een aantal keren de vuisten tegen elkaar. Vraag nu aan een toeschouwer waar hij denkt dat de bal zich bevindt. Waarschijnlijk zal hij zeggen, de linkerhand. Open je linkerhand en laat de bal zien. Open nu ook je rechterhand en er komt nog een bal tevoorschijn. Verklaar dat je met deze handelingen ballen kunt laten vermenigvuldigen.



ES 115 - DE MANO A MANO

Necesitarás cuatro bolas de algodón para esta rutina, una bola de algodón la colocas sobre la mesa, la segunda entre tus dedos derechos, la tercera guárdala en secreto en la palma de la mano izquierda. La cuarta bola guárdala en el bolsillo de tus pantalones. Concentra tu atención en la mano derecha mientras lo haces coloca la palma de la mano izquierda boca abajo encima de la bola de algodón que está sobre la mesa y agarra las dos bolas como si fueran solo una. Ahora deberías de tener tres bolas en tu mano, pero el público creerá que tienes dos. Pasa las dos bolas de algodón de tu mano izquierda a la derecha para que las bolas se queden ahora ahí. Mueve la mano derecha hacia el espectador y pídele que abra la mano donde vas a colocar todas las bolas. Espera a que su mano esté completamente cerrada antes de soltar tus dedos. El espectador tiene en este momento las tres bolas de algodón, llévate la mano al bolsillo de los pantalones y agarra la cuarta bola y muéstrala al espectador. Ahora explícale que tienes la intención de pasarle la bola. Realiza el truco básico y después muestra al espectador tu mano izquierda vacía, él no sabe que has escondido la bola de algodón en tu mano derecha. Pídele que abra la mano y en un viaje invisible la bola ha pasado de tu mano a la suya.

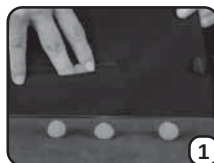
GB 115 - FROM HAND TO HAND

You require four cotton balls for this routine. One cotton ball is placed on the table, the second one should be between your right fingers and the third one is held secretly in your left hand palm. The fourth ball you keep in your trouser pocket. Focus all the attention on your right hand; while you do this, place your left palm hand down on top of the cotton ball that is on the table and grasp the two balls as one. You should now have three cotton balls in your hands, but the audience will think that you have only two. Transfer the two cotton balls in your left hand to your right hand, so all the cotton balls remain there. Move your right hand towards the spectator and ask him to open his hand and place all of the cotton balls in the hand of the spectator. Wait until his hand is completely closed before releasing your fingers. At this moment the spectator has the three cotton balls in his hand. Reach into your right trouser pocket and grasp the fourth cotton ball and show it to the spectator. Explain you will pretend to pass your cotton ball to his. Execute the basic trick then show the spectator your empty left hand, he doesn't

know you have a hidden cotton ball in your right hand. Ask him to open his hand and the cotton ball has made an invisible journey and passed from your hand to his hand.

NL 115 - VAN HAND TOT HAND

Voor deze truc heb je de vier balletjes nodig, één bal plaats je op de tafel, de tweede tussen de rechtermingers en de derde stiekem in je linker handpalm. De vierde bal stop je in je broekzak. Focus alle attentie op je rechterhand terwijl je de linker handpalm neerlegt boven op de bal op de tafel, de bal uit de palm los laat en ze tezamen als één bal oppakt. Nu heb je twee ballen in je linkerhand, terwijl het publiek denkt dat je er één in hebt zitten. Stop de twee ballen vanuit je linker- in je rechterhand zodat alle drie de ballen in je rechterhand zitten. Beweeg je rechterhand in de richting van de toeschouwer en vraag hem/haar de hand te openen. Plaats alle drie de ballen in de hand van de toeschouwer. Wacht tot zijn hand volledig is gesloten voordat je jouw vingers terugtrekt. Ga nu in je broekzak en laat de bal die zich daar bevindt aan de toeschouwer zien. Verklaar dat je de bal naar zijn hand zal toveren en plaats de bal in je andere hand terwijl je de basis verdwijnmethode (zie de verdwijnende bal) uitvoert. Laat je lege hand zien en houd de bal verborgen in je andere hand. Laat nu de toeschouwer zijn hand openen en de bal is op magische wijze aangekomen vanuit jouw naar zijn hand.



ES 116 - VIAJE INVISIBLE

Pon una bola de algodón sobre la mesa y otra en tu mano derecha con la palma boca arriba. Ahora haz como si pasaras la bola de algodón a tu mano izquierda, pero en realidad lo que estás haciendo es el movimiento básico. Es muy importante que recuerdes que cada vez que hagas esta actuación de desaparición, tu mano izquierda ha de estar cerrada. Ahora, coge la bola de algodón que queda en la mesa y coloca tu palma directamente encima de ella, ten cuidado de que el público no note demasiado este movimiento. Ahora ya puedes coger las dos bolas juntas como si fuera tan sólo una bola. Pídele a un espectador que abra su mano derecha y coloca la bola de algodón (ambas) en la mano del espectador mientras dices: "aquí pongo una de las bolas mientras yo sujeto la otra". Pídele ahora que cierre su puño (quita tu dedo). Dile al público que con tus poderes mágicos vas a hacer que la bola de algodón viaje de manera invisible de tu mano al puño del espectador. Haz unos cuantos movimientos mágicos y abre los dedos de uno en uno lentamente y el espectador abrirá el puño y se quedará confuso. ¿cómo lo has hecho? Se preguntará.

GB 116 - INVISIBLE TRAVEL

Put a cotton ball on the table and the other one into your right hand holding it palm up. Now pretend to pass the cotton ball to your left hand but what you are really doing is the basic movement. It's very important you have to remember that every time you perform this vanishing trick, your left hand should be closed. Now, take the cotton ball that remains on the table and place your palm directly on top of it. Take care not to make your audience pay attention to this movement. Now both cotton balls can be picked up together as if they are only one cotton ball. Ask a spectator to open his right hand and place the cotton ball (both) in the spectator's hand and say "Here you have one cotton ball while I hold the other one". Now ask him to close his fist (removing your finger). Say to the spectator that you have magical powers and that your cotton ball will make an invisible journey from your hand to his fist. Make magical movements and open your fingers slowly,

one by one. Surprise! Now the spectator opens his fist, confused, how could you do that?

NL 116 - ONZICHTBARE REIS

Plaats een bal op de tafel en een andere bal in je rechterhand met de handpalm omhoog. Nu doe je alsof je de bal vanuit de rechter in je linkerhand te plaatsen maar wat je echt doet is de basisbeweging en je houdt de bal in de duimholte achter in de rechterhand. Het is belangrijk bij deze greep dat de linkerhand zich sluit alsof je de bal hebt overgenomen. Pak nu de andere bal van de tafel door je handpalm direct bovenop de bal te drukken. Laat het publiek deze beweging niet opmerken. Nu kun je beide ballen oppakken terwijl het lijkt alsof je er slechts één oppakt. Vraag een toeschouwer zijn rechterhand hand te openen en plaats de bal (beide ballen) in zijn hand en vraag hem zijn hand te sluiten. Zeg dat hij nu één bal in zijn hand heeft terwijl jij de andere vasthoudt. Vertel hem dat je magische krachten bezit en dat jouw bal via een onzichtbare reis in zijn hand terecht zal komen. Maak een magische beweging en open je vingers één voor één. Verrassing! Nu maakt de toeschouwer zijn hand open en...nog een verrassing.



ES 117 - DOS EN UNA MANO

Después de haber realizado el truco anterior, coge las dos bolas de algodón que tiene el espectador y colócalas sobre la mesa ligeramente separadas la una de la otra. Pon la mano izquierda encima de la bola de algodón que está a la izquierda con el reverso de la palma de la mano sobre la bola. Con la mano derecha coge la bola de la derecha y sujétala en tu palma derecha. Sin levantar la mano izquierda de la mesa coloca la bola de algodón en la palma izquierda ciérrala en puño y di lo siguiente "ahora la bola de algodón está en mi mano izquierda", ahora levanta de la mesa el puño izquierdo y coge la segunda bola que está bajo tu mano izquierda y di lo siguiente "ahora la bola de algodón izquierda está en mi mano derecha". Ahora deberás de tener una bola de algodón en cada mano. Ahora abre las manos y muestra ambas al público, nada ha pasado. Explica a los espectadores que intentarás hacer el truco otra vez. Repite todos los movimientos pero cuando la bola de algodón descansa en la palma izquierda en vez de dejarla allí reténla en tu mano derecha.

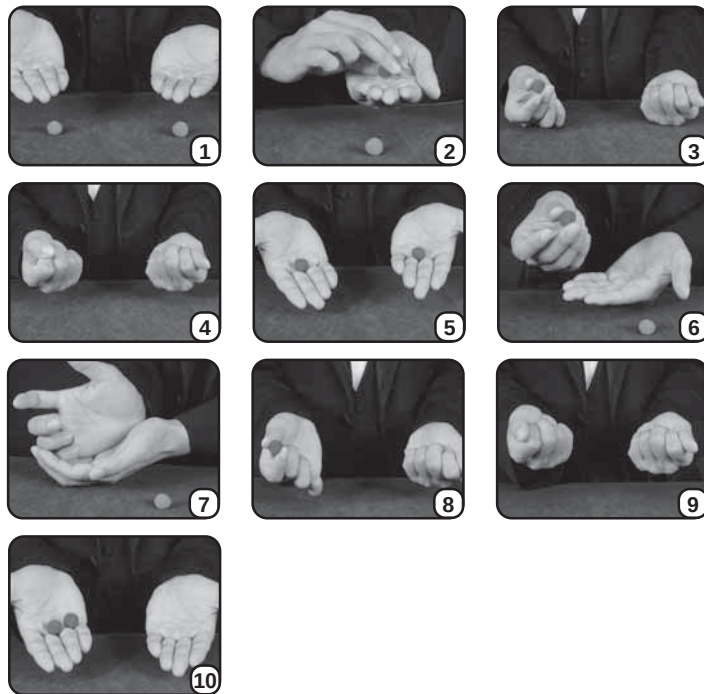
GB 117 - TWO IN A HAND

After you have performed the previous trick, take the two cotton balls from the spectator and place them on the table slightly apart from one another. Put your left hand over the cotton ball to the left with the back of your palm on top of the cotton ball. With your right hand pick up the right cotton ball and hold it in your right palm. Without lifting your left hand from the table place the cotton ball into your left palm, close your fist and say: "Now the cotton ball is in my left hand". Now raise the left fist off the table and take the second cotton ball that remains under your left hand and say: "Now the cotton ball in my left hand is in my right hand".

NL 117 - TWEE IN DE HAND

Nadat je de vorige truc hebt gedaan, pak je de twee balletjes weg van de toeschouwer en plaatst ze iets van elkaar af op de tafel. Leg de rug van je linkerhand bovenop het linker balletje en pak met je rechterhand het rechter balletje op en houd het in je handpalm. Zonder je linkerhand van de tafel op te tillen plaats de rechterbal in je linker handpalm, sluit je vuist er om heen en zeg: nu is de bal in mijn linkerhand. Kom met je linkervuist omhoog en pak de tweede bal vanonder de linkerhand en zeg, en de linkerbal is in mijn rechterhand. Nu heb je in iedere hand een bal. Open je handen en laat de

toeschouwers ze beiden zien. Er is niets gebeurd. Zeg dat je de truc nog een keer gaat proberen. Herhaal alle bewegingen maar wanneer je de bal in je linkerhand stopt, hou je hem achter in je rechterhand (verdwijnde bal). Pak nu de bal die nog op tafel ligt en voeg er stiekem de bal aan toe uit je rechter handpalm. Sluit je vuist met de twee ballen daarin, terwijl het publiek denkt dat je er maar één in hebt zitten, zoals daarnet. Als in 'slow motion' open je de handen. Het publiek zal versteld staan.

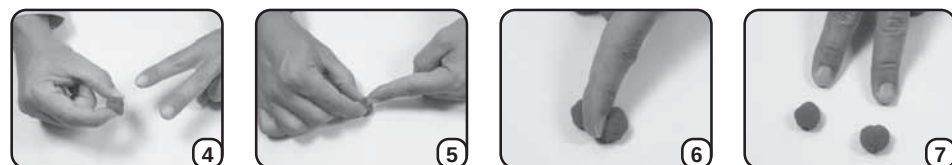


ES 118 - SIERRA UN ALGODÓN EN DOS

En secreto esconde en tu mano una bola de algodón y en la misma mano muestra abiertamente la otra bola de algodón, procura que no vean la que estaba escondida. Coloca ambas juntas sobre la mesa y presiónalas hacia abajo con tu dedo índice. Mueve tu dedo arriba y abajo encima de las bolas de algodón como si las estuvieras serrando en dos.

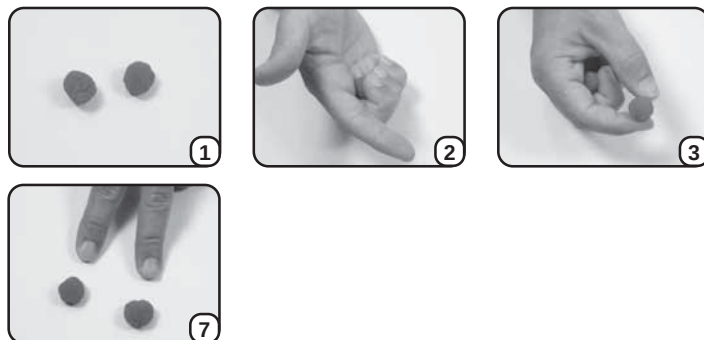
GB 118 - SAWING A COTTON BALL IN HALF

Have one cotton ball secretly hidden in your hand and in the same hand openly show the other cotton ball. Place them both together on the table and press them down with your first finger. Roll your finger up and down over the cotton balls as if sawing them in half. Lift your finger off and you will have made two.



NL 118 - EEN KATOENEN BAL DOORMIDDEN ZAGEN

Houd stiekem een katoenen bal in je hand, terwijl dezelfde hand zichtbaar de andere bal vasthoudt. Plaats ze beide op tafel en druk ze neer met je wijsvinger. Beweeg je vinger als een zaag heen en weer over de ballen. Til je vinger op en daar liggen twee ballen.



ES 119 - EL MILAGRO DE LAS DOS BOLAS DE ALGODÓN

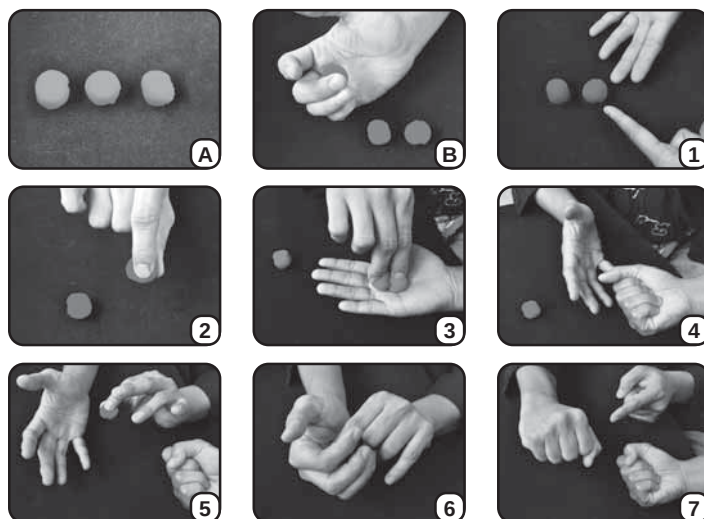
Pon dos bolas de algodón sobre la mesa y esconde una tercera en tu mano derecha, procura que no la vea nadie. Pide a un espectador que elija una de las que hay sobre la mesa y cógela en tu mano derecha. "Colócala" en la mano derecha del espectador (en realidad estrujas bolas de algodón juntas, la escondida y la elegida). El espectador cree que sólo tiene una bola en su mano. Coge la otra bola de la mesa con la mano izquierda y haz como si la pones en tu mano derecha, pero en realidad, la bola se ha quedado en tu mano izquierda. Después de unos golpecitos con la varita mágica, abre tu mano derecha y pide al espectador que también abra la suya, la bola de tu mano ha desaparecido y mágicamente está en la mano del espectador.

GB 119 - THE MIRACLE OF THE TWO COTTON BALLS

Put two cotton balls on the table and hide a third one, secretly and unseen, in your right hand. Ask a spectator to choose one of the cotton balls on the table and pick up that cotton ball with your right hand. Place 'it' (in reality you squeeze 2 cotton balls together, the hidden one and the chosen one) in the right hand of the spectator. The spectator thinks that he has only one cotton ball in his hand. Take the other cotton ball from the table with your left hand and act as if you put it in your right hand, but in reality, the cotton ball remains in your left hand. Open your right hand and ask the spectator to also open his hand; the cotton ball from your hand has disappeared and has magically appeared in his hand.

NL 119 - HET WONDER VAN DE TWEE KATOENEN BALLETTJES

Leg twee katoenen balletjes op tafel en verberg zonder dat het publiek het ziet een derde in je rechterhand. Vraag iemand één van de balletjes te



kiezen en pak dat balletje op met je rechterhand. Druk hem (in werkelijkheid zijn het twee balletjes) in de rechterhand van de toeschouwer. Hij denkt dat hij slechts één balletje in zijn hand heeft. Pak het andere balletje van tafel met je linkerhand en doe alsof je hem naar je rechterhand brengt. In werkelijkheid blijft het balletje in de linkerhand. Open je rechterhand en vraag de toeschouwer zijn hand ook te openen. Het balletje in jouw rechterhand is verdwenen en op magische wijze in de hand van de toeschouwer terechtgekomen.



ES 120 - INSTRUCCIONES A SEGUIR PARA UNA BARAJA MARCADA

Aquí tienes las instrucciones de como leer las marcas especiales en las cartas mágicas secretas. Para leer la cara de la carta desde el dorso, tienes que mirar al círculo izquierdo de arriba situado en el dorso de la carta. Los otros círculos son para distraer al público.

1. Para leer el palo tienes que recordar lo siguiente;

* Para las picas el tercio de abajo del círculo central esta relleno en blanco

* Para los tréboles el tercio de arriba del círculo central está relleno en blanco

* Para los diamantes el tercio izquierdo del círculo central está relleno en blanco

* Para los corazones el tercio derecho del círculo central está relleno en blanco.

2. Para leer el número correcto o la imagen tienes que recordar lo siguiente:

* Hay un círculo que va en el mismo sentido de las agujas del reloj, con una flecha arriba. Comienza con el As en la posición de la 1 en punto. Seguida de los números 2,3,4,5,6,7,8,9,10, jota en las 11 y la reina en las 12 en punto. El rey no tiene flechas que le apunten y aparece como un círculo perfecto. El comodín tiene el mismo círculo pero no aparece con ningún palo (y por tanto no tiene nada blanco rellenándolo en el centro del círculo).

GB 120 - MARKED DECK INSTRUCTIONS

Here are the instructions on how to read the special markings on the Secret Magic Cards. In order to read the face of the card from the back of the card, you will have to look at the upper left circle on the back of the card. The other circles are just distractions for your audience.

1. To read the suit you have to remember that;

* For the Spades the bottom quarter of the centre circle is filled with white.

* For the Clubs the upper quarter of the centre circle is filled with white.

* For the Diamonds the left quarter of the centre circle is filled with white.

* For the Hearts the right quarter of the centre circle is filled with white.

2. To read the correct number or image you have to remember that;

* There is a clockwise circled system with an arrow like shape on top. Starting with the Ace on the 1 o'clock position. Followed by the number 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Jack on the 11 and the Queen on the 12 o'clock position. The King has no raised arrow and looks like a perfect full circle. The Joker has the same circle, but does not show any suit (and therefore has no white filling in the centre of the circle).

NL 120 - INSTRUCTIES VOOR HET GEMERKTE KAARTSPEL

Hier zijn de instructies hoe je de kaarten moet 'lezen'. Dit principe wordt elke keer weer gebruikt tijdens alle kaarttrucs die er in dit instructieboek worden verklaard.

Heb er veel magisch plezier mee!

Om op de rug van de kaart te kunnen lezen welke het is, kijk je naar de

cirkel links boven, achterop de kaart. De andere cirkels zijn een afleiding voor het publiek.

1. Voor het lezen van de kleur moet je onthouden dat:

* Voor schoppen het onderste driehoekje in de middelste cirkel gevuld is met wit.

* Voor klaver het bovenste driehoekje in de middelste cirkel is gevuld met wit.

* Voor ruiten het linker driehoekje in de middelste cirkel is gevuld met wit.

* Voor harten het rechter driehoekje in de middelste cirkel is gevuld met wit.

2. Voor het lezen van het correcte getal of afbeelding moet je onthouden dat:

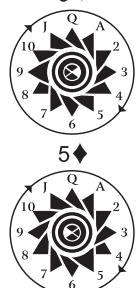
Er een cirkelsysteem wordt gebruikt, die functioneert als een klok, met een wijzer in de vorm van een pijl. Met de aas beginnend op de 1 uur positie, gevolgd door de nummers 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, boer (11) en de vrouw op de 12 uur positie.

De koningen hebben geen pijl maar een perfecte cirkel. De joker heeft een perfecte cirkel maar geen wit gemaakte driehoekjes.



K ♣

9 ♥



Q ♠

5 ♦



ES 121 - NEGROS Y ROJOS

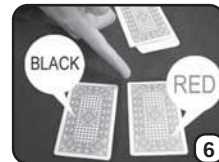
Pide a un espectador que baraje las cartas y las coloque sobre la mesa, luego coge las dos cartas de la parte superior de la baraja y sujeta boca abajo una en cada mano. Utilizando las yemas de los dedos toca la cara de las cartas y dile al espectador el color que tiene, bien negro o rojo.

GB 121 - BLACKS AND REDS

Have a spectator shuffle the deck place it on the table and then take the top two cards from the deck holding one in each hand, cards face down. Using your fingertips touch the face of the cards and tell the spectator the colour of the cards: black or red.

NL 121 - ZWARTE EN RODE KAARTEN

Laat een toeschouwer de kaarten schudden en ze op de tafel plaatsen. Pak de twee bovenste kaarten van het spel en houd ze elk in een hand met de beeldzijden naar beneden. Met gebruik van je vingertoppen wrijf je over de beeldzijde van de kaarten en je kunt perfect vertellen wat voor kleur de kaarten hebben, rood of zwart. Dit kun je herhalen met eventueel alle kaarten.



ES 122 - CON EL TOQUE DE UN DEDO

Pide a un espectador que seleccione una carta y la recuerde, cuando te la devuelva échale un vistazo y haz que se pierda en la baraja. Extiende las cartas sobre la mesa y tócalas con el dedo índice, cuando hayas llegado a la carta elegida, dale la vuelta.

GB 122 - FINGER TOUCH

Have the card selected, remembered by the spectator, noted by you and lost in the deck. Spread the cards out on the table and touch them with your index finger stopping when you get to his card and then turn it over.

NL 122 - VINGER AANRAKING

Laat een kaart kiezen, bekijk stiekem het merk op de rug en laat de kaart terugzetten in het spel. Spreid de kaarten uit en ga met je wijsvinger over de kaarten. Kom je aan bij de gekozen kaart, raak deze kaart aan en draai 'm om.



ES 123 - TENGO UNA PERCEPCIÓN EXTRASENSORIAL INCREÍBLE

Pide a un espectador que seleccione una carta y la recuerda, tú también mira cual es en secreto. Dile al público que tienes una percepción extrasensorial increíble y que tan sólo con acercarte la baraja a la cabeza puedes sentir cual ha sido la carta elegida. Puedes comenzar diciéndoles el color y el palo y más tarde el valor de la carta, alarga el tiempo para decir estas respuestas y crear así un efecto mayor.

GB 123 - I HAVE INCREDIBLE ESP

Have a card selected, remembered by the spectator and taking note of the card yourself. Tell the member of the audience that you have incredible ESP and that simply by holding the deck to your head you can sense the chosen card. You can start by telling him the colour of the suit and then the value of the card. Drag it out over a period of time for extra effect.

NL 123 - IK HEB MENTALE KRACHTEN

Je raadt de gekozen kaart, door te vertellen dat je grote mentale krachten hebt, en dat je alleen al bij het vasthouden van het spel, de gekozen kaart kan raden. Eerst raad je de kleur, dan het teken en tenslotte het getal van de kaart. Zo vul je tijd en je maakt het extra spannend.



ES 124 - HALLAZGO INCREÍBLE

Pide a un espectador que corte la baraja, luego fíjate en las marcas secretas que hay en las dos cartas de la parte de arriba. Dale la espalda al espectador y pídele que piense en una carta, después pídele que quite esa carta de una de las dos partes cortadas. Cuando haya hecho esto, pídele que la vuelva a poner en uno de los montones y coloque el otro montón encima con su carta en la parte de arriba. Así no hay posibilidad de que tú sepas cual es la carta escogida. Ahora, mirando la carta de arriba de la baraja ya sabes que su carta es la siguiente que estaba en la parte de arriba del otro montón. Coge la baraja y extiende las cartas boca arriba en la mesa frente a ti. Cuando encuentres la carta que estaba en la parte de arriba del otro montón, su carta será la siguiente carta justo debajo de esta.

GB 124 - INCREDIBLE FIND

Have a spectator cut the deck and then you take a note of the secret markings on the two top cards. Turn your back to the spectator and ask him to think of a specific card. Take that card out of one of the two cuts. When he has done so, let him place it onto one of the piles and then to place the other pile on top of the pile with his card on the top. So there is no possible way that you know what card he has chosen. Now by looking at the top card of the deck you know that his chosen card is next to the card that was at the top of the other pile. Pick the deck up and spread the cards face up on the table in front of you. When you find the card that was on top of the other pile, his card will be the next card below that card.

NL 124 - ONGELOFELIJKE VONDST

Laat een toeschouwer het spel couperen en kijk goed naar de geheime

merkjes bovenop de rug van de twee bovenste kaarten van ieder stapeltje. Draai je om en vraag aan de toeschouwer om aan een kaart te denken en deze kaart op te sporen in één van de twee stapeltjes. Als hij dit heeft gedaan, vraag je hem zijn gekozen kaart op één van de stapeltjes te plaatsen en het andere stapeltje daar weer boven op te leggen. Er is geen enkele mogelijkheid dat je de gekozen kaart kunt weten. Maar als je nu naar de bovenste kaart op het spel kijkt, dan weet je dat de gekozen kaart ligt boven de bovenste kaart van het andere stapeltje. Pak het spel op, draai het om en spreid de kaarten voor je uit, als je de bovenste kaart ziet van het andere stapeltje dan weet je dat de gekozen kaart hier meteen onder ligt.



ES 125 - HALLAZGO INCREÍBLE - DIVIDE LA BARAJA

Divide la baraja en dos montones, dale uno al espectador y quédate el otro tú. Pide al espectador que mire las cartas de su montón, coja una y la deje boca abajo sobre la mesa en frente de tu montón (en secreto quédate con su carta) después mira las cartas de tu montón y coge una, la miras también y la colocas también boca abajo pero esta vez en frente de su montón. Después pide al espectador que coja tu carta (sin mirarla) y la introduzca en su montón, luego que baraje el montón, tú harás exactamente lo mismo con su carta. Ahora, una vez estén las cartas bien barajadas, pídele al espectador que coja las cartas y busque entre ellas la que él cree que es la tuya, la deje boca abajo en la mesa enfrente de ti,

tú harás también lo mismo. Observa las marcas secretas de la carta que él cree es la tuya. Ahora coge su carta y ponla frente a él. Pídele que diga cuál era su carta y le dé la vuelta a la carta que se encuentra frente a él, que naturalmente será su carta. Sin embargo, cuando tú le digas cual era tu carta (que es la carta que él escogió y puso enfrente de ti) y le des la vuelta a la carta enfrente de ti le dejará realmente desconcertado y le hará pensar que quizás tiene aptitudes de mago.

GB 125 - INCREDIBLE FIND - SPLIT THE DECK

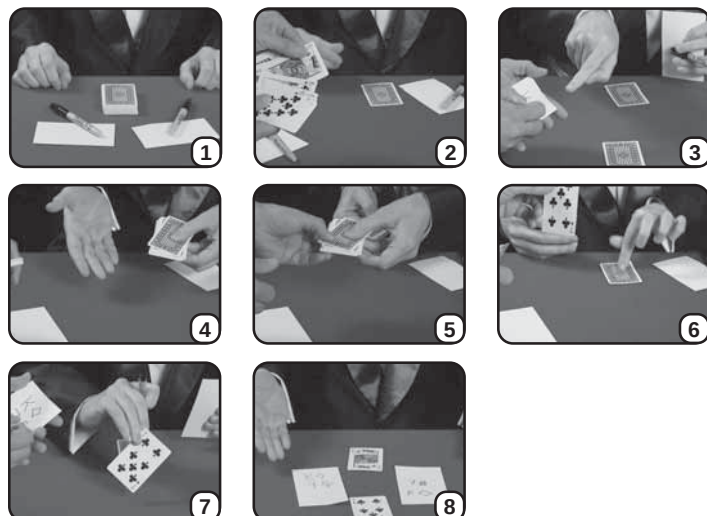
Split the deck into two piles and give one to a spectator and take one yourself. Ask the spectator to look through his pile, select a card and leave it face down on the table in front of your pile (and secretly note what card

it is!) You then look through your pile and take a card, you look at it and place it face down in front of his pile. You ask the spectator to take your card (without looking at it) slide the card into his pile, shuffle the pile and you will do the same with his card. Now when the cards are truly shuffled ask the spectator to look through the cards and to select what he feels is your card and to leave it face down on the table in front of you. And you will do the same. Take note of the secret markings on the card that he thinks is yours. Now you take his card and put it in front of him. You ask him to name his card and to turn over the card in front of him, which of course will be his card. However when you tell him the name of your card (which is the name of the card that he has selected and put in front of you) and turn over the card in front of you it will baffle him. He might think he really has magical abilities!

NL 125 - ONGELOFELIJKE VONDST - GECOUPPEERD SPEL

Deel het spel in twee stapeltjes en geef er één aan een toeschouwer en hou er zelf ook één. Vraag aan de toeschouwer een kaart te kiezen uit zijn eigen stapeltje en die met de beeldzijde naar beneden, voor jouw stapeltje neer te leggen. (lees stiekem de kaart) Dan kijk je door jouw stapeltje en je neemt er een kaart uit die je voor zijn stapeltje neerlegt. Je vraagt nu de toeschouwer jouw kaart te nemen en in zijn stapeltje te schudden. Dit doe jij ook met zijn kaart die je in jouw stapeltje schudt. Als de kaarten nu goed zijn geschud vraag je hem de kaarten voor zich uit te spreiden en er de kaart uit te nemen waarvan hij denkt dat het de jouwe is. Deze mag hij met de beeldzijde omlaag op de tafel plaatsen en jij herhaalt dezelfde procedure. Lees de kaart waarvan hij denkt dat het de jouwe is tijdens het

plaatsen van zijn kaart op de tafel. Je vraagt welke kaart hij had gekozen en laat hem de kaart omdraaien. Als je de kaart noemt die hij als jou kaart heeft uitgezocht, zal dit hem zeer verbazen en hij zal denken zelf magische krachten te bezitten.



ES 126 - JUEGOS MÁGICOS DE MEMORIA

Todos hemos jugado a juegos de memoria donde toda la baraja se encuentra repartida boca abajo y organizada en filas, por ejem: 4 filas de 13 cartas y luego se juega a encontrar parejas y si las dos cartas que coges no son un par igual, entonces las colocas de nuevo en la misma posición, el resto de jugadores intenta recordar donde estaban para ver si levantan una carta que haga pareja con alguna de ellas. Si levantas una pareja, la guardas y acumulas 1 punto. Ahora, puedes convertir esto en un juego mental de magia, en el cual si las cartas no corresponden, la persona que mira las cartas es la única que lo sabe, excepto si coge una pareja. Tú puedes hacer como que lees la mente y automáticamente coger una pareja utilizando tu talento como persona que lee el pensamiento.

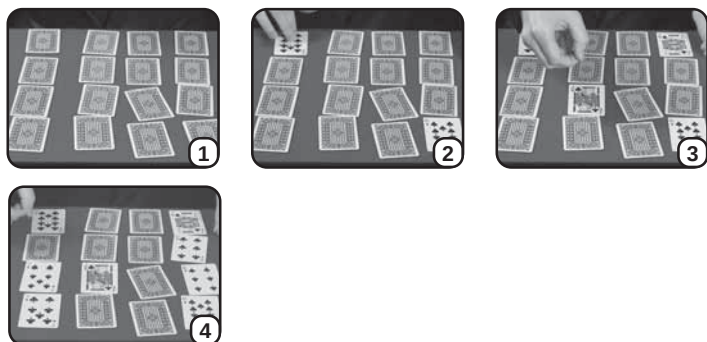
GB 126 - MAGICAL MEMORY GAMES

We have all played the memory game where we match pairs: the entire deck is dealt face down in rows of for example four rows of thirteen. And then you play the game of finding pairs and if the two cards you pick up are not a pair then you have to put them back in the same position. Everyone tries to remember their location so if they pick up a match for one of the cards they remember where the other card is located. If you pick up a pair you keep it and it's a point to you. You can turn this into a magical mind game where if the cards don't match, the person who looks at the cards is the only person to see them unless of course they pick up a pair. You can pretend that you can read their mind and automatically pick up a matching pair using your magical mind reading skills.

NL 126 - MAGISCHE GEHEUGEN SPELLETJES

We hebben allemaal wel eens het geheugen spelletje gespeeld waar

het hele spel met de beeldzijden naar beneden, in rijen verdeeld wordt op de tafel (vier rijen van dertien kaarten) en waar je dan probeert om de corresponderende kaarten ofwel 'paren' te vinden. Iedere keer pak je twee kaarten op en als ze niet overeenkomen dan plaats je ze weer terug op de tafel. Belangrijk is dan voor alle spelers om te onthouden waar de kaarten liggen. Als je een perfect 'paar' uitkiest dan is er één punt te verdienen. Dit kun je op een zeer magische wijze presenteren door, wanneer de kaarten niet corresponderen, de persoon die naar de kaarten kijkt er als enige naar te laten kijken en alleen de kaarten te laten tonen als hij een 'paar' heeft gevonden. Jij kunt pretenderen hun gedachten te kunnen lezen en een 'paar' op te pakken door middel van je magische gedachten leescapaciteiten.



ES 127 - MUEVE UNA CARTA

Pide a un espectador que reparta 4 cartas en fila y boca abajo sobre la mesa. Fíjate en la marca que hay en el dorso de cada carta y recuerda la posición que ocupa en la fila de derecha a izquierda. Ahora da tu espalda a las cartas y pide al espectador que mueva una carta y la cambie de posición en la fila. Tú podrás determinar la carta que ha movido, por supuesto con ayuda de las marcas secretas en el dorso, con ellas siempre podrás decir que carta ha movido.

GB 127 - MOVE A CARD

Have a spectator deal off four cards face down in a row on the table. Take note of the mark on the back of each card and remember its position in the row from right to left. Now turn your back to the cards and ask the spectator to move one card and reposition it in the row and you will be able to determine which card they have moved. Of course with the secret markings on the back you will always be able to say which card has moved.

NL 127 - BEWEEG EEN KAART

Laat een toeschouwer vier kaarten met de beeldzijden naar beneden aftellen in een rij op de tafel. Kijk goed naar het merkteken op de rug van

iedere kaart van links naar rechts. Draai je nu met de rug naar de kaarten en vraag de toeschouwer om één kaart op een andere plek neer te leggen en jij zult perfect raden welke kaart zij hebben verlegt. Natuurlijk met de geheime merktekens op de rug van iedere kaart kun je altijd zien welke kaart er is verplaatst.



ES 128 - LA DE ENCIMA

Pide a un espectador que seleccione una carta y la recuerde, en secreto observa cual es. Pídele ahora que baraje las cartas y te entregue la baraja, comienza a dar la vuelta boca arriba a todas las cartas una a una ponlas sobre la mesa, cuando hayas repartido una carta justo pasada la carta elegida por él, dile que la siguiente carta a la que le darás la vuelta es la suya. Luego simplemente empuja a un lado en la mesa la carta de arriba, la carta a la que le das la vuelta es la suya.

GB 128 - ONE OVER THE TOP

Have a card selected, remembered by the spectator and noted by you. Then have the spectator shuffle the deck and pass the deck back to you. Start to turn over the cards one by one onto the table, when you have dealt one card past his chosen card tell him the next card you turnover will be his card. Now simply push the top card on the table to one side and turn over his card.

NL 128 - OVER DE TOP

Laat een kaart trekken en lees deze door te kijken naar het merk op de rug. Laat de toeschouwer de kaart in het spel schudden en neem het spel terug. Eén voor één leg je de kaarten met de beeldzijden omhoog op de tafel. Als je de gekozen kaart met één kaart bent gepasseerd stop je en zegt, 'de volgende kaart is de gekozen kaart' je verwijdert de bovenste kaart op de tafel en draait de gekozen kaart om.



ES 129 - LAS REINAS SON MIS DAMAS

Pide a un espectador que baraje las cartas luego repártelas lentamente una a una en la mesa en frente de los demás, cuando salga una reina dile que ponga la carta a un lado hasta que salgan todas las reinas. Puedes añadir que nunca tienes problemas en encontrar a las damas.

GB 129 - QUEENS ARE THE LADIES FOR ME!

Have a spectator shuffle the pack and then deal the cards slowly one by one onto the table in front of them. When they reach a Queen tell them to put the card to one side until you have all the Queens. You can say that you never have any problems finding the ladies!

NL 129 - KONINGINNEN ZIJN MIJN DAMES

Laat een toeschouwer het spel schudden en dan één voor één, de kaarten met de beeldzijden naar beneden, neertellen op de tafel. Iedere keer als je een dame kunt zien op de achterkant van de kaarten dan stop je en laat je hem de kaart zijdelings op de tafel neerleggen. Als je alle vier de vrouwen

hebt gehad dan vraag je hem de vier kaarten om te draaien en je zegt: "ik heb nooit moeite gehad met het vinden van de dames!"



ES 130 - DETECTANDO LA PAREJA PERFECTA

Saca el 10, la jota, la reina, el rey y el as del mismo palo y dale estas cartas a cualquier espectador para que las baraje, mientras él hace esto, saca las mismas cartas de otro palo diferente y colócalas boca arriba en la mesa frente a ti. Ahora pide al espectador que coloque las cartas que ha mezclado en un montón boca abajo sobre la mesa. Lee las marcas secretas e iguala las cartas en parejas colocándolas del montón boca abajo encima de las cartas correspondientes que están boca arriba sobre la mesa. Di ahora que tú siempre puedes "DETECTAR" las cartas que hacen pareja, permite al espectador que de la vuelta a las cartas y desvele que as has detectado perfectamente.

GB 130 - SENSING THE PERFECT PAIRS

Take out the 10, Jack, Queen, King and Ace of one suit and give these cards to a spectator to shuffle. In the meantime, take out the same cards from a different suit and place them face up on the table in front of you. Now have the spectator place the cards he has mixed up in a pile, face down on the table. Reading the secret markings match the cards into pairs by placing the cards from the pile face down on top of the matching cards, which are face up on the table. Say you can always 'SENSE' the corresponding cards. Let the spectator turn over the cards to reveal that you have sensed the pairs perfectly.

NL 130 - HET GEVOEL VAN EEN PERFECT PAAR

Neem de tien, boer, vrouw, koning en aas van één kleur (figuur) uit het spel

en geef ze aan een toeschouwer om ze te schudden en terwijl hij dit doet, neem dezelfde kaarten uit het spel van een andere kleur en plaats deze met de beeldzijden omhoog op de tafel. Laat de toeschouwer zijn kaarten met de beeldzijden omlaag in een stapeltje, op de tafel plaatsen. Terwijl je de geheime merktekens leest, maak je een paar van twee gelijke kaarten door de corresponderende kaarten van het stapeltje met de beeldzijden omlaag, neer te leggen op de kaarten die met de beeldzijden omhoog op tafel liggen. Zeg dat je de corresponderende kaarten kan 'voelen'. Laat nu de toeschouwer de kaarten omdraaien om te demonstreren dat alle kaarten perfecte paren vormen.



ES 131 - LA SELECCIÓN PERFECTA

Baraja las cartas y fíjate en la carta de la parte de arriba (digamos que es la jota de tréboles) extiende la baraja boca abajo en la mesa y pide a un espectador que mire a ver si puede detectar mágicamente la jota de tréboles y tocar el dorso de la carta que cree es la jota. Cuando lo haya hecho dile que deslice la carta hacia fuera y la mantenga boca abajo y después la coloque en la parte de arriba de la baraja. Observa en secreto cual es la carta que ha seleccionado (digamos que es el cuatro de diamantes). Ahora dile al público que vas a sentir el cuatro de diamantes, siéntelo a través de la baraja y selecciona una carta, quédate con esa carta y colócala en la parte de arriba de la baraja, digamos que la carta elegida es la reina de corazones. Por último, di que vas a sentir y a ver si puedes encontrar la reina de corazones, mira las cartas y toca la tercera carta empezando por la parte de arriba de la baraja (la jota de tréboles) ahora ponla encima del todo en la baraja. Ahora quita las tres cartas de más arriba y mézclalas boca abajo y extiéndelas. Pide a un espectador que nombre las tres cartas que estás buscando y mientras lo dice dales la vuelta. El espectador estará convencido de que tanto tú como él habéis seleccionado al azar esas tres cartas.

GB 131 - THE PERFECT SELECTION

Shuffle the deck and take note of the top card, (let's say it is the Jack of Clubs) spread the cards on the table face down. Ask the spectator to see if he can magically sense which card is the Jack of Clubs and to touch the

back of the card that he feels is the Jack. After touching the card tell them him to slide that card out, keeping it face down and to place it on top of the deck. Take note of the card that he has selected (let's say it's the Four of Diamonds). Now tell him you are going to feel out the Four of Diamonds. Feel through the deck and select a card, take note of the chosen card and place it on top of the deck, let's say it's the Queen of Hearts. Finally you say you are going to feel to see if you can find the Queen of Hearts. You look through the cards and touch the third card from the top (the Jack of Clubs) and place it on top. Take the top three cards off the top of the deck and mix them up face down on the deck and spread them out. Ask the spectator to name the three cards that you were looking for and as he calls them turn them over. The spectator will be convinced that both he and you selected those three cards at random.

NL 131 - DE PERFECTE SELECTIE

Schud het spel en bekijk stiekem het merk op de rug van de bovenste kaart (laten we zeggen klaver boer). Spreid het spel met de beeldzijden naar beneden uit op de tafel, en vraag of de toeschouwer misschien op magische manier kan voelen waar de klaver boer in het spel ligt, laat hem dan de rug van de kaart aanraken, waarvan hij denkt dat het klaver boer betreft. Hij mag een kaart aanraken en uit het spel schuiven, en boven op het spel neerleggen. Bekijk het merk op de achterzijde (laten we zeggen ruiten vier). Nu zeg je dat hij gaat proberen de ruiten vier er uit te halen en je pakt ook een kaart uit het spel en legt deze bovenop. Laten we zeggen dat

dit de harten vrouw betreft. Voor de laatste keer zeg je dat je gaat proberen de harten vrouw te vinden. Je pakt de derde kaart van boven (klaver boer) en legt deze ook weer bovenop. Pak nu de bovenste drie kaarten van het spel en schud ze door elkaar en spreid ze uit. Laat de toeschouwer de kaarten opnoemen en draai ze één voor één om. Hij zal denken dat jullie beiden de kaarten willekeurig hebben gekozen.



ES 132 - LECTURA DE PENSAMIENTOS

Extiende las cartas y pídele a un espectador que elija una, dile que vas a leerle el pensamiento. Una vez ha hecho su elección y tú en secreto hayas visto su carta, dale el resto de la baraja para que baraje las cartas y se ponga la baraja contra la frente. (Supongamos que la elegida fue la reina de picas), colócate tus manos sobre las sienes y mirando fijamente al espectador, dile que ves una carta, negra, una carta con un valor alto, una señora...ahora ya puedes decir qué carta es.

GB 132 - THE READING OF THE MIND

Spread the cards and ask the spectator to choose a card, tell him that you are going to read his mind. Once he has made his selection and you have noted his card, give him the rest of the deck and ask him to shuffle the cards and place the deck against his forehead. (Let's presume he chose the Queen of Spades) Place your hands to your temples, stare at the spectator and tell him you see a black card, a high card, you see a lady and then announce his card.

NL 132 - GEDACHTEN LEZEN

Spreid de kaarten, vraag een toeschouwer om een kaart te kiezen en vertel hem dat je zijn gedachten gaat lezen. Als hij zijn kaart heeft gekozen (en je hebt de kaart gezien), dan geef je hem de rest van het spel en vraag hem om de kaarten te schudden en tegen het voorhoofd te plaatsen. (Laten we er vanuit gaan dat hij de schoppen vrouw heeft gekozen). Plaats je handen op de zijkanten van je hoofd, staar naar de toeschouwer en zeg hem dat je

een zwarte kaart ziet, een hoge kaart, je ziet een vrouw en zeg dan hardop welke kaart hij heeft gekozen.



ES 133 - TOCA UN COLOR

Dile a los espectadores que puedes determinar el color de la carta solamente con tocarla. Entrégale la baraja a alguien del público para que baraje las cartas. Ahora coge la baraja y reparte la carta de arriba mientras las sujetas con el brazo extendido, mira de qué color es. Toca la parte frontal de la carta con la otra mano y díles a los espectadores de qué color es. Una vez hayas practicado ya podrás observar el color de la carta antes de repartirla, sigue repitiendo esto hasta que el público se de cuenta de que realmente sabes el color de la carta sólo con el poder del tacto.

GB 133 - TOUCH A COLOUR

Tell the spectator you can determine the colour of the cards purely by touch. Hand the deck out and ask someone to shuffle it for you. Now take the deck back, deal off the top card and hold it at arm's length. You have already noted its colour. Touch the front of the card with your other hand and tell the spectator the cards colour. Once practiced you already noted the next cards colour before you deal it, keep repeating this until the audience realizes that you really do know the colour of the card by the power of touch!

NL 133 - EEN KLEUR AANRAKEN

Vertel het publiek dat je de kleur kan raden, puur en alleen door middel van aanraking. Geef het spel aan een toeschouwer en vraag het te schudden. Neem het spel terug, pak de bovenste kaart en houd het een armlengte voor je uit. Je hebt natuurlijk al gezien welke kaart het is. Raak de kaart aan met je andere hand en vertel de toeschouwer welke kleur de kaart heeft. Eenmaal een aantal keren geoefend, zul je merken dat je de volgende kaart al weet voordat je deze van het spel afneemt. Als je dit een paar keer herhaalt dan zal het publiek denken dat je echt de kaarten weet te noemen door middel van 'aanraking'.



ES 134 - A LA CAZA DEL AS

A todos los jugadores les gustaría saber que cartas son las ases. Coge los cuatro ases y otras seis cartas, pide a un espectador que baraje las 10 cartas y después las coloque boca abajo en línea sobre la mesa. Tú simplemente mira al dorso de las cartas y dales la vuelta a los 4 ases.

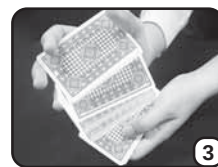
GB 134 - CHASE THE ACE

All card players would love to know which cards are Aces. Take the four Aces and six other cards. Ask a spectator to shuffle the ten cards and then to place them face down on the table in a line. You simply look at the back of the cards and turn over the four Aces.

NL 134 - JAAG OP DE AAS

Alle kaartspelers zouden graag willen weten welke kaarten de azen zijn. Neem de vier azen en zes willekeurige kaarten, vraag een toeschouwer de kaarten te schudden en ze met de beeldzijden naar beneden in een lijn

op de tafel te plaatsen. Je hoeft simpelweg naar de rug van de kaarten te kijken om de azen om te kunnen draaien.



ES 135 - TRUCO BÁSICO, SELECCIÓN INSTANTANEA

Extiende la baraja marcada boca abajo sobre la mesa y pide a un espectador que elija una carta, que la mire y la deje en la mesa boca abajo para que no puedas verla. Tú sencillamente sólo has de mirar al dorso de la carta y quedarte con la que es. Dile al espectador que quieres que sólo piense en su carta, espera de 5 a 6 segundos y dile cuál es.

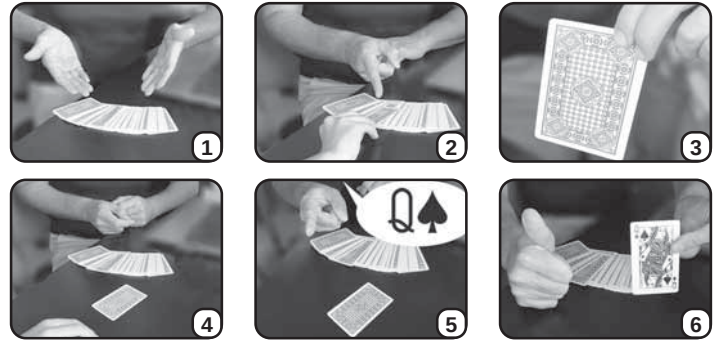
GB 135 - THE BASIC TRICK INSTANT SELECTION

Spread the marked deck face down on a table and ask a spectator to choose a card. Look at it and leave it face down on the table so that you cannot see the card. Simply look at the back of his card and note which card it is. Tell the spectator that you want him to think of his card only, wait five or six seconds and then name his card.

NL 135 - DE BASIS TRUC DIRECTE SELECTIE

Spread het gemarkeerde spel met de beeldzijden omlaag uit op tafel en vraag een toeschouwer er een kaart uit te kiezen, kijk naar de rug van de

kaart en onthoud welke kaart het is. Vraag aan een toeschouwer om aan zijn kaart te denken en na vijf seconden noem je hun kaart.



ES 136 - EL SECRETO DE LAS CARTAS BISELADAS

Toma nota cuidadosamente y observa la baraja antes de intentar hacer los siguientes trucos. Date cuenta que uno de los extremos es ligeramente más estrecho que el otro. Por tanto, si cambias el sentido de la carta 180° sin voltearla, en seguida te das cuenta que hay una carta girada simplemente pasando el dedo pulgar y el índice a lo largo de los extremos de la baraja. En la industria de la magia esto se conoce por "biselar una carta".

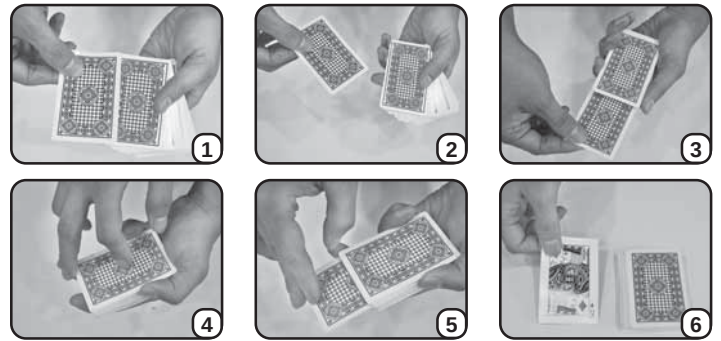
GB 136 - TAPERED CARDS SECRET

Carefully take note of the deck before attempting the following tricks. Notice that one end of the deck is slightly narrower than the other end. Therefore, if you turn a card end for end, you can find it immediately by simply running your thumb and forefinger along the long edges of the deck. In the magic trade, this is known as "stripping a card".

NL 136 - TAPS TOELOPENDE KAARTEN

Bestudeer de kaarten grondig voor dat je ze gaat gebruiken voor de volgende trucs. Het zal je opvallen dat de kaarten aan de ene kant iets

smaller zijn gesneden dan aan de andere kant van het spel. Daarom kun je, als je een kaart een halve slag draait en terug in het spel steekt, hem direct terug vinden door simpelweg je duim en wijsvinger langs de zijkanten van het spel te bewegen. Dit heet in vaktermen de kaart strippen.



ES 137 - TRUCO BÁSICO CON CARTAS BISELADAS

Pide a un espectador que seleccione una carta, discretamente dale la vuelta a la baraja y ponla en el otro sentido, ahora dile que coloque la carta de nuevo en la baraja. Baraja las cartas y simplemente quita la carta elegida, mostrándola al espectador.

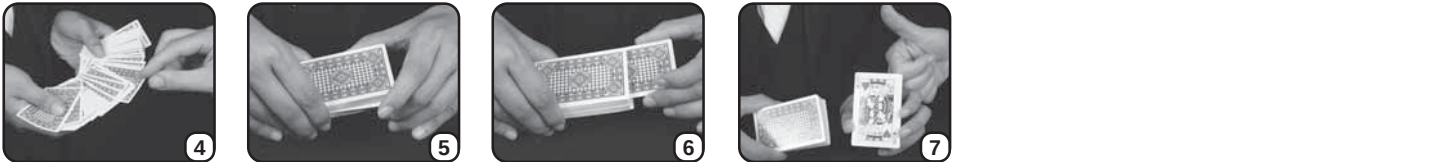
GB 137 - TAPERED CARDS BASIC TRICK

Have a spectator select a card, discreetly turn the deck around and have him place his card back into the deck. Shuffle the cards and then simply strip out the chosen card and show it to the spectator.

NL 137 - TAPS TOELOPENDE KAARTEN - DE BASISTRUC

Laat een toeschouwer een kaart selecteren, draai het spel stiekem een

halve slag voordat hij de kaart terug steekt in het spel. Schud de kaarten en schuif simpelweg de kaart tussen duim en wijsvinger, aan de lange zijden uit het spel. Toon de kaart aan de toeschouwer.



ES 138 - BARAJA PATAS ARRIBA

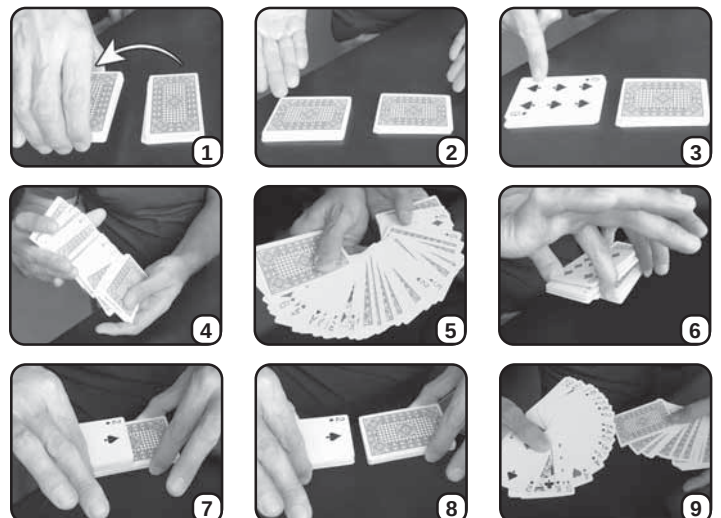
Corta la baraja y divídela en dos montones iguales. Dale la vuelta a uno de ellos de tal manera que el extremo estrecho esté en el lado opuesto del extremo ancho cuando barajes las dos mitades. Dale la vuelta boca arriba a un montón y barájalo con el otro montón boca abajo, hasta que las cartas boca arriba estén mezcladas a conciencia con las cartas que están boca abajo. Abre en abanico y muestra al público la baraja mezclada con las cartas boca arriba y boca abajo. Baraja unas cuantas veces más y a la vez extrae las cartas boca abajo y ponlas en la parte de arriba de la baraja. Cuando tengas las cartas boca abajo todas juntas en la parte de arriba de baraja, divídela en dos montones, mostrando a los espectadores que las cartas están ahora de nuevo en el mismo sitio que al empezar.

GB 138 - TOPSY TURVY DECK

Cut the deck and divide it into two equal piles. Turn one pile so the narrow end will be opposite the wide end when the two piles are shuffled together. Turn one pile face up and shuffle them with the face down pile until the face up cards are thoroughly mixed with the face down cards. Fan and show the mixed deck with both face up and face down cards to your audience. Shuffle a few more times and at the same time draw the face down cards to the top of the deck. When you have all the face down cards together at the top of the deck, divide it into two piles, showing the audience that the cards are now back to the point where you started.

NL 138 - SPEL ONDERSTEBOVEN

Coupeer het spel en deel het in twee gelijke stapeltjes. Draai één stapel om zodat het smalle einde tegenover het brede einde van het andere stapeltje



komt te liggen als de stapeltjes worden geschud. Draai één stapel met de beeldzijden naar boven en schud de beide stapels in elkaar. Waaier de kaarten uit om te laten zien dat de kaarten goed zijn gemixt. Schud nog een beetje en trek (strip) alle met de beeldzijden omlaag liggende kaarten boven op het spel. Als je alle kaarten met de beeldzijden naar beneden hebt verzameld bovenop het spel deel je het in twee stapeltjes om te laten zien dat de kaarten in dezelfde gesepareerde positie zijn als in het begin.



ES 139 - ENCUENTRA LA CARTA FIRMADA

Pide a un miembro del público que seleccione una carta, dales un lápiz y pídele que firme suavemente con su nombre en la cara de la carta. Se usa el lápiz para que tú puedas borrar el nombre más tarde con una goma, (si le das un bolígrafo o un rotulador esto reducirá en una el número de cartas en la baraja). Mientras firma la carta, invierte el sentido de la baraja y dile que ponga la carta en el medio. Baraja bien las cartas y en secreto quita su carta y colócala en la parte de arriba de la baraja. Pregunta a la persona que hizo la elección si es ambiciosa, si te responde que "no" dile que debería. Si te dice que "sí" dile que estás de acuerdo, porque la gente ambiciosa siempre llega alto, quedarán sorprendidos cuando des la vuelta a la carta de más arriba y reveles que es la firmada.

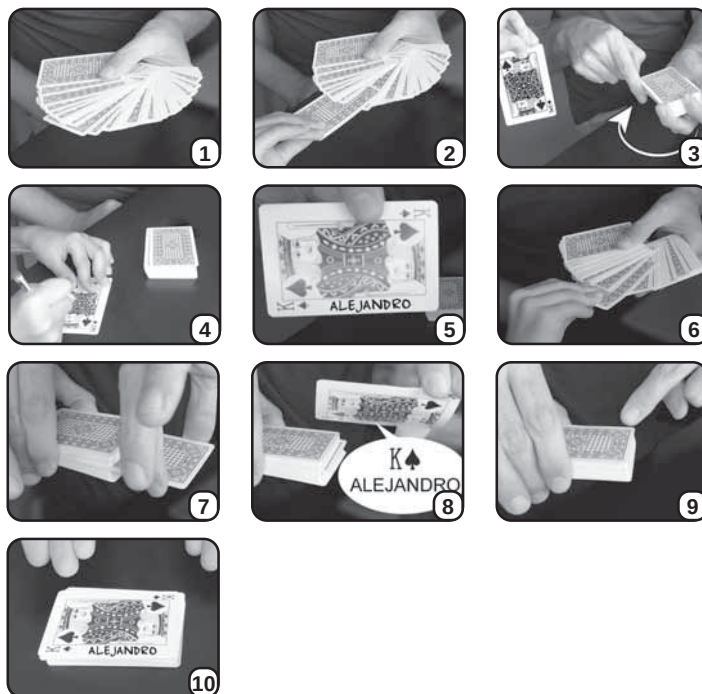
GB 139 - FINDING A SIGNED CARD

Ask a member of the audience to select a card, give him a pencil and ask gently to sign his name on the face of the card. Using a pencil means that you can simply rub his name off using an eraser later. If you give him an ink pen or marker pen this will reduce the number of the cards in the deck by one. Whilst he is signing the card, reverse the deck and have him place his card in the middle. Give the cards a good shuffle and secretly strip out his card and place it on top of the deck. Ask the person who chose the card if he is an ambitious person, if he says "no", tell him he must be (if he says "yes" simply agree with him) because ambitious people always rise to the top. He will be amazed when the top card is turned over and is revealed to be his signed card!

NL 139 - VINDEN VAN EEN GESIGNEERDE KAART

Vraag een toeschouwer uit het publiek een kaart te kiezen, geef hem een potlood en verzoek hem zijn naam lichtjes op de beeldzijde van de geselecteerde kaart te schrijven. Als je een potlood gebruikt kun je later met een gum het geschrevene weer weggummen. Als je met een inkt pen laat schrijven dan kun je later de kaart niet meer gebruiken. Terwijl de kaart wordt gesigneerd, draai je het spel om en laat je hem de kaart in het midden van het spel terug stoppen. Schud de kaarten grondig en 'strip' stiekem de gekozen kaart naar boven. Vraag aan de toeschouwer die de kaart heeft

gekozen of hij ambitieus is. Als hij 'nee' zegt vertel je hem dat wel te moeten zijn. Zegt hij 'ja' dan beaam je deze uitspraak. Want ambitieuze mensen bereiken de top en dit zeggende draai je de bovenste gesigneerde kaart naar de verbaasde toeschouwer om.



ES 140 - CARTA FIRMADA EN LA BOTELLA

Este truco es espectacular, y dejará asombrado al público, para realizarlo necesitas la ayuda vital del mago, un asistente secreto, también necesitas practicar como ocultar una carta en la mano y que sin verse se la pases al asistente mientras distraes al público. Pide a un espectador que elija una carta, luego dales un lápiz o bolígrafo y pídele que escriba su nombre en la cara de la carta (recuerda que este truco podría dejar reducida en uno el número de cartas de la baraja). Mientras la firma pon en sentido inverso la baraja y pídele que la coloque de nuevo en el medio de la baraja, baraja bien y en secreto saca la carta firmada y colócala en la parte de arriba de la baraja. Una de las maneras más fáciles de distraer al público es dejando caer la baraja de cartas, hazlo cuando un extraño pase caminando por detrás de ti (tu asistente secreto) cuando las dejes caer mantén la carta de arriba en la palma de la mano y pásasela al asistente. Calcular bien el tiempo de la acción debe practicarse para que nadie lo vea. Mientras recoges las cartas y las acomodas, tu asistente coloca la carta en una botella transparente de cola con la cara de la carta firmada hacia fuera. Luego el asistente coloca la botella detrás del público. Mientras él hace esto, haz como si repartes para ti mismo una carta invisible de la parte de arriba de la baraja, haz como si enrollaras en una especie de tubo la carta inexistente y pídele a alguien que te de una bebida "invisible", cuando lo hagan di: "mi preferida es la cola", bebe de esta botella de cola invisible y una vez vacía, haz como si metes la carta invisible enrollada dentro de la botella invisible. Ahora alarga tu brazo detrás de ti y grita "TE COGI" y haz como que tiras esta botella inexistente hacia el público. Es importante que señales que nadie pudo cogerla quizás porque es invisible e iba tan alta que nadie la vio. Pero sin embargo diles: "podría alguien cogerla del suelo y entregármela". Quedarán asombrados cuando miren detrás de ellos y vean la carta firmada dentro de una botella de cola real.

GB 140 - SIGNED CARD IN BOTTLE

This is a spectacular trick and will really amaze your audience! To perform this trick you need one of the most vital aides to a magician, a secret assistant. You also need to practice concealing a card in your hand and passing it to your assistant (unseen) whilst misdirecting your audience. Ask a member of the audience to select a card, then give him a pencil or pen and ask him to write his name on the face of the card. (Remember if you are performing this trick, that it could reduce the number of cards in your deck by one.) Whilst he is signing his card reverse the deck and have him place his card into the middle. Give the cards a good shuffle and secretly strip out

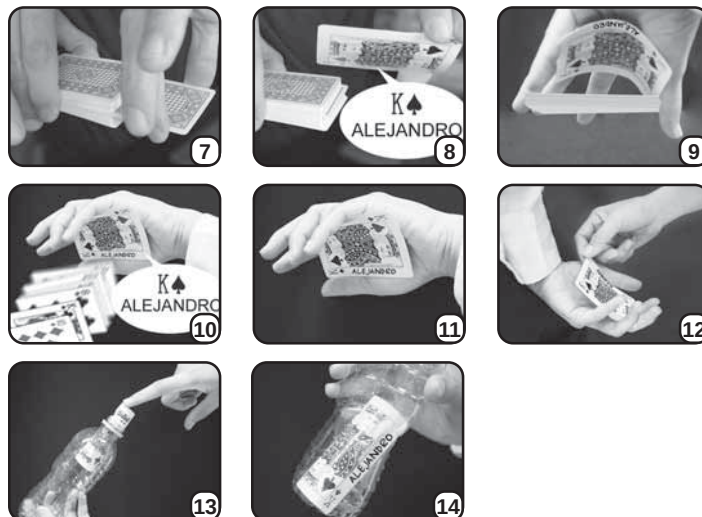
his signed card and place it on top of the deck. Now one of the easiest ways to misdirect the audience is to simply drop the deck of cards. Do this as a stranger walks past you from behind (this is really your secret assistant). As you drop the cards keep the top card in the palm of your hand and pass it on to your assistant. The timing of the move has to be practiced so that no one sees the pass. Whilst you are picking up the cards and straightening them up, your assistant places the card in an empty (see through) cola bottle with the signed face of the card towards the outside of the bottle. Then the assistant places the bottle behind the audience. When your assistant is doing this, 'deal' yourself an invisible card from the top of the deck, roll the pretend card into a tube and ask someone to give you an 'invisible' drink. As he does so, say: "Perfect, my favourite is cola." Drink from the invisible cola bottle and then drop the invisible rolled card into the bottle. You now pull your arm back and shout "CATCH" and throw the pretend bottle towards the audience. Point out that no one caught it, probably because it was invisible and a little high so they couldn't see it. However could someone kindly pick it up from the floor for you. They will be amazed when they look behind them and see the actual signed card in a real cola bottle!

NL 140 - GESIGNEERDE KAART IN DE FLES

Dit is een spectaculaire truc en zal je publiek echt verbazen. Om deze truc te kunnen uitvoeren heb je één van de meest belangrijke hulpmiddelen van een goochelaar nodig, een geheime assistent. Ook moet je het verbergen van een kaart in je hand en het stiekem overgeven ervan aan je assistent, terwijl je het publiek afleid, grondig oefenen. Vraag een toeschouwer een kaart te kiezen, geef hem een potlood en verzoek hem zijn naam op de



beeldzijde van de kaart te schrijven. Terwijl hij aan het schrijven is draai je het spel om en laat hem daarna zijn kaart terug in het spel stoppen. Schud de kaarten en strip de gekozen kaart naar boven. Eén van de makkelijkste manieren om het publiek te misleiden is door je kaarten op de grond te laten vallen terwijl je geheime helper achter je langs loopt. Als je de kaarten laat vallen hou je de bovenste kaart 'gepalmeerd' achter en je geeft deze snel over aan je assistent. De timing hiervan is heel belangrijk en moet goed worden geoefend zodat niemand het 'overpakken' kan opmerken. Terwijl jij de kaarten van de grond opruimt stopt je geheime helper de gekozen kaart opgerold in een cola fles met de gesigneerde kant naar buiten gericht. Dan plaatst hij de fles achter het publiek. Als je assistent deze handelingen aan het verrichten is dan pretendeer jij een onzichtbare kaart uit het spel te nemen. Je rolt de onzichtbare kaart op en je vraagt aan iemand in het publiek je een onzichtbaar drankje te overhandigen. "Oh, perfect, mijn favoriet is cola!" zeg je, en je drinkt van het onzichtbare colaflesje. Nu stop je de onzichtbare kaart in het onzichtbare colaflesje. Je strekt je arm en roept, "vangen!" en je pretendeert het flesje in het publiek te gooien. Zeg dat niemand het heeft gevangen omdat het een onzichtbaar flesje betreft en het waarschijnlijk achter het publiek is beland. Ze zullen verbaasd staan als ze de kaart in het colaflesje achter zich aantreffen.



ES 141 - LA CARTA MÁGICA I

Baraja las cartas y ponlas en abanico hacia abajo, dile a un espectador que coja una, mientras la mira, invierte las cartas para que cuando el espectador la devuelva a la baraja, el extremo ancho de la carta esté mezclado con el extremo estrecho de las cartas. Barájalas todas y "saca" la carta elegida por el espectador. Acuérdate después de colocarla en la baraja dada la vuelta para que el extremo estrecho este de nuevo en la parte estrecha de la baraja.

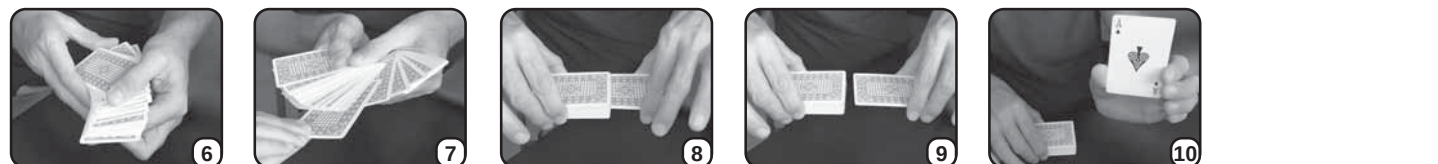
GB 141 - THE MAGIC CARD I

Shuffle the deck, fan face down and allow a spectator to select a card. While he is studying the card, reverse the deck so when the card is replaced, the wide end will be with narrow end cards. Shuffle thoroughly, then "strip" out the spectator's card. Remember, when you replace the card, make sure the narrow end is again at the narrow end of the deck.

NL 141 - DE MAGISCHE KAART 1

Schud het spel en spreid dan met de afbeeldingen naar beneden, laat een toeschouwer een kaart uitkiezen. Terwijl hij de kaart bestudeert, draai je het

spel om zodat wanneer de kaart wordt terug gestopt de brede kant aan de smalle kant v.d. kaarten ligt. Schud de stapel goed, en laat de kaart van de toeschouwer zien. Onthoud wel, dat als je de kaart weer terug stopt, je hem zó moet draaien, dat de kaart weer in de juiste positie ligt.



ES 142 - LAS TRES CARTAS

Pide a tres espectadores que seleccionen una carta cada uno, una vez lo hayan hecho pídeles que las pongan de nuevo en la baraja pero en diferentes secciones (acuérdate de darle la vuelta a la baraja antes de nada, para encontrarlas colocadas al revés después). Anuncia a los espectadores que vas a barajar las cartas y a poner juntas las tres cartas seleccionadas. Mientras las mezclas, saca (sin que te vean) las tres cartas y ponlas en la parte de arriba, luego corta para que se queden en el centro de la baraja. Extiende ahora las cartas en abanico y pide a los espectadores voluntarios que digan en alto cuales eran sus cartas escogidas, ya puedes mostrar al público que las tres cartas se encuentran todas juntas.

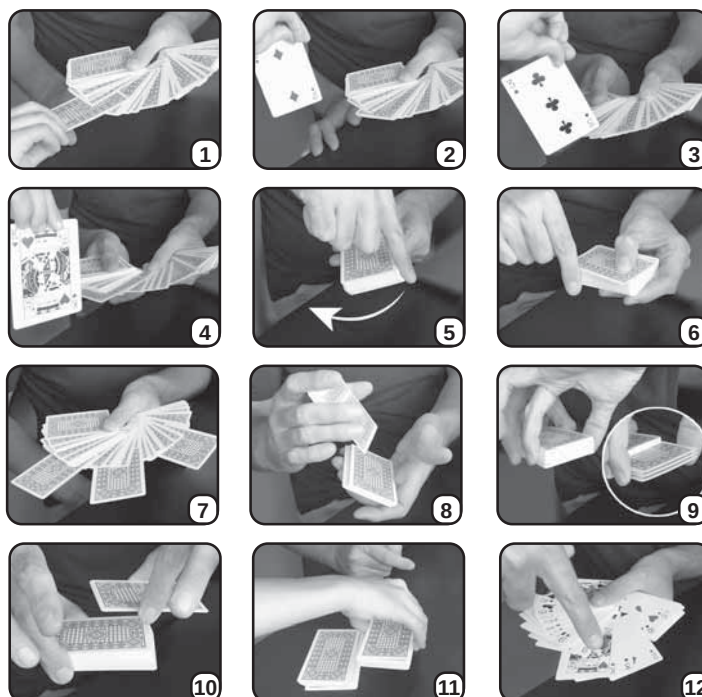
GB 142 - THE THREE CARDS

Allow three spectators to select cards and return them to different sections of the deck. (Remember to reverse the deck.) Announce to the audience that you will shuffle the deck and bring the three cards together. While shuffling, strip out the three cards and insert them on top and then cut, so they are in the centre. Fan the deck. Tell the three spectators to name their cards. Then you show the audience all three are together now.

NL 142 - DE DRIE KAARTEN

Bereid het kaartspel voor door alle kaarten in dezelfde richting te houden (alle smalle kanten op elkaar). Schud de kaarten, waaier ze uit en laat drie personen uit het publiek een kaart trekken. Terwijl de drie toeschouwers die kaarten bekijken en aan het publiek laten zien draai je het kaartspel om zodat de getrokken kaarten andersom, met het tapse eind, in het kaartspel worden terug gestopt. Schud de kaarten opnieuw, en waaier ze uit zodat het publiek kan zien dat de gekozen kaarten op verschillende plekken in het pak zitten. Neem het kaartspel achter je rug schuif de gekozen kaarten uit het pak, je vertelt het publiek dat je de gekozen kaarten bij elkaar kunt brengen. Je legt de gekozen kaarten bovenop het pak, leg het pak op tafel en laat een toeschouwer het pak in twee stapels verdelen en leg het ene

deel op het andere. Waaier de kaarten open en laat aan het publiek zien dat de drie gekozen kaarten bij elkaar zitten.



ES 143 - NEGRO Y ROJO

Ordena las cartas en dos montones: uno de cartas rojas (diamantes y corazones) y otro de cartas negras (picas y tréboles). Ahora pon un montón en sentido inverso y baraja las cartas. Ya estás preparado para realizar el truco. Abre en abanico las cartas y muestra que están realmente bien mezcladas, pero para asegurarte más pásaselas a un espectador para que las baraje bien. Pídele que te devuelva la baraja y coloca las cartas detrás de tu espalda, quita y separa las cartas rojas de las negras (debe llevarte sólo unos segundos). Ahora ponlas en abanico de nuevo y milagrosamente "el espectador" se las ha arreglado para hacer dos grupos de dos colores.

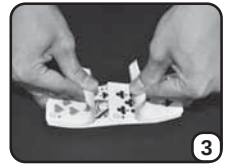
GB 143 - BLACK & RED

Sort the cards out into two piles: Reds (Diamonds & Hearts) in one pile and black cards (Spades & Clubs) in the other pile. Now reverse one pile and shuffle the cards. You are now ready to perform. Fan the cards showing that they are well and truly mixed up. But just to make sure, pass the cards to a spectator to give them a good shuffle and make sure that the cards are truly mixed up. Take the deck back from the spectator, place the cards behind your back and simply strip out and separate the cards back to reds and blacks (this should only take a few seconds). You can now fan the cards out again and miraculously 'The spectator' has managed to shuffle the cards into their two colour groups.

NL 143 - ZWART EN ROOD

Maak van alle kaarten twee stapeltjes. De rode kaarten in de ene en de

zwarte kaarten in het andere stapeltje. Draai één stapeltje een halve slag en schud de twee stapeltjes door elkaar. Je bent nu klaar om op te treden. Waaier de kaarten uit en laat zien dat alle kaarten goed gemixt zijn. Neem het spel terug en plaats deze achter de rug. Strip de kaarten in een paar seconden, zodat alle zwarte en rode kaarten weer gescheiden bij elkaar liggen. Je kunt nu de kaarten met de beeldzijden naar boven uitwaaien en men zal zien dat de toeschouwer de kaarten zo heeft geschud dat ze weer bij elkaar op kleur liggen.



ES 144 - CASANOVA

Antes de nada quita todos los corazones de la baraja, ponles en sentido inverso y al azar de nuevo en la baraja. Pasa la baraja a un espectador para que la baraje y te la devuelva. Cuéntales la historia de Giacomo Casanova, un amante del siglo XVII famoso en el mundo entero por conquistar el corazón de todas las mujeres que conocía. Como mago que eres tienes poderes similares pero desgraciadamente sólo en lo que se refiere a las cartas. Mientras das esta charlita quita los corazones y colócalos en la parte de arriba de la baraja, ahora simplemente dales la vuelta para desvelar todos los corazones.

GB 144 - CASANOVA

Before you start, pull all the Hearts out of the deck, reverse them and place them back at random. Pass the deck to a spectator to shuffle and return to you. You can tell the story of Giacomo Casanova, a world famous lover from the 17th century who won the hearts of every woman he met. As a magician you have similar powers but unfortunately they only pertain to cards. During this patter you strip out the Hearts and place them at the top of the deck. Then simply turn them over to reveal all the Hearts.

NL 144 - CASANOVA

Van tevoren haal je alle harten kaarten uit het spel, je draait ze een halve slag en steekt ze op willekeurige plaatsen terug. Geef het spel aan een toeschouwer om het te schudden. Dan vertel je het verhaal van Giacomo Casanova uit de 17e eeuw, een wereldberoemde romanticus die de harten veroverde van elke vrouw die hij ontmoette. Als goochelaar heb je

vergelijkbare krachten maar helaas alleen met kaarten. Terwijl je dit vertelt, neem je het spel over en schuif je alle harten kaarten uit het spel en plaatst ze er bovenop. Draai nu de kaarten om en laat zien dat alle kaarten bij elkaar zijn gekomen.



ES 145 - DIAMANTES, DIAMANTES

Pon en sentido inverso todas las cartas del mismo palo (ej: diamantes). Baraja las cartas y ábreles en abanico para mostrar que están bien mezcladas. Dile a una de las chicas del público que sabes bien que los diamantes son el mejor amigo de una chica y procede a quitar de la baraja una carta detrás de otra hasta que le hayas entregado 13 cartas, todas de diamantes. Puedes variar lo que digas, dependiendo del palo que utilices, por ejemplo, las picas úsalas para aquellos interesados en la jardinería o los tréboles úsalos para los cavernícolas y los corazones para los buenos amantes.

GB 145 - DIAMONDS, DIAMONDS

Reverse all of the cards of one suit. (For example, Diamonds.) Shuffle the deck and then fan to show that the cards are thoroughly mixed. Say to one of the girls in your audience that you realise Diamonds are a girl's best friend and proceed to "strip" one card after another, out of the deck until you have handed her thirteen cards, all Diamonds. You can vary the patter that you use depending on the suit. For example Spades can be withdrawn for keen gardeners, or the Clubs can be stripped out for the caveman, Hearts for a lover.

NL 145 - RUITEN, RUITEN

Draai alle kaarten van één kleur (klaver, ruiten, harten of schoppen) een slag en stop ze terug in het spel. Schud de kaarten en laat zien dat ze goed door elkaar liggen. Zeg tegen één van de meisjes in je publiek, diamanten zijn voor eeuwig. Schud en strip alle dertien ruitenkaarten één voor één uit het spel. Je kunt dit ook doen met de schoppenkaarten (slim tuinieren), harten (goeie minnaar) en klaver (gelukszoeker).



ES 146 - TU COLOR FAVORITO

Abre las cartas en abanico y pídele a un miembro del público que seleccione una carta y quédate con las marcas del dorso de esa carta (digamos que ha cogido la jota de tréboles). En secreto, dale la vuelta al paquete en sentido opuesto y pide a un espectador que coloque la carta de nuevo en la baraja. Ahora pásale la baraja al espectador y pídele que las baraje bien. Una vez te devuelva la baraja desliza fuera de ella su carta y colócala en la parte de arriba de la baraja. Pregúntale cual es su color preferido (esto es

básicamente para despistarlo). Digamos que nos dice el amarillo, entonces puedes decir "si es el amarillo, entonces debes de haber elegido la jota de tréboles y esa carta siempre salta a la parte de arriba de la baraja, ahora sencillamente dale la vuelta y desvela la jota de tréboles.

GB 146 - YOUR FAVOURITE COLOUR

Fan the cards out and have a member of the audience select a card and take note of the markings on the back of the card. (Let's say he picks the

Jack of Clubs) Secretly turn the pack around and have the spectator place his card back into the deck. You now pass the deck to the spectator and ask him to give the cards a good shuffle. Take the deck back and slide his card out and place it on top of the deck. Ask him what his favourite colour is (this is purely for misdirection). Let's pretend he says yellow is his favourite colour. Then you can say: "If your favourite colour is yellow, you must have chosen the Jack of Clubs. That card always jumps to the top of the deck. Now simply turn over the top card to reveal the Jack of Clubs."

ES 147 - ENCUENTRA TU CARTA

Asegúrate de que las cartas están todas bien colocadas. Pide a un ayudante que coja una carta. Dale la vuelta a la baraja y dile que la ponga de nuevo en la baraja. Baraja las cartas y en secreto saca su carta y ponla en la parte de arriba de la baraja. Pide al ayudante que diga un número del 1 al 20. Puede decir el que quiera (digamos que dice el 8 por ejemplo). Reparte ocho cartas sobre la mesa una encima de la otra. Coloca estas cartas encima del paquete (su carta se encuentra ahora ocho cartas por debajo de la situada más arriba). Ahora pídele que reparta hasta el número elegido y dale la vuelta a la octava carta, será la suya.

GB 147 - FIND YOUR OWN CARD

Make sure that the cards are all the right way around. Ask a helper to pick a card. Turn the deck around and have the card put back. Shuffle the cards and secretly strip his card to the top. Ask the helper to name any number from one to twenty. He can say any number (let's say 8 for example). You show him what to do by dealing eight cards onto the table one on top of the other. Place these cards on top of the pack (his card is now eight cards down from the top). Now get him to deal to his chosen number and turn that card over, the eighth card will be his!

NL 147 - VIND JE EIGEN KAART

Zorg dat alle kaarten perfect in dezelfde richting liggen. Vraag een

ES 148 - LA CARTA QUE APARECE

Con la baraja mezclada y todas las cartas con el extremo estrecho en un lado, permite que un espectador seleccione una carta. Como siempre asegúrate que cuando te devuelva su carta, ésta tenga la parte estrecha en dirección opuesta al resto de cartas. Baraja, y pon las cartas detrás de tu espalda. "Quita" la carta seleccionada y colócala en la parte de debajo de la baraja. Al mismo tiempo, pide al espectador que seleccionó la carta, que te diga cuantas cartas quiere que cuentes empezando por la parte de abajo para así encontrar su carta. Trae la baraja y ponla delante, empuja hacia atrás la carta de abajo para que el público no pueda verla y empieza a contar, repartiendo la carta justo encima de la carta elegida. Cuando hayas contado hasta el número indicado por el espectador, pídele que saque su carta de la baraja.

GB 148 - THE APPEARING CARD

With the deck mixed and the tapered ends all one way, allow a member of the audience to select a card. As usual be sure that when his card is returned to the deck the tapering is in the opposite direction to the rest of the cards. Shuffle, and then hold the deck behind your back. 'Strip' the selected card and place it at the bottom of the deck. At the same time, ask the spectator who selected the card to tell you how far up from the bottom of the deck he wants you to count to find his card. Bring the deck forward, slide the bottom card back so the audience cannot see it and start counting by dealing the card just above the selected card. When you have counted to the selected number requested by the spectator pull out his card.

ES 149 - LAS CARTAS SE JUNTAN

Prepara primero la baraja, coloca todas las cartas rojas en una dirección y las negras en la opuesta. Muéstralas en abanico al público para que vea que están mezcladas. Baraja y al mismo tiempo sigue quitando las cartas de tal manera que las rojas estén todas juntas y todas las negras también. Dile al público que mientras barajabas sentías unas fuertes vibraciones y entonces supiste que las cartas se estaban agrupando por colores. Ahora ponlas de nuevo en abanico mostrando que las rojas aparecen juntas por un lado y todas las negras por otro.

GB 149 - THE CARDS COME TOGETHER

Prepare the deck by turning all the red cards one way and black cards the opposite way. Fan out and show your audience the deck is mixed. Shuffle and at the same time keep "stripping" the deck so that all the red cards are together and all the black cards are together. Tell your audience while shuffling you could feel such strong vibrations you knew the cards were gathering together colour by colour. Now fan the deck showing all the red cards together and all the black cards together.

NL 146 - JE FAVORIETE KLEUR

Waaier het spel uit en laat een toeschouwer een kaart kiezen terwijl je stiekem de gemerkte kaart leest. (laten we zeggen de klaver boer) Draai het spel stiekem een halve slag en laat hem de kaart terug stoppen in het spel. Hij mag het spel grondig schudden. Neem het spel terug en schuif (strip) de kaart uit het spel en plaats het bovenop. Als misleiding vraag je om zijn favoriete kleur te noemen. Stel dat hij Geel zegt dan zeg jij, 'Geel betekent de klaver boer, en die komt altijd vanzelf naar boven drijven' en draai de bovenste kaart om.

toeschouwer om een kaart te kiezen. Draai het spel een halve slag en laat hem de kaart terug stoppen in het spel. Schud de kaarten en strip stiekem de gekozen kaart uit het spel en plaats deze bovenop. Vraag hem nu een getal te noemen onder de 20. Bv. Het getal 8. Je laat de toeschouwer nu zien hoe je één voor één, 8 kaarten aftelt. De afgetelde kaarten leg je terug op het spel (de gekozen kaart is nu op de achtste plaats). Nu laat je de toeschouwer dezelfde hoeveelheid aftellen. De achtste kaart is de door hen gekozen kaart!



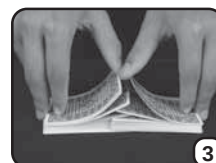
NL 148 - DE VERSCHIJNENDE KAART

Met een geschud spel en alle schuine uiteinden in één richting vraag je aan een toeschouwer om een kaart uit het spel te kiezen. Zoals gewoonlijk moet je er zeker van zijn dat de kaart terug wordt gestoken in een omgekeerd spel. Schud de kaarten, houd ze achter je rug, 'strip' de kaart en breng het onderop het spel. Vraag op hetzelfde moment aan de toeschouwer die de kaart uitkoos op de hoeveelste plaats van onder hij denkt dat zijn kaart zich bevindt. Kom naar voren met het spel en met de schuif methode schuif je de onderste kaart iets naar rechts en begin je te tellen vanaf de tweede kaart van onder. Als je aankomt op het door hem gekozen getal dan schuif je de onderste kaart uit het spel.



NL 149 - DE KAARTEN KOMEN SAMEN

Prepareer het spel door alle rode kaarten de éne kant en de zwarte kaarten de andere kant op te draaien. Waaier ze uit en laat zien dat de kaarten zijn gemixt. Schud de kaarten en 'strip' tegelijkertijd het spel zodat alle rode



kaarten en ook de zwarte weer bij elkaar komen te liggen. Zeg tegen het publiek dat terwijl je de kaarten schudde, je sterke vibraties kon waarnemen waardoor je wist dat de kaarten hun eigen kleur zouden opzoeken. Waaier de kaarten nu uit en laat zien dat alle rode en ook alle zwarte kaarten weer bij elkaar liggen.



ES 150 - LAS CINCO CARTAS

Permite que cinco espectadores seleccionen cartas y las pongan de nuevo en la baraja pero en diferentes secciones. (Recuerda invertir el sentido de la baraja). Anuncia al público que ahora vas a barajar y pondrás todas las cartas juntas. Mientras barajas, en secreto quita las cinco cartas y colócalas en la parte de arriba de la baraja. Ahora todo lo que has de hacer es barajar una vez más trayendo las cartas de la parte de abajo encima de las cartas biseladas. Abre en abanico la baraja. Pide a los cinco espectadores que nombren sus cartas y muestra que esas cinco cartas están juntas. Puedes variar este truco dependiendo del número de espectadores que tengas como público.

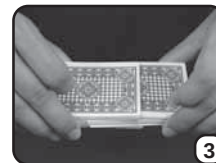
GB 150 - THE FIVE CARDS

Allow five spectators to select cards and return them to different sections of the deck. (Remember to reverse the deck). Announce to the audience that you will shuffle the deck and bring the cards together. While shuffling, strip out the five cards and place them on top of the deck. Now all you have to do is shuffle once more bringing the bottom cards on top of the top stripped cards. Fan the deck. The five spectators can name their cards and you can show that all five are now together. You can vary this trick depending on the number of spectators you have in your audience.

NL 150 - VIJF KAARTEN

Vraag aan vijf toeschouwers een kaart te kiezen en vraag hen de kaarten

op verschillende plaatsen terug te stoppen in het spel (nadat je het spel hebt gedraaid!). Verkondig het publiek dat je de kaarten zult schudden, zodat de gekozen kaarten bij elkaar komen te liggen. Terwijl je schudt, strip je de drie kaarten en plaatst deze boven op het spel. Nu schud je alleen nog wat kaarten beneden of boven de gestripte kaarten. Waaier het spel uit. De toeschouwers mogen hun kaarten noemen en jij laat zien dat al deze kaarten bij elkaar zijn gekomen. Je kunt deze truc variëren aan de hand van het aantal toeschouwers.



NOTES

NOTES

OWIM GmbH & Co. KG
Stiftsbergstraße 1
74167 Neckarsulm
GERMANY

Model No: HG11860
Version: 07/2025

All Magic Tricks, Parts, Designs and Original description of Tricks are the Worldwide Copyright of World Magic International (W.M.I.) A.V.V.
© 1978. 1998. 2025. Owners of the HANKY PANKY Trademarks and Copyrights. Made by HANKY PANKY TOYS (THAILAND) CO., LTD.
HANKY PANKY®

ES GB NL 4-2908-006 (001)

IAN 484112_2501