

INTRODUÇÃO.....	3
ENTORTANDO UMA COLHER COM O PODER DA MENTE.....	15
ENTORTANDO MOEDAS COM O PODER DA MENTE.....	18
A MESMA CATA.....	23
BOLSO MÁGICO.....	31
CARTAS NO BOLSO, EFEITO Nº 1.....	32
CARTAS NO BOLSO, EFEITO Nº 2.....	32
CARTAS QUE ANDAM.....	33
CORTE PRECISO.....	33
DADO INCRÍVEL.....	34
DIFÍCIL DE MISTURAR.....	34
ENCONTRANDO AS CARTAS ESCOLHIDAS.....	35
FESTA DOS REIS.....	35
INDUÇÃO.....	35
LOCALIZAÇÃO PELA “CARTA CHAVE”.....	36
MAGNETISMO PESSOAL.....	36
A CARTA CHAVE MÁGICA.....	37
MAÇOS OPOSTOS.....	37
MATEMÁTICA.....	37
MOEDA ESCONDIDA.....	38
MOEDA FUJONA.....	39
MOEDA IRRADIANTE.....	40
MOEDA QUE CHORA.....	40
NÓ QUE SE DESFAZ.....	41
NOTA NO AR.....	42
NOTAS ESPERTAS.....	43
O NOME QUE VEIO DAS CINZAS.....	43
O SOL.....	44
O TRUQUE DA TELEPATIA.....	45
OS QUATRO AMIGOS.....	45
PALITO ASSANHADO.....	46
PALITO MATEMÁTICO.....	47
PALITOS QUE SE AFASTAM.....	47
PRESSÃO SANGUÍNEA.....	48
RELÓGIO MÁGICO.....	49
REVELAÇÃO EM VERMELHO E PRETO.....	49
SANDUÍCHE DE CHOCOLATE.....	50
SEMPRE DAMAS.....	51
SOCIEDADE MÁGICA.....	52
SUMINDO COM O NÓ.....	52
TAMPINHA TEIMOSA.....	53
TELECINESE.....	53
TOQUE MÁGICO.....	54
TRÊS É DEMAIS.....	55
TRÊS NÓS.....	56
TRUQUE DA LISTA TELEFÔNICA.....	56
TRUQUE DAS 21 CARTAS.....	57
TRUQUE DO ESPECTADOR.....	58
VIRADINHA.....	59
VISÃO DE RAIOS-X.....	59

CHAVE VOLÁTIL .....	60
O TRUQUE DO OVO PRATEADO .....	60
RUBBER BANDS SCAPE .....	61
PSICO TIME .....	62
A CARTA ATRAVÉS DO VIDRO .....	63
A FITA MÉTRICA .....	63
SEMPRE SEIS! .....	64
PAPIROMAGIA .....	64
TRANSPOSIÇÃO DA MATÉRIA .....	65
FUSÃO DOS CORPOS .....	65
NOMENCLATURA MÁGICA .....	66

## **INTRODUÇÃO**

Antes de mais nada, tenha em vista que a maior parte das grandes ilusões têm no seu processo, passos simples e até mesmo de certa forma ingênuos. Deparamo-nos primeiramente com o efeito, para por fim, desvendarmos seu mecanismo de funcionamento. Nesse momento, às vezes nos decepcionamos, pois inconscientemente cremos que todo grande efeito tem por trás um aparato enorme, com um mecanismo de execução complexo. Na verdade, o que importa é o grande efeito percebido pelo público ou por quem observa a ilusão sendo realizada. Não se esqueça que para que a boa ilusão exista, é necessário o mágico, o prestidigitador, o ilusionista, ou ainda, o “carinha que faz truques”. Como ele é chamado, não faz muita diferença. A diferença está realmente no seu conhecimento do que está por trás dos bastidores do ato mágico e no tempo de treinamento despendido, para fazer da ilusão, um ato que encanta a todos. Parafraseando um velho ditado mágico: “Sempre que deparamos com um produto mágico, logo pegamos todas as peças e muitas vezes vemos que aquilo que sonhávamos acontecer nada mais era que um simples truque, uma montagem. Mas o que temos que entender é que o importante é aquilo que o público vê, ou seja, o efeito final, independentemente de como ele é feito.”

Nick Morgan – Mágico Americano

## **A INCRÍVEL MÁGICA DA CÉDULA RASGADA**

### **EFEITO**

O mágico pega uma cédula de dinheiro de qualquer valor de uma carteira ou mesmo emprestado de qualquer pessoa. Mostra-a para todos, dobrando-a ao meio. Apanha então um cartão telefônico ou uma carta de baralho qualquer e começa a forçá-la contra a nota, até que consegue perfurá-la. Não satisfeito, acaba de rasgá-la do meio até uma das extremidades, utilizando o cartão como se fosse um estilete afiado. Para surpresa de todos, no final, a nota aparece totalmente reconstituída, sendo entregue ao seu dono.

### **MATERIAL NECESSÁRIO**

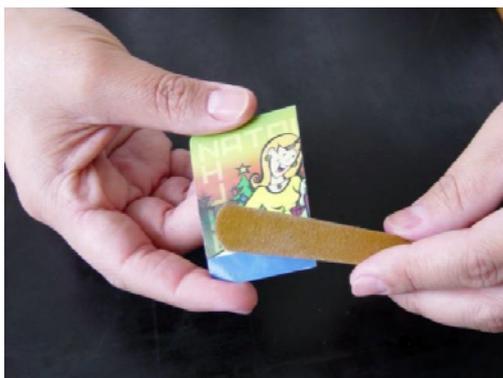
Dois cartões telefônicos idênticos (ou duas cartas de baralho de mesmo naipe e número); cédula de dinheiro (preferencialmente nova por ser mais fácil fazer vinco); lixa de unha; tesoura; fita adesiva dupla face.

### **PREPARAÇÃO DO MATERIAL E SEGREDO MÁGICO**

1. Inicialmente é necessário a preparação do cartão telefônico ou carta de baralho que será utilizada. Iremos trabalhar como se fôssemos preparar um cartão telefônico, pois é um artigo que todos tem no bolso e que não levanta suspeitas. O mesmo procedimento deve ser feito para se preparar a carta de baralho, caso se queira trabalhar com esta última. O segredo mágico está justamente na preparação dessas peças.
2. Pegue um dos cartões telefônicos e com o auxílio de uma tesoura, corte-o aproximadamente ao meio.



3. Use a lixa de unha para reparar qualquer rebarba que possa estar aparecendo.



- Pegue uma das partes do cartão cortado e sobreponha-o por cima do outro cartão inteiro, de forma que os desenhos coincidam. Veja se o conjunto está natural, de forma que o cartão cortado possa passar despercebido.



- Em alguns casos, dependendo do desenho do cartão, o corte pode não ser possível ser feito exatamente no meio do cartão (em alguns cartões com desenho claro, o corte fica aparecendo). Neste caso, tente cortar seguindo as bordas do desenho. Na ilustração fica mais fácil entender.



**Observe no cartão de baixo que o corte foi feito contornando-se a garrafa e acompanhando o quadriculado do plano de fundo da foto.**

- Junte os dois cartões pela borda, no lado da altura com a fita adesiva dupla face (encontrada em qualquer boa papelaria). Não se esqueça de fazer coincidir os desenhos dos cartões!





**A figura acima mostra como devem ficar os cartões sobrepostos, já unidos pela fita adesiva dupla face. O cartão cortado deve ficar por cima do cartão inteiro.**

7. O aparato já está pronto para funcionar. Vamos agora à rotina, que pode ser mudada ou adaptada, à critério do ilusionista.

### **ROTINA**

1. Peça emprestada uma cédula de dinheiro e uma carta de baralho.
2. Como em geral NINGUÉM sai de casa com uma carta de baralho no bolso, diga que usará como paliativo um cartão telefônico que encontra-se previamente em seu bolso ou carteira.
3. Pegue a nota de dinheiro e dobre-a no sentido do comprimento, de forma a formar um vinco.



4. Pegue o cartão telefônico e comece a esfregá-lo no centro da nota –no sentido do vinco formado–, simulando fazer uma certa força para perfurá-la.



5. Sutilmente, faça com que a nota encaixe no espaço formado pelos dois cartões colados. Nesse momento, quem observa a mágica tem a ilusão de que a nota acabou de ser perfurada.



6. Simule então que irá rasgar a nota. Faça isso passando o cartão do centro da nota até a sua extremidade.



7. Guarde o cartão no bolso, simule estar consertando a nota (uma vez que é crime federal destruir cédulas de real!), e entregue-a para exame. Todos ficarão surpresos!

### **DICAS E MACETES**

- Ao invés do cartão telefônico ou da carta de baralho, você poderá utilizar também um estilete, desses vendidos em papelaria. Você apenas vai precisar prepará-lo de modo a ter metade de uma lâmina colado junto à lâmina principal. A junção pode ser feita também com fita dupla face, no lado próximo ao cabo.
- Com a prática (mas com muita prática mesmo!), os cartões não precisam ser colados com fita, mas apenas seguros pelos dedos indicador e polegar. Isso facilita o final do ato mágico, onde tanto cédula quanto cartão poderão ser dados para exame, escondendo-se apenas o cartão cortado ao meio.
- Nunca diga a ninguém o que irá fazer ou qual o efeito da mágica. A surpresa faz a ilusão ficar mais bonita, além de colaborar para o êxito da sua apresentação.
- Treine muito bem antes de qualquer apresentação para evitar falhas e para dominar por completo todas as etapas do ato mágico. Utilize um espelho para observar seus movimentos, que devem ser o mais natural possível.
- Nunca revele o segredo a ninguém (para não quebrar o encantamento!).
- Boa sorte, e bom divertimento!

## **PIPOCA MÁGICA**

### **EFEITO**

Uma espiga de milho estoura pelo mágico quando ele pede para acontecer.

### **ITENS USADOS**

Uma espiga de milho. Uma pipoca. Uma bolha cortada de uma folha de bolhas pequena. Fita adesiva dos dois lados.



**Somente uma bolha é cortada de um papel de bolhas. Procure a melhor bolha para estourar.**

### **PREPARAÇÃO**

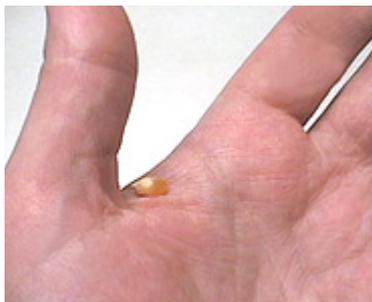
Corte um pedaço de fita adesiva do mesmo tamanho da bolha e cole atrás da bolha. Então coloque a bolha à direita abaixo do polegar. Ponha a pipoca no dedo mindinho da mão esquerda, enrole a pipoca com o dedinho. Ponha a espiga de milho entre o polegar e o indicador da mão esquerda.



**A bolha é escondida na mão direita sendo presa abaixo do polegar como mostra a figura acima.**

### **COMO FAZER**

Transfira a espiga de milho à direita entre o polegar e o indicador e então derrube na mão esquerda e cuidado para não mostrar a pipoca escondida.



**A espiga de milho fica escondido na mão esquerda entre o polegar e o indicador.**

Com a esquerda primeiro e depois com as pontas do dedo trabalhe com a espiga de milho empalmando com o dedo polegar da esquerda onde pode ser completamente escondido pela carne devido ao pequeno tamanho de uma espiga de milho.



**O dedo do meio estoura a bolha.**

Estenda o dedo indicador da direita e balance em cima do punho esquerdo como uma varinha mágica. Você está em posição de apertar e estourada a bolha com seu dedo do meio. Isto provê o som estourando.

Abra a mão esquerda e deixe a pipoca cair na palma da mão e diga, "Cuidado, está quente!".



**A mão esquerda é aberta e revela a pipoca, a espiga de milho fica escondida entre o dedão e o indicador.**

## **LEVITAÇÃO DO PALITO DE FÓSFORO**

### **EFEITO**

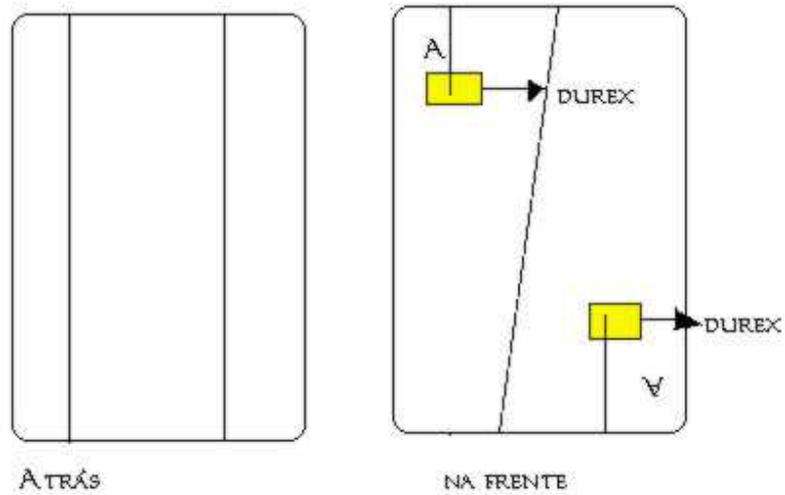
Pegue uma carta de baralho e peça um fósforo emprestado. O fósforo então é colocado em cima da carta. Lentamente, o fósforo começa a levitar cerca de uns 2 a 3 cm por cima da carta. Uma outra carta é passada por baixo do fósforo para mostrar que nada há por baixo. Tudo é feito na frente do espectador.

### **ITENS USADOS**

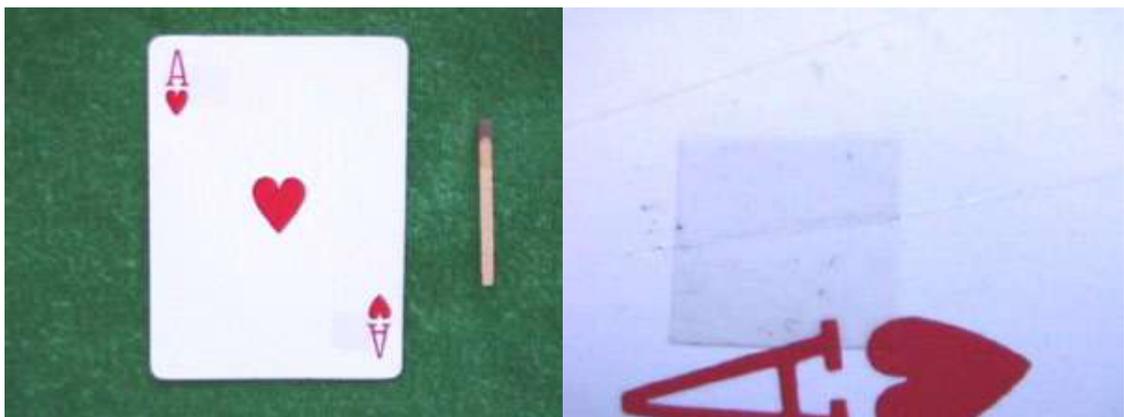
Duas cartas, Um palito de fósforo, e um pedaço de fio de meia calça.

### **COMO FAZER**

Para fazer este truque é necessária uma carta preparada. Para prepará-la você vai precisar de uma meia calça. Desfie uma meia calça até Ter aqueles mínimos fios e cole na carta como na figura passe varias vezes em volta da carta.



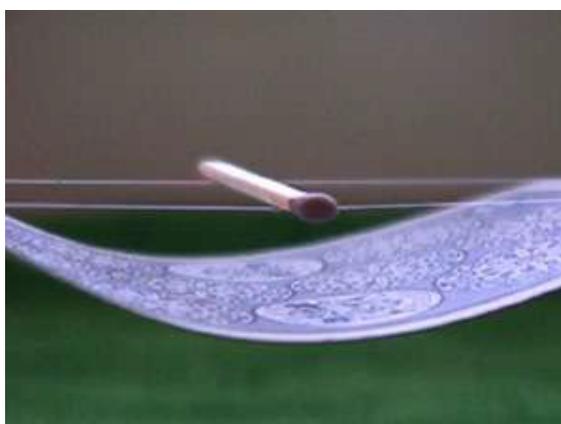
Coloque o palito de fósforo em cima e de uma leve entortada na carta para cima e verá que o palito flutuará em cima da carta.



Para um melhor efeito passe uma outra carta por baixo, para mostrar que não tem nada segurando o palito de fósforo.



A foto abaixo mostra como fica o palito com os fios.



## **ROUBANDO O RELÓGIO**

### **EFEITO**

O Mágico tenta realizar um truque com o espectador e não consegue. Porém quando todos estão decepcionados pelo fracasso do mágico, ele se despede devolvendo o relógio do espectador. Isso mesmo o próprio relógio que instantes atrás estava no pulso do espectador.

### **PREPARAÇÃO E SEGREDO**

- 1) Para executar este belíssimo truque você precisará de uma boa conversa e um pouco de habilidade.
- 2) Uma técnica antiga, mas que até hoje é bastante utilizada é empregada neste truque: “Poder de sugestão”. O mágico solicita algum espectador da platéia (você deverá chamar uma pessoa que esteja usando um relógio de pulso) e diz que vai fazer uma mágica com ele.
- 3) Você entrega uma bolinha ou um outro objeto pequeno e pede que ele coloque na palma da mão e feche bem. Neste momento você pede que a pessoa concentre-se e diga que este truque só dará certo se o espectador realmente acreditar em magia. O mágico

então diz que o objeto que está na sua mão teletransportará para a outra mão. Segure nos pulsos do espectador e mantenha a linha da conversa.

4) Neste momento você aperta o pulso do espectador e movimentando os braços do espectador para um lado e para o outro. Neste instante com todo aquele clima de concentração você vai tirando o relógio do espectador (perceba que você somente utilizará uma das mãos para fazer isso). Posicione o dedo polegar do lado externo e os demais dedos do lado interno do pulso do espectador. Com o dedo médio, puxe a pulseira até que ela se solte da presilha. Ao soltar, continue apertando o pulso com o dedo polegar e o indicador e com os demais dedos segure a pulseira e puxe, soltando-a da “fivelinha”. Neste momento o relógio já estará solto. Isto requer um pouco de treino, mas não é nada difícil. Você estará apertando os pulsos dos dois braços e conversando durante o ato de retirar o relógio.

5) Com todo este clima, e você desviando a atenção de todos para um outro fato (transportar o objeto de uma mão para outra) o espectador não irá perceber a sua verdadeira intenção. Ao retirar o relógio, traga-o na sua mão, fechada, até o bolso, alegando que você está pegando uma nova bolinha, pois você vê a possibilidade de transportar não só uma, mas duas bolinhas de uma só vez de uma mão para outra.

6) Imagine só o clima que o mágico criou. Todos estão super concentrados naquilo que você propôs a fazer. Coloque então a segunda bolinha nas mãos do espectador e o “enrole” por mais alguns segundos. Após isto, peça para que ele abra as mãos para ver se o teletransporte ocorreu.

7) Todos então ficam decepcionados pelo fato de não ter dado certo, porém ao pedir desculpas e se despedir, você retira do seu bolso o relógio e o entrega ao seu dono. Todos ficarão surpresos e estáticos, não acreditando no que está acontecendo.

## **LEVITAÇÃO DA CÉLULA**

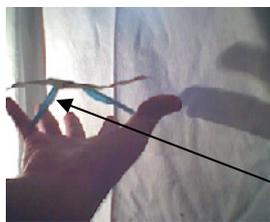
### **EFEITO**

O Mágico apresenta ao público duas cédulas de dinheiro na palma da mão. Após concentrar-se, o Mágico faz com que a cédula que está por cima comece a levitar, isso mesmo ela simplesmente começa a subir sozinha. O Mágico então para comprovar que não há nada por baixo, pega a outra nota e passa por baixo da cédula que se encontra suspensa. Após isto, o Mágico ordena que a Cédula desça. Tudo ocorre de forma sutil e sem movimentos suspeitos. O público não acredita naquilo que está acontecendo...

### **PREPARAÇÃO E SEGREDO**

- 1) Para executar este belíssimo truque você precisará de uma cédula de dinheiro presa por uma paleta flexível plástica (transparente) fixada no centro da nota.
- 2) A Paleta mede aproximadamente 12cm de comprimento e é fixada no centro da nota através de uma cola ou mesmo uma fita. Coloque uma nota comum por baixo e a nota preparada por cima, como mostra a figura.

- 3) Para facilitar a confecção da paleta, recorte um pedaço de uma capa de uma pasta de plástico, dobre-a para reforçar e firme com fita adesiva, formando um plástico reforçado e flexível.

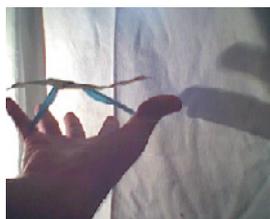


(Paleta plástica no detalhe. Para melhor visualização foi utilizada uma paleta de cor azul, porém ela deve ser branca e transparente).



(Nota preparada por cima e nota comum em baixo).

- 4) Sutilmente, sem que ninguém perceba, aperte a paleta (utilizando os dedos polegar e mínimo) fazendo com que a nota suba. Neste momento, finja estar concentrado e com a mão esquerda faça movimentos pedindo à cédula que suba.



(Ao fazer pressão na paleta, a nota subirá, perceba que a nota não mais encosta na mão do mágico)

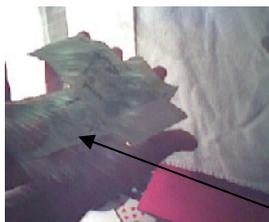


(Outra visão da cédula suspensa)



(Visão do espectador)

- 5) Quando a cédula estiver totalmente suspensa, pegue a cédula de baixo com a outra mão e passe por baixo da cédula preparada, em vários locais, dando a impressão de que não há nada por baixo.



(A cédula comum é passada no centro)



(A cédula comum é passada nas laterais)

- 6) Agora volte a cédula comum para a posição inicial e ordene que a outra cédula desça. Lentamente você tira a pressão sobre a paleta e faça com que ela volte à posição inicial.
- 7) Pronto, o público fica atônito, não acreditando no que acabara de ver. Dobre as notas e as coloque no bolso, com toda a naturalidade. Agora é só receber os aplausos.

### **NOTA FINAL**

Toda vez que falamos em levitação, o público já fica ansioso, aguardando a realização do efeito. Isto é uma vantagem, pois o público quer que aquilo seja verdade, que aquilo realmente aconteça. A impressão que eles terão de que a nota realmente está flutuando deixarão todos de boca aberta. Aproveite bem este truque, saiba como usá-lo e sua reputação como mágico estará garantida.

## **ENTORTANDO UMA COLHER COM O PODER DA MENTE**

### **EFEITO**

Um truque de mentalismo fantástico. O mágico mostra uma pequena colher aos espectadores. Em seguida, o mágico se concentra e a colher suavemente começa a entortar. No final do truque o mágico entrega a colher torta para todos examinarem.

### **PREPARAÇÃO E SEGREDO**

- 1) Para executar este belíssimo truque você irá precisar de uma colher torta e um cabo de colher.
- 2) Coloque a colher entre o dedo indicador e o polegar (mão esquerda), de modo que o cabo da colher inteira fique oculto ao público.



(Visão do mágico)

3) Em seguida coloque o cabo (gimmick) por cima da concha da colher, firmando o mesmo com os dedos indicador e polegar. Note pelas próximas fotos que o expectador terá a nítida impressão de que você está mostrando somente uma colher normal.



(Posição inicial do Gimmick)



(Vista do Espectador)



Cabo de colher de chá  
( Gimmick )

4) Com a colher pronta para começar o truque, chame atenção de todos e diga a eles que você tem poderes de mentalização, capaz de entortar uma colher. Comece a se concentrar e vagarosamente solte o cabo (gimmick) para que ele caia sobre o cabo da colher inteira. Faça isso suavemente.



(Solte suavemente o gimmick)

5) Assim que o cabo (gimmick) estiver sobre o cabo da colher verdadeira puxe a colher com a outra mão (mão direita), retirando-a da mão esquerda. Prenda o gimmick com o dedo indicador, deixando a mão sempre bem aberta para que ninguém perceba que você está com algo na mesma.



[Vista da Mão direita, momentos após a colher ser retirada da mão inicial]



preso com o dedo indicador).

[Vista da Mão esquerda - Gimmick

6) Agora é importante: Assim que retirar a colher, dê-lhe uma sacudida (suave) dizendo que ela está entortando um pouco mais. Neste momento aproveite para colocar o gimmick no bolso ou em outro lugar de modo a ficar oculto. Lembrando mais uma vez, a mão que está o gimmick fica sempre bem aberta (o gimmick fica preso com o dedo indicador e o gesto de escondê-lo é feito de forma bem natural, devagar, enquanto você sacode a colher que está na outra mão. O expectador estará tão impressionado que não irá notar que você está guardando o gimmick)

7) Pronto, agora você dá a colher torta aos espectadores para que eles possam examiná-la e é só aguardar os aplausos!!!

### **DICA PRÁTICA 01**

Tenha consigo sempre o Cabo Especial (Gimmick), pois em qualquer lugar que estiver você poderá executar o truque. Só uma dica, guarde o gimmick no seu calçado ou na meia, é mais difícil de ser descoberto, uma vez que todos pedem para olhar nos bolsos após se fazer a mágica.

Solicite uma colher, alegando que você adquiriu poderes e que com o poder da mente tentará entortar a mesma. Todos é claro, irão rir de você, mas tudo bem, eles não perdem por esperar. Ah, diga que tem que ser uma colher pequena (colher de chá), alegando que você ainda não é um profissional para fazer com talheres maiores.

Caso lhe tragam uma colher com cabo plástico, finja tentar fazer o truque, e diga ao público que devido ao plástico você não está conseguindo transferir a energia dos dedos para

a colher, por isso peça uma toda de metal, pois assim a energia será mais facilmente “canalizada”. Mesmo que lhe tragam uma colher de metal com “detalhes” no cabo, não se preocupe, pois todos estarão tão atentos na possibilidade de entortá-la que ninguém irá notar que você está utilizando um cabo liso.

Finja mais uma vez estar tentando entortar, mas que está um pouco difícil de se concentrar. Deixe surgir uma conversa, e enquanto o pessoal se distrai, force a colher para que ela entorte (de modo que fique igual a colher original deste truque), retire o gimmick do bolso ou do sapato que estiver usando (caso você esteja sentado basta ficar com as pernas cruzadas que o gimmick estará bem perto de suas mãos) e prepare para executar o efeito. Note que isto tudo é feito em apenas alguns segundos. Chame novamente a atenção de todos e comece a executar o efeito.

Pronto, agora todos irão lhe implorar para dizer como isto é feito.

### **DICA PRÁTICA 02**

Quando estiver num restaurante, peça ao garçom uma colher de chá (diga que precisa misturar um remédio para tomar). Assim que ele deixá-la na mesa, rapidamente prepare o truque e o chame de volta, dizendo-lhe: “Amigo, o que está acontecendo com esta colher? Apenas encostei nela e ela está entortando, veja...”. Neste momento proceda o truque, e após o feito entregue a colher na mão do garçom.

### **DICA PRÁTICA 03**

Quando estiver num supermercado, vá na seção de talheres, pega uma colher e prepare o truque, bem discretamente. No momento em que algum promotor (aqueles repositores de mercadorias) aparecer, diga-lhe: “Amigo, estas colheres de vocês são muito ruins. Veja, eu mal encosto nelas e elas se entortam...”. Neste momento proceda o truque, e após o feito entregue a colher na mão do promotor e saia dali, sem dizer nada. Deixe-o pensando sozinho.

### **NOTA FINAL**

É importante notar que você poderá executar o truque com qualquer colher pequena de metal, bastando para isso ter sempre com você o gimmick.

## **ENTORTANDO MOEDAS COM O PODER DA MENTE**

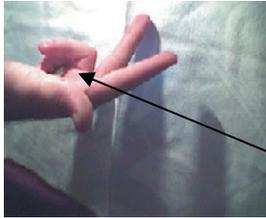
### **EFEITO**

O Mágico solicita diversas moedas emprestadas do público. As mesmas são colocadas na mesa e uma é livremente escolhida. O mágico então pega a moeda coloca em sua mão e após concentrar-se bastante e “energizar” a moeda, a coloca nas mãos do espectador para que ele possa passar sua energia para o metal. Após alguns segundos lentamente o espectador abre sua mão, e para surpresa de todos, a moeda, encontra-se completamente deformada. O espectador imagina ter participado da proeza de entortar o metal. Todos ficam bastante surpresos.

### **PREPARAÇÃO E SEGREDO**

- 1) Para executar este belíssimo truque de mentalismo, você precisará de uma moeda entortada, capacidade de distrair o público e um pouco de habilidade.

2) Primeiro empalme a moeda já torta na sua mão direita. Solicite ao público diversas moedas, para que você possa escolher a de um valor igual a que você tem nas mãos. Você também pode já solicitar a moeda que deseja, alegando que tal moeda é um pouco mais fácil de ser entortada.



**(Moeda torta empalmada)**



**(Moedas oferecidas pelo público. Neste momento você escolhe a de mesmo valor daquela que você tem empalmada)**

3) Escolha a moeda desejada dentre todas e pegue com a ponta dos dedos. Logo após, deixe-a cair para dentro de sua mão. Em seguida, passe a moeda preparada para a mão esquerda. (Note que neste instante, todos pensarão que você está passando a moeda que acabara de pegar na frente de todos para a outra mão, mas na verdade esta moeda fica escondida na sua mão direita). Este movimento é natural, ou seja, o espectador vê você pegando a moeda sobre a mesa com a mão direita e simplesmente passa a moeda para a outra mão (esquerda). Por isso o movimento deve ser suave, pois assim o público não desconfiará de nada.



**(Pegando a moeda escolhida com a ponta dos dedos. Lembrando sempre que a moeda torta empalmada continua nesta mão).**



**(Momento em que você passa a moeda torta para mão esquerda. Nesta foto apenas estamos mostrando que a moeda torta passa para a mão esquerda, porém este movimento é feito com a mão esquerda fechada, pois o insista que o truque já começou e você está num processo de energização. Na mão direita ficou a moeda comum. Mantenha esta mão também fechada).**

4) Agora com a mão direita você pega as demais moedas que sobraram (note que com este ato, você disfarçará a moeda que está nesta mão) e diga a todos: “Este é meu cachê pela apresentação”. Coloque então todas as moedas no seu bolso (as moedas verdadeiras da mão direita). Pronto, agora você só tem a moeda torta na mão esquerda.

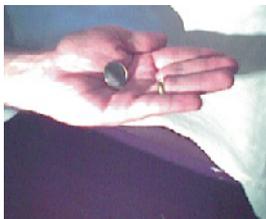


(Moedas que sobraram. Você, agora com a moeda comum empalmada, pega as demais moedas que sobraram).

5) Concentre-se e diga a todos que o truque só dará certo se todos fizerem pensamento positivo. Diga que você está energizando a moeda. Peça para que o espectador concentre-se e estenda a mão na sua direção. Num movimento tranquilo, coloque a moeda nas mãos dele e feche o punho e diga que neste momento toda concentração é necessária.

6) Pronto, o clima já foi criado. Agora peça para ele abrir a mão lentamente. Antes que ele termine de abrir a mão, ponha seu dedo indicador sobre a moeda e esfregue-a, dizendo que você está entortando ainda mais.

7) Agora sim. Pegue a moeda das mãos do espectador e mostre a todos. Para finalizar, devolva as outras moedas aos seus donos, tendo o cuidado de deixar a moeda que todos pensam que foi entortada no seu bolso, para que não desconfiem que houve troca. Entregue a moeda torta ao “seu dono” e tenha certeza de que será lembrado por todos por muito tempo. O premiado com a moeda torta levará aquilo como uma recordação e talvez até a transforme num amuleto.



(Moeda torta, na mão do espectador).

## **NOTA FINAL**

Este truque é um dos mais simples já concebidos e um dos mais impressionantes de todos, pois mexe com a imaginação do público. Uma simples **técnica de substituição** (bastante usada pelos mágicos profissionais) é capaz de deixar todos de boca aberta. Este é um truque que muitos mágicos utilizam, e que por isso ficam marcados por muito tempo na lembrança do público. Lembre-se, se bem executado este truque pode fazer sua reputação como mágico.

## **BRINCANDO COM ESPÍRITOS**

### **EFEITO**

O Mágico concentra-se e repentinamente um copo que está em sua frente começa a inclinar-se e a balançar sem que ninguém o encoste. Todos imaginam que espíritos estão movendo o copo. O público fica parado sem saber o que realmente está acontecendo.

## **PREPARAÇÃO E SEGREDO**



- 1) Para executar este bellissimo truque você irá precisar de um copo (de preferência de vidro), um garfo e uma toalha de banho.
- 2) Dobre a toalha ao meio duas vezes. Coloque o garfo em baixo da toalha, de modo que os dentes do garfo fiquem próximos à sua mão direita e a outra extremidade fique próximo ao centro da toalha.
- 3) Concentre-se e diga que você está convidando os espíritos a participarem do ato. Neste momento de tensão, aperte sutilmente o os dentes do garfo com seu braço direito, de modo a mover o copo.
- 4) Intercale movimentos lentos e bruscos, tomando cuidado para que o copo não caia.
- 5) Pronto. Repouse o copo e diga que os espíritos foram embora. Não se esqueça de durante o truque sempre estar bem sério e concentrado, e fale todo o tempo em espíritos. Tente criar um clima favorável. Após o feito, entregue o copo para que todos examinem e retire a toalha juntamente com o garfo escondido.

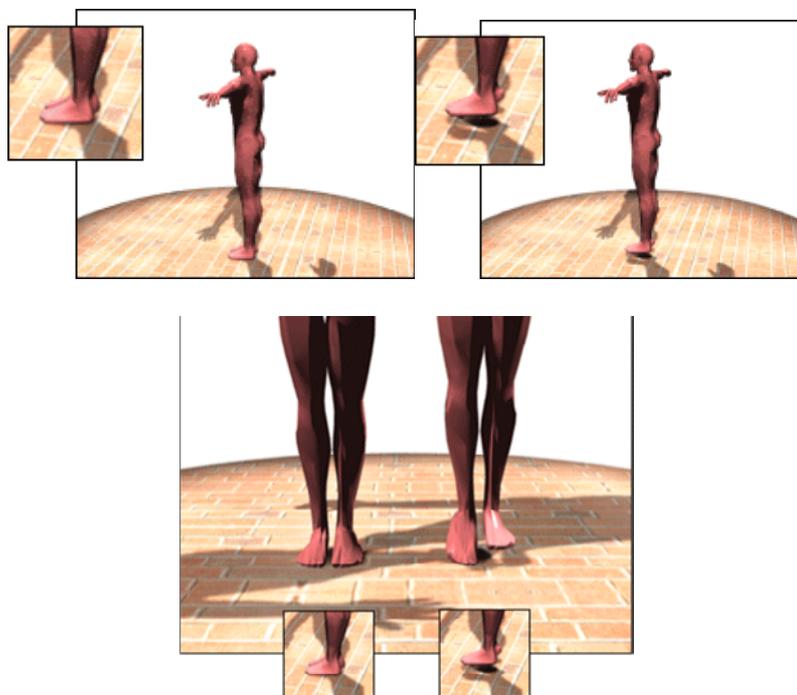
## **LEVITAÇÃO**



Com este truque você poderá levitar em qualquer lugar sem nenhum suporte ou corda. Treine para ficar na ponta de um único pé, mantendo a sola do outro a uns seis centímetros do solo e paralela ao chão. Repita várias vezes o movimento para que fique o mais natural possível.

Pronto para o show? Posicione-se de costas, num ângulo de 45 graus em relação à platéia, ocultando o pé de apoio. Erga-se lentamente inclinando o corpo para frente. Os espectadores terão a impressão de que você levita.

Veja as ilustrações:



## **A CARTA QUE SOBROU**

### **EFEITO**

O espectador pega 10 cartas do maço e mentaliza uma delas. O mágico então pega o maço, faz um corte, e devolve as cartas para o espectador. O espectador devolve uma a uma as cartas para o mágico, e a última que sobra em sua mão é a carta que ele memorizou!

### **SEGREDO**

- 1- Peça para o espectador embaralhar as cartas, pegar 10 delas e fazer um montinho com elas viradas para baixo.
- 2- Peça para ele abrir um leque com as cartas, sem lhe mostrar, e memorizar uma das cartas. Peça também para que ele memorize a posição em que a carta está, da direita para a esquerda.
- 3- Peça para ele fechar o leque e te dar as cartas. Diga que vai dar um corte e tire três cartas de baixo do maço e as coloque em cima. Depois devolva o maço para o espectador e peça para ele lembrar em que posição estava a carta.
- 4- Peça para ele tirar este número de cartas de baixo e colocar em cima (por exemplo, se a carta estava na terceira posição, ele deve tirar três cartas de baixo e por em cima do maço).

5- Agora peça para ele te dar a primeira carta de cima, e por a próxima embaixo do maço. Continue o processo até que sobre somente uma carta na mão dele. Peça-o para mostrar a carta, e esta será a carta em que ele pensou!

## **A MESMA CARTA**

### **EFEITO**

Nesse truque são usados dois baralhos diferentes. O mágico embaralha bem um dos maços enquanto o espectador embaralha o outro. Em seguida eles trocam os maços e embaralham mais um pouco. Destrocam os maços e cada um corta em três partes seu baralho. Os dois olham a carta de cima da parte do meio, memorizam, juntam as partes e trocam novamente o baralho. Cada um procura a carta que memorizou no baralho do outro. Quando um mostra a carta para o outro, surpreendentemente é a mesma carta!

### **SEGREDO**

1- Fique com um baralho e dê o outro para o espectador. Embaralhe bem o seu baralho e peça para o espectador fazer o mesmo.

2- Troque de baralho com o espectador e embaralhem novamente.

3- Destroque de baralho, porém ao fazer isso espie antes a carta debaixo do maço que você acabou de embaralhar, essa será sua carta chave. (ex: 7 de copas)

4- Peça ao espectador para cortar o maço em três partes, enquanto você faz o mesmo. Preste atenção em qual parte que está a carta que você espiou.

5- Peça ao espectador para olhar a primeira carta da parte do meio, enquanto você faz o mesmo. Peça ao espectador para retornar a carta ao monte do meio, e faça o mesmo.



6- Peça ao espectador para colocar uma das partes (aquela em que o 7 de copas está por baixo) em cima do monte do meio. Coloque o novo monte formado em cima do último monte. Agora a carta que o espectador escolheu estará embaixo do 7 de copas.

7- Troque de maço com o espectador e peça a ele que procure a carta igual àquela que ele havia visto no outro maço. Diga que você fará o mesmo, porém, você vai pegar a carta que ele tinha visto, que é aquela que está embaixo do 7 de copas.

## **A CAIXA MÁGICA**

### **EFEITO**

Uma carta é escolhida pelo espectador sem o mágico ver e colocada de volta no meio do baralho. O mágico tenta achá-la e erra na primeira tentativa. Então ele pega essa carta errada e coloca atravessando meio do baralho e diz para o espectador puxar pensando na carta dele. Daí, a carta errada, se transforma na carta certa, a do espectador.

### **SEGREDO**

Esse truque foi executado pelos mágicos do Oriental Magic e seu efeito é espetacular. Não existe ninguém no mundo que não se surpreenderia com esse truque. Efeito: O mágico manda o espectador escolher uma carta do baralho e grava-la sem o mágico saber qual é a carta. Logo em seguida ela é recolocada no meio do baralho e o mágico tenta descobrir. Erra na primeira vez, então pega essa carta e coloca atravessando o meio do baralho - a caixa mágica - e quando o espectador puxa, sai a carta que ele tinha escolhido no começo do truque. Olhe a carta do topo e force \* ela. Diga para o espectador gravar ela e colocá-la no meio do baralho. Então com o baralho virado de face para você, ache a carta correndo com o baralho e quando avista-la é só cortar o baralho com as duas mãos naquela parte, deixando a carta do espectador a primeira do topo. Então execute o Double lift \* e mostre a carta que é errada e pergunte ao espectador se é aquela carta que ele tinha escolhido. É óbvio que ele vai dizer que não é. Agora, pegue a carta do topo que é a do espectador e coloque atravessando o meio do baralho. Então diga ao espectador ir puxando até ela atravessar por inteiro e pensando na carta que ele tinha escolhido. Quando ele acabar de puxar a carta ele vai perceber que aquela carta errada se transformou na carta dele. Impressionante!!!

## **A SOMA ADIVINHADA**

### **EFEITO**

Mande uma pessoa escrever um número de seis algarismos. Em seguida o mágico escreve em um pedaço de papel a soma antecipada da operação que você e o espectador vão realizar. Peça para ele acrescentar outra parcela de seis algarismos, a que o mágico acrescentará a terceira parcela. O espectador apresenta a quarta parcela e o mágico a quinta. A soma vai coincidir exatamente com o total já anunciado no pedaço de papel.

### **SEGREDO**

Ao primeiro número oferecido pelo espectador, acrescenta-se 2.000.000 e subtrai-se 2. O resultado assim obtido, será a soma adivinhada. A partir da segunda parcela e a cada parcela oferecida pelo espectador, acrescenta-se um algarismo que com o dele faça nove. (Isto é, se ele escreveu 254.976, escreva logo abaixo 745.023) e chegar-se-á à conclusão desejada. Acompanhe o exemplo abaixo. A pessoa escreveu 657.103. Anunciaremos como resultado 2.657.101.

Primeira parcela . . . . .	657.103
Segunda parcela . . . . .	314.218
Parcela do mágico . . . . .	685.781

Quarta parcela . . . . .	109.523
Parcela do mágico . . . . .	890.476
	2.657.101

## **ADIVINHAÇÃO NUMÉRICA**

### **EFEITO**

As cartas são colocadas em cima da mesa, e o mágico pede para o espectador pensar qualquer número entre 10 e 20. O espectador diz o número que pensou em voz alta, e o mágico retira de cima do baralho esse número de cartas, fazendo um novo monte. O mágico pede para o espectador olhar a carta debaixo do monte, que estava na posição do número que ele escolheu. O espectador olha a carta, e na mesma hora o mágico diz que carta é.

### **SEGREDO**

1- Antes de começar, olhe a carta que está em cima do monte e memorize-a.

2- Ponha as cartas em cima da mesa e peça para o espectador pensar e falar um número qualquer entre 10 e 20.

3- Tire uma a uma o número de cartas que o espectador falou, fazendo um novo monte ao lado. Repare: a carta que está embaixo do monte é na verdade aquela que você havia memorizado.

4- Termine de retirar as cartas de cima do monte. Diga, para distrair o espectador, que esse truque pode não dar certo se você não se concentrar bem. Perca alguns segundos fingindo se concentrar, e depois peça ao espectador para olhar a carta que está debaixo do monte, que é a carta que estava na posição do número que ele pensou.

5- Quando ele olhar a carta, diga aquela que você havia memorizado!



## **ADIVINHAÇÃO QUÁDRUPLA**

### **EFEITO**

Este truque deve ser feito com quatro pessoas ao mesmo tempo. Todos, inclusive o mágico, devem estar sentados em volta de uma mesa. O mágico distribui quatro cartas para cada um. Todos olham suas cartas e memorizam uma delas, sem contar para ninguém. O mágico recolhe as cartas e as distribui novamente. Mas desta vez o mágico pede para que cada um mostre as suas cartas para os outros, mas um de cada vez. Quando os demais virem sua carta, devem dizer, porém sem identificá-la. Toda vez que isso acontecer, o mágico examina bem as cartas e adivinha a carta memorizada!

## **SEGREDO**

1- Este truque necessita de 16 cartas e 4 pessoas. Você e as quatro pessoas devem sentar em volta de uma mesa.

2- Embaralhe bem as 16 cartas e distribua-as em sentido horário, uma de cada vez, sempre viradas para baixo. A primeira carta deve ser dada à pessoa a sua esquerda.

3- Quando todos tiverem quatro cartas, peça para que cada um olhe suas cartas, sem mostrar para os outros. Peça a cada um que mentalize uma das cartas.

4- Isso feito, recolha as cartas. Porém, para o truque dar certo, você deve recolher primeiro as cartas da pessoa a sua direita, sem olhá-las. Continue em sentido anti-horário, colocando as cartas da segunda pessoa embaixo das cartas da primeira, e depois as cartas da terceira embaixo das demais, e enfim as cartas da quarta pessoa (que é quem está a sua direita), embaixo de todas. Atenção: as cartas sempre devem estar viradas para baixo, para que ninguém as veja.

5- Conte aos participantes sobre o poder da telepatia, que você adquiriu na infância, etc. É muito importante que se passe um tempo entre o passo 4 e o passo 6, para o truque ficar menos óbvio, e portanto, com melhor efeito.

6- Distribua as cartas novamente, uma por uma, no sentido horário, começando pela pessoa a sua esquerda. As cartas devem sempre estar viradas para baixo. Porém não as deixe ver as cartas antes que você termine de distribuir todas. Ponha as cartas da mesma pessoa sempre uma em cima da outra e nunca de outro modo. Após ter distribuído todas, peça para que peguem suas cartas.

7- Peça para a pessoa a sua esquerda que mostre suas cartas para todos, e pergunte se alguém vê a sua carta. Quando alguém disser que sua carta está entre aquelas, será fácil identificá-la. Por exemplo: se a segunda pessoa (sempre da esquerda para a direita) disser que sua carta está entre aquelas, a segunda carta mostrada será a dela.



Se a quarta pessoa disser que vê sua carta, a quarta carta mostrada será a sua. Isto acontece, pois do modo que você redistribuiu as cartas, todas as cartas que estavam originalmente na mão da primeira pessoa, estarão em primeiro lugar na mão das pessoas, e todas as cartas que estavam com a segunda pessoa, agora estarão em segundo lugar na mão das pessoas.

8- Continue pedindo para que os demais mostrem suas cartas, e continue adivinhando a carta de todo mundo!

## **ALÔ, SUA CARTA É O DOIS DE PAUS!**

### **EFEITO**

Um espectador escolhe livremente uma carta e mostra para todos, inclusive para o mágico. O mágico diz que vai passar telepaticamente a carta para seu outro companheiro mágico, o

Mister Simalabim. Então ele liga para o Mister Simalabim, e esse diz ao espectador o valor da carta escolhida.

### **SEGREDO**

- 1- Antes de tudo, você deve ter combinado com algum amigo seu esse truque.
- 2- Peça para um espectador escolher livremente uma carta, e depois mostrá-la para todos, inclusive a você.
- 3- Diga que você passará telepaticamente o valor da carta a um outro mágico, o Mister Simalabim.
- 4- Diga então que você ligará para ele, assim ele poderá dizer o valor da carta ao espectador.
- 5- Ligue para seu amigo, e quando ele atender diga que quer falar com o Grande Mister Simalabim.
- 6- Quando seu amigo ouvir isso, ele deve começar a dizer os naipes um por um, lentamente. Quando ele disser o naipe da carta escolhida, interrompa-o dizendo: Tudo bem, eu espero. (Assim quem está com você pensará que do outro lado da linha foram chamar o Mister Simalabim).
- 7- O seu amigo, quando for interrompido, deve começar a dizer as cartas uma por uma: ás, dois, três...Interrompa-o quando ele disser a carta escolhida, dizendo-o: Olá Mister, tem alguém aqui querendo falar com o senhor!
- 8- Passe o telefone para o espectador, e se você tiver combinado direito com seu amigo, ele dirá a carta escolhida para o espectador!

## **ADIVINHAÇÃO DA ÉPOCA DO NASCIMENTO**

### **EFEITO**

Trata-se de uma grande "mágica Matemática", das mais interessantes, permitindo adivinhar o mês e o ano do nascimento dos espectadores.

O mais curioso é que, graças a um simples cálculo, é possível descobrir-se tal data, mesmo que o espectador tenha a vaidade de ocultar a idade, principalmente as damas.

O mágico solicita a alguém na assistência que pense no número do mês de seu nascimento (Janeiro 1, fevereiro 2, março 3, etc.). Isto feito, pede-lhe que multiplique o número por dois, somando-lhe cinco, multiplicando o produto por 50 e, então, somando ao total sua idade presente.

Dando o resultado final, o mago subtrai 365 e soma ao restante 115. Os últimos dois números do resultado final do cálculo darão a idade da pessoa, enquanto o primeiro número (ou números) denotará o mês de nascimento, sendo fácil, então completar-se com o ano. Se, por exemplo, uma pessoa que tem 20 anos nasceu em janeiro, as operações são as seguintes:

Multiplica-se 1 (janeiro) por 2	2
Soma-se 5	<u>5</u>

Multiplica-se por 50	350
Soma-se a idade	<u>20</u>
	370

Subtrai-se 365	5
Soma-se 115	120

De 120, o primeiro número revela o mês (janeiro), sendo 20 a idade, deduzindo-se desta o ano, segundo a data em que se faz a **demonstração**.

## **ALTA PRECISÃO**

### **EFEITO**

O espectador escolhe três cartas aleatoriamente, e o mágico adivinha as três!

### **SEGREDO**

1- Embaralhe bem o maço, e antes de colocá-lo na mesa, espie qual é a carta de baixo. (No nosso exemplo suporemos ser um 7 de paus).

2- Peça para o espectador pegar a carta do topo do maço, e sem olhar, por ela na mesa, virada para baixo.

3- Ponha a mão em cima da carta e finja estar recebendo sinais. Então diga: É uma sete de paus. (Na verdade você deve dizer a carta que estava embaixo do maço).

4- Olhe então a carta escolhida, mas não deixe o espectador vê-la. Suponhamos que seja uma dama de copas.

5- Peça para o espectador puxar uma carta qualquer do meio do maço, e sem olhá-la colocar em cima da mesa.

6- Ponha a mão em cima dela e diga: Está é a dama de copas. (Deve ser dita a carta que você acabou de olhar o valor).

7- Olhe então essa carta sem mostrar para o espectador (suponhamos que seja um ás de ouros), e diga que você estava certo.

8- Peça para o espectador então pegar a carta de baixo do maço, que você sabe que é um 7 de paus. Peça para colocá-la na mesa sem olhar.

9- Ponha a mão em cima dela e diga: Essa carta é um ás de ouros (a última carta que você viu).

10- Junte as três cartas em sua mão e mostre-as, dizendo: Não foram essas as cartas que eu te falei?

## **ANEL MÁGICO**

### **MATERIAL**

Anel de plástico, lenço, tesoura sem pontas.

### **PREPARAÇÃO**

Corte o anel ao meio, você usará na verdade meio anel. Quanto mais bonito, mais enfeitado o anel, melhor para prender a atenção da platéia.

### **APRESENTAÇÃO**

- 1- Segure o anel com os dedos, de forma que não percebam a preparação.
- 2- Diga que é um anel mágico, que todo bom mágico deve ter.
- 3- Mostre o dedo que você colocará o anel e com a outra mão, encaixe o anel nele. Você também deverá colocar o anel de forma que não vejam que é "preparado".
- 4- Pegue o lenço com a mão sem o anel. Segure a ponta do lenço entre os dedos anular e indicador.
- 5- Passe o lenço sobre o dedo com o anel e, secretamente, pegue o anel com os dedos polegar e anular.
- 6- Ao descobrir o dedo, o anel mágico terá desaparecido.



## **ANEL SALTITANTE**

### **MATERIAL**

Um anel (de preferência enfeitado).

### **APRESENTAÇÃO**

- 1- Mostre o anel.
- 2- Diga que é um anel especial, um anel saltitante.
- 3- Coloque o anel na ponta do dedo médio de uma de suas mãos. Use a mão que você tem mais habilidade.
- 4- Apóie seu dedo médio com o anel e o dedo indicador na palma da outra mão, mostrando para a platéia.
- 5- Afaste os dedos da palma da mão e retorne para a palma. Faça esse movimento umas três vezes rapidamente.

6- Quando quiser que a mágica aconteça, ao retornar para a palma da mão, dobre o dedo indicador e estique o anular.

7- Sem parar, afaste os dedos da palma e agora, dobre o anular e estique o indicador.

8- Repita essa troca mais vezes, mas faça sempre os movimentos bem rápidos.

9- A platéia verá o anel trocar de dedo.

## **A DAMA QUE MURMURA**

Com a desculpa de procurar no baralho a Dama, olhe e memorize as 2 cartas que estão juntas da carta da boca do maço. Deixe a Dama na mesa, e peça para alguém cortar o maço em 2 montes. Peça para o espectador contar a metade inferior do baralho, e após isto ser feito, a carta da boca estará no topo do maço, e as 2 cartas seguintes que você memorizou estarão na ordem invertida. Peça ao espectador para colocar a carta do topo no meio do baralho, colocar a carta seguinte do topo (que é a primeira carta que você memorizou) no bolso. Outro espectador coloca também a carta seguinte no bolso (que é a segunda carta que você memorizou). Pegue a Dama e pergunte a ela quais foram as cartas escolhidas. Coloque a Dama no ouvido e finja que ela está dizendo o nome das cartas. Diga em voz alta o nome das duas cartas que você memorizou no começo.

## **AS TRÊS ÚLTIMAS CARTAS**

### **EFEITO**

Três pessoas escolhem 1 carta cada uma. O mágico divide o baralho em três, e cada pessoa põe sua carta em um dos montes e cobre esse monte com cartas de outros montes. O mágico junta todas as cartas e mostra uma sim uma não. As cartas escolhidas nunca aparecem. No final só sobram três cartas, que são justamente as cartas escolhidas!

### **SEGREDO**

1- Este truque precisa de um baralho com 52 cartas (um baralho completo sem os curingas).

2- Embaralhe bem as cartas e peça para três pessoas escolherem livremente uma carta do baralho.

3- Enquanto elas olham as cartas, faça três montes, uma ao lado do outro. Faça um com 10 cartas e dois com 15 cartas. Sobrarão 9 cartas em sua mão. Tente fazer isso de modo que as pessoas não percebam que você está contando o número de cartas de cada monte.

4- Peça para a primeira pessoa colocar sua carta, virada para baixo, em cima do primeiro monte (o que tem dez cartas). Peça então para ela pegar quantas cartas quiser do segundo maço e colocar sobre o primeiro monte

5- Peça para que a segunda pessoa coloque sua carta em cima do segundo maço e pegue quantas cartas quiser do terceiro maço e coloque sobre a sua carta.

6- Peça para a terceira pessoa colocar sua carta em cima do terceiro maço. Coloque as 9 cartas restantes em sua mão sobre sua carta.

7- Diga que vai fazer um pequeno corte e tire quatro cartas de cima do maço e coloque-as embaixo.

8- Diga que você agora vai fazer dois montes, um com as cartas para cima e outro com as cartas para baixo. Coloque a primeira carta de cima de seu maço para cima, a segunda para baixo, a terceira para cima, a quarta para baixo, etc.

9- Diga para os espectadores mandarem você parar quando virem alguma de suas cartas.

10- Após ter feito os dois montes, se você fez tudo certo ninguém vai ter visto sua carta. Pegue o monte com as cartas viradas para baixo e faça o mesmo que você fez no passo 8.

11- Quando acabarem suas cartas repita o processo, até sobrarem três cartas viradas para baixo e três viradas para cima. Mostre as três cartas viradas para baixo à platéia, e surpreendentemente estas são as cartas escolhidas!



## **BOLSO MÁGICO**

### **EFEITO**

Um espectador embaralha as cartas e enfia um curinga entre duas delas, memorizando o valor das cartas que estão à direita e à esquerda do curinga. O espectador então corta o maço em dois, e o mágico enfia cada parte do maço em um bolso. Então ele retira uma carta de cada bolso, que são justamente as cartas que estavam em volta do curinga.

### **SEGREDO**

1- Este truque necessita de 20 cartas e um curinga.

2- Peça para o espectador embaralhar bem as cartas, depois abri-las em um leque, de forma que só ele possa ver as cartas. Peça para o espectador enfiar o curinga entre duas cartas, mas virado para o outro lado.

3- Peça para o espectador fechar o maço e entregá-lo para você.

4- Faça dois montes. Coloque a primeira carta de cima do maço no primeiro monte, a segunda no segundo monte, a terceira no primeiro monte, a quarta no segundo monte, e assim por diante. Quando terminarem as cartas coloque o segundo monte em cima do primeiro monte.

5- Repita o passo 4 mais uma vez.

6- Diga que agora não será mais necessário usar o curinga. Procure-o no maço, e quando acha-lo coloque as cartas que estavam embaixo dele em cima do maço.



7- Peça para o espectador cortar o maço mais ou menos no meio. Coloque a parte de cima do maço no bolso direito, com a face virada para o seu corpo, e coloque a parte de baixo do maço no seu bolso esquerdo, com as costas viradas para o seu corpo.

8- Esfregue as mãos e diga: Simsalabim

9- Enfie uma mão no bolso esquerdo e outra no direito. Puxe a quinta carta de cada monte (considerando que a primeira carta é a que estiver mais longe do seu corpo), e essas são as cartas que estavam em volta do curinga!

## **CARTAS NO BOLSO, EFEITO N° 1**

### **EFEITO**

Três cartas são mostradas. Um espectador é solicitado a pensar numa das três cartas. O mágico coloca as três cartas no bolso. Então retira uma das cartas do bolso a lha nela e diz: "Não, esta Não é a carta que você pensou", e coloca-a de volta no baralho, ele retira outra carta do bolso e diz: "Esta também não é", e coloca-a também no baralho. O mágico então pergunta ao espectador qual foi o nome da carta que ele escolheu, o espectador diz o nome e o mágico retira essa carta do bolso.

### **SEGREDO**

Antes de fazer o truque, coloque duas cartas qualquer no bolso. Pegue qualquer três cartas do baralho, mostre-as e peça para um espectador pensar numa delas. Coloque as três cartas no seu bolso, mas memorize a ordem delas antes. Ao enfiar a mão no bolso para retirar a primeira carta, você retira uma das cartas que você havia colocado de antemão ali. Depois retire do mesmo modo a segunda carta que já estava no bolso. Pergunte ao espectador qual foi a carta que ele pensou. Após ele revelar o nome da carta, como você memorizou a ordem das três cartas, é só enfiar a mão no bolso e retirar a carta pensada pelo espectador.

## **CARTAS NO BOLSO, EFEITO N° 2**

### **EFEITO**

O mágico pede o nome e a cor de uma carta. Por exemplo, digamos que o 10 de Espadas foi escolhido. O mágico primeiro retira do bolso um 2 de Espadas, que é a cor da carta escolhida, e depois um 8. Oito mais dois dará dez, e assim por diante com qualquer carta escolhida.

### **SEGREDO**

Antes de realizar o truque, o mágico coloca no bolso nesta ordem: Um Az de Ouros, um 2 de Espadas, um 4 de Copas e um 8 de Paus. Não importando que carta seja a escolhida, o mágico acertará sempre.

## **CARTAS QUE ANDAM**

### **EFEITO**

O mágico pede a dois espectadores para escolherem livremente uma carta cada um e memorizá-la. São colocados uma a uma, no meio do baralho. O mágico então fazendo um passe com a mão por cima do baralho, o baralho misteriosamente começa a se mover na mão do mágico, em um movimento para frente e para trás, deixando a primeira carta escolhida para fora do baralho. O baralho movimenta-se novamente deixando a segunda carta escolhida pelo espectador fora do baralho. Intrigante e misterioso, deixa o público perplexo com o movimento do baralho expulsando as cartas para fora do baralho.

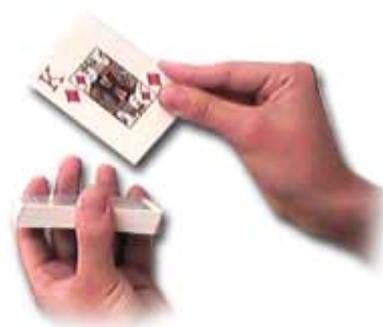
### **MATERIAL NECESSÁRIO**

70cm de fio de Nylon fino, 1 alfinete, um baralho inteiro com cartas de papel de boa qualidade. Separe metade das cartas deste baralho, e faça por igual um furinho no centro de todas as cartas desta metade, pois ali passará o fio de nylon, passe o fio de nylon no meio de todas as cartas, e na ultima carta dê um nó, afim de ficar bem preso, deixe uns 40 cm de fio sobrando na outra extremidade e pegue um alfinete, dê uma dobradinha nele e amarre a ponta da linha no mesmo, este alfinete ficará preso em sua roupa. Ao dar o baralho p/ o espectador escolher a carta, não deixa ele pegar as cartas de baixo que estão presas por a fio de nylon, ao introduzir a carta do espectador no meio do Baralho, enfie a mesma na parte de baixo das cartas, onde estão o fio de nylon, aí é só mover a mão para frente que a carta do espectador sairá para fora do baralho num movimento espetacular

## **CORTE PRECISO**

### **EFEITO**

O mágico pede ao espectador para que corte o baralho em qualquer lugar que desejar, e ficar com as cartas do corte. O mágico também faz um corte nas cartas restantes e pega outra quantidade de cartas. O mágico diz: eu peguei o mesmo número de cartas que você pegou, mais quatro cartas, e mais o suficiente para chegar a 19 cartas. O espectador conta as suas cartas (suponhamos que seja 13). O mágico conta as suas cartas até chegar a 13 cartas, descarta as próximas quatro cartas, e conta mais 15, 16, 17, 18, e 19! O mágico acerta em cheio!



### **SEGREDO**

Parece ser impossível fazer tal previsão sem saber quantas cartas o espectador pegou em seu corte. Mas na verdade pouco importa quantas cartas foram pegadas realmente. A única habilidade necessária é você conseguir contar quantas cartas você escolheu, de um modo discreto. Se não conseguir, não tem problema. Faça um leque o mais corretamente possível e conte as cartas mentalmente. Quando tiver calculado esse número (por exemplo, 23 cartas), subtraia qualquer valor arbitrário (4, por exemplo). Diga ao espectador: Eu peguei o mesmo número de cartas que você pegou, mais 4 cartas (valor qualquer), e mais o suficiente para chegar a 19 cartas ( $23 - 4 = 19$ ). Ou seja, o truque independe do número de cartas que o espectador pegou, mas realmente parece que o mágico conseguiu adivinhar esse número!

## **DADO INCRÍVEL**

### **EFEITO**

Os dados se prestam a uma série de jogos divertidos. Eles permitem tantas combinações, que é o caso de dizer: se eles não existissem, deveriam ser inventados! Depois deste jogo, então, ninguém mais vai ter coragem de jogar dados com você!

### **SEGREDO**

1- Peça a um amigo para jogar dois dados - sem você ver a operação - sobre a mesa e anotar o número mais alto que obtiver. Se fizer 4 e 3, por exemplo, ele vai anotar 4.

2- Peça que multiplique esse número por 2 e some com 1 ( $4 \times 2 = 8 + 1 = 9$ ).

3- Diga que multiplique esse total por 5 ( $9 \times 5 = 45$ ).

4- Peça que some os pontos do segundo dado a este número ( $45 + 3 = 48$ ), e anuncie o resultado.

Agora é você, o mágico, que joga. Subtraia 5 do total anunciado, obtendo assim o número de pontos indicado em cada dado, ou seja:  $48 - 5 = 43$ . Isto é, 4 e 3!

## **DIFÍCIL DE MISTURAR**

### **EFEITO**

Após virar várias vezes as cartas de lado, o mágico as embaralha e elas misteriosamente ficam em ordem outra vez!

### **SEGREDO**

1- Segure o maço, com a boca para baixo, em sua mão esquerda.

2- Pegue com a mão direita um montinho com poucas cartas de cima do maço. Vire-o para cima e coloque de volta em cima do maço.

3- Pegue outro montinho, desta vez um pouco maior, vire-o e coloque em cima do maço novamente.

4- Repita tudo de novo, cada vez pegando um montinho maior que o anterior, até chegar ao fim do maço.

5- Parecerá que o maço está todo bagunçado com cartas viradas para cima e para baixo, mas na verdade ele está dividido em duas partes somente.

6- Ache aonde está a divisória das duas partes, vire as para o mesmo lado e embaralhe como mostra a figura.



7- Após isso, espalhe o maço sobre a mesa, e parecerá que as cartas se ordenaram enquanto você as embaralhava!

## **ENCONTRANDO AS CARTAS ESCOLHIDAS**

### **EFEITO**

O mágico pega o maço e corta-o em dois montes. Ele deixa o espectador nº 1 escolher uma carta da metade que estava em cima e deixa um segundo espectador pegar uma carta da metade que estava em baixo, pedindo para eles memorizarem suas cartas, ele deixa-os recolocarem as cartas nos seus montes. O mágico adivinha quais foram as cartas escolhidas.

### **SEGREDO**

Prepare o maço assim: todas as cartas vermelhas devem ficar juntas, separadas das pretas. O espectador que escolher uma carta da metade vermelha, quando ele for recolocar a carta dê a ele a metade preta, e vice versa. Naturalmente só abrindo o maço você pode ver instantaneamente quais as cartas que foram escolhidas. Depois é só embaralhar o maço e dizer quais foram as cartas escolhidas.

## **FESTA DOS REIS**

### **EFEITO**

O espectador escolhe um número de 10 a 19. Retira esse tanto de cartas do maço. Depois soma os dois algarismos do número pensado, e volta esse tanto para o maço. Vira a próxima carta na mesa e é um rei. Repete-se tudo de novo e a carta é novamente um rei. Repete-se uma terceira vez e a carta é novamente um rei. Por fim o espectador pensa em um número de 1 a 9, e sem dizer tira esse tanto de cartas de cima do maço e vira a última carta pensada. Depois retira-se o número de cartas do maço igual ao valor dessa carta, e lá está mais um rei.

### **SEGREDO**

1- Antes de começar prepare o maço da seguinte forma: retire todos os reis do maço e as cartas 2,3,4,5,6,7,8 e 9 de ouros. O maço deve estar com a boca para baixo. Coloque os reis em cima do maço (sempre virado para baixo), depois o 9, depois o 8,7,6,5,4,3 e 2. O dois deve ser a primeira carta do maço, virada para baixo.

2- Embaralhe o maço, mas sem embaralhar as primeiras doze cartas de cima.

3- Coloque o maço preparado em cima da mesa.

4- Peça para um espectador pensar um número entre 10 e 19.

5- Retire do maço o número de cartas pensado, uma a uma, viradas para baixo, formado assim um pequeno montinho.

6- Peça para o espectador somar os algarismos do número p

## **INDUÇÃO**

## **EFEITO**

O espectador vai eliminando cartas até por conta própria adivinhar a carta de baixo do baralho.

## **SEGREDO**

Esta mágica é pura indução.

1- Embaralhe o maço e antes de colocá-lo com a boca para baixo em cima da mesa, espie discretamente a última carta. (suporemos para o exemplo que essa carta é o oito de paus)

2- Diga quatro números do baralho, entre eles o da carta embaixo do maço. (ex: dois, três, oito e dama).

3- Peça para o espectador escolher dois desses quatro números. Lembre-se que o importante é sempre ficar com o oito, portanto, se ele escolher o dois e a dama, diga: *Então comigo sobraram o três e o oito*, e se ele escolher o oito e o três, diga: *Ok, então temos o oito e o três*.

4- Como dos dois modos sobrar a sua carta e outra qualquer, peça-o para escolher entre o três e o oito. Se ele escolher o três, diga então que para você sobrou o oito, e se ele escolher o oito diga: *Ok, então esta foi a carta que você escolheu*. Repare que dos dois modos o importante é ele pensar que esta escolhendo livremente os números, mas você estará sempre o induzindo a escolher a carta que está embaixo do maço.

5- Repita o processo com os naipes. Peça para escolher dois dos quatro naipes, e caso ele não escolha o da carta de baixo, sempre diga que então o que sobrou para você foi os outros dois naipes, e prossiga até chegar à carta que está embaixo do maço.

6- Ao final, vire a carta que está embaixo do maço, e surpreendentemente esta é a carta escolhida pelo espectador!

## **LOCALIZAÇÃO PELA “CARTA CHAVE”**

Se você marcar uma carta no baralho e coloca-la próxima de uma carta escolhida que você desconhece, poderá achar a carta escolhida não importando quantas vezes o maço for cortado. A carta que você marcou mentalmente é chamada de "Carta Chave". Note a carta da boca do maço. Peça para a alguém escolher uma carta, recoloca-la no topo do maço e corta-lo. Isto colocará a carta "chave" diretamente em cima da carta escolhida.

## **MAGNETISMO PESSOAL**

### **EFEITO**

Uma carta é escolhida, recolocada no maço e este é cortado. As cartas são abertas na mesa faces para cima (veja a ilustração). Um lápis é dado para um espectador e você diz que a personalidade dele magnetizou a carta escolhida e o lápis de modo que um atrairá o outro. Peque o lápis e finja que uma força invisível puxa-o até que toque na carta escolhida. Naturalmente você conhece a carta escolhida, pois que, ela está junto com a carta "chave".



## **A CARTA CHAVE MÁGICA**

Dê o baralho para o espectador embaralhar e quando a devolver, anote secretamente a carta da boca. Memorize essa carta, digamos que seja o 5 de Copas. Essa será a carta chave. Agora faça com as cartas quatro ou cinco montes e peça para alguém olhar em qualquer um dos montes e recoloca-la no lugar (os montes com as faces para baixo). Pegue o monte que tem a carta chave (5 de Copas) e coloque em cima do monte contendo a carta escolhida, e depois coloque os outros montes em qualquer ordem em cima. Você sabe que a carta escolhida está junto da carta chave e o maço pode ser cortado várias vezes sem separar as 2 cartas. Peque o maço e vá passando as cartas até chegar na carta chave, a carta escolhida estará junto com ela, na sua frente.

## **MAÇOS OPOSTOS**

### **EFEITO**

O mágico adivinha duas cartas escolhidas pelo espectador retiradas de dois montes de cartas.

### **PREPARAÇÃO**

Antes de começar a fazer esse truque você precisa separar o baralho em duas partes, preta e vermelha (ouros e copas em um maço, espadas e paus em outro)



### **SEGREDO**

- 1- Após separar as cartas, faça dois montes virados para baixo.
- 2- Peça para o espectador retirar uma carta de cada monte e memorizá-las.
- 3- Peça para ele devolver as cartas nos montes opostos.  
Simples, ache no baralho vermelho a carta preta e faça o mesmo no baralho preto, ache a carta vermelha.

## **MATEMÁTICA**

### **EFEITO**

Este é um simples, porém espantoso truque matemático, no qual no final o número de cartas de sua mão é o mesmo que o valor da carta virada.

## **SEGREDO**

- 1- Retire os curingas do baralho. Eles não serão usados nesse truque.
- 2- Faça o seguinte esquema com as cartas: vire uma carta em cima da mesa, e ponha em cima dela o número de cartas que restam para que se alcance 10. Por exemplo: se a carta virada for um 2, coloque em cima dela mais 8 cartas (sempre viradas para cima).. Se a carta virada for um 6, coloque 4 cartas em cima dela. Se a carta virada for um 10, não ponha nenhuma carta em cima dela. (Reis, damas e valetes valem 10)
- 3- Ao completar um monte comece outro, até que acabem suas cartas. Se sobrarem cartas que não completem 10 não tem problema, faça um montinho com elas também, porém esse monte não poderá ser escolhido pelo espectador..
- 4- Peça para o espectador escolher três montes com no mínimo três cartas, e vire esses montes para baixo.
- 5- Recolha todas as outras cartas, e faça um maço com elas.
- 6- Retire 19 cartas do maço. Você não precisará mais delas.
- 7- Peça para o espectador apontar dois montes quaisquer. Vire a primeira carta de cada monte, e some seus valores. Por exemplo:  $1+5=6$ , ou  $3+4=7$
- 8- Retire do seu maço o número de cartas resultantes da soma. Por exemplo: Se a soma foi 6, retire seis cartas do maço, se a soma foi 7, retire sete cartas do maço.  
Conte quantas cartas restam em sua mão. Agora vire a primeira carta do monte que o espectador não escolheu. É o mesmo valor do número de cartas de sua mão!

## **MOEDA ESCONDIDA**

### **MATERIAL**

Duas moedas, uma de cinco e outra de dez ou duas fichas numeradas.

### **APRESENTAÇÃO**

- 1- Peça a ajuda de alguém da platéia.
- 2- Mostre as moedas.
- 3- Vire de costas e peça para colocar uma moeda em cada mão.
- 4- Peça para multiplicar o valor da moeda da mão esquerda por 1 e o valor da moeda da mão direita por 2. Por exemplo, se o valor da mão direita for 5, então  $5 \times 1 = 5$ . Então o valor da moeda da mão direita será 10, logo  $10 \times 2 = 20$ .
- 5- Diga para somar os produtos.  $5+20=25$

6- Se o valor da soma der ímpar, então a moeda da mão direita será 5 e da esquerda 10. Agora, se o valor da soma for par, por exemplo, 20, então a moeda da mão direita será 10 e da mão esquerda será 5.



### **DICA**

Concentre durante a apresentação para não se confundir.

## **MOEDA FUJONA**

### **APRESENTAÇÃO**

1- Mostre as moedas.

2- Coloque-as na mesa ou balcão.

3- Diga que precisa apenas de uma moeda.

4- Pegue uma moeda.

ATENÇÃO: faça barulho quando pegar a moeda.

5- Observe-a na mão e diga que a moeda escolhida não serve.

6- Devolva esta moeda no monte.

7- Finja que está pegando outra moeda no monte. Mas, na realidade só faça barulho. As pessoas vão pensar que você está com outra moeda na mão.

8- Finja que está colocando a moeda na outra mão e feche-a.

9- Faça um passe mágico.

10- Abra a mão.

11- As pessoas vão pensar que a moeda desapareceu.

12- Abra a outra mão para mostrar que ela está vazia.



### **DICA**

Faça movimentos precisos para o sucesso da mágica. Boa sorte.

## **MOEDA IRRADIANTE**

### **MATERIAL**

Três tampinhas de garrafa (elas devem ser idênticas), uma moeda, um fio de cabelo, tesoura sem ponta, fita adesiva.

### **PREPARAÇÃO**

- 1- Corte um pedaço de 2cm do fio de cabelo.
- 2- Usando a fita adesiva, prenda o pedaço de cabelo na parte interna de uma das tampas. Deixe uma ponta do fio de cabelo aparecendo para fora da tampa.

ATENÇÃO: ninguém pode perceber esse fio.

### **APRESENTAÇÃO**

- 1- Coloque a moeda sobre a mesa ou balcão. Mostre que é uma moeda comum.
- 2- Mostre as tampas.
- 3- Cubra a moeda com a tampa que tem o fio de cabelo.
- 4- Coloque as outras duas tampas ao lado da tampa com a moeda.
- 5- Proponha que alguém misture as tampas sem que você veja. Diga que vai descobrir em que tampa está escondida a moeda.
- 6- Vire as costas para a mesa ou balcão.
- 7- Peça para alguém misturar as tampas.
- 8- Vire de frente e discretamente procure, com os olhos, a tampa com o fio de cabelo.
- 9- "Sinta" as vibrações da moeda.
- 10- Mostre a tampa em que está escondida a moeda.



## **MOEDA QUE CHORA**

### **MATERIAL**

Uma moeda, um copo com água e algodão

### **PREPARAÇÃO**

- 1- Mergulhe num copo com água uma bolinha de algodão. Ela vai ficar encharcada. Aperte

um pouquinho o algodão para tirar o excesso de água. Essa bolinha você esconde atrás de uma das orelhas.

ATENÇÃO! As pessoas que vão assistir não podem ver a bolinha.

### **APRESENTAÇÃO**

1- Mostre a moeda a todos.

2- Esfregue a moeda num braço. Esfregue no outro.

3- Enquanto estiver esfregando a moeda no braço do mesmo lado em que está escondido o algodão, leve sua mão discretamente até a orelha e pegue o algodão. Ninguém pode perceber.

4- Usando as duas mãos, segure o algodão atrás da moeda.

5- Conte uma história triste ou cante uma música. Quando quiser que a moeda chore é só apertar o algodão com os polegares e a água vai começar a pingar.

6- Para finalizar o número, puxe com o polegar o algodão para uma das mãos e coloque a moeda sobre a mesa.



### **DICA**

Treine bastante em frente a um espelho. Boa sorte.

## **NÓ QUE SE DESFAZ**

### **MATERIAL**

Um pedaço de corda (1m).

### **APRESENTAÇÃO**

1- Coloque a corda esticada sobre a mesa ou balcão.

2- Coloque a mão esquerda embaixo da corda com os dedos apontados para a platéia e com o polegar levantado.

3- Agora coloque a mão direita em baixo da corda com os dedos apontados para você com o polegar levantado.

- 4- Vire as costas das mãos para a platéia com mão direita na frente da mão esquerda.
- 5- Com os dedos indicador e médio da mão esquerda pegue a parte da corda que passa na palma da mão direita; e com os dedos indicador e médio da mão direita pegue a parte da corda que passa pelas costas da mão esquerda.
- 6- Separe as mãos puxando a corda para os lados. Você terá um laço.
- 7- Passe os dedos indicadores e polegar das duas mãos por dentro dos dois laços e puxe as pontas da corda por dentro deles. Você terá um nó. Atenção: Puxe devagar para o nó não se desfazer.
- 8- Coloque o nó em uma das suas mãos e feche-a.
- 9- Puxe uma das pontas da corda. O nó desaparecerá.



## **NOTA NO AR**

### **MATERIAL**

Uma nota de dinheiro, fita adesiva transparente.

### **PREPARAÇÃO**

- 1- Corte um pedaço da fita adesiva suficiente para fazer um anel no seu dedo médio.
- 2- Faça o anel. Atenção: Faça este anel com a parte adesiva para fora. O anel não pode ser percebido.

### **APRESENTAÇÃO**

- 1- Mostre a nota.
- 2- Coloque a nota sobre a palma da sua mão.
- 3- Levante a mão como se quisesse que a nota ficasse presa nela.
- 4- A nota vai cair. Tente mais uma vez sem sucesso.
- 5- Coloque a nota novamente na sua mão e aperte discretamente a nota contra o anel de fita adesiva no seu dedo.

6- Dê um passe mágico ou diga uma palavra mágica.

7- Levante a mão.

8- A nota ficará presa à sua mão e não cairá.



## **NOTAS ESPERTAS**

### **MATERIAL**

Duas notas novas de valores diferentes.

### **APRESENTAÇÃO**

1- Coloque uma nota em cima da outra, ponta sobre ponta, com as notas na diagonal.

2- Chame a atenção para qual das notas está em cima.

3- Enrole as notas partindo da ponta, mas não em direção ao centro e sim um pouco para o lado da nota de cima.

4- Ao enrolar, cubra as pontas com as mãos.

5- Pare de enrolar quando a ponta da nota de baixo virar sobre as notas enroladas.

6- Segure as pontas soltas com os dedos de uma das mãos e desenrole as notas com a outra.

7- E então, graças à mágica, a nota que estava em cima estará embaixo.



## **O NOME QUE VEIO DAS CINZAS**

### **EFEITO**

Um espectador escolhe uma carta de um baralho, escreve o valor da carta em um papel, o mágico queima o papel, pega as cinzas passa em seu braço e misteriosamente aparece escrito o valor da carta que o espectador havia escolhido.

## **MATERIAIS**

Xícara, pincel e sabão líquido ou em pó.

## **SEGREDO**

Pegue a xícara, coloque água e sabão. Antes de realizar o truque pegue o pincel e escreva um valor de uma carta do baralho em seu braço espere alguns minutos para que o sabão seque se tornado transparente, quando o espectador for escolher a carta, use o método do force, você irá forçar o espectador a escolher a carta que você escreveu o valor no braço, peça para o espectador, que escreva o valor da carta em um papel, queime o papel e esfregue suas cinzas em seu braço tornado visível o valor da carta, todos irão ficar admirados. Esse truque tem um ótimo efeito quando realizado com perfeição.

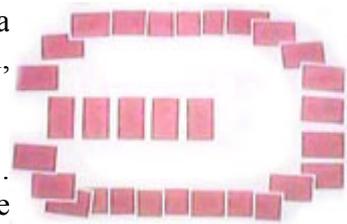
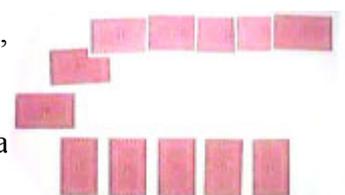
## **O SOL**

### **EFEITO**

O espectador embaralha o maço e entrega para o mágico. O mágico então monta o sol de cartas, escreve em um pedaço de papel alguma coisa e o espectador escolhe um número qualquer aleatoriamente. Conta-se esse número de cartas duas vezes no sol e então é virada a última carta, e depois é aberto o papel. Nele está escrito qual foi a carta escolhida!

### **SEGREDO**

- 1- Peça para o espectador embaralhar bem o maço.
- 2- Diga que você só irá usar 30 cartas, então separe trinta cartas, com o maço virado para você. Memorize a décima carta do maço.
- 3- Com essas trinta cartas, comece a montar o sol. Vire o maço para baixo e comece montando com as cartas de cima do maço. Todas as cartas devem estar viradas para baixo.
- 4- Primeiro monte uma coluna vertical com cinco cartas, começando de cima para baixo.
- 5- Então comece a montar um círculo em volta da coluna, começando embaixo da coluna, e no sentido horário.
- 6- Complete o círculo mas deixe algum espaço bem embaixo da coluna. Este é o Sol.
- 7- Escreva em um pedaço de papel o valor da carta que você tinha memorizado antes, no passo 2. Dobre-o e ponha no meio do Sol, de modo que não se possa ler o que está escrito
- 8- Peça ao espectador para escolher um número entre 6 e 23. Conte esse número de cartas começando pela coluna do meio, de cima para baixo. Quando acabarem as cinco cartas da coluna, siga para o lado direito, no sentido anti-horário.



9- Quando acabar a contagem recomece-a agora indo no sentido horário, começando pela carta em que você parou. Porém quando chegar perto da coluna vertical, não a suba, e sim continue contando pelo círculo.

10- Não importa que numero a pessoa escolher, a conta sempre terminará na mesma carta, que é a que você memorizou e escreveu no papel.

11- Vire a carta e abra o papel, e mostre que você tinha acertado!

## **O TRUQUE DA TELEPATIA**

### **EFEITO**

O maço é embaralhado. O mágico dá um número de cartas na mesa, uma por uma, faces para cima, ao mesmo tempo pede para um espectador marcar uma das cartas, e também anotar em que número essa carta cai no monte que o mágico está dando. O mágico coloca esse monte de cartas no meio do resto do maço, pede para o espectador dizer em que número estava a carta que ele pensou. Ele pede para o espectador dizer mentalmente: "Pare", quando ele ver a carta escolhida. Quando o mágico der novamente as cartas, ela dá elas faces para baixo mas olha, e deixa a espectador olhar também em cada carta quando ela é retirada do maço. O mágico para na carta escolhida.

### **SEGREDO**

É só memorizar a primeira carta que você colocou na mesa, porque quando as cartas são recolocadas no meio do maço, usando essa carta como chave, você conta até o número que o espectador diz que a carta dele está. O que confunde o público é que o primeiro monte de cartas (umas 20 cartas) é colocado no meio do baralho.

## **OS QUATRO AMIGOS**

### **EFEITO**

O mágico mostra os 4 reis para a platéia e os coloca em seguida em cima do maço, com a boca virada para baixo. O mágico diz à platéia que os reis são muito amigos, e portanto é quase impossível separá-los, mas que mesmo assim ele vai tentar. Ele põe o primeiro rei embaixo do maço, o segundo e o terceiro em qualquer lugar no meio do maço, e deixa o quarto rei em cima. Após um corte simples, ele procura onde estão os 4 reis. Por fim mostra para a platéia que eles estão todos juntos!

### **SEGREDO**

1- Retire do maço os quatro reis e mais duas outras cartas.

2- Disponha as cartas, com a boca para cima, na seguinte ordem: rei, carta qualquer, carta qualquer, rei, rei, rei.

3- Abra o leque de forma que só se possam ver os reis (com as duas cartas quaisquer escondidas atrás do segundo rei), e mostre-os para a platéia.

- 4- Feche o leque e o coloque, com a boca para baixo, em cima do maço.
- 5- Conte à platéia que esses reis são amigos desde a infância, e nunca ninguém conseguiu separá-los. E você provará isso.
- 6- Coloque a primeira carta (rei) embaixo do maço.
- 7- Coloque a segunda carta (que é uma carta qualquer, mas todos pensarão que é um rei) em qualquer lugar no meio do maço.
- 8- Coloque a terceira carta (outra carta qualquer) em qualquer outro lugar no meio do maço.
- 9- Pegue a quarta carta, mostre a platéia e diga: *Esse ultimo rei eu vou deixar em cima do maço*- e retorne a carta ao topo do maço ( na verdade existem 3 reis encima do maço, mas só você sabe disso).
- 10- Corte o maço ao meio e ponha a metade de cima embaixo.  
Procure pelos reis e mostre que eles realmente estavam juntos no meio do maço!

## **PALITO ASSANHADO**

### **MATERIAL**

Um copo de plástico, palitos de dente

### **APRESENTAÇÃO**

- 1- Coloque o copo com a boca para baixo na mesa ou balcão.
  - 2- Pegue os palitos.
  - 3- Esfregue-os nas mãos e diga que está "sensibilizando-os".
  - 4- Coloque um palito sobre o copo com uma das pontas para fora.
  - 5- Pegue outro palito
  - 6- Segure-o de lado com os dedos indicador e polegar.
- ATENÇÃO: o grande segredo é colocar a unha do dedo médio encostada neste palito.
- 7- Segure o palito com firmeza.
  - 8- Encoste o palito da sua mão no palito do copo.
  - 9- Raspe a unha do dedo médio no palito, sem fazer grandes movimentos para que ninguém perceba. A vibração fará que o palito do copo pule como se estivesse sentindo cócegas.

## **PALITO MATEMÁTICO**

### **EFEITO**

Entregue uma caixa de fósforos a uma pessoa e vire-se de costas. Peça-lhe que faça sobre a mesa três montes IGUAIS de fósforos (no mínimo 4 palitos em cada). Agora, alguém deve FALAR um número de 1 a 12. Após algumas operações e suspense adequado no monte do meio estará o número de fósforos equivalente ao número livremente nomeado.

### **SEGREDO**

As instruções que você deverá dar são:

- 1 - Que a pessoa tire 3 palitos de cada monte lateral e passe-os para o monte central.
- 2 - Que conte os palitos de um dos montes laterais e que retire essa quantidade do monte central, passando-a para o outro monte lateral.

Assim feito, invariavelmente, haverá 9 palitos no monte central. Mandando tirar ou colocar fósforos ali, facilmente você chegará ao número escolhido.

## **PALITOS QUE SE AFASTAM**

### **MATERIAL**

Dois fósforos, uma carga de caneta vazia, tesoura sem ponta.

### **PREPARAÇÃO**

- 1- Corte um pedaço de 3 cm de carga da caneta.
- 2- Coloque um palito em cada extremidade da carga.
- 3- Dobre a carga com os palitos ao meio fazendo os palitos ficarem um do lado do outro.
- 4- Segure os palitos com os dedos escondendo a carga.

ATENÇÃO: ninguém pode ver a carga.

### **APRESENTAÇÃO**

- 1- Mostre os palitos e fale do poder da mente.
- 2- Peça para prestarem atenção nos palitos em sua mão.
- 3- Concentre-se e afrouxe aos poucos os dedos.
- 4- Os palitos vão se afastar graças à mágica.

ATENÇÃO: a carga não pode ser substituída por um canudinho.

## **PRESSÃO SANGUÍNEA**

### **EFEITO**

As cartas são espalhadas em forma de um leque na mão do mágico e o espectador é instruído a escolher uma carta do baralho. A carta é colocada de volta no baralho e o baralho é fechado. Depois as cartas são espalhadas na mesa, o mágico é capaz de dizer aonde a carta escolhida está apenas segurando o pulso do espectador, enquanto o espectador aponta com seu dedo indicador e move sua mão (com o dedo apontando) entre as cartas na mesa. Depois de ir para frente e para trás com o dedo algumas vezes, o mágico vagarosamente toca com o dedo do espectador na carta escolhida por ele!

### **SEGREDO**

Primeiro, deixe o espectador embaralhar o baralho. Faça um leque com o baralho e peça-o para escolher uma carta do baralho. Depois que ele tirar a carta do baralho feche o baralho. Corte o baralho no meio e olhe a última carta da metade de cima e decore. Mande o espectador colocar a carta em cima da metade de baixo. Ponha de volta a metade de cima na metade de baixo. Novamente, dê o baralho para o espectador e mande-o somente "cortar" o baralho quantas vezes ele quiser. (Isso não efetuará a ordem das cartas.) Pegue o baralho de volta. Espalhe as cartas na mesa viradas para cima (para que você possa ver a carta que você decorou). Peça para o espectador apontar nas cartas com o dedo indicador. Pegue no pulso do espectador como se você fosse sentir o batimento cardíaco aumentar enquanto seu dedo indicador estiver movendo para frente e para trás nas cartas. Depois de algum tempo vá vagarosamente parando numa carta à frente da carta que você decorou com o dedo indicador do espectador. Esta carta será a carta que ele escolheu!!!

## **PREVISÃO ARTÍSTICA**

### **EFEITO**

O mágico desenha uma carta em um pedaço de papel, deixa-o separado, e ao revelá-lo, será o desenho da carta escolhida pelo espectador!

### **PREPARAÇÃO**

Separe 21 cartas e coloque a dama de copas na décima primeira posição (partindo do topo do maço.) Coloque as 21 cartas com o resto do baralho para parecer mais real.

### **SEGREDO**

- 1- Após a preparação, separe as 21 cartas do maço e peça para que o espectador fale um número entre 1 e 10.
- 2- Descarte o número de cartas que o espectador falou no início. Elas não mais participarão da mágica.
- 3- Diga ao espectador que você vai desenhar a carta que ele irá escolher. Desenhe num papel a dama de copas sem que ele veja. dobre o desenho e deixe-o a vista do espectador (sem revelar o que você desenhou).
- 4- Das cartas restantes, mantenha as dez primeiras cartas e descarte o resto do baralho.

5- Faça um leque com as cartas viradas para baixo e peça para o espectador falar novamente o número que ele escolheu no início da mágica.

6- Conte da esquerda para a direita o número que o espectador falou. Será exatamente a Dama de Copas. Mostre a ele a carta com naturalidade, e peça para que ele pegue o papel, no qual você desenhou a Dama. Provocará um ótimo efeito!

## **RELÓGIO MÁGICO**

### **EFEITO**

O espectador escolhe a carta que representa sua hora preferida no relógio mágico, sem dizer. O mágico recolhe as cartas, embaralha, e coloca-as entre os dedos do espectador. O mágico dá uns tapinhas nas cartas, até que todas caiam, menos uma, que é a carta que representa a hora por ele escolhida.



### **SEGREDO**

1- Monte o relógio mágico conforme a foto. O valete representa o 11 e a dama representa o 12.

2- Peça ao espectador para que memorize a carta que representa a sua hora do dia preferida, porém ele não deve dizer qual é a carta.

3- Recolha as cartas do relógio. Colocando a dama em cima do valete, o valete em cima do 10, e assim por diante.

4- Vire o maço para baixo e entregue-o para o espectador. Vire de costas ou tampe os olhos e peça para o espectador retirar o número de cartas igual ao número de horas que pensou de cima do maço e colocar embaixo.

5- Pegue o maço e embaralhe as cartas, com cuidado para não tirar a carta debaixo do maço de lugar, pois é essa que ele escolheu.

6- Peça para o espectador segurar as cartas entre os dedos indicador e médio, conforme mostra a foto.



7- Bata com razoável força nas cartas, até que todas caiam, menos uma. Mostre que a carta que sobrou é a carta escolhida!

## **REVELAÇÃO EM VERMELHO E PRETO**

### **EFEITO**

Um maço é embaralhado por um espectador e cortado por ele em 2 metades. Ele escolhe uma carta de um macete, anota-a e coloca-a em qualquer parte do outro macete. Depois ele

embaralha cada macete, junta-os e embaralha todas as cartas. Sob essas impossíveis condições, o operador acha a carta escolhida.

## **SEGREDO**

O operador dá o baralho para um espectador, diz para embaralhar totalmente as cartas, depois coloca-las na mesa e corta o meço em 2 partes iguais. Enquanto o operador fica de costas, o espectador é convidado a pegar uma carta de um macete, anotar o seu valor, coloca-la no outro macete e embaralhar essas cartas, finalmente pôr as 2 partes juntas e embaralhar o maço todo. Isso feito, o operador volta-se e toma as cartas. Ele olha-as cuidadosamente, falando sempre. Parece estar inquieto, tira varias cartas e recoloca-as, tendo aparentemente dificuldade em achar a carta. Finalmente diz:

\_ “Eu acho que é uma carta preta, (ou vermelha, isso não faz diferença) estou certo?”.

Qualquer que seja a resposta não fará diferença. Se ele responder "Está", o operador calmamente pega as cartas e diz:

\_ Eu sei que é uma carta preta.

\_ E continue a pegar cartas e estuda-las, finalmente põe uma carta face para baixo e diz:

\_ Eu acho que tenho ela.

\_ E continua a correr as cartas nervosamente.

\_ Ela é uma carta preta? \*- Ele continua - Não, eu não consegui ela ainda.

Ele pega as cartas de novo, retira outra e coloca o maço na mesa.

\_ Qual é a sua carta? - Ele pergunte. Existem 51 chances contra 1 dela ser a carta certa. Se, como pode acontecer por muita sorte, o operador acertou, então ele fez um milagre. Mas nós não estamos procurando milagres, estamos fazendo um truque. O espectador nomeia a carta e o operador vira a carta separada antes tristemente, por que, naturalmente, ela não é a mesma. Ele está contrariado e quando repõe a carta no baralho diz:

\_ Estranho eu raramente engano-me com este truque. Vou experimentar novamente. Corte o maço em 2 montes tão iguais quanto possível.

A mesma rotina é feita e o operador triunfantemente tira a carta certa. E por que não? Ele usou a mais velha de todas as localizações, a divisão do maço em vermelho o preto. Correndo as cartas na primeira vez ostensivamente para achar a carta do espectador, ele tranqüilamente separa os naipes vermelhos dos pretos, tornando assim a tua segunda tentativa infalível.

## **SANDUÍCHE DE CHOCOLATE**

### **EFEITO**

O mágico mostra os dois azes vermelhos e coloca-os no meio do baralho. Então, mostra os azes pretos e a pessoa escolhe uma carta qualquer do baralho o qual será colocada cara a cara com o espectador no meio dos azes pretos. Depois em um passe de mágica, a carta que estava no meio dos azes pretos aparece no meio dos azes vermelhos.

### **SEGREDO**

Coloque as cartas seqüencialmente no topo do baralho nesta ordem: copas, espadas, uma carta qualquer, ouros e paus. Finja fazer o Double lift e mostre o ás de copas. Diga que como o nome da mágica é sanduíche de chocolate, não há razão usar um ás vermelho, e sim um preto. Então coloque esta carta no fundo do baralho. Finja executar novamente o Double Lift e mostre agora o ás de espadas. Diga que como ela é preta então vai usar na mágica. Depois disso, coloque-a na mesa de face para baixo. Execute o Double Lift (agora de verdade) e mostre o ás de ouros. Diga novamente que não irá usar aquele ás. Coloque-o no meio do

baralho que na verdade é aquela carta qualquer que você tinha colocado sequencialmente. Agora, execute novamente o double lift e mostre o ás de paus. Diga que você irá usa-lo na mágica e coloque-a na mesa bem em cima da outra carta. Na verdade você estará colocando o ás vermelho (o de ouros). ir para o meio dos ases vermelhos no meio do baralho. Acabou

## **SEMPRE DAMAS**

### **EFEITO**

Um espectador embaralha o maço e o corta no meio, e em seguida ele escolhe uma das partes cortadas e dá a outra para o mágico. Os dois seguram o seu maço atrás das costas e escolhem uma carta. As cartas escolhidas são trocadas e colocadas viradas para cima no meio do maço. Repete-se a troca de cartas mais uma vez. Ao final, reúnem-se os dois maços, e o mágico os espalha sobre a mesa. Verifica-se que todas as quatro cartas escolhidas foram damas!

### **SEGREDO**

- 1- Antes de começar, tire as quatro damas do maço e esconda no bolso de trás da calça.
- 2- De o baralho para o espectador embaralhar.
- 3- Peça para ele cortar o maço em dois, escolher uma metade e dar a outra para você.
- 4- A partir de agora peça para ele repetir tudo que você fizer.
- 5- Ponha o seu maço, virado para baixo, atrás das suas costas, e peça para o espectador fazer o mesmo.(Sem ele ver coloque as quatro damas que estão no seu bolso em cima do seu maço).
- 6- Diga para ele escolher qualquer carta no monte, e que você também escolherá uma.(Pegue uma das damas de cima do maço).
- 7- Troquem as cartas de modo que não se possa ver o seu valor.
- 8- O maço deve estar o tempo todo atrás das costas. Peça para ele colocar a carta que você o entregou no meio do maço dele, virada para cima (pois o maço deve estar virado para baixo), e diga que você fará o mesmo (Na verdade ponha a carta dele virada para baixo, pegue uma dama de cima do seu monte e coloque-a virada para cima).
- 9- Repita do passo 6 ao 8 mais uma vez.
- 10- Retirem os maços de trás das costas. Junte os dois e os espalhe sobre uma mesa. Todas as cartas viradas para cima serão damas!

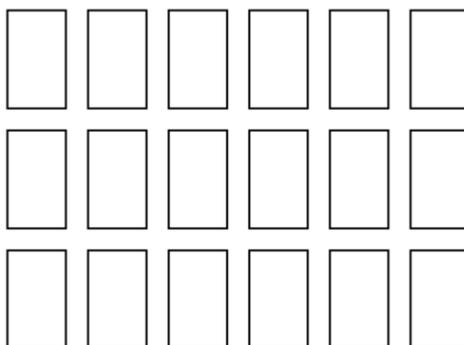


## **SOCIEDADE MÁGICA**

### **SEGREDO**

Este truque se baseia na cumplicidade. Combine com um amigo seu, diga para ele sempre fazer um gesto comum (coçar o nariz, por exemplo) quando você passar a mão sobre a carta certa. Você vai saber como se faz...

Coloque algumas cartas sobre a mesa, dispostas do jeito que você quiser, chame seus amigos, inclusive o que sabe da mágica (e ninguém sabe que ele sabe). Saia do recinto e peça que seus amigos escolham uma carta em comum.



Você retorna e aí começa a mágica. Supondo que existam três fileiras de cartas, passe a mão por cima das cartas devagar (dando a impressão que as cartas lhe fornecem energia). Quando chegar na fileira certa, disfarçadamente seu amigo coça o nariz.

Após passar a mão sobre todas as cartas, retire as duas fileiras dizendo que elas não possuem energia.

Daí, passe vagarosamente a mão sobre as cartas que sobraram. Quando seu amigo coçar o nariz (disfarçadamente), aquela é a carta. Parabéns mágico!!!

## **SUMINDO COM O NÓ**

### **MATERIAL**

Um barbante (de um metro) e um lenço.

### **APRESENTAÇÃO**

- 1- Mostre o barbante.
- 2- Dê um nó no barbante e puxe até o meio fazendo uma argola.
- 3- Dê um nó duplo juntando as pontas do barbante. O primeiro nó ficará preso.
- 4- Diga que irá tirar o primeiro nó sem desfazer o segundo.
- 5- Pegue o lenço e cubra o barbante, deixando apenas as pontas aparecendo.
- 6- Coloque as mãos embaixo do lenço.

7- Com uma das mãos, puxe a parte do barbante que começa o primeiro nó e, com a outra, rode o laço. Assim o primeiro nó subirá até o segundo. Faça sob o lenço.

8- Fale com a platéia. Deixe-os ansiosos.

9- Quando chegar no segundo nó feche o laço do primeiro nó. Ele ficará escondido junto com o segundo.

10- Tire o barbante de baixo do lenço e mostre que o primeiro nó sumiu.

### **DICA**

Mantenha a platéia interessada, contando alguma história, crie sempre um suspense.

## **TAMPINHA TEIMOSA**

### **MATERIAL**

Caneta esferográfica com tampa

### **APRESENTAÇÃO**

1- Mostre a caneta.

2- Diga que esta caneta tem uma tampinha teimosa.

3- Tente tirar a tampa e finja que não consegue. Só retire a tampa depois de tentar muito.

4- Diga que a tampa é bem espertinha. Basta aproximá-la da caneta e ela pula.

5- Aproxime a tampa da caneta.

ATENÇÃO: segure a tampa com a ponta dos dedos indicador e polegar.

6- Aperte a tampa. Ela irá "pular" para a caneta.



## **TELECINESE**

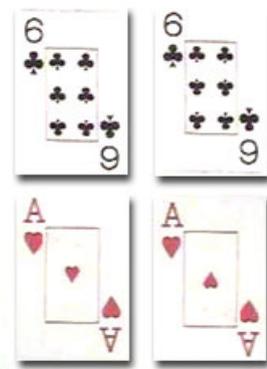
### **EFEITO**

O espectador embaralha bem as cartas, e as entrega para o mágico. O mágico abre um leque e pede para o espectador escolher livremente uma carta. O espectador então pega uma carta qualquer, a memoriza e a devolve no maço, em qualquer lugar. O mágico fecha o maço e o devolve ao espectador para que ele embaralhe novamente as cartas a vontade. O mágico em seguida explica a todos sobre o poder da telecinese, que consiste em adivinhar que carta que o

espectador escolheu pela emoção de seus olhos ao ver a carta. O mágico vira as cartas uma a uma, até que pelo tremor dos olhos do espectador, identifica que carta ele havia escolhido.

### **SEGREDO**

1- Existem cartas no baralho que são diferentes de um lado e de outro. Repare na foto: o 6 de paus pode ter quatro símbolos de espada para cima e dois para baixo, ou então pode ter quatro símbolos virados para baixo e dois para cima. Outro exemplo é o Ás de copas. O desenho central do coração pode estar virado para cima ou para baixo. As cartas que são deste modo são: A, 3, 5, 6, 7, 8 e 9 dos naipes de copas, paus e espadas. Também o 7 de ouros e normalmente os curingas podem ser utilizados.



2- Separe as cartas mencionadas acima. Monte um maço de forma que todas as cartas tenham a maioria de seus desenhos voltados para cima.

3- Agora comece o truque: peça para um espectador embaralhar muito bem o baralho. Isso não fará com que as cartas mudem de direção, elas vão continuar todas "apontadas" para a mesma direção.

4- Pegue o baralho, abra um leque e peça para o espectador escolher livremente uma carta.

5- Peça ao espectador para memorizar a carta. Enquanto isso feche o leque e mude disfarçadamente o baralho de direção, ou seja, faça uma rotação de 180 graus com ele.

6- Abra novamente o leque e peça para o espectador por a carta em qualquer lugar no meio do baralho. Feche o baralho e peça ao espectador para que embaralhe as cartas novamente.

7- Conte a todos agora o poder da Telecinese, que consiste em adivinhar que carta que o espectador escolheu pela emoção de seus olhos ao ver a carta.

8- Pegue o maço de baralho e vire as cartas uma por uma. Para identificar a carta escolhida, é só prestar atenção qual carta está virada no sentido oposto das demais. Porém, sempre que mostrar uma carta, olhe nos olhos do espectador, fingindo estar procurando alguma emoção em seus olhos!

## **TOQUE MÁGICO**

### **EFEITO**

A carta escolhida pelo espectador some de cima do baralho e aparece no meio dele, como se tivesse sido empurrada para baixo.

### **SEGREDO**

1- Faça três montes de qualquer tamanho, com as cartas viradas para baixo, e fique com cerca de vinte cartas em sua mão.

2- Peça para um espectador escolher uma carta do meio de qualquer monte, olhá-la e colocar

em cima de qualquer monte. Enquanto ele faz isso, empalme uma carta do maço que está em sua mão.

3- Pergunte ao espectador de que modo ele prefere que você faça seu toque mágico, com violência (bata forte em cima do maço em que está a carta que ele escolheu, deixando em cima dela a carta que você tinha empalmado) ou com leveza? (toque levemente com o dedo sobre qualquer carta)

4- Feita a escolha, toque ou bata nos três montes da forma que ele escolheu.

5- Coloque a primeira carta do monte onde está a carta que ele escolheu em cima de outro monte (na verdade essa é a carta que você tinha empalmado, mas ele pensará que é a carta que ele havia escolhido).

6- Pergunte a ele onde está sua carta agora, e ele provavelmente apontará para o monte errado. Ponha esse monte em cima dos demais, e diga que vai mandar com seu tapa mágico a carta para o meio do maço.

7- Dê um tapa razoavelmente forte em cima do maço. Mostre que a primeira carta já não é mais a dele, e mostre-a no meio do maço!

## **TRÊS É DEMAIS**

### **EFEITO**

O mágico adivinha o valor de três cartas viradas para baixo!

### **SEGREDO**

1- Peça a um espectador para que embaralhe as cartas.

2- Pegue-o de volta e diga que esqueceu de retirar o curinga. Memorize as três primeiras cartas que estão abaixo da carta no topo do maço.

3- Retire o curinga e descarte-o

4- Embaralhe o maço, sem embaralhar as quatro cartas de cima.

5- Peça para o espectador cortar o maço em dois. Coloque os dois montes virados para baixo sobre a mesa.

6- Peça para ele tocar em um dos maços. Se ele tocar no monte que estava por cima peça para ele pegá-lo. Se ele tocar no outro monte, pegue-o para você e diga para o espectador ficar com o monte que sobrou. O importante é que o espectador fique com o monte que estava por cima.

7- Peça para ele tirar a primeira e a última carta e deixá-las de lado. Peça-o para colocar as três próximas cartas de cima viradas para baixo uma ao lado da outra. Se você fez tudo certo, essas são as cartas que você memorizou. Ponha a mão em cima delas e diga seus valores!

## **TRÊS NÓS**

### **MATERIAL**

Um Barbante (de um metro).

### **APRESENTAÇÃO**

- 1- Faça três nós no barbante formando três laços, um ao lado do outro aproximadamente da mesma distância um do outro.
- 2- Mostre para a platéia.
- 3- Coloque um laço sobre o outro.
- 4- Esconda os laços com os dedos e, secretamente, passe uma das pontas por dentro dos três laços.
- 5- Dê um sopro mágico e puxe as pontas.
- 6- Os três laços desaparecerão magicamente.



### **DICA**

Faça a mágica ficar original. Crie um texto próprio ou conte uma história envolvente.

## **TRUQUE DA LISTA TELEFÔNICA**

### **EFEITO**

Neste truque adivinha-se o número de telefone e nome de uma pessoa da lista telefônica. Pede-se que se jogue dois dados sobre uma mesa a fim de escolher os pontos respectivos. Posteriormente estes pontos irão corresponder a um nome da lista telefônica que será adivinhado pelo artista.

O artista entrega a uma pessoa uma lista telefônica e dois dados e diz que vai prever algo, não o revelando. Põe uma venda nos olhos ou vira-se de costas para não ver e pede à pessoa que atire os dois dados sobre a mesa tantas vezes quantas quiser com a finalidade de escolher o valor apresentado.

O artista pede à pessoa que some as duas faces de cima dos dados com as faces de baixo e que fixe esse valor sem o revelar. Pede-lhe ainda se deseja manter esse valor ou quer multiplicá-lo por cinco ou por dez. Depois disto o artista pede à pessoa que conte na lista telefônica tantas páginas quanto o valor do resultado. Esta vai ser a página escolhida.

É pedido à pessoa que desça nessa página o mesmo número de linhas do primeiro valor encontrado dos dados, antes da multiplicação. Quando chegar à linha correspondente ao valor referido são extraídos o número de telefone e nome que constam na lista telefônica. Finalmente o artista tira do bolso um envelope, com um cartão, onde está escrito a sua previsão que, obviamente, corresponde ao nome e numero encontrados.

## **MATERIAL NECESSÁRIO**

Dois dados, uma lista telefônica, três envelopes, três cartões.

## **SEGREDO**

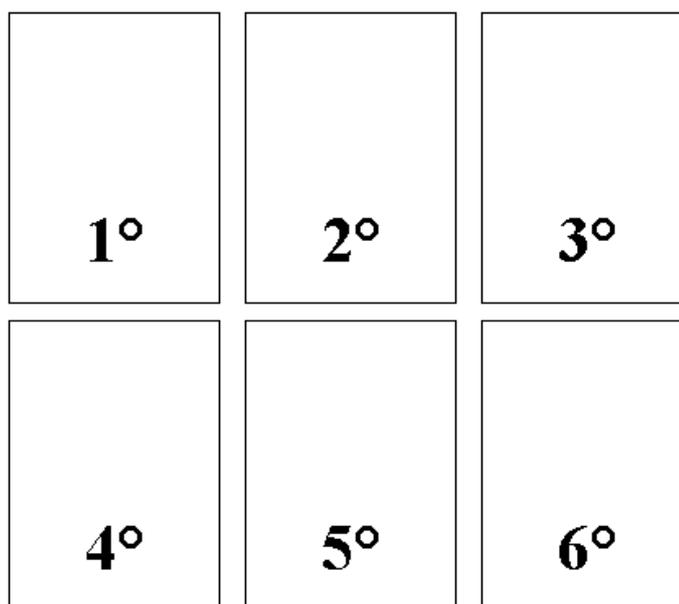
Qualquer dado somando uma face com a correspondente dá sempre o mesmo valor, sete. Somando o dos dois dados o resultado é sempre quatorze. Se multiplicarmos por 10, o resultado é 140. Serão contadas 140 páginas da lista telefônica.

Quando desce nessa página para a 14ª linha (primeiro valor encontrado dos dados) encontrará o nome e número de telefone já esperados. Não se deve dizer antecipadamente o efeito porque retira a fantasia e a beleza do truque.

O artista deve atuar com naturalidade a fim de não levantar suspeitas. Devem-se também prever os casos em que a pessoa deseje multiplicar por 5 ou manter o valor inicial dos dados e para tal devem-se manter no bolso três envelopes preparados, tirando-se o do correspondente ao valor escolhido. A multiplicação é apenas uma manobra de desvio de atenção para reforçar e valorizar o efeito.

## **TRUQUE DAS 21 CARTAS**

- 1- Tire 21 cartas do baralho e separe em 3 fileiras de 7 cartas.
- 2- Peça para a pessoa pensar em uma carta e apenas te falar a fileira que ela se encontra.
- 3- Com isso, você recolhe as fileiras da seguinte maneira: a fileira onde a carta dela está deve se colocada no meio, entre as duas outras fileiras.
- 4- Mais uma vez distribua as cartas, porém, agora da esquerda para a direita:



***até o final...***

- 5- Peça para a pessoa localizar a carta que escolheu e lhe dizer em que fileira está. Daí, você novamente recolhe as cartas colocando a fileira do meio entre as outras duas fileiras.

6- Agora você vai contando as cartas até que chegue a 11ª carta, que será a carta que a pessoa escolheu.

## **TRUQUE DO ESPECTADOR**

### **EFEITO**

Nesse truque o espectador faz quase tudo sozinho. O mágico pede a um espectador para que embaralhe bem as cartas e abra um leque. O mágico então escolhe uma carta, e depois de alguma manipulação faz com que o espectador vire uma carta que tem o mesmo valor e outra que tem o mesmo naipe da carta escolhida!

### **SEGREDO**

1- Retire todas as figuras do baralho (dama, valete e rei). Isso não é imprescindível, porém com menos cartas o truque se torna mais fácil de ser realizado.

2- Entregue o maço ao espectador, e peça-o para abrir um leque com as cartas viradas para você, de modo que só você consiga ver o seu valor.

3- Olhe a primeira e a segunda carta da esquerda para a direita. Em seguida procure no maço uma carta com o mesmo valor da primeira e o mesmo naipe da segunda. Por exemplo, se a primeira carta for um ás e a segunda for uma carta de copas, você deve procurar um ás de copas. (Se as duas primeiras cartas forem do mesmo naipe ou do mesmo valor peça para o espectador embaralhar de novo e abrir um novo leque).

4- Aponte a carta que você escolheu (no exemplo o ás de copas) e peça para o espectador tirá-la do leque, sem olhar seu valor, e colocá-la virada para baixo em cima da mesa.

5- Agora peça para o espectador fechar o leque, e pensar em um número qualquer, entre 5 e 30. Peça então para ele tirar esse número de cartas de cima do monte, uma a uma, e colocá-las sobre a mesa, formando um novo monte. Repare que agora as duas cartas estavam no canto esquerdo ficarão embaixo do maço.

6- Peça-o para deixar de lado as cartas que estão em sua mão.

7- Peça-o para pegar o monte formado em cima da mesa, e começando de cima formar dois novos montes virados para baixo, colocando a primeira carta no monte da direita, a segunda carta no monte da esquerda, a terceira no monte da direita, e assim por diante, até que se acabem as cartas. Repare que no fim as cartas que estavam em baixo agora estão cada uma no topo de um monte.

8- Vire agora a carta que você tinha escolhido no passo 4. Diga então que uma das cartas que está em cima do monte tem o mesmo valor dessa carta, e a outra é do mesmo naipe.

9- Vire a primeira carta de cada monte e mostre que você estava certo!

## **VIRADINHA**

### **EFEITO**

Espectador escolhe livremente uma carta, depois a retorna ao maço. O mágico diz as palavras mágicas e a carta escolhida se vira para cima!

### **SEGREDO**

- 1- Antes de começar, vire a última carta do maço com a boca para cima.
- 2- Abra um leque, tomando cuidado para que a última carta não seja revelada, e peça para alguém escolher uma carta.
- 3- Enquanto o espectador olha a carta, feche o maço e enquanto você o arruma, discretamente vire-o de lado.
- 4- Peça para o espectador devolver a carta em qualquer lugar no meio do maço. A carta que ele escolheu está agora ao contrário das demais, com exceção da última.
- 5- Enquanto você conta ao espectador sobre o poder dos mágicos (para distraí-lo), vire o maço para a posição original e coloque-o, fechado, em cima da mesa.
- 6- Coloque o maço em cima da mesa e ponha uma das mãos sobre ele. Diga: *Simsalabim, simsalabim, carta escolhida, vire para mim.*
- 7- Retire carta por carta de cima do monte, repetindo a frase mágica, até chegar na carta escolhida, que estará virada para cima!



## **VISÃO DE RAIOS-X**

### **EFEITO**

O mágico pega um baralho ainda na caixa, mostra para o espectador e diz ter visão de raio-X. Ele tira o baralho da caixa, dá para o espectador embaralhar e retorna o baralho na caixa. Ele diz o valor de uma carta, puxa uma carta de dentro da caixa, e ela é a mesma que ele tinha mencionado. O mágico repete esse truque para quantas mais cartas quiser!

### **SEGREDO**

O único truque envolvido é o de fazer com tesoura ou faca um pequeno corte no formato de um quadradinho, no canto inferior direito, pequeno o suficiente para que seja coberto com o seu dedo quando você for mostrar a carta, mas grande o suficiente para que você consiga ver o valor da carta.

### **MATERIAL**

Quatro caixas de fósforos numeradas de 1 a 4, quatro moedas de valores diferentes.

### **APRESENTAÇÃO**

- 1- Chame alguém da platéia.
- 2- Coloque as 4 caixas na ordem sobre a mesa ou balcão que estiver se apresentando.

- 3- Coloque as moedas cada uma dentro de uma caixa. A de menor valor na caixa 1 e assim por diante até colocar a de maior valor na caixa 4.
- 4- Peça para o ajudante trocar as caixas de lugar e que também troque as moedas dessas caixas de lugar, sempre duas vezes. Por exemplo, troque a caixa 1 de lugar com a caixa 3. Agora troque a moeda da caixa 1 com a moeda da caixa 3.
- 5- Diga que ela pode trocar quantas vezes quiser.
- 6- As moedas sempre estarão na mesma posição, só as caixas mudarão.
- 7- Peça para avisar quando tiver acabado.
- 8- Concentre-se e "veja" onde estão as moedas com a sua visão de raio-x.
- 9- Diga a moeda de cada caixa e abra as caixas para provar que está certo.



## **CHAVE VOLÁTIL**

### **MATERIAL**

Uma chave, uma tira de elástico ou pedaço de corda fina, um prendedor, uma jaqueta ou blusa de manga longa.

### **SEGREDO**

- 1- Amarre a chave numa das pontas da tira do elástico e, na outra, o prendedor.
- 2- Fixe o prendedor na etiqueta da jaqueta, vestindo-a.
- 3- Segure a chave escondendo o elástico com a palma da mão.
- 4- Finja colocar a chave na outra mão.
- 5- Solte a chave. Mantenha a mão fechada. O elástico puxa a chave para dentro da manga.
- 6- Abra a mão e mostre a todos que não existe mais nada lá.

## **O TRUQUE DO OVO PRATEADO**

### **SEGREDO**

Isto requer um ovo seco de uma galinha branca na temperatura do quarto. Segure o ovo perto de uma chama de vela para cobri-lo com fuligem. Precisar ser completamente coberto. Isto é

enganador, porque o ovo é uma umidade de pedaço minúscula e a fuligem escamará facilmente em seus dedos quando você vira o ovo. Tenha cuidado para não se queimar! Uma vez que o ovo tenha uma camada fuliginosa preta agradável, submirja com suavidade em uma tigela de água. Se for completamente coberto, o carbono da fuligem repele a água e segura um filme de ar. Isto dá para o ovo uma semelhança de espelho prateado.

## **RUBBER BANDS SCAPE**

### **EFEITO**

Você dá uma laçada com a borracha em cima de seus primeiros dois dedos, e então ela salta inexplicavelmente ao segundo dois dedos.

### **SEGREDO**

Comece colocando uma borrachinha de dinheiro (liguinha) em cima de seu dedo indicador e dedo médio como mostrado na Figura 1 (você pode dobrar a liguinha caso ela seja muito grande). Traga a liguinha até a base dos dedos e mostre-a para o público como demonstrado na figura 1.



FIG. 1

Puxe a liguinha com sua outra mão para mostrar que é normal, e então em um determinado momento, quando você ainda estiver esticando a liguinha, feche seus dedos como na Figura 2, sem deixar que o público veja sua mão como aparece na figura 2.



FIG. 2

Da visão do público, deve parecer que a liguinha ainda está ao redor só de seus dois dedos (indicador e médio).

Pare por um momento, mostrando apenas as costas da sua mão para o público (eles não podem ver a palma da mão com os dedos dobrados), e então passe rapidamente sua outra mão por cima da mão que está com a liguinha, e nesse momento, estique todos os dedos. A liguinha saltará imediatamente para seus dedos anular e mínimo (Figura 3)!

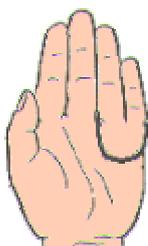


FIG. 3

Para fazer a liguinha voltar para onde estava, você deve seguir o mesmo raciocínio. Se você entrelaçar uma segunda liguinha em cima dos dedos sobre a primeira liguinha, como na Figura 4, de forma que os dedos se pareçam amarrados, o efeito torna-se ainda melhor, e os passos são os mesmos já explicados.



FIG. 4

## **PSICO TIME**

### **EFEITO**

O mágico pede emprestado o relógio do espectador. Mostra a todos quantas horas que o relógio está marcando. O mágico coloca o relógio na mão do espectador, que o segura com a mão fechada. Assim, o mágico pede para que o espectador pense num nº e com a força da mente os ponteiros do minuto e das horas foram parar exatamente no nº que o espectador pensou!

### **PREPARAÇÃO**

Você deverá estar usando um relógio marcando as horas erradas e o espectador deve estar usando um relógio analógico (= de ponteiros).

### **SEGREDO**

Com seu relógio na mão, chegue na vítima dizendo: "Por favor, acho que meu relógio está com as horas erradas, posso ver seu relógio?"

Ora, retire o relógio do pulso do espectador e declare: "Veja: são X horas. Meu relógio está muito errado!" (X = hora e minutos que está marcando no relógio do espectador).

Quando terminar de falar a frase acima mostre seu relógio para o espectador e deixe-o ver que realmente as horas estão erradas no seu relógio.

Enquanto o espectador olha para seu relógio, mova o ponteiro dos minutos (do relógio dele) para 25 min com a sua outra mão.

Agora, convide-o a colocar o relógio (dele) entre as próprias mãos, como um sandwich. E diga para ele pensar num número de 10 à 30.

A maioria das pessoas pensa do nº 25 e em segundo lugar no nº 20. Caso alguém pense no nº 20, não se preocupe... Ficarão tão abismados com o truque que nem se importarão com os 5 minutinhos a mais.

Mas, se o espectador pensa num nº menor que 20, diga: "Não, pense mais forte! Pense num nº maior!"

**ATENÇÃO:** A maior segredo deste truque é o desvio de atenção do espectador (Missdirection). Para tanto, fale bastante durante todo o truque.

## **A CARTA ATRAVÉS DO VIDRO**

### **EFEITO**

O espectador escolhe uma carta. Ela é recolocada no baralho. O mágico, repentinamente, lança o baralho contra uma janela de vidro ou uma vitrine e, surpreendentemente, a carta que o espectador escolheu está atrás do vidro! Ela atravessou o vidro!

### **PREPARAÇÃO**

Duas cartas de mesma face e mesmo fundo.

### **SEGREDO**

Coloque ou dê para alguém colocar uma das cópias atrás da vitrine ou da janela de vidro. Antes ou durante a execução do truque.

Force a outra cópia da forma que você preferir. (*mais abaixo temos um tipo de force que você pode usar - Force Numérico*).

Peça-o para devolver a carta de volta para o baralho.

Agora temos dois caminhos a seguir antes de lançar-se o baralho contra o vidro onde está a outra duplicata:

1º) Com uma cópia dentro, lance todo baralho contra o vidro e fim do truque. Porém, nesta opção corre-se o risco da cópia, que estava dentro do baralho, cair virada para cima, o espectador visualiza-la e, assim, estragar todo o truque.

2º) Num momento oportuno, retire a cópia do baralho e coloque em algum de seus bolsos. E, só então, lance o baralho contra o vidro.

**FORCE NUMÉRICO:** deixe a carta a ser forçada na nona posição de cima para baixo. Peça ao espectador para pensar mentalmente um número qualquer entre 10 e 20, e não diga-o em voz alta. Peça-o para somar os dois algarismos desse número (ex. se o número escolhido foi 17, faz-se a soma  $1+7=8$ ). Peça-o para subtrair esse número pelo número originalmente pensado (no nosso exemplo  $17-8=9$ ). Peça-o para que diga o resultado. Não importa o número que ele tenha pensado de início, no final sempre resultará 9. Conte oito cartas do topo do baralho e peça-o para retirar a nona carta, que você já sabe qual é. Não repita esse force para uma mesma pessoa.

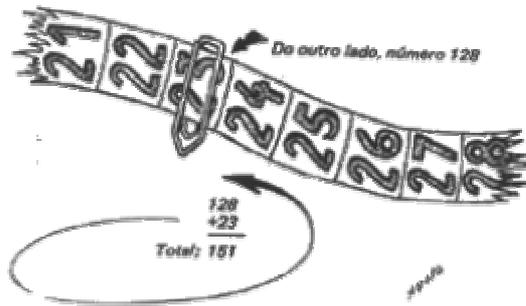
## **A FITA MÉTRICA**

### **EFEITO**

O mágico pede para que um dos presentes prenda um ou mais "clips", sobre os números na fita e à livre escolha, daí, solicite a um dos espectadores, para somar os números marcados, de um lado e do outro (frente e verso). Enquanto isso o artista fica de costas. Após a operação, o mágico apenas pergunta quantos "clips" foram utilizados e, rapidamente, anuncia o total da soma dos números escolhidos.

### **SEGREDO**

Tudo se resume num pequeno princípio matemático ou curiosidade existente nas fitas métricas comuns; escolher e colocar o "clips" a soma dos mesmos números, nos dois lados, será sempre 151. Colocando-se dois "clips", dará o total de 302 (duas vezes 151).



## **SEMPRE SEIS!**

### **EFEITO**

Diga a um amigo que pense um número de 1 à 9, que lhes acrescente a mesma quantidade, mais 12, que some as 3 parcelas, divida por 2 e diminua o número pensando, e restará sempre seis, sempre seis.

Exemplos:

$$3 + 3 + 12 = 18 / 2 = 9 - 3 \text{ (numero pensado) resta } 6.$$

$$9 + 9 + 12 = 30 / 2 = 15 - 9 \text{ (numero pensado) resta } 6.$$

$$1 + 1 + 12 = 14 / 2 = 7 - 1 \text{ (numero pensado) resta } 6.$$

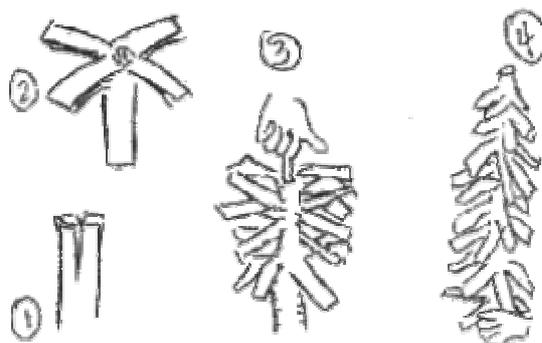
## **PAPIROMAGIA**

### **EFEITO**

Enrole uma folha dupla de papel de jornal e faça com ela um canudo, no qual de quatro cortes com uma tesoura e obterá uma árvore fora do vulgar.

### **SEGREDO**

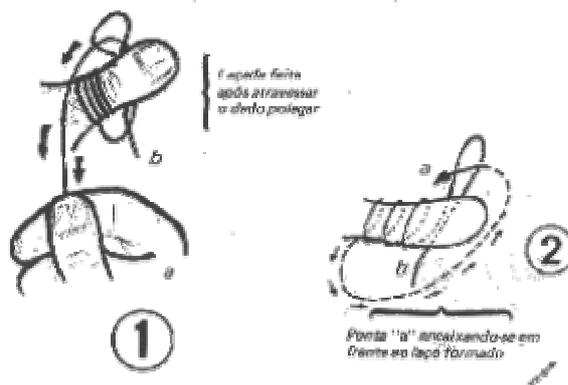
Examine a gravura que inserimos abaixo, pegue no rolo de papel e faça os cortes como mostra figura 1. Dobre as pontas para baixo (fig 2), coloque o dedo no centro aberto e puxe o papel cortado em forma de telescópio (fig 3), feito tudo o indicado obterá uma árvore exótica figura 4. Utilizando várias folhas de papel de cor, coladas umas às outras, o efeito produzido é verdadeiramente espetacular.



## TRANSPOSIÇÃO DA MATÉRIA

### **SEGREDO**

Com uma cordinha fina enrolamos o nosso dedo polegar da mão esquerda, como indicado na figura abaixo. Diremos que vamos executar a "transposição da matéria". A seguir apanhamos a ponta B (fig 1), e com a mesma damos uma volta em de laço: seguramos este último entre os dedos polegar e indicador da mão esquerda (com finalidade de "transportar" o dedo enrolado): e realmente a façanha é conseguida pois a ponta A sem soltá-la. Agora encontra-se dentro da laçada formada.



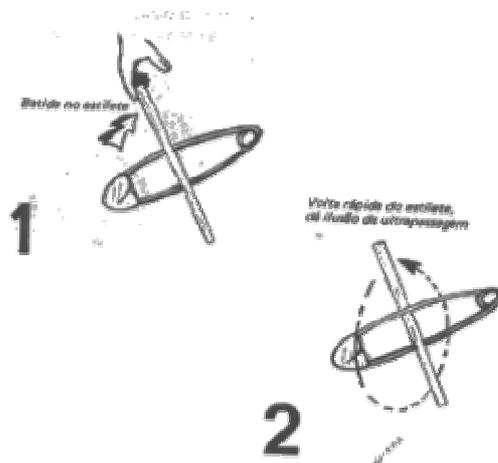
## FUSÃO DOS CORPOS

### **EFEITO**

Apresentando um alfinete de segurança, e tendo um estilete de madeira (preso centralmente), segurando o alfinete em uma das extremidades, com a mão esquerda, com a outra mão, bata secamente em das pontas do estilete, fazendo com que este ultrapasse todo o alfinete e voltando a sua posição normal; repete quantas vezes quiser, o resultado será sempre o mesmo.

### **SEGREDO**

Tanto o alfinete quanto o estilete, não têm preparação alguma, tudo se baseia em pura ilusão de ótica, pois na verdade, o estilete dar uma volta de 180°, tão rápida (ida e volta), que o olho humano não captará. É importante dizer que a batida dada em uma das pontas do estilete deverá ser forte e rápida.



## **NOMENCLATURA MÁGICA**

Certos termos usuais em cartomagia podem ser desconhecidos aos que entram em contato com os mesmos, pela primeira vez. Razão porque, damos a seguir, esclarecimentos sobre os termos mais usados no presente texto.

**CARTAS:** Em todos os efeitos mágicos reunidos neste manual, é usado o baralho ou cartas francesas. O maço completo, compõe-se de 52 cartas. Existem quatro naipes num baralho: Ouros, Copas, Paus e Espadas e cada naipe 13 cartas. Sendo dez numerados de 1 a 10 e três figuras: Valete (11), Dama, (12); e Rei, (13). Além de 2 Coringas.

**CARTA DA BOCA:** É a última carta do maço, estando este com as cartas ou topo voltado para cima, (teto) ou para baixo (solo).

**BOCA DO BARALHO:** No maço, entende-se a face em que ficam os naipes das cartas. O que normalmente fica voltado para a mesa ou palma da mão.

**CORTE (CORTAR AS CARTAS OU O MAÇO):** É o ato de dividir o maço em duas partes para inverter suas posições. Isto assegura que as cartas tanto da boca como do topo, sejam desconhecidas.

**EMBARALHAR:** É a ação de mesclar (intercalar) as cartas do baralho.

**ESPECTADOR (ES):** Aquele ou aqueles que assistem as exibições do mágico.

**EMPALME (EMPALMAR):** Ocultar uma ou várias cartas na palma da mão para realizar determinado jogo.

**DUAS COMO UMA ("DOUBLE LIFT"):** Isto significa que o mágico toma duas cartas e mostra como se fosse uma só.

**FORCE (FORÇAR):** Induzir o espectador a escolher ou tomar uma carta que o mágico necessita fazendo aquele acreditar que a escolha foi livre.

**MAÇO:** Designa-se o jogo completo de cartas.

**NAIPE:** Um baralho é constituído de 4 naipes: Ouros, Copas, Paus e Espadas.

**COSTAS DAS CARTAS OU TOPO:** É a face das cartas cujos desenhos são todos iguais.