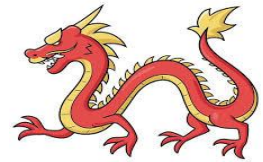


Fantasmino Dice *Febbraio 2024*

Ciao, ciao!

Il Capodanno Cinese quest'anno cade il 10 Febbraio ed è l'anno del drago ☺



Il drago cinese rappresenta buona fortuna, forza e salute. Ti auguro di avere tutti questi quest'anno e anche per tutti gli anni successivi!

Per ora lasciamo il drago a riposo e andiamo a vedere i giochi ☺



Meraviglioso Picchio (SY)

Lo spettatore sceglie una carta che viene persa nel mazzo. Il mago mostra un picchio giocattolo, lo carica e lo attacca sul mazzo. Il piccolo picchio comincia a beccare le carte. Alla fine, il mazzo viene controllato e, a sorpresa di tutti, la carta scelta è l'unica piena di piccoli fori!

Sono forniti un picchio giocattolo, una carta speciale, un mazzo Bicycle speciale e varie idee per la presentazione che include anche una presentazione con un mazzo normale.

Prezzo: € 35,00



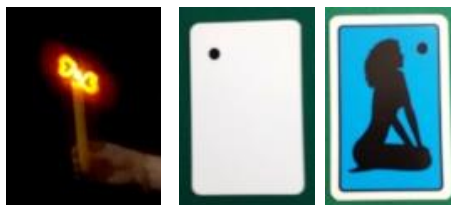
Carte Frisky

Il mago vuole presentare il suo gioco con 5 carte. Mostra le carte ma, all'improvviso, una carta salta via dal pacchetto. Spiega che fa il gioco con 4 carte ma, mentre parla, un'altra carta salta via dal pacchetto! Un po' nervoso, offre di fare il gioco con 3 carte e un'altra carta salta via! Molto nervoso adesso, spiega che

conosce un gioco con 2 carte ma, prima che possa iniziare, un'altra carta salta via! E che cosa può fare con una carta sola? Niente, perché anche l'ultima carta salta via!

Questo originalissimo effetto di Shaun Yee è molto visuale e comico quando viene presentato bene. E' facile da fare e non c'è nessuna manipolazione. Se puoi contare fino a cinque, anche tu puoi fare questo gioco! Fornito con le carte Bicycle poker.

Prezzo: € 15,00



Carta Fiamma, Faccia Bianca

Il mago fa scegliere una carta da uno spettatore e ne dà una con un foro ad uno secondo spettatore. Egli indovinerà la carta scelta guardando la fiamma di una candela accesa (o di un accendino) attraverso il foro della carta.

E' un gioco molto interessante. E' fornita una carta con un foro ad un angolo. Se guardi, attraverso il foro della carta, la fiamma di una candela o di un accendino ad una distanza di circa 3 mt., vedrai due cuori vicino alla fiamma!!

Prezzo: € 15,00



Ragno Che Ama Le Carte

Una carta viene scelta dallo spettatore. Il mago mostra un quadro con il disegno di una ragnatela che ha i numeri ed i semi. Un disco con disegnato un ragno viene messo sul quadro e, dopo aver camminato a casaccio, il ragno indovina la carta scelta!

Variazioni:

1) Fai scegliere una carta allo spettatore e, senza fargli vedere la faccia, digli di mettere la carta a faccia in giù sul tavolo (nessuno del pubblico conosce l'identità della carta). Ora mostra il ragno poi fagli cercare il seme ed il valore della carta scelta. Alla fine, fai controllare quella sul tavolo ... il ragno l'ha indovinata esattamente!

2) Fai scegliere due carte a due persone. Il primo spettatore guarda la sua carta, ma la seconda persona ne prende una senza guardare la faccia. Lascia la carta sconosciuta a faccia in giù sul tavolo. Ora mostra il quadro ed il ragno e fagli indovinare le carte.

Troverai il gioco differente dal solito ed il ragno è anche interessante per i bambini! Sono forniti un quadro di plastica con disegnata una ragnatela, un disco con disegnato un ragno ed il gimmick.

Prezzo: ~~€ 20,00~~ Prezzo Fantasmio: € 17,00 (Scontato per questo mese)



Clip-It Plus

Questo gioco è molto conosciuto tra i maghi, solitamente è composto da una carta con stampato sulla faccia il valore di quattro carte rosse e al centro una carta nera, sul retro della carta vi sono i dorsi e per un effetto ottico lo spettatore non riesce quasi mai ad individuare la carta centrale.

In questa versione prima esegui questo classico effetto poi con un altro spettatore lo ripeti e, incredibilmente, le quattro carte che erano rosse diventano nere e quella nera al centro diventa rossa per un finale molto sorprendente!

Prezzo: € 8,00 Prezzo Fantasmico: € 5,00 (Scontato per questo mese)

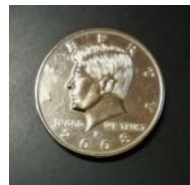


Sanada Gimmick

Questo meraviglioso gimmick ti permette di fare apparire o sparire una pallina di spugna o una banconota senza tracce. Mostra le mani vuote e produci subito una pallina di spugna dal nulla! Ora mostra una pallina, mettila nella mano, fai un gesto magico e apri subito la mano mostrandola vuota la pallina è sparita senza tracce! E' fantastico!

Ci vuole un po' di prova per poter fare il gioco in modo stupefacente ma il tutto è facile da fare. Usato correttamente, il gimmick è completamente invisibile. Porta il piccolo gimmick ed una pallina di spugna nella tasca e sei sempre pronto a mostrare una mini illusione in qualsiasi momento senza nessuna preparazione!

Prezzo: € 15,00



Jumbo Mezzo Dollaro con 3 Conchiglie

Tre conchiglie e un jumbo mezzo dollaro si uniscono una dentro l'altra come un nido e formano una singola moneta. Con questo setup, diversi effetti sono possibili

(1) Mostra un grande mezzo dollaro e, senza nessuna mossa sospettosa, moltiplicala subito in quattro monete. Ora puoi continuare con una routine di matrix.

(2) Copri un grande mezzo dollaro con un fazzoletto poi levalo, mettilo nella tasca e fallo ritornare subito sotto il fazzoletto! Ripetere l'effetto tre volte e, alla fine, fai sparire l'ultima moneta nel nulla!

Sono forniti un set di un mezzo dollaro di diametro 5,5 cm e tre conchiglie che si incastrano una dentro l'altra per formare apparentemente una sola moneta, una servente speciale per tenere l'attrezzo sotto la giacca, ed un astuccio per tenere il tutto! Le istruzioni spiegano due routine possibili.

Prezzo: € 50,00



Rosa Da Apparizione

In qualsiasi momento fai apparire una bella rosa dal nulla!

La rosa può essere prodotta dall'aria, da sotto un fazzoletto o foulard, dietro un giornale, dalle pagine di una rivista, dal fuoco, o da qualsiasi attrezzo da produzione. Disponibile nei colori rosso, rosa o giallo.

Prezzo: ~~€ 30,00~~ Prezzo Fantasmico: € 25,00 (Scontato per questo mese)

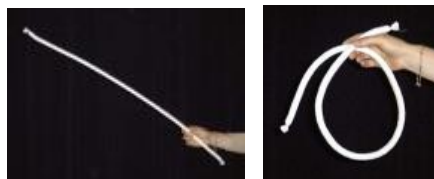


Foulard Sensation

Mostra un cartoncino arrotolato a tubo. Srotolalo e mostralo vuoto, poi arrotolalo di nuovo. Ora inserisci un foulard nel tubo poi soffia dentro per espellere il foulard che uscirà di un diverso colore. Apri di nuovo il tubo e mostra il cartoncino completamente vuoto!

Questo gioco non richiede nessuna manipolazione. L'effetto è molto visuale e magico ed è anche facile da fare. Usalo anche in combinazione con altri giochi di foulard per creare una routine. Troverai l'effetto molto sorprendente per il pubblico! Sono forniti il tubo di cartoncino e due foulard x 30 cm.

Prezzo: € 18,00



Corda Ipnotizzata

Mostra una corda . Accarezzala e la corda diventa rigida ! Fai un gesto magico e la corda ritorna di nuovo normale. *E' fornita con diverse idee per la presentazione.*

Prezzo: € 13,00



Manette Siberiane

Lo spettatore controlla bene una catena col lucchetto poi lega i polsi del mago con questa, ma il tutto è invano perché alla fine si libera facilmente e senza fatica.

La catena cromata e il lucchetto non sono truccati e possono essere controllati.

Prezzo: € 25,00

Tips ☺

1) Quando non usi attrezzi di molla per lungo tempo, lasciali nella loro forma normale, per es. lascia le candele e i bastoni di apparizione aperti e le candele e bastoni da sparizione chiusi.

2) Tieni tutti gli attrezzi di “lampi” come carta lampo, cotone e filo lampo in una busta o scatola di cartoncino o plastica e non in contenitori di metallo. Ogni tanto lascia il contenitore aperto per far circolare l’aria.

3) Per evitare che le estremità di una corda si sfilino, metti un po’ di colla come UHU o Vinavil.

4) Per tanto lavoro di riparazione e incollaggio, la colla “attak” funziona bene.

Gioco Del Mese: Magici 7 e 8 (Carte)

Effetto:

Mostra due carte nere, un 7 ed un 8. Inseriscile nel mazzo poi metti il mazzo dietro la schiena o sotto il tavolo se sei seduto e tira fuori subito le due carte.

Metodo:

Prepara il mazzo mettendo il 7 di picche e l’8 di fiori sopra il mazzo.

Nell’esecuzione, mostra il mazzo e tira fuori (senza far vedere le facce) il 7 di fiori e l’8 di picche.

Ora spiega che hai due carte nella mano. Dicendo così, mostra brevemente le facce per uno o due secondi (dai solo tempo per verificare che le carte sono 7 e 8 nere) poi inseriscile nel mazzo.

Squadra bene il mazzo in modo da escludere la possibilità di ritrovare le due carte. Metti il mazzo dietro la schiena e porta fuori immediatamente le due carte in cima, il 7 di picche e l’8 di fiori.

Questo gioco è psicologico, e dipende su due principi: condizionare la mente

dello spettatore per verificare numeri e colori (due carte neri 7 e 8) ma NON abbastanza tempo per verificare i semi (picche e fiori). Il successo del gioco dipende sul breve tempo (due o tre secondi solo) per mostrare le facce delle carte all'inizio portando l'attenzione dello spettatore sul colore e numeri.

Buon Divertimento!

Il tuo piccolo amico



Fantasmino

<https://www.shaunye.com>
Email: Info@shaunye.com