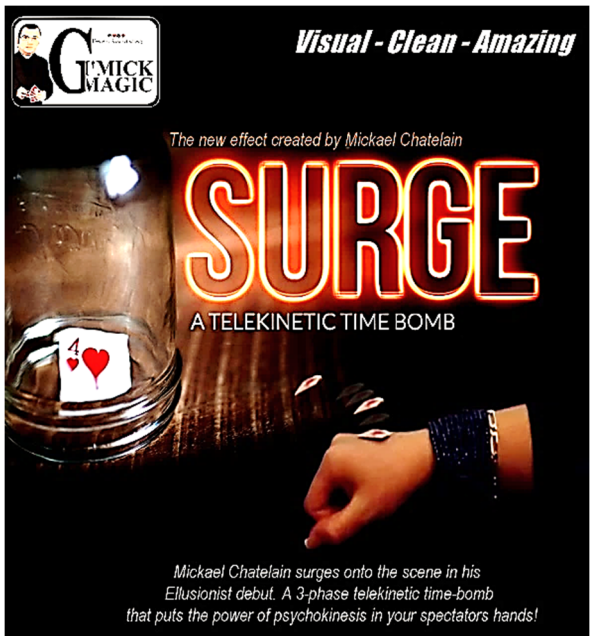
Zauber Kellerhof
seit 1953
Nr. 2 / 2015 März - Juni 2015

Surge (Mickael Chatelain)



Phase 1: Der Zuschauer wählt und signiert eine Spielkarte (keine Force!). Sie knicken die Karte entlang ihrer Längsachse und stellen sie auf den Tisch. Ohne dass Sie die Karte berühren, **fällt diese ganz einfach um!** Telekinetische Energie – oder haben Sie gegen die Karte gepustet…?

Phase 2: Wieder wählt und signiert der Zuschauer eine Spielkarte. Die Schachtel wird aufrecht auf den Tisch gestellt und die Zuschauerkarte dagegen gelehnt. Nun nützt Pusten nichts. **Dennoch fällt die Karte einige Sekunden später - wie von Geisterhand bewegt - um!**

Wie ist das möglich? Sie haben sich nicht bewegt und sogar recht großen Abstand gehalten zur Karte gehalten, welche übrigens vom Publikum untersucht werden kann!

Phase 3: Ein letztes Mal wählt und signiert der Zuschauer eine Karte. Er schließt seine Hand zur Faust und hält sie über den Tisch. Von der Karte reißen Sie eine Ecke ab, ganz klar zeigen Sie, dass Sie außer der Ecke nichts in den Händen halten. Sie legen die Ecke auf den Handrücken der Zuschauerfaust. **Plötzlich springt die Ecke von der Zuschauerfaust hoch in die Luft und landet auf dem Tisch!**

Sie haben richtig gelesen! Obwohl Sie nichts berühren, springt die Ecke wie von allein hoch! Kein Zweifel: Sie haben wirklich telekinetische Kräfte!

Wichtig:

- Keine Fäden, keine Magnete, nichts elektronisches.
- In drei Sekunden wieder vorführbereit.
- Verwenden Sie ein gewöhnliches Bicycle-Spiel.

Sie erhalten die englischsprachige DVD, welche jedes Detail erklärt, die Gimmicks sowie unsere deutschsprachige Anleitung.

32,-- € / Art.-Nr. 34-5619 DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!

One Way Trip
(Card-Shark / Steven Youell)

Jedes Phoenix Kartenspiel – egal, ob Normal- oder Trickspiel - hat das One Way Design. Sofern alle Karten richtig ausgerichtet sind, fällt es Ihnen – aber keinem Zuschauer – auf, wenn eine der Karten anders herum im Spiel steckt. Damit ist nicht der Unterschied bildoben/rückenoben gemeint, sondern welche der beiden Schmalseiten nach vorne oder hinten gerichtet ist! Bei jedem Phoenix Deck können Sie dies an jeder Rückseite und **jeder Bildseite** erkennen.

Diese DVD enthält eine detaillierte Betrachtung des One Way Designs, Handhabungen, Übungen und 7 Routinen, die darauf beruhen. **Absolute Mirakel - mit wenig oder sogar ohne Fingerfertigkeit**. Holen Sie das Maximum aus Ihrem Phoenix Deck heraus! T**äuschen Sie selbst Zauberer, die von dem One Way Design wissen!**

Englischsprachige DVD, Laufzeit 2 Std. 22 Min.

25,-- € / Art.-Nr. 90-5618 DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!

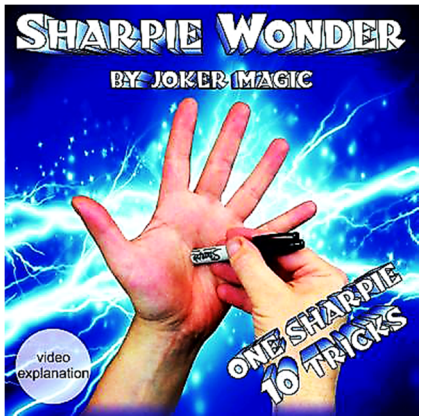
Phoenix Pokerformat Normalspiel

Gedruckt bei US Playing Cards auf Bicycle Spielkartenkarton. Traditionell gestanzt (bildoben) für einfaches Mischen, Faros, bessere Handhabung. Das Phoenix Deck benutzt die Standard Bildseiten von Bicycle, aber großformatige Ass-Symbole: Für bessere Sichtbarkeit selbst auf größere Distanzen. Dieses Spiel ist mit seinem günstigen Preis bestens für den täglichen Gebrauch des Profizauberers geeignet.

3,-- € / Art.-Nr. 68-4816

Sharpie Wonder (Jokermagic)

Zehn „Wunder“ mit einem Sharpie!



Die meisten dieser Effekte funktionieren nahezu automatisch. Alles kann in wenigen Minuten gelernt werden. Am Ende jeder Vorführung kann der Sharpie zum Untersuchen ins Publikum gegeben werden. Sie können mit dem Stift wie mit einem gewöhnlichen Sharpie schreiben.

Der Sharpie dreht sich um, seine Kappe wandert, er durchdringt die Hand, lässt sich verbiegen, verschwindet, erscheint, schrumpft und durchdringt sogar die Hand des Zuschauers!

Bonus-Effekte: Ein Golfball erscheint aus der Verschlusskappe des Sharpies! Ein Mini-Sharpie verschwindet!

Sie erhalten einen aufwändig präparierten Sharpie, einen Mini-Sharpie sowie eine zusätzliche Verschlusskappe. Das Gimmick liefert „unendlich“ viele Einsatzmöglichkeiten! Außerdem erhalten Sie den Zugangscode zu einem detaillierten Video mit Vorführungen und Erklärungen sowie unsere deutschsprachige Anleitung.

Kann perfekt ergänzt werden mit dem Produkt Penhenge Sharpie des gleichen Herstellers!

34,95 € / Art.-Nr. 64-5604
DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Penhenge Sharpie (Jokermagic)

Der Zauberkünstler stellt zwei neue, ungeöffnete Kartenspiele senkrecht auf den Tisch. Die beiden Spiele stehen so nebeneinander, dass ein Sharpie horizontal auf die beiden Schachteln gelegt werden kann.

Dann entfernt er eine Kartenschachtel. Der Sharpie jedoch bleibt waagrecht in der Luft stehen und schwebt schwerelos. Sie können Ihre Finger oder einen Ring komplett um den Aufbau bewegen: Keine unsichtbaren Fäden o. ä., die den Sharpie halten!

Einen Moment später stößt der Zauberkünstler die verbliebene Kartenschachtel um, Stift und Kartenspiel fallen auf den Tisch.

Niemand wird es dem Zauberkünstler nachmachen können. Jeder Versuch, den Sharpie auf der Kartenschachtel zu balancieren, wird missglücken. Nur Sie können es!

Sie erhalten einen speziell präparierten Sharpie, welcher dieses Kunststück ohne jegliche Fingerfertigkeit ermöglicht. Für die Zuschauer stellt er sich völlig normal dar, sie können sogar damit schreiben. Und natürlich das Gimmick, welches dieses Wunder möglich macht! Die beiden Kartenspiele müssen Sie selbst beisteuern.

Perfekt als alleinstehender Effekt oder als Ergänzung zu Sharpie Wonder des gleichen Herstellers!

29,95 € / Art.-Nr. 64-5605
DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Fantasy Wallet

Sie zeigen dem Publikum eine schwarze Mappe. Sie öffnen sie und produzieren daraus eine große, schöne Klappblume. Wenn Sie die Mappe ein zweites Mal öffnen, erscheint daraus eine zweite Blume. Eine magische Geste und eine dritte Blume erscheint, dann eine vierte und zum Schluss kommen gleichzeitig zwei Blumen aus der Mappe. Eine unerwartete Kaskade von farbigen Blumen aus einer einfachen Mappe!

Wenn Sie auf eine der sechs Blumen verzichten, können Sie die Mappe zu Beginn leer zeigen.

Sie erhalten eine spezielle schwarze Mappe (Format 25 x 15,5 cm) und 6 große, farbige Klappblumen. Sie sind nicht aus Papier, sondern aus sehr schön reflektierender Metallfolie.

23,50 € / Art.-Nr. 16-5610
DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Uri Geller Nagel

Sie zeigen zwei lange Nägel aus Metall und geben einen davon dem Zuschauer. Er soll nachmachen, was Sie vormachen.

Sie halten Ihren Nagel zwischen Ihren Fingern und biegen ihn in der Mitte langsam, bis er rechtwinklig ist. Sofort geben Sie ihn dem Zuschauer zum Untersuchen, der weder seinen Nagel verbiegen, noch Ihren zurückbiegen kann.

12,80 € / Art.-Nr. 44-5615
DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Latex Banane

Der Magier zeigt eine kleinere Papiertüte einwandfrei leer. Einen Augenblick später holt er eine Banane daraus hervor. Nachdem er sie gezeigt hat, gibt er sie in die Tüte zurück und drückt diese klein zusammen – die Banane ist wieder verschwunden!

Die sehr gut aussehende Banane ist ca. 19 cm lang (Krümmung ist dabei nicht berücksichtigt). Sie kann zusammengerollt (und somit palmiert) werden und öffnet sich von alleine ziemlich schnell – sobald sie genügend Platz dazu hat.

19,95 € / Art.-Nr. 32-5611
DEMO-Video www.zauberkellerhof.de!

Card Frame Plus

Die Möglichkeiten mit diesem Rahmen sind zahllos und werden nur durch Ihre Fantasie begrenzt. Bei der folgenden klassischen Routine wird ein leerer Rahmen gezeigt und auf den Tisch gestellt. Aus einem Spiel wird eine Karte gewählt, und einen Augenblick später ist auf magische Weise ein Duplikat dieser Karte - evtl. vergrößert - im Rahmen erschienen.

Ebenso können im zuvor leeren Rahmen, Fotos, Eintrittskarten, Gutscheine, Geldscheine. Zeitungsauschnitte, mentale Vorhersagen usw. erscheinen. Die Handhabung ist immer die gleiche und diese ist kinderleicht!

Der Rahmen ist aus Kunststoff und hat das Format 35 x 29 x 3 cm, der Ausschnitt für das erscheinende Objekt hat das Format 24 x 19 cm.

Kein Sandrahmen! Die Verwandlung geschieht wesentlich schneller! Der Rahmen muss nicht „über Kopf“ gedreht werden!

79,80 € / Art.-Nr. 32-5609
DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Nussschalentrick Economy

Der Nussschalentrick bzw. das „Hütchenspiel“ ist immer faszinierend. Selbst bei genauestem Hinsehen kann der Zuschauer nicht sagen, wo sich die Kugel im Moment befindet. Sie erhalten drei Nussschalen aus Kunststoff und 5 grüne „Erbsen“, dazu die deutschsprachige Erklärung mit den Grundgriffen und einer schönen Routine. Die Schalen sind 4,7 cm lang, 3,9 cm breit und 1,7 cm hoch.

9,50 € / Art.-Nr. 64-5590

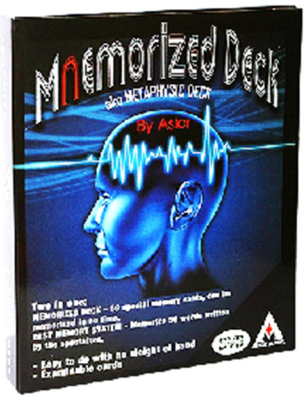
Schrumpfende Kartenschachtel

Tolle Eröffnung für jedes Kartenprogramm! Sie nehmen ein Bicycle Pokerspiel in Originalgröße aus der Schachtel, schließen die Schachtel und legen sie neben das Spiel auf den Tisch: Die Schachtel ist plötzlich auf die Hälfte ihrer ursprünglichen Größe geschrumpft.

Nur in Bicycle ROT lieferbar!

8,50 € / Art.-Nr. 34-5594

Mnemorized Deck (Astor Magic)



Scheinbar harmloses Deck mit zwei starken Geheimnissen.

50 Motivkarten (Farbfotos), deren Reihenfolge sehr schnell auswendig zu lernen ist. Danach können Sie praktisch jede Routine für ein **gelegtes Spiel** vorführen. Ohne dass es nach einem „Kartentrick“ aussieht, mit vielen Möglichkeiten, die über ein gelegtes „Spielkartenspiel“ hinausgehen.

Die perfekt getarnte **Rückenmarkierung** erlaubt Effekte mit einem vom Zuschauer gemischten Spiel sowie alle weiteren Effekte, die auf einer Rückenmarkierung beruhen.

Außerdem dient Spiel durch seinen Aufbau als **Easy Memory System**. Das erlaubt Ihnen, sich bis zu 50 von den Zuschauern aufgeschriebene Wörter zu merken. Auf schnelle und einfache Weise, indem Sie die Begriffe der Zuschauer mnemotechnisch in Bezug zu den Motivkarten setzen.

Sie erhalten das Spiel mit 50 Karten im Pokerformat, eine englischsprachige DVD mit Erklärungen und Vorführungen sowie unsere deutschsprachige Anleitung.

30,-- € / Art.-Nr. 44-5592
DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Ghost Cash (Astor Magic)

In einem schwarzen Rahmen steckt ein transparenter Folder, der mit schwarzen Linien das Motiv eines 20 Euro Scheins zeigt. Im Inneren des Folders liegt ein weißes Stück Papier.

Sie ziehen den transparenten Folder aus dem Rahmen: Abschnitt für Abschnitt, so wie der Folder den Rahmen verlässt, wird aus dem Papier im Inneren ein “ 20 Euro Schein in den Originalfarben.

Nachdem der Folder komplett herausgezogen ist, klappen Sie ihn auf und entnehmen den Schein: Er sieht nicht nur echt aus, er ist echt!

Drucken Sie doch „ganz nebenbei“ im Restaurant einen Schein, mit dem Sie Ihre Zeche zahlen!

Und wenn Sie einen Trick mit einem geliehenen Zwanziger vorführen, der dabei „belastet“ wird (z. B. durch Feuchtigkeit bei Geldschein in Zitrone), dann können Sie mit Ghost Cash einen echten Schein direkt vor den Augen des Publikums als Ersatz herstellen!

30,-- € / Art.-Nr. 30-5593
DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Im Circus- & Clownmuseum Wien, das Karo leitet, gibt es zwei Zauberbühnen, wo er bis zu 150 mal im Jahr auftritt. Die angebotenen Kunststücke wurden hier über Jahre vorgeführt und ausgefeilt. Alle Kunststücke werden limitiert gefertigt und kommen perfekt verpackt in speziellem Karton, mit farbig bebilderter , mehrseitiger Routine.

Boston Card Box (Robert Kaldy-Karo)

Eine Karte wird gezogen und ins Spiel gegeben. Die restlichen Karten kommen in eine durchsichtige Kartenbox, plötzlich verschwinden alle Karten aus der Box. Nur eine Karte ist im Inneren zu sehen, die Karte wird heraus genommen und vorgezeigt. Natürlich ist es die zuvor gewählte, die restlichen Karten werden aus der Tasche geholt.

Die Routine kann mit etwas Übung auch ohne Rückendeckung gezeigt werden. Das Kunststück eignet sich vorzüglich für Table-hopping. Sie erhalten die spezielle Kartenbox und ein One-Way Kartenspiel mit einem Zauberkünstler-Motiv als Rückenmuster. Sie können aber auch Ihre eigenen Spielkarten einsetzen.

14,50 € / Art.-Nr. 34-5602

Karten-Chips (Robert Kaldy-Karo)

Zwei Pokerchips liegen in einem schönen Schmucketui, sie werden beidseitig vorgezeigt. Einer der beiden Chips kommt in die Box, ein Zuschauer zieht eine Karte und legt diese auf den Tisch. Der Zuschauer darf die Box öffnen und auf dem zuvor leeren Chip befindet sich eine übereinstimmende Minikarte.

Die Vorführung ist kinderleicht, da keine Präparationen vorliegen, kann nichts schief gehen. Das Kunststück kann sofort wieder an einem anderen Tisch vorgeführt werden. Sie erhalten die kleine Schmuckbox, einen Chip mit einer Minikarte, einen normalen Chip. Zusätzlich bekommen sie noch zwei Chips in einer anderen Farbe, die sie für andere Routinen einsetzen können. Zusätzliche Ideen sind in der Erklärung ebenfalls enthalten.

14,50 € / Art.-Nr. 34-5600

Levitation Card (Robert Kaldy-Karo)

In einem kleinen Stativ steht eine Riesenkarte mit dem Rücken zum Publikum. Eine Karte wird gewählt, diese stimmt mit der Vorhersage überein. Der Zauberkünstler hält ein Tuch vor die Karte und schon schwebt diese vom Stativ weg. Sie können damit alle Touren wie bei der Zombie Routine zeigen. Das Lösen der Verbindung zwischen Gimmick und Karte funktioniert ohne Schwierigkeiten. Sie erhalten das Gimmick, die Spezial Riesenkarte und das Kartenstativ. Verwenden Sie Ihr eigenes Tuch.

29,95 € / Art.-Nr. 48-5599

Merlins Pendel (Robert Kaldy-Karo)

Der Zauberer legt eine silberne Schnupftabaksdose, die an einer Kette hängt, auf den Tisch. Die Deckelgravur zeigt den Zauberer Merlin. Eine Karte wird gezogen und mit einigen anderen auf den Tisch gelegt. Die Dose wird als Pendel eingesetzt und der Magier findet natürlich die gezogene Karte. Gleichzeitig springt der Deckel auf, und eine kleine übereinstimmende Minikarte klappt heraus. Mit mehreren Routinen: Kinderleicht, aber stark in der Wirkung. Sie erhalten die speziell präparierte, dekorative Dose mit Kette in einer eleganten Schmuckbox.

21,50 € / Art.-Nr. 34-5601

Weiss-Heiten 2 (Fabian Weiss)

Fabian Weiss zeichnet sich durch Begeisterung, Initiative und Fleiß aus. Sein neuestes Buch ist das Ergebnis davon und ein Lichtblick in der deutschsprachigen Fachliteratur - denn Fabian weiß, was Zauberer wünschen!
Roberto Giobbi

Eine bunte Mischung aus Stand-up-, Close-up- und Kartenkunststücken. Auch seine geliebten Ass-Produktionen haben wieder einen Ehrenplatz bekommen. Alle Kunststücke sind ausführlich beschrieben und durch zahlreiche Illustrationen anschaulich erläutert.

Inhalt:

Am Tisch und auf der Bühne
Batteriestift / Knallbonbon reloaded / Geld gespart.

As(s)treine Zauberkunst
Springende Könige / Kunstvolle Asse / Blitz-Asse / Einhändige Asse.

Im Kartenrausch
Schachtelschuss / Salatdressing / Hier und in der Tasche / Glasklar / Viererfalschabheben und…

…Angeeckt:

Vier Zuschauer wählen je eine Karte, diese werden zurück ins Spiel gemischt. Ihre Aufgabe ist es, sie wiederzufinden. Sie finden aber lediglich den Joker. Diesen reißen Sie in vier Stücke, jeder Zuschauer erhält eine Ecke in seine geschlossene Faust. Darin verwandelt sich jede Ecke in eine Ecke der jeweils gezogenen Karte! Doch wo sind die restlichen Stücke? Sie streifen das Spiel aus, darin befinden sich bildoben die vier Zuschauerkarten, jeder fehlt eine Ecke. Die Ecken aus den Fäusten der Zuschauer passen perfekt!

Deutschsprachiges Buch, Paperback, Format 21 x 21 cm, 83 Seiten, illustriert mit vielen klaren s/w-Zeichnungen.

34,-- € / Art.-Nr. 18-5596

Print

(Mickael Chatelain)

Sie zeigen vier Bicycle Karten: Normale Rückseiten, blanke Vorderseiten.

Sie legen eine Karte davon auf den Tisch und zeigen mit den drei übrigen Karten, wie diese Karten in der Fabrik bedruckt werden.

Sie nehmen ein Spiel und lassen einen Zuschauer eine Karte wählen, nehmen wir an, den Pik König. Erneut zeigen Sie alle drei Karten in Ihrer Hand: Nach wie vor sind alle blank.

Sie erklären, dass jede Blankokarte, die den Pik König berührt, sofort bedruckt ist. Gesagt, getan: Sie nehmen eine Blankokarte und berühren damit den Pik König auf dem Tisch. Sofort zeigen Sie, dass die Blankokarte nun auch als Pik König bedruckt ist! Eine glatte Unmöglichkeit…

Sie bieten an, den Effekt mit einer weiteren Blankokarte zu wiederholen. Sie zeigen die beiden in Ihrer Hand verbliebenen Blankokarten, führen eine davon an den Pik König, und ohne jede weitere Bewegung geschieht der Effekt erneut: Wieder haben Sie einen Pik König gedruckt! Wie ist das möglich? Sie führen keinerlei Manipulation aus! Sie berühren ganz einfach nur mit einer Karte die andere…

Auch die letzte der drei Karten verwandeln Sie in Sekundenbruchteilen in einen Pik König. Nun halten Sie drei Pik Könige in der Hand.

Dann erläutern Sie, dass jeder Druck verschwinden würde, sollten Sie unabsichtlich mit einer bedruckten Karte die vierte Blankokarte berühren, die seit beginn auf dem Tisch liegt.

Sie bringen einen Pik König an die Blankokarte, und in der Sekunde, in der er die Blankokarte berührt, wird daraus ebenfalls wieder eine Blankokarte.

Man muss es gesehen haben, um es zu glauben: Sie haben definitiv bedruckte Karten, doch ohne jede weitere Bewegung werden diese wieder blank, sobald sie die Blankokarte berühren! Magie in Reinkultur, direkt unter den Nasen der Zuschauer.

Dies geschieht dreimal, so dass Sie am Ende wieder in der Ausgangsposition sind: Sie haben vier Blankokarten in der Hand, auf dem Tisch liegt der Pik König des Zuschauers.

Gut zu wissen:

- Keinerlei Manipulationen!
- Die Karten werden in voller Sicht bedruckt und wieder „ausgewischt“.
- Sie verwenden nur die vier Karten, die Sie erhalten, keine weiteren.
- Keinerlei Klebstoff oder Magnete.
- Das Gimmick erledigt alles.
- Sofort wieder vorführbereit, also perfekt für Table-hopping.
- Die DVD (englisch- und französischsprachig) erklärt jedes Detail der Routine.
- Natürlich erhalten Sie von uns auch eine deutschsprachige Anleitung.

Wahlweise mit Rückenmuster BICYCLE BLAU oder ROT erhältlich: Bei Bestellung bitte Farbwunsch angeben!

32,-- € / Art.-Nr. 34-5591
DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Passe Passe Die

Sie legen einen Würfel in einen Zylinder. Dann zeigen Sie 2 viereckige Röhren leer vor, indem Sie die Zuschauer hindurch sehen lassen und mit Hand und Unterarm durch die Röhren greifen.

Sie nehmen den Würfel aus dem Zylinder, stellen ihn auf den Tisch und bedecken ihn mit Röhre Nr. 1. Wenn Sie die Röhre anheben, ist der Würfel verschwunden. Sie heben Röhre Nr. 2 an, darunter ist der Würfel erschienen.

Auf gleiche Weise wandert der Würfel zurück unter Röhre Nr. 1.

Schließlich verschwindet er auch dort wieder, jedoch wandert er nicht unter Röhre Nr. 2. Ist er völlig verschwunden? Nein! Sie finden ihn im Zylinder wieder!

Die Röhren haben eine Höhe von 18, 2 cm bei einer Grundfläche von 9,5 x 9,5 cm.

54,80 € / Art.-Nr. 72-5480
DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Silk In Bottle

Sie zeigen eine leere Plastikflasche und bedecken sie mit einer Röhre. Sie nehmen ein Seidentuch auf und lassen es auf mysteriöse Weise verschwinden. Wenn Sie die Röhre von der Flasche abheben, ist das verschwundene Tuch in der verschlossenen Flasche angekommen. Unglaublich! Sie schrauben die Kappe von der Flasche und holen das Tuch heraus.

Sie erhalten zwei gleiche Seidentücher (20 x 20 cm), eine Daumenspitze, und natürlich die Flasche sowie die Röhre (Höhe 25,5 x Durchmesser 7,3 cm).

34,50 Art.-Nr. 62-5622
DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de

Miser's Dream

Sie greifen eine Münze aus der Luft und lassen sie in einen Metallbecher fallen. Dann greifen Sie – eine nach der anderen – weitere Münzen aus dem „Nichts“. Jedes Mal hören die Zuschauer laut und deutlich die jeweilige Münze „scheppernd“ in den Becher fallen.

Schließlich möchten Sie sich von Ihrer großzügigen Seite zeigen und schütten den jetzt beträchtlichen Inhalt des Bechers ins Publikum. Doch aus dem Becher kommt… Nichts! Er ist absolut leer, alle Münzen sind verschwunden!

Der attraktiv gestaltete Metallbecher ist 10 cm hoch, der Durchmesser beträgt an der Öffnung 7,5 und am Boden 6 cm. Verwenden Sie beliebige Münzen.

9,90 € / Art.-Nr. 30-5621

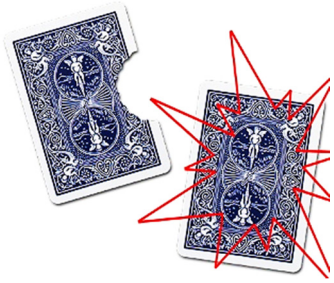
Silk & Flowers

Klar und visuell: Der Magier zeigt ein Tuch von beiden Seiten und produziert daraus vier bunte Blumenbuketts, eins nach dem anderen.

Das Tuch hat eine Kantenlänge von 57 cm. Die Buketts haben jeweils 7 Blüten und sind ca. 28 cm hoch. Es handelt sich dabei um eine Kombination aus Federblume und Stoffblume: Die Blüten sind aus farbenfrohen Stoffen, die grünen Blätter um die Stengel herum sind ganz klassisch aus grün gefärbten Federn hergestellt.

46,-- € / Art.-Nr.: 16-5612
Demo-Video auf www.zauberkellerhof.de!

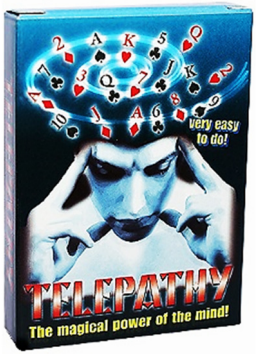
Bite Card



Sie erklären Ihrem Publikum, dass Sie Spielkarten besonders mögen. Tatsächlich mögen Sie Spielkarten so gerne, dass Sie hier und da eine Karte wie einen Keks verzehren! Die Zuschauer werden diese Ankündigung zunächst lustig finden, sich jedoch sehr wundern, wenn Sie tatsächlich ein großes Stück aus einer Spielkarte herausbeißen! Nach einem magischen Pusten erscheint dieses abgebissene Stück blitzschnell wieder an der Spielkarte, sie ist also wieder komplett.

Die handwerklich blitzsauber hergestellte Trickkarte ist aus Original Bicycle Material!

4,90 € / Art.-Nr.: 34-5623 **Demo-Video auf www.zauberkellerhof.de!**



Telepathy

Ein Zuschauer denkt an eine beliebige Karte aus einem 52-Blatt-Spiel. Sie legen 8 transparente Kunststoffkarten (Format 9 x 6 cm) auf den Tisch, jede zeigt die Abbildungen mehrerer unterschiedlicher Karten. Sie wenden sich ab, und der Zuschauer soll alle Karten fortnehmen, auf denen sein Kartenwert vertreten ist. Sie nehmen die übrig gebliebenen Karten auf und können dem Zuschauer nach einer kurzen „mentalen Konzentration“ den Wert seiner Karte nennen!

Der Effekt kann sofort wiederholt werden! Kinderleicht vorzuführen, denn Sie müssen nichts memorieren und auch nichts berechnen!

7,50 € / Art.-Nr.: 34-5614 **Demo-Video auf www.zauberkellerhof.de!**

Bending Pen

Sie geben einen Stift zum Untersuchen, erhalten ihn zurück, und verbiegen ihn. Nachdem Sie den Stift wieder gerade gebogen haben, soll ein Zuschauer das Verbiegen ausprobieren: Es wird ihm nicht gelingen!

Ein Psychokinetic-Quickie, den man immer bei sich tragen kann!

7,50 € / Art.-Nr.: 64-5606 **Demo-Video auf www.zauberkellerhof.de!**

Schallplatten-Färbung

Kinderleicht und völlig unkompliziert. Null Fingerfertigkeit! Überall und jederzeit ohne lange Vorbereitungen vorzuführen, auch umringt von Zuschauern. **Vor und nach jeder Färbung werden stets beide Plattenseiten gezeigt!**

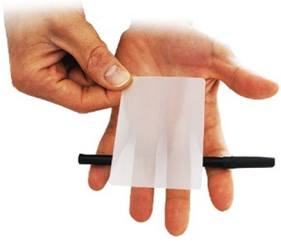
Die erste schwarze Schallplatte (Imitation) stecken Sie in eine mittig gelochte Hülle. Durch das Loch und somit die Platte fädeln Sie ein rotes Tuch, anschließend entnehmen Sie die Platte: Das Tuch geht immer noch durch das Loch, die Platte jedoch ist nun beidseitig rot!

Zwei weitere schwarze Platten färben Sie auf gleiche Weise gelb bzw. blau. Und sofort nach der Färbung geben Sie das Etui ins Publikum: Es ist leer und unpräpariert!

Detailreich gestaltete Ausführung aus Karton inkl. Tüchern.

12,-- € / Art.-Nr. 66-2385

Pen Twister



Der Zauberkünstler legt einen Kugelschreiber auf die ausgestreckte Handfläche eines Zuschauers. Den Stift bedeckt er teilweise mit einer durchsichtigen Kunststoffplatte. Den Stift kann man deutlich unter der Kunststoffplatte erkennen.

Der Zauberer dreht die Kunststoffplatte um 90 Grad und schon verschwindet die Mitte des Kugelschreibers. Der Zuschauer kann genau beobachten, wie die Mitte des Stiftes unsichtbar wird!

Man kann mitten auf die Finger des Zuschauers blicken. Er kann seine Finger öffnen und schließen… die Mitte des Kugelschreibers bleibt unsichtbar.

Die Kunststoffplatte wird zurückgedreht und die Mitte des Stiftes erscheint wieder.

Als Finale dreht der Zauberkünstler die Platte noch ein letztes Mal hin und her. Das war wohl zuviel für den Stift: Nimmt man die Platte weg, ist der Stift in der Mitte spiralig verdreht. Er wird sofort zum Untersuchen ins Publikum gegeben.

Im Lieferumfang enthalten sind ein speziell präparierter Kugelschreiber sowie eine transparente Kunststoffplatte.

5,-- € / Art.-Nr.: 64-5608
Demo-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Magiro Magie

(Philipp Saller / Matthias Weißl-Magiro)

Sein Name steht für außergewöhnliche Effekte und geniale Trickgeheimnisse: **Matthias Weißl alias MAGIRO**. **Über 400 einzigartige Effekte** hat der bayerische Trickerfinder erdacht: Eine **lebende Legende der Zauberkunst**.

Nun hat er erstmals sein Archiv geöffnet: **22 Magiro-Kreationen, die bislang nur einem kleinen Kreis Eingeweihter zugänglich waren, werden in diesem Buch erstmals vollständig mit original Angebotstext, Trickbeschreibung und zugehörigen Illustrationen präsentiert.**

Zusätzlich enthalten sind **15 Trickanleitungen für Magiro-Kunststücke**, die Eckhard Böttcher in den Jahren 1981 bis 2012 veröffentlichte. Dabei werden fast alle Sparten der Magie abgedeckt**: Close-up, Mentalismus, Salon- und Kartenmagie**.

Allen Effekten gemein ist dabei ein teuflisches Trickprinzip, das Markenzeichen eines typischen MAGIRO-Tricks. Ein **Interview mit MAGIRO, Original-Kataloge, alte Zeitungsausschnitte und Fotos aus dem Erinnerungsalbum des legendären Trickerfinders** runden das Werk ab. Es ist **gleichermaßen Nachschlagewerk wie schriftliches Denkmal** für den genialen Tüftler Matthias Weißl.

Aus dem Inhalt:

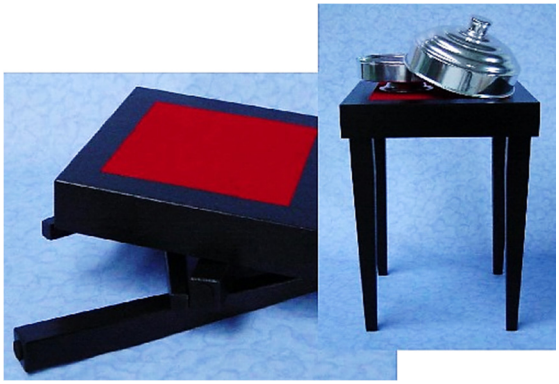
- Die Cola-Geisterröhre
- Färbe-Kristall Würfel
- Mentale Poker Chips
- Farb-Mentalwunder
- Tschangs Ding Dong
- Juwel Box
- Cäsars Schwert
- Macabre II
- Neues Schlangenseil
- Riesenkarten-Spinnen-Mühle
- Tschangs Juwelenraub
- Perlen-Zauberstab
- Verbrecher-Würfel
- Farbchip-Hellsehbecher
- Das Amulett
- Das Orakel
- Chinesischer Wunderpokal
- u. v. a.

Deutschsprachiges Buch, Festeinband, Format A4, 204 Seiten, zahlreiche Abbildungen.

79,95 € / Art.-Nr. 18-5584

Comedy Hocker

(Boretti / Roy Baker)



Ein kleiner, praktischer Helfer und ein Lacherfolg der allerersten Güte!

Auf der Bühne steht ein stabiler Hocker (ca. 30 x 30 x 40 cm groß, schwarz lackiert und mit vier festen, massiven Beinen).

Er dient als praktische Ablagemöglichkeit. Oder eine Zuschauerin setzt sich für die Vorführung des Armcutters auf den Hocker.

Der Hocker wird mehrfach von einem Platz zu einem anderen getragen, z. B. weil die Zuschauerin näher am Armcutter sitzen soll. Das Umsetzen zeigt eindeutig: Ein normaler, stabiler Hocker!

Dann bitten Sie einen Zuschauer, den Hocker ein Stück zur Seite zu stellen. Greift das ahnungsloses Opfer nach dem Hocker und hebt ihn hoch, poltern laut krachend die Beine zu Boden und der Zuschauer hat nur noch die Sitzfläche und den Rahmen des Hockers in der Hand. Ein Brüller, bei dem kein Auge trocken bleibt.

Erfahrene Vorführer wissen: Das Drumherum, die Comedy ist für ein erfolgreiches Programm so wichtig wie die besten Tricks! Darum greifen Sie zu: Ablagemöglichkeiten hat man nie genug. Und solche, die auch noch für Gags gut sind, schon gar nicht!

Zusätzlich erhalten Sie von uns noch **die Roy Baker Routine**, die in den 70er Jahren für Furore sorgte. Zur Verfügung gestellt wurde uns die **deutsche Übersetzung von unserem lieben Kollegen Boretti**:

Hierbei springt ein Zuschauer wie elektrisiert vom Hocker auf, sobald der Zauberer nur mit dem Finger schnippt! Dies wiederholt sich in immer kürzeren Abständen, wobei die Zuschauer vor Lachen brüllen! Wenn dann am Ende noch die Beine vom Hocker abfallen, bleibt kein Auge trocken!

99,95 € / Art.-Nr. 66-5579

Magic To Go

(Felix Gauger / Sascha Sperling)

Hochwertig produziert, eine komplette Close-up Show mit professionellen, detaillierten Erklärungen - für Einsteiger und Fortgeschrittene. Du lernst spielend **15 Tricks zum Mitnehmen** - ohne Vorbereitung überall einsetzbar! Felix und Sascha erklären Dir Schritt für Schritt, wie Du mit Spielkarten, Gummibändern und vielem mehr Dein Gegenüber verblüffst, Löffel verbiegst und Gedanken liest. Magic To Go ist spontan, verblüffend und groß in der Wirkung!

Mehr als 15 Effekte mit detaillierten Erklärungen:

Löffelverbiegen, Gummibandmagie (Wanderungen, Zerreißen und wiederherstellen, Ringwanderung), Kartenmagie (umgedrehte Karte, Leitkarte, Kartenvorhersage, 2 Karten Monte,…), Geldschein aus Bierdeckel, Zuckertütenmagie, Barmagie, Feuerzeugmagie, Mentale Vorhersage, Trick mit Rose, **Bonusmaterial: Vorführung des Becherspiels.**

Deutschsprachige DVD, Laufzeit ca. 90 Min.

22,90 € / Art.-Nr. 88-5581 **DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!**

Comedy Funnel

Ein herrliches Gerät für den Comedy-Magier. Ein wundervoller Trick für Kinderveranstaltungen. Viele Routinen sind möglich.

Aus hochglanzpoliertem Aluminium, 19 cm hoch, Durchmesser 14 cm. Großes Fassungsvermögen.

Beispiel: Sie halten den Trichter unter den Ellbogen eines Zuschauers. Ein zweiter Zuschauer "pumpt" mit dem anderen Arm - und aus dem Trichter läuft eine beliebige Flüssigkeit in ein darunter gehaltenes Glas. Diesen Vorgang können Sie an beliebiger Stelle unterbrechen und wieder fortsetzen. Der Trichter kann vorher, zwischendurch und nachher leer gezeigt werden.

Wir liefern ihn mit einer sehr wirkungsvollen, humoristischen Routine. Überall vorzuführen, auf der Bühne, im Wohnzimmer, auch total umringt von Zuschauern. Keine umständliche Vorbereitung. Sehr einfache Handhabung.

24,90 € / Art.-Nr. 28-5624 **Demo-Video auf www.zauberkellerhof.de!**

Zauber-Ahle

Ein nützliches Zusatz-Requisit,
z. B. für den Comedy Funnel:

Mit dieser echt aussehenden Trick-Ahle stechen Sie scheinbar ein Loch in den Ellbogen des Zuschauers, bevor Sie den Trichter darunter halten und die Flüssigkeit herausfließen lassen. Natürlich passiert dem Zuschauer in Wirklichkeit nichts, denn die Metallahle drückt sich in den Griff und kommt danach wieder automatisch zum Vorschein.

Gesamtlänge 13,5 cm, rot lackierter Griff aus Massivholz.

9,50 € / Art.-Nr. 32-1669

Flasche durch Körper

Sie zeigen eine solide Glasflasche und wickeln diese so in ein Stück Papier, dass Öffnung und Boden der Flasche weiterhin zu sehen sind. Sie bitten eine Zuschauerin nach vorne und halten die Flasche so vor sie, dass der Boden auf ihren Bauch zeigt.

Plötzlich drücken Sie die Flasche von vorne nach hinten komplett durch die Dame und bringen die Flasche hinter ihrem Rücken wieder zum Vorschein.

Die Flasche und die Bauchregion der Dame können nach Herzenslust geprüft werden. Für eine dieser Aufgaben melden sich immer viele Freiwillige ☺ !

Wir liefern Ihnen gleich zwei Gimmicks: Eins für Braunglas- und eins für Grünglas-Flaschen!

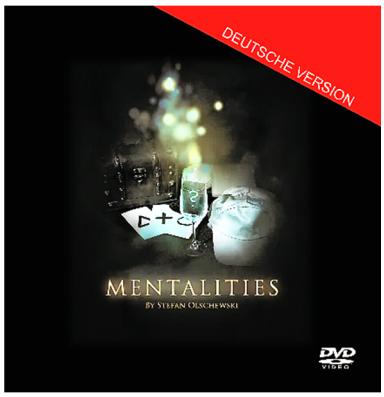
9,80 € / Art.-Nr. 28-5522 **Demo-Video auf www.zauberkellerhof.de!**

Baguette

Realistisch aussehendes Baguette als Produktions- und Comedy-Requisit. 28 cm lang, 6 cm breit und ca. 3,5 cm hoch. Es kann zusammen gerollt werden, dann ist die Rolle 6 cm hoch und hat einen Durchmesser von 6,5 cm.

23,80 € / Art.-Nr. 32-5607
Demo-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Mentalities (Stefan Olschewski)



Jetzt endlich mit DEUTSCHER Tonspur!

Freuen Sie sich auf eine komplette, 45-minütige Live-Show und die ausführliche Erklärung sämtlicher Effekte im Studio. Zweieinhalb Stunden Mentalmagie vom Feinsten aus Stefans aktivem Repertoire.

Die Effekte:

Technicolor ESP: Stefans Version der Technicolor Prediction von Martin Lewis. Absolut freie Wahl, keine Force und dennoch sagen Sie perfekt voraus, welchen Umschlag zwei Zuschauer auf der Bühne wählen. Ein Applausbringer mit großem Spaß-Faktor.

Hangman: Lesen Sie die Gedanken von insgesamt vier Zuschauern während einer Partie „Galgenmännchen“. Diese Routine allein ist geeignet, um eine ganze Show darauf aufzubauen. Witzig, visuell und absolut unerklärlich. Und dabei kinderleicht vorzuführen, wenn man das freche Geheimnis kennt.

The Key to Your Card: Stefans Version des „Berglas-Effekts“ (ACAAN), bei dem eine gewählte Karte an einer völlig frei gewählten Position in einem Kartenspiel erscheint, das sich in einer Kiste auf dem Tisch befindet. Das Besondere: Sie müssen nichts berühren, die Zuschauer machen alles selbst. Eine echtes „Showpiece“, das ein Kartenkunststück in ein theatrales Wunder verwandelt!

JACR: Die Stuhl-Vorhersage für das neue Jahrhundert. Vier Zuschauer spielen auf der Bühne die „Reise nach Jerusalem“. Sie wissen nicht, welche Startnummer die Spieler wählen, Sie wissen nicht, welche Mützenfarbe sie wählen oder wer das Spiel gewinnen wird. Dennoch sagen Sie nicht nur hundertprozentig korrekt den Gewinner voraus, sondern sogar die exakte Reihenfolge, in der die Zuschauer aus dem Spiel ausscheiden.

Mes(s)merize: Dieser Effekt begeistert Zuschauer wie Mentalprofis gleichermaßen. Das gesamte Publikum wird eingebunden und wirft Umschläge mit völlig frei gewählten Begriffen auf die Bühne. Eine Dame wählt einen dieser Gedanken aus (keine Force!). Dennoch wurde in einem andersfarbigen Umschlag, der die ganze Zeit über sichtbar in einem Glas stand, genau dieser Gedanke vorhergesagt. Supersauber, unerklärlich und stark – kein Wunder, dass „Mes(s)merize“ inzwischen den Weg ins Repertoire vieler Profis gefunden hat!

35,-- € / Art.-Nr. 88-5574

Sympathetic Ten / Sympathetische Zehn (Jörg Alexander)

Super stark für Salon und Bühne! Einfach in der Vorführung! Völlig verblüffend! Ein unerklärlicher Effekt, über den Ihre Zuschauer sprechen werden!

Sie öffnen ein nagelneues Kartenspiel und entnehmen ihm Pik As bis Zehn. Diese zehn Karten zeigen Sie deutlich vor und geben sie in ein Weinglas.

Dann entnehmen Sie dem Restspiel Herz As bis Zehn und geben diese zehn Karten einem Zuschauer, der sie gründlich mischt.

Sie fächern die gemischten Herz-Karten auf und bitten einen anderen Zuschauer, eine der Karten zu bestimmen. Diese drehen Sie um und stecken sie verkehrt in den Fächer zurück.

Das so durcheinandergebrachte Kartenpäckchen geben Sie anschließend in ein zweites Weinglas. Die Bildkarte dieses Herz-Päckchens ist nun z. B. eine Fünf.

Sie fordern die Zuschauer auf, genau auf die nach wie vor geordneten Pik-Karten zu achten, nehmen das erste Glas in die Hand und decken es für den Bruchteil einer Sekunde mit einem Tuch ab. Im nächsten Moment erkennen die Zuschauer, dass sich die vorderste Pik-Karte verändert hat: Anstatt dem Pik As befindet sich dort jetzt die Pik Fünf!

Anschließend zeigen Sie Karte für Karte, dass sich die Reihenfolge der Pik-Karten auf mysteriöse Weise genau der Reihenfolge des Herz-Päckchens angeglichen hat!

Sogar die vorher umgedrehte Herz-Karte hat ihre Entsprechung in einer ebenfalls verkehrt liegenden Pik-Karte vom gleichen Wert!

Englischsprachige DVD komplett mit allen benötigten Karten (2 Normalspiele) und Gimmicks (Phoenix Poker). Alles, was Sie noch benötigen, sind zwei Weingläser und ein Tuch.

45,-- € / Art.-Nr. 68-5603 **Demo-Video auf www.zauberkellerhof.de**

Körper - Durchdringung

Der Spaziergang durch das Seil!
Die ultimative Version: Ohne eingeweihte Zuschauer!

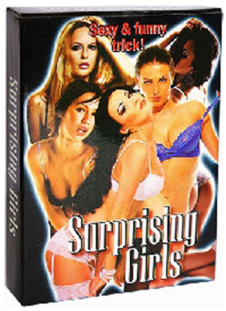
Sie werfen ein ca. 4,5 m langes Seil ins Publikum, der Fänger kommt nach vorne und bringt eine zweite Person mit. Beide ziehen am gespannten Seil - es ist solide.

Sie stellen sich zwischen die Zuschauer vor das gespannte Seil. Jetzt greifen Sie mit beiden Händen nach hinten, erfassen das Seil zu beiden Seiten Ihres Körpers: Ein leichter Ruck - und das Seil durchdringt Ihren Körper, bis Sie schließlich komplett hinter dem Seil stehen! Alle sind perplex, auch die beiden, die das Seil halten durften und mit Dank verabschiedet werden!

Nichts außer unserem Seil wird benötigt. Kann 2-3 Meter vor den Zuschauern problemlos und ohne manipulatives Können gezeigt werden. Ein absoluter Hit!

29,80 € / Art.-Nr. 54-2124

Surprising Girls Poker



Sie zeigen 5 Karten mit attraktiven “Bikini-Schönheiten”. Durch einen simplen Auswahlprozess zeigen Sie, welche der fünf Sie für eine Verabredung auswählen.

Wenn Sie den Prozess mit einem Zuschauer wiederholen, erscheint für diesen aus dem Nichts ein deutlich weniger attraktives „Rubensmodell“.

Alternativ können Sie dem Zuschauer auch einen „haarigen Herrn“ im Lederdress „zuspielen“!

Die Karten haben Pokerformat und sind beschichtet, so dass die farbigen Fotografien geschützt sind. Gut so, denn die Zuschauer werden Tränen lachen!

5,-- € / Art.-Nr. 34-5482
Demo-Video auf www.zauberkellerhof.de

Surprising Girls Jumbo

Gleicher Effekt wie oben, aber mit Riesenkarten im Format 13,5 x 18,5 cm!

9,50 € / Art.-Nr. 48-5613
Demo-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Con Bag

Visuelle Magie mit einem kleinen Stoffbeutel, dessen Vorderseite aus Netz besteht, also durchsichtig ist. Im Beutel erscheinen sichtbar eine oder mehrere Münzen, die man scheinbar aus der Luft greift und in Richtung Beutel wirft. Werden die Geldstücke aus dem Beutel geschüttelt, verwandeln sie sich - wiederum sichtbar! - in eine riesige Silbermünze.

Wir liefern den raffinierten Beutel, der fast von alleine zaubert, zwei Kunststoff-Riesen-münzen, einen englischen Penny und die ausführliche Erklärung mit verschiedenen Routinen.

9,90 € / Art.-Nr. 30-2512

Cubes

(Carambamagic)

Hervorragende Variante des klassischen Kubusspiels!

- Gefertigt aus lackiertem Holz!
- Die schwarzen Flächen auf der Röhre sind Tafeln.
- Alle Teile sind proportional zueinander so entwickelt worden, dass eine perfekte Täuschung erzielt wird.
- Die mehrphasige Routine erlernen Sie aus der englischsprachigen Originalerklärung, einer englischsprachigen DVD sowie unserer deutschsprachigen Anleitung.
- Der Schlusseffekt muss wirklich als Sensation bezeichnet werden, doch lesen Sie selbst…

Effekt 1: Auf dem Tisch steht eine Vierkantröhre (28,5 x 9 x 9 cm), die auf der Fläche vier große schwarze Punkte zeigt. Die Röhre wird hochgehoben, zum Vorschein kommen 4 nummerierte Würfel, unten steht die 4, darauf die 3, darauf die 2 und oben die 1.

Die Reihenfolge der Würfel wird ins exakte Gegenteil verändert, also unten steht die 1, darauf die 2, darauf die 3 und oben die 4.

Die Röhre wird über die Würfel gestülpt und sofort wieder hoch gezogen – die Würfel stehen wieder in der ursprünglichen Reihenfolge!

Effekt 2: Sollte jemand nicht verstanden haben, welch unerklärliches Wunder soeben geschehen ist, bekommt er eine zweite Chance, denn dieser Effekt wird exakt so wie beim ersten Mal ein zweites Mal durchgeführt.

Effekt 3: Wieder wird die Reihenfolge der Würfel ins Gegenteil verkehrt, zusätzlich wird bei den Würfeln 2 der 4 Würfel die Rückseite nach vorne gedreht.

Die Röhre wird aufgesetzt und wieder abgezogen. Jetzt hat sich zwar nicht die Reihenfolge der Würfel von oben nach unten geändert, aber die Ausrichtung jedes einzelnen Würfels: bei den Würfeln 2 und 4 zeigt die wieder die Vorderseite zum Publikum, dagegen zeigen die Würfel 1 und 3 nun mit der Rückseite nach vorne!

Effekt 4: Bei den Würfeln 1 und 3 wird nun ebenfalls wieder die Zahlenseite nach vorne gerichtet. Die Röhre wird über die Würfel gestülpt, danach wird die komplette Röhre mit der Rückseite zum Publikum gedreht. Dementsprechend müssten nun auch die Würfel in der Röhre mit den Rückseiten zum Publikum zeigen. Ein kurzes Anheben der Röhre zeigt: Genau so ist es!

Nur kurz wird die Röhre gesenkt und dann komplett hoch gezogen: Alle Würfel zeigen nun wieder mit der Zahlenseite nach vorne.

Effekt 5: Sie bauen Die Würfel in einer „wild gemischten Reihenfolge“ auf. Nach dem Bedecken mit der Röhre haben sie sich dennoch wieder geordnet, unten steht die 1, oben endet es mit der 4!

Effekt 6 – Die Sensation: Auf Zuruf des Publikums schreiben Sie auf jede der schwarzen Schieferflächen einer der Zahlen 1 bis 4. Den Würfelturm bauen Sie so auf, dass jede Position im Turm von den Vorgaben der Zuschauer auf der Röhre abweicht. Kurz werden die Würfel mit Röhre bedeckt. Anschließend zeigen die Würfel exakt die zuvor vom Publikum frei gewählte Anordnung – einwandfrei dokumentiert durch die Eintragung auf den Schieferflächen!

255,-- € / Art.-Nr. 72-5627 **DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!**

Tricky Milky

„Die Milch macht's… und zwar magisch!“ Auf dem Tisch steht eine Box, welche eine Kuh zeigt. Daneben steht ein Krug Milch. Sie klappen die Box oben auf und gießen Milch hinein. Die läuft nicht aus, die Box ist eben „milkdicht“!

Dann drehen Sie die Box um 180 Grad um, d. h. sie steht nun auf dem Kopf, somit auch die Kuh, die aber mühelos auf Ihren Hörner balanciert – dennoch läuft die Milch nicht aus!

Statt dessen öffnen Sie nun die ehemalige Unterseite der Box und schütten aus dem Krug weitere Milch hinein!

Erneut wird die Box gedreht, es wird erneut Milch eingegossen, dass wiederholen Sie mehrere Male. Und jeder Zuschauer fragt sich, wo denn die Milch hingelangen würde…

Da können Sie weiterhelfen, zumal es ohnehin nicht üblich ist, einer Kuh die Milch wieder einzuflößen… Ein letztes Mal öffnen Sie die Box und holen ein ganz gewöhnliches Trinkglas hervor, das komplett mit Milch gefüllt ist!

Mit dieser Milch können Sie nun beliebige weitere Kunststücke aus dem Bereich „Magie mit Flüssigkeiten“ zeigen. Selbstverständlich funktioniert der Effekt auch mit mit beliebigen Flüssigkeiten.

Hier die Fakten: Keine Stopfen oder Verschlüsse! Nichts kann auslaufen! Umringt zu präsentieren! Keine aufwendige Vorbereitung! Ein Selbstgänger!

Lieferumfang: Tricky-Milky-Box (Maße ca. 25 x 25 x13 cm) und Trinkglas aus Glas 0,3 l

Sofern Sie mit der Milch weiter zaubern möchten, nutzen Sie bitte ihr vorhandenes Equipment (Wasserzeitung, Milch zu Tuch etc.).

179,-- € / Art.-Nr. 28-5626 **DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!**

Fly Circus (Nick Trost)

Hereinspaziert in unseren Circus, bewundern Sie die dressierten Fliegen!“ Tolle Kartenwanderung voller Action mit zwei Bombeneffekten. Vier dressierte Fliegen (Floozie, Flo, Flop und Flip) zeigen atemberaubende Kunststücke:

Sie zeigen ein Päckchen Blankokarten und ein Päckchen Karten mit richtig dicken Fliegen als Bildseiten. Nacheinander wird jede Fliege ins Blankokartenpäckchen gesteckt und wandert von dort zurück zur Anführerfliege Flip in das Fliegenkartenpäckchen. Das klappt zuerst wunderbar. Doch die letzte Fliege, Ihr persönlicher Liebling Floozie, wird dabei zerquetscht: Tragischer Tod eines großen Artisten (...und zeichnerisch sehr schön gelungen)!

Nick-Trost-typisch, also leicht vorzuführen! Attraktive Zeichnungen, sauber gedruckte Karten (AVIATOR) im Mäppchen! Detaillierte Instruktion, komplett mit Vortrag von Sid Lorraine!

9,50 € / Art.-Nr. 34-1754

Pistazie durch Glas

Sie bieten den Zuschauern einige Pistazien an und essen selbst auch die ein oder andere. Dann stellen Sie ein Glas mit dem Boden nach oben auf den Tisch und legen eine Pistazie darauf. Eine magische Handbewegung – und die Pistazie durchdringt den Boden des Glases und fällt ins Innere!

Sie erhalten einen kleinen Neodym-Magneten, zwei präparierte Pistazien, die vom Magneten angezogen werden. Selbst besorgen müssen Sie weitere Pistazien.

4,80 € / Art.-Nr. 64-5540 **DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!**

Geisterschraube

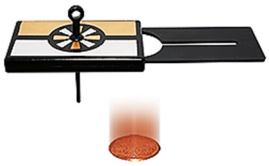
Auf eine schwere Messingschraube (L 9,5 x D 1,2 cm) wird mit vielen Umdrehungen die Mutter geschraubt. Ein Zuschauer breitet auf dem Tisch ein Tuch aus, die Schraube wird darauf gelegt und der vordere Teil des Tuches für einen kurzen Moment über die Schraube gedeckt. Wird das Tuch entfernt, trauen die Zuschauer Ihren Augen nicht: Die Mutter hat sich von der Schraube gelöst und liegt daneben!

Die Schraube kann bereits vor der Vorführung offen auf dem Tisch liegen (fertig präpariert) und ganz natürlich vorgezeigt werden!

Komplett mit zweiter, unpräparierter Schraube zum unbemerkten Austauschen.

47,50 € / Art.-Nr. 64-2636

Melting Coin



Ein reguläres 5-Cent-Stück wird mit Hilfe eines Schiebers in eine kleine, flache Hülle aus Plastik gegeben. Ein kleines Schwert wird durch die Mitte der Hülle gesteckt, so dass das Geldstück nicht von einer Seite zur anderen rutschen kann.

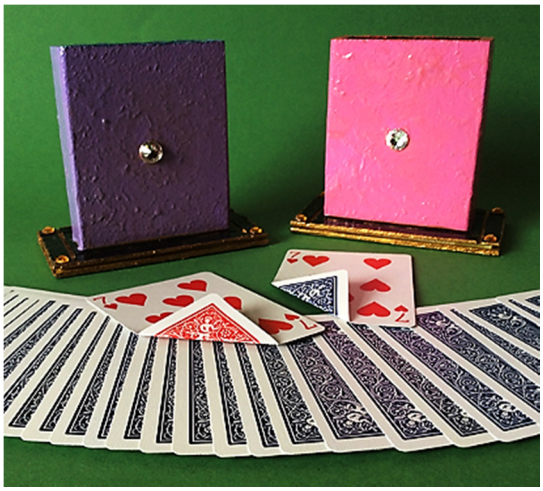
Jedoch, wie durch Magie, durchdringt die Münze das Schwert und kommt am anderen Ende der Hülle heraus.

Sie erhalten die kleine, flache Hülle aus Plastik (5,6 x 0,7 x 3,3 cm), einen länglichen Schieber, und ein kleines Schwert. Sie erhalten noch zwei Chips aus Messing, die Sie statt der Münzen benutzen können. Selbst beisteuern müssen Sie zwei reguläre 5-Cent-Stücke.

4,80 € / Art.-Nr. 30-5539
DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Exklusiv bei Kellerhof:

WZ-Kartenwanderung (Wolfgang Zühlke)



Aus einem violetten Behälter nehmen Sie ein Kartenspiel und streifen es rückenoben auf dem Tisch aus. Alle Rücken blau. Das Spiel wird zusammengeschoben und kommt zurück in den Behälter.

Aus einem rosafarbenen schütten Sie eine rotes Spiel in Ihre Hand und zeigen: Alle Karten haben rote Rücken. Sie zeigen die Bildseiten, es ist ein gut gemischtes Spiel.

Das Spiel wird ieder rückenoben gedreht, Sie geben eine Karte nach der anderen von Hand zu Hand und ein Zuschauer wählt völlig frei eine beliebige Karte. Diese Karte wird bildoben auf das Päckchen gelegt und allen Zuschauern gezeigt.

Sie drehen die Karte rückenoben, anschließend „verschwindet“ sie durch mehrfaches Abheben wieder im Spiel.

Der Zuschauer soll seine Hand auf das Spiel legen und sich auf seine Karte konzentrieren. Abermals werden die Karten bildoben von Hand zu Hand gegeben, der Zuschauer soll auf seine Karte achten: **Sie ist nicht mehr im Spiel!** Das bestätigen auch alle anderen Zuschauer, denn die Zuschauerkarte wurde ja allen gezeigt! Die Karte ist schlicht und einfach weg!

Sie kippen das blaue Spiel aus seinem Behälter in die Hand und streifen es rückenoben auf Tisch aus. Inmitten der blauen Karten ist eine rote Karte zu sehen. Sie drehen diese Karte bildoben**: Es ist die aus dem roten Spiel verschwundene Zuschauerkarte!**

Damit nicht genug: Sie drehen die benachbarte blaue Karte um: Es ist die Karte mit identischem Bild, an welcher sich die gewanderte rote Karte eingefunden hat!

Keinerlei Fingerfertigkeit. Behälter und Spiele sind präpariert, erregen jedoch dank der völlig natürlichen Handhabung keinerlei Verdacht. Zumal auch der Routinenablauf ebenso fair wie glasklar ist!

Diese magische Kostbarkeit wird Stück für Stück in Handarbeit hergestellt! Die Behälter sind aus Holz und im Stil nostalgischer Salonmagie aufwendig gestaltet. Als Karten werden Bicycle Pokerspiele verwendet.

39,90 € / Art.-Nr. 34-5564

Lota Bowl

Die Standard Ausführung der beliebten Lota Vase! Eine attraktive, glänzende Vase aus Stainless Steel (H 17 x D 16,5 cm), die sich immer von selbst mit Wasser füllt. Kaum ist das Wasser ausgegossen, so ist bereits wieder neues erschienen. Und das ohne jede Zuleitung! Ein für die Zuschauer unlösbares Rätsel! Der bewährte Running Gag, der zwischen den einzelnen Tricks eines Programms gebracht werden kann.

Bedingt durch das Trickprinzip sinkt bei jedem Ausgießen die Wassermenge, was teilweise durch langsameres Gießen verschleiert werden kann. Beim und nach dem Gießen können die Zuschauer sogar in die leere Vase sehen!

Überall vorführbar, auch umringt von Zuschauern. Keine langwierige Vorbereitung. Bei der Vorführung brauchen Sie nur auszugießen, alles andere geht automatisch.

37,50 € / Art.-Nr. 28-4599

Perfect ESP Match

Ein Zuschauer prüft fünf Karten mit den bekannten ESP Symbolen, selbstverständlich sind sie völlig in Ordnung. Sie erhalten die Karten zurück und stecken sie mit den Rückseiten zum Publikum gerichtet an die Längsseite einer durchsichtigen Plexiglasscheibe (B 20 x H 37 cm). Das ist Ihre Vorhersage.

Fünf weitere Karten mit denselben Symbolen werden ebenfalls von einem Zuschauer untersucht und nach Herzenslust gemischt. Anschließend übergibt er Ihnen die Karten rückenoben, somit kennt der Zuschauer das Mischergebnis, also die Reihenfolge, nicht!

Eine Karte nach der anderen nehmen Sie vom Päckchen und lassen in allen Fällen das Publikum absolut frei entscheiden, an welche Position an der anderen Längsseite der Tafel die Karte eingesteckt wird. Dabei gibt es keine trickreiche Abzählforcen, denn die Schlaufen der zweiten Reihe sind deutlich sichtbar nummeriert. Sie müssen die Karte in jedem Fall an der genannten Positionsnummer einstecken!

Und zu dem Zeitpunkt, an dem das Publikum die Positionsnummer nennt, haben Sie bereits eine Karte in der Hand, Sie können also nach Hören der Nummer nicht mehr die Karte wechseln! Außerdem halten Sie selbst die Karte in Ihrer Hand bis zu diesem Zeitpunkt ebenfalls rückenoben, somit wissen auch Sie nicht, welche Karte Sie gerade in der Hand haben!

Nach dem Einstecken aller Karten wird die Scheibe umgedreht: Die Reihenfolge beider Kartensätze stimmt perfekt überein!

Wirklich war: Das Publikum hat keine Hinweise auf die Anordnung Ihrer Vorhersage! Sie wiederum haben keinen Einfluss auf die Reihenfolge bzw. Positionen des zweiten Kartensatzes! Also kein One-Ahead-Prinzip!

Dennoch stellen Sie gemeinsam Ihren „magischen Gleichklang“ fest: Die beste Voraussetzung für Ihr weiteres Programm!

Komplett mit allen Karten und Instruktion.

47,50 € / Art.-Nr. 44-5637
DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de

Sekt-Kaleidoskop

Es perlt im Glas, jedoch farblos transparent: Langweiliges **Mineralwasser!**

Sie streifen mit einem roten Seidentuch über das Glas, die Flüssigkeit ist plötzlich tiefrot - **Krimsekt** vom feinsten!

Jetzt führen Sie ein gelbes Seidentuch darüber, schon perlt es **goldfarben** im Glas – klassischer Sekt!

Sie reiben ein grünes Tuch am Glas, hexenküchenartig wird der Sekt grasgrün – **Waldmeisterbowle!**

Es folgt ein schwarzes Tuch, doch das ergibt kein schwarzes Getränk, statt dessen ist die Färbung verschwunden – der Inhalt ist wieder **farblos und völlig transparent!**

Sie können das Glas nun an- oder austrinken, oder es ganz einfach dem Publikum zum Untersuchen reichen – nichts ist daran! Außerdem können Sie alle vier Tücher zu Beginn der Routine unter den Zuschauern verteilen und sich jeweils dann anreichen lassen, wenn ein Tuch zum Einsatz kommt – wie das Glas sind auch die Tücher total unpräpariert.

- Leicht und kompakt, binnen Sekunden vorführbereit.
- Tricktechnisch praktisch kein Mindestabstand erforderlich, wie bei allen optischen Stand-up-Effekten sollten 2 Meter schon sein, sonst wirkt der Effekt zu wenig.
- Einzige Einschränkung: Nicht umringt vorführbar.

Wir liefern:

- Die **Sektflöte**: Hochwertiger Kunststoff, Material für den Outdoor-Markt. Wird nicht stumpf und zerkratzt nicht, ist spülmaschinenfest und kann im Zauberkoffer nicht zerdrückt werden. Die beste Lösung für den Praktiker.
- Zusätzlich liefern wir die benötigten **Gimmicks**.
- Speisefarben, Chemikalien o. ä. kommen nicht zum Einsatz – **völlig anderes Prinzip!** Einziges „Verbrauchsmaterial“ ist etwas Mineralwasser.
- Wir liefern ohne Tücher, da viele Magier diese bereits im Fundus haben.

36,50 € / Art.-Nr. 28-4494

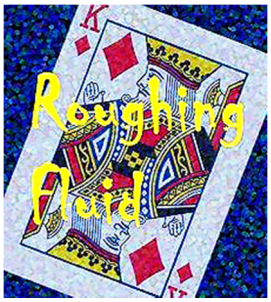
Falls Sie die notwendigen Tücher NICHT im Fundus haben:

Tuch 45 x 45 cm

8,50 € / Art.-Nr. 62-2703

(Für Sekt-Kaleidoskop benötigen Sie 4 Tücher, je eines in den Farben Rot, Gelb, Smaragdgrün und Schwarz.)

Rauh-Glatt-Spray



Rauh-Glatt-Spray ist ein schnell trocknender und lichtbeständiger Spezialüberzug für Spielkarten. Durch das einseitige Einsprühen der Spielkarten werden diese auf der präparierten Seite „rauh“!

Spielkarten, deren präparierte Flächen Kontakt zueinander haben, bleiben bei leichtem Druck aneinander haften, ganz einfach nach dem „Klettverschluss-Prinzip: Die Höhen und Tiefen der beiden „rauhen“ Flächen stecken verzahnt ineinander. Beim Austriefen des Spiels bzw. beim Verschieben der Karte erscheinen die beiden aneinander liegenden Karten als eine einzelne Spielkarte. Dadurch kann die untere Karte verborgen werden.

Wird jedoch mit den Fingern kein Druck auf das Kartenpaar ausgeübt, können die beiden Karten voneinander getrennt werden, wodurch die untere Karte sichtbar wird.

Große Spraydose mit 400 ml Inhalt!

9,95 € / Art.-Nr. 32-5636

S.U.M. Deck (Roy Johnson / Martin Lewis)

S.U.M. steht für **sortiert (gelegt) und markiert (gezinkt)**. Sie müssen keine kryptischen Zeichen entziffern oder Formeln beherrschen, denn die Markierungen befinden sich im **Klartext** auf den Karten.

Jede Karte hat 2 Markierungen:

- Sie können jede Karte am Rücken erkennen!
- Und Sie können an jedem Rücken erkennen, welche Karte im Spiel oberhalb dieser Karte liegt – solange sich das Spiel in entsprechender Legeordnung befindet!

Ein Kartenprogramm mit diesem Spiel könnte so aussehen:

- Sie beginnen mit Effekten, die auf der Legeordnung beruhen unter Nutzung der entsprechenden Rückenmarkierungen!
- Dann lassen Sie das Spiel vom Zuschauer mischen, was zwar die Legeordnung „zerstört“, aber danach ist es ja immer noch ein „normales“ markiertes Spiel. Jetzt folgen Effekte, die eben „nur“ darauf beruhen!

Die **Anleitung enthält 6 Effekte und Routinen** für das S.U.M. Deck, obwohl natürlich viel mehr Möglichkeiten existieren und nur durch die eigene Vorstellungskraft limitiert sind. Erhältlich mit roter Phoenix Rückseite, in Standard-Kartenschachtel.

Zauber Kellerhof steuert noch **eine weitere Erklärung** bei mit einer sagenhaften **Telefon-Telepathie** und einer Variante, bei welcher **der Zuschauer zaubert ohne zu wissen wie ihm geschieht!**

30,-- € / Art.-Nr. 34-4727

Gezinkt (Kirk Charles / Boris Wild)

Das umfangreichste Werk, das je über markierte Karten publiziert wurde: Einfache Kunststücke, mit denen auch der Anfänger nach kurzer Zeit sein Publikum erfolgreich verzaubern kann. Und anspruchsvolle Routinen für den professionellen Einsatz. **Es spielt keine Rolle, welches Marked Deck Sie verwenden!**

Deutschsprachiges Buch, kartoniert, Format A 5, 120 Seiten, mit vielen Abbildungen.

19,95 € / Art.-Nr. 18-4272

Heist (Jack Wise / Andi Gladwin)

Eine schnelle, eindrucksvolle Eröffnung mit Alltagsgegenständen, die Sie bei sich tragen! Perfekt für Stand-up- und Close-up-Auftritte!

Sie geben Ihre Uhr, Ihren Fingerring und das Geld aus Ihrer Brieftasche in einen Briefumschlag. Sofort wird der Umschlag zerrissen, die Schnipsel fallen zu Boden. Sofort zeigen Sie, dass sich die Uhr wieder an Ihrem Handgelenk, der Ring wieder auf Ihrem Finger und das Geld wieder in Ihrer Brieftasche befinden!

Visuelle und praktikable Stand-up Magie ist schwer zu finden, ebenso gute Eröffnungseffekte. Heist ist die perfekte, magische und beeindruckende Eröffnung für Ihr Bühnenprogramm! Heist basiert auf Tommy Wonders "Ring, Uhr, Brieftasche", einem Effekt mit über hundertjähriger Tradition. Der irische Comedy-Magier Jack Wise hat die Tricktechnik komplett überarbeitet, zu einer sehr viel praktischeren und zuverlässigeren Version. Nach jahrelanger Erprobung und ständiger Verbesserung in unzähligen Comedy Clubs ist steht das Ergebnis auch Ihnen zur Verfügung.

Sie erhalten:

- 2 Armbanduhren.
- 1 Himber Wallet (ohne „Durchsteckfach“).
- Das Gimmick zum Verschwindenlassen der Gegenstände.
- Die englischsprachige DVD mit Vorführungen und Erklärungen.
- Unsere deutschsprachige Erklärung für Heist!
- Unsere deutschsprachige Erklärung für die klassische Himber Wallet, denn die ein oder andere dort beschriebene Routine können Sie auch mit der Z-Fold Wallet vorführen!

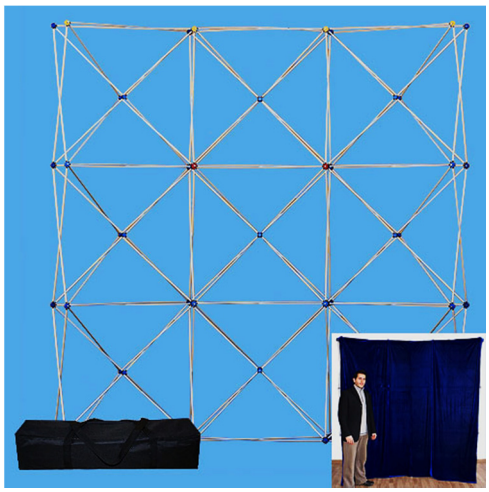
Die DVD zeigt:

- Jacks Stand-up Vorführung und Jacks Close-up Vorführung.
- Jacks Erklärung für den Trickablauf insgesamt, also „am Stück“.
- Jacks wiederholte Erklärung, die mehr auf die Details der einzelnen Handlungen eingeht.
- Andis Vorführung, die statt Jacks Thema „Raubüberfall“ aus Heist einen Quiz macht, also für das Publikum interaktiv ist
- Andis geänderte Handhabung des Gimmicks zum Verschwindenlassen der Gegenstände.

Selbst beisteuern müssen Sie: 1 Fingerring

125,-- € / Art.-Nr. 66-5642 **DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!**

Bühnenhintergrund Komplett



Der Hintergrund kommt in einer Tragetasche im Format 80 x 20 x 18 cm. Das Gestell ist ohne Werkzeug ganz einfach durch Auseinanderziehen binnen Sekunden aufgebaut. Stoff-Vorhand anhängen – FERTIG! Der Hintergrund ist 2,15 m breit, 2,26 m hoch und 16 cm tief. Ebenso schnell wie er aufgebaut ist, ist er auch wieder abgebaut. Sie erhalten den Hintergrund komplett mit Stoff (Baumwoll-Polyester-Gemisch), wahlweise in Blau oder Schwarz.

579,-- € / Art.-Nr. 32-5641
DEMO-Video auf www.zauberkellerhof.de!

Tanzender Stock Economy

Absolut praxistauglicher Stock, sagenhaft günstiger Preis!

Die Ausführung: Schwarz lackiertes Holz, weiße Kunststoffenden, Länge 85 cm, mittig teilbar, geliefert in einem Kunststoffetui für Transport und Aufbewahrung inkl. Spule mit Ersatzfaden und illustrierte Anleitung. Gewicht ca. 112 Gramm, etwas schwerer als unser Modell Profi, jedoch nicht zu schwer: Sämtliche „Flugsequenzen“ problemlos möglich, sehr „spurstabil“, d. h. er neigt weniger zum Überschlagen als extrem leichte Stöcke. Auch der Beginner kann also mit diesem Stock nichts falsch machen.

Der Effekt: In punkto Tempo und Rasanz ist der "Tanzende Stock" immer noch der unübertroffene Schwebeeffekt! Der Magier betritt mit einem eleganten Herrenspazierstock die Szene. Musik setzt ein, und der Stock beginnt unter bzw. zwischen seinen Händen frei in der Luft zu tanzen. Das heißt, er schwebt nicht nur zwischen den erhobenen Händen, er tanzt um sie herum, auf und ab, in großen, kreisenden Bewegungen. Plötzlich saust er sogar um den Kopf des Vorführenden herum. Diese perfekte Illusion begeistert immer und immer wieder.

18,-- € / Art.-Nr. 58-4865

Inside Their Pockets 4-DVD-Set (Sam Rubman)

Vol. 1: The Tie Steal: What takes an eternity to tie, is yours in seconds! You'll learn how to remove a complete stranger's tie right from under their nose.

Vol. 2: Jacket Pocket Steals: You'll learn how to remove a complete stranger's personal belonging such as wallets, phones, business cards and anything else they might have in their pockets!

Vol. 3: The Belt Steal: You'll learn how to remove a complete stranger's belt right from under their nose.

Vol. 4: Pants Pocket Steals: You'll learn how to remove a complete stranger's personal belonging such as wallets, phones, business cards and anything else they might have in their pants pockets!

Englischsprachige DVDs.

45,-- € / Art.-Nr. 90-4649

Jahrzehntelang führten wir ausschließlich GIBSON Close-up Pads. Da der Hersteller Hank Lee derzeit eine Haftstrafe ableistet und Hank Lee's Magic Factory geschlossen ist, sind Gibson nicht mehr zu bekommen.

Wir haben uns andere Unterlagen angesehen,
viel SCHROTT – zwar „billig", aber nicht „preiswert"!
Wir haben weiter gesucht und können nun wieder gute Qualitäten anbieten!

Close-up Unterlagen

Gummierter Rücken, Oberfläche strapazierfähiger Velours
Erhältlich in 2 Größen und 3 Farben:

Close-up Unterlage Gross 57 x 39 cm
Lieferbar in Grün, Rot und Schwarz.
32,50 € / Art.-Nr. 32-5628

Close-up Unterlage Standard 45 x 35 cm
Lieferbar in Grün, Rot und Schwarz.
22,50 € / Art.-Nr. 32-5631

Close-up Unterlage Klein 34 x 27 cm
Nur in Schwarz lieferbar!
13,50 € / Art.-Nr. 32-5638

Close-up Unterlagen Robust

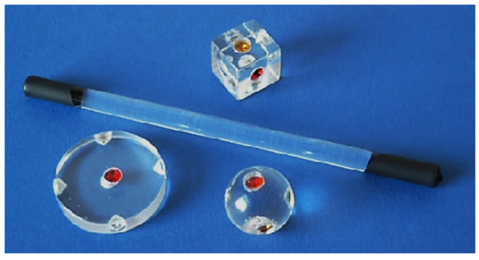
Die Unterlagen sind besonders robust und nehmen so leicht nichts übel! Perfekt für Table-hopper, Straßen-zauberer etc. Gummierter Untergrund, Oberfläche aus glattem Kunstfaserstoff - daher kein „Staubsammler"!

Farbe: Schwarz.

Unterlage Robust Standard 46 x 35 cm
23,50 € / Art.-Nr. 32-5634

Unterlage Robust Klein 35 x 28 cm
17,50 € / Art.-Nr. 32-5635

Gem Busters

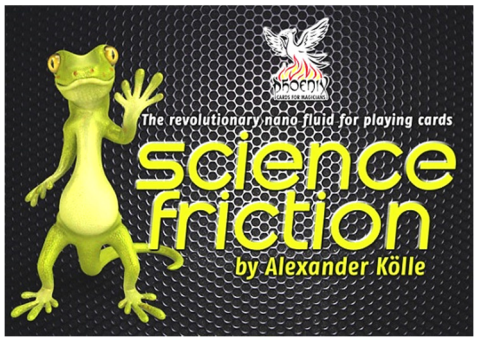


Ein mit Similisteinen besetzter glasklarer Würfel wird auf den Tisch gebracht verwandelt sich in Ihren Händen zuerst in eine Kugel und anschließend in eine flache Scheibe, wobei Kugel und Scheiben natürlich auch mit den verschiedenfarbigen Similisteinen besetzt sind. Leicht vorzuführen, keine Vorbereitung! Egal, ob Würfel, Kugel oder Scheibe: Immer dürfen die Zuschauer das Ausgangsmaterial bzw. das Ergebnis der Verwandlung in die Hand nehmen und gründlich prüfen!

8,50 € / Art.-Nr. 64-4853

Perfekt zu kombinieren mit zu Slip Off Spots!

Science Friction (Alexander Kölle)



Was es NICHT ist: Science Friction ist KEIN Rau-Glatt Spray! Es ist KEIN Sprühkleber! **Was es IST:** Die revolutionärste Erfindung seit der Entdeckung der Rau-Glatt Flüssigkeit. Es ist ein völlig NEUES Trickprinzip in der Kartenkunst.

Nutzen Sie es für unglaubliche Karteneffekte.
Einfachere Handhabung von bekannten Kartengriffen.
Entwickeln Sie Ihre eigenen Handhabungen.

Sie werden Ihren Augen nicht trauen! Viel mehr Details finden Sie auf der englischsprachigen Webseite **www.sciencefrictionspray.com/**

Sie erhalten:

- 400 ml Science Friction Spray Sprühflasche
- englischsprachige DVD mit 3 Stunden Instruktionen und Unglaublichen Effekten
- Spezial Sprühschablonen für Poker und Parlour Karten
- Hochwertiges Leder-Etui zur Aufbewahrung der präparierten Karten
- Speziell gedruckte Trickkarten in Poker und Parlour Größe
- Registrierungscode für den Zugang zum Science Friction Member Bereich

80,-- € / Art.-Nr. 34-5030

Slip Off Spots

Sie legen einen kleinen glasklaren Würfel, der an jeder Seite mit einem andersfarbigen Stein besetzt ist, in Ihre linke Hand und schließen diese. Dann zeigen Sie ein schwarzes Stäbchen von beiden Seiten leer vor und schieben es durch die linke Faust. Wenn es wieder zum Vorschein kommt, befinden sich die sechs verschiedenfarbigen Steine darauf! Die linke Hand wird geöffnet, der Würfel rollt heraus: Alle Steine sind davon verschwunden! Der Trick kann sogar in der Hand eines Zuschauers vorgeführt werden. Diese Person wird Stielaugen machen.

11,50 € / Art.-Nr. 72-2431

Was ist was?

Becherspiel (Cups & Balls): Drei Becher und scheinbar 3 (tatsächlich 4) Bälle. Die Bälle wandern aus der Hand oder der Tasche unter die Becher, zwischen den Bechern hin und her, durchdringen Becherböden usw. bis zum Schluss sog. Schlussladungen (z. B. Zitronen, große Bälle…) unter den Bechern erscheinen. **Becher und Bälle sind unpräpariert**, Routinen unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade sind möglich.

Chop Cup: Ein Becher und scheinbar 1 (tatsächlich 2) Bälle. Der Ball verschwindet und erscheint im nächsten Augenblick unter dem Becher. Das wird variantenreich wiederholt, dabei durchdringt der Ball ein Tuch und landet in einem Schnapsglas unter dem Becher etc. Zum Schluss verwandelt sich der Ball in eine Schlussladung! Es sind fast keinerlei Griffe o. ä. notwendig: Der **Becher und einer der Bälle sind präpariert**, so dass dieser Ball im umgestülpten Becher am Boden haften kann.

Becherspiel Chop Cup Kombination: Drei gleich aussehende Becher wie beim Becherspiel. Einer davon ist ein vollwertiger Chop Cup. **Damit ist alles möglich:**

- Sie zeigen mit drei Bechern und 3 (tatsächlich 4) unpräparierten Bällen eine normale **Becherspielroutine**! Da Sie keinen präparierten Ball nicht verwenden, ist der Chop Cup „stillgelegt"!
- Sie zeigen mit dem Chop Cup sowie 1 präparierten und 1 unpräparierten Ball eine **Chop Cup Routine**.
- Sie zeigen mit drei Bechern, 1 präparierten und 3 unpräparierten Bällen eine professionelle **Becherspielroutine**, welche jedoch dank des integrierten Chop Cups **ohne Fingerfertigkeit** auskommt!

Unser Angebot:

Becherspiel Chop Cup Kombination Basic

Sie erhalten: 3 Becher, davon 1 als Chop Cup (Höhe 8 cm, Innendurchmesser Becheröffnung 6,2 cm). Dazu 5 rote Bälle (1 präpariert / 4 unpräpariert, Durchmesser 1 inch = 2,54 cm). Die Erklärung umfasst eine Becherspiel-, zwei Chop Cup- und eine Kombinationsroutine (Helge Thuns Easy Chop Cups & Balls).
Drei Ausführungen lieferbar:

Becherspiel Chop Cup Kombination Aluminium	**26,50 €**	**Art.-Nr. 12-5148**
Becherspiel Chop Cup Kombination Kupfer	**49,80 €**	**Art.-Nr. 12-5149**
Becherspiel Chop Cup Kombination Messing	**69,-- €**	**Art.-Nr. 12- 5150**

Sie benötigen nur einen Chop Cup?

Chop Cup Basic

Sie erhalten: 1 Becher (Höhe 8 cm, Innendurchmesser Becheröffnung 6,2 cm). Dazu 2 rote Bälle (1 präpariert / 1 unpräpariert, Durchmesser 1 inch = 2,54 cm). Erklärung mit zwei Routinen. **Ebenfalls drei Ausführungen lieferbar:**

Chop Cup Aluminium	**14,50 €**	**Art.-Nr. 12-5145**
Chop Cup Kupfer	**26,50 €**	**Art.-Nr. 12-5146**
Chop Cup Messing	**39,50 €**	**Art.-Nr. 12-5147**

Sie benötigen weitere Bälle?

Basic Normalball: Umhäkelter Korkball für das Becherspiel, den Chop Cup oder die Kombination. Unpräpariert, rot, Durchmesser 1 inch = 2,54 cm.
1,50 € / Art.-Nr.: 12-5311

Basic Metallball: Wie oben, jedoch präpariert mit Metalleinlage für Anwendung im Chop Cup.
2,-- € / Art.-Nr. 12-5312

Zombie Alu

Komplett: Zombie, Basis, Gimmick und Tuch!

Von unzähligen Magiern mit Begeisterung vorgeführt: Zombie – die Schwebekugel. Völlig unabhängig von irgendwelchen Fäden und somit bei jedweden Lichtverhältnissen vorführbar! Eine große, glänzende Metallkugel schwebt auf, unter und hinter einem Tuch. Sie schwebt auf dem Arm des Vorführenden, um ihn herum, kann verschwinden und wieder erscheinen. Ein rätselhaftes Spiel!

Wir liefern Ihnen die feine Kugel (Aluminium poliert, D 13 cm) mit einem kleinen Podest, auf welchem sie zur Vorführung bereitsteht, dem notwendigen geheimen Hilfsmittel, einem Zombie Tuch in Schwarz sowie einer genauen Anleitung.

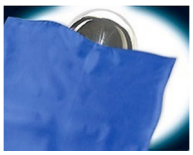
39,80 € / Art.-Nr. 66-2401

Zombie-Gimmick

Hier liefern wir nur das Gimmick, so dass Sie die Möglichkeit haben, etwas anderes, das Sie mit dem Gimmick aufnehmen können, schweben zulassen, z. B. einen kleinen Totenkopf o.ä., den Sie sich entsprechend zurecht machen. Oder Sie biegen das Gimmick so, wie es Losander bei diversen Schwebeeffekten macht und mehrfach veröffentlicht hat, um die damit verbunden Vorteile zu nutzen.

8,50 € / Art.-Nr. 66-5639

Zombie-Tuch



Tuch „doppelter Stärke", somit blickdicht zum Verbergen des Gimmicks. Kantenlänge 65 cm, optimal, um das Tuch zu erfassen und unsere Zombie zentriert auf der Tuchkante zu positionieren.

Zombie-Tuch BLAU
9,50 € / Art.-Nr. 66-4807

Zombie-Tuch SCHWARZ
9,50 € / Art.-Nr. 66-4808

www.zauberkellerhof.de
info@zauberkellerhof.de
Am Buschhof 24, 53227 Bonn
Postfach 32 01 27, 53204 Bonn
Tel.: 0228 / 44 16 68
Fax: 0228 / 44 07 21