

La Magia di Jemyo



Giochi di magia innovativi per il nuovo millennio

Spedizione in Abbonamento Postale. Vendita per Corrispondenza Prodotti. Roma. 1° Semestre n° 1.
Proposta, Accettazione, Pagamento e Invio dei Prodotti Avvengono Tramite Servizi Postali.

Vincenzo Di Fatta

Presenta il nuovo catalogo degli articoli Tenyo
Importazione con esclusiva commerciale per l'Italia

Giochi da close-up molto richiesti
Semplici da fare
Corredati di chiare istruzioni in italiano



◀ *Vincenzo Di Fatta*
Titolare della ditta omonima e
del negozio Pianeta Magia.
Inventa, gestisce e controlla
ogni giorno la propria azienda.



▶ *Daniela Martinucci*
Asse portante della nostra azienda,
si occupa del Customer Care.
È lei la voce gentile che
risponde alle vostre chiamate.



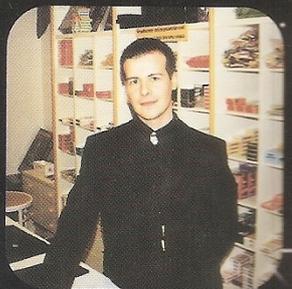
▶ *Ennio Farnesi*
Passa molte ore davanti al computer
per creare depliant, cataloghi,
confezioni, pubblicità, istruzioni giochi
e altro ancora. Impareggiabile!



▶ *Angela Di Giorgio*
Responsabile spedizioni.
Evade giornalmente
i vostri ordini con una
precisione impeccabile.



▶ *Sabatore Di Fatta*
Responsabile magazzino
e non solo.
È anche il nostro factotum,
praticamente corre molto!



▶ *Antonio Strippoli*
Responsabile Pianeta Magia,
il nostro punto vendita.
Al suo hobby e la sua professione coincidono.
La sera fa anche spettacoli nei locali.

Via Paesi Nuovi, S. Apollaria • 00039 Zagarolo (Roma)
Tel. 06.95.75.939 • Fax 06.95.24.664

*La Magia
di Tenyo*

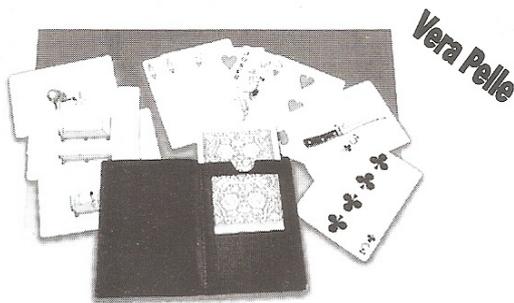
Giochi di magia innovativi per il nuovo millennio

Wild Wallet

Proprio quando pensavate che non ci fosse nulla di nuovo in magia, ecco che arriva "Wild Wolllet".

Wild wallet fu realizzato per la prima volta nel 1991 e fortemente apprezzato dai prestigiatori di tutto il mondo, ora viene di nuovo riproposto in vera pelle.

Riceverete 14 giochi con le carte e un libretto che contiene molte idee da attuare con questo versatile portafoglio, incluso il Lucky card (una carta firmata si ritrova nel portafoglio senza alcuna difficoltà tecnica o impalmaggi), Cutting the ace (un buco appare attraverso una carta) e Animal illusion (un animale liberamente scelto da uno spettatore appare all'interno di una gabbia). Se apprezzate la magia con i portafogli, con le carte o se state cercando un gioco con un "tocco in più", vi entusiasmerà avere Wild Wallet!



Inventato da Tomoyuki Shimomura

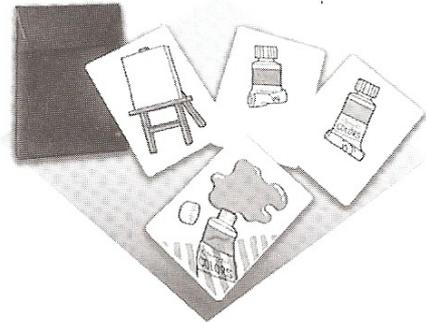
£ 180.000

Magic Painting

Mostrate una carta sulla quale è raffigurata una tela bianca e tre carte che raffigurano tre tubetti di colore a tempera. Poggiate le tre carte sul tavolo, mostratele nuovamente e i tubetti saranno magicamente dimezzati. Mostrate nuovamente la carta raffigurante la tela bianca che apparirà ora dipinta a colori!

La vivacità dei colori ravviverà i vostri spettacoli!

- Un principio astuto per un effetto delizioso!
- Piace molto alle donne!!
- Tutto può essere esaminato.



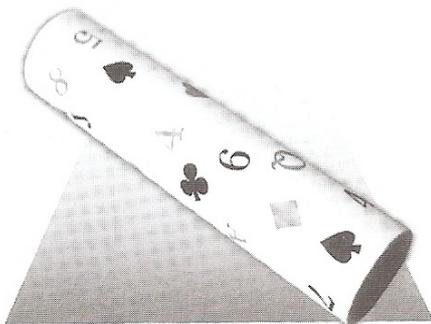
Inventato da Toru Suzuki

£ 50.000

Mind Spinner

Mostrate al pubblico un tubetto sul quale sono stampati vari numeri e i quattro semi di un mazzo di carte. Fate girare il tubetto sul tavolo e apparirà un miscuglio di carte indefinite. Chiedete ad uno spettatore di scegliere e ricordare una carta da un mazzo. Successivamente fate ruotare di nuovo il tubetto, il vostro spettatore vedrà una sola immagine apparire chiaramente tra tanta confusione: la carta scelta!

- Un effetto che si basa su un nuovo incredibile principio!
- Un modo insolito per ritrovare la carta scelta!



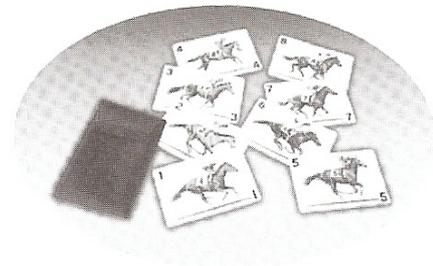
Inventato da Michael Sibbersen

£ 40.000

Grand Derby Prediction

Invitate uno spettatore a giocare con voi ad una corsa di cavalli. Lo spettatore mischia otto carte che rappresentano i cavalli numerati. Come in un vero ippodromo lo scopo del gioco è quello di indovinare la classifica dei cavalli. Mostrate un pezzo di carta sul quale avevate scritto una previsione. Sorprendentemente la vostra predizione non indica soltanto le prime due posizioni, ma indica accuratamente anche dalla terza all'ottava posizione!

- Un gioco d'azzardo basato sulla corsa dei cavalli!
- E' tascabile, da portare sempre con voi.



Inventato da Tomoyuki Shimomura

£ 50.000

THE CUTTING EDGE

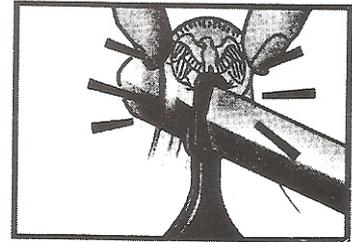
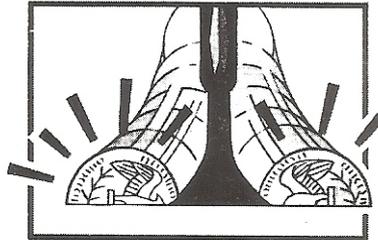
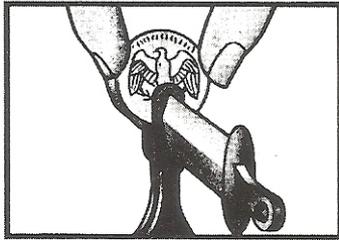
Tagli visibili!

NOVITÀ 2000

Con il Cutting Edge taglierete una moneta in due pezzi e immediatamente la risanerete. La moneta può essere presa in prestito, non viene mai persa di vista dagli spettatori e non viene mai scambiata! Il trucco sta sempre sotto il naso ma non viene mai visto. Incredibile!

2

La moneta si divide in due parti!



1

Spingete una moneta presa in prestito contro la lama di una spada.

3

Riavvicinate le due metà della moneta che visibilmente si risaneranno per formare nuovamente una sola moneta!

Inventato da Toru Suzuki

£ 60.000

LUCKY RABBIT

Un effetto classico

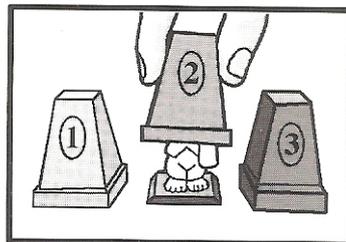
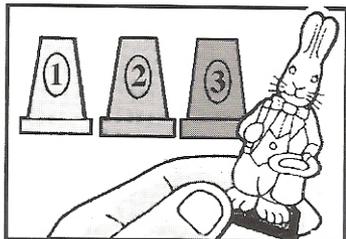
con un trucco geniale!

NOVITÀ 2000

Con una sorprendente abilità sarete in grado di intuire la postazione del coniglio in ogni momento, senza toccare niente e senza avvicinarvi ai bussolotti. Dopo l'esecuzione di questo ingannevole effetto, gli spettatori potranno esaminare ogni cosa. Con questo stupefacente effetto potrete ingannare anche i prestigiatori più smalizati.

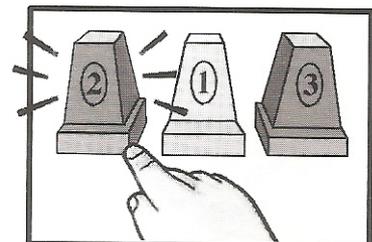
1

Permettete ad un vostro spettatore di esaminare tre bussolotti e la statuina di un coniglio.



3

Voltandovi sarete immediatamente in grado di individuare sotto quale bussolotto è stato nascosto il coniglio!



2

Mentre voi siete voltati di spalle lo spettatore nasconde il coniglio sotto uno dei bussolotti e ne mischia l'ordine.

Inventato da Tomoyuki Shimomura

£ 40.000

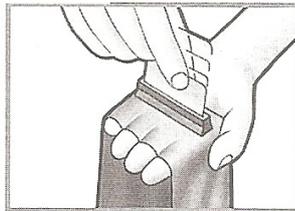
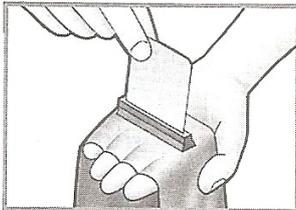
BIO SHOCK

NOVITÀ 2000

Tagliate le vostre dita!

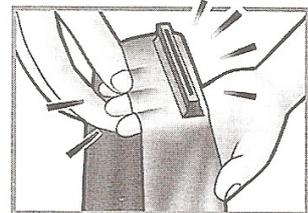
Avete mai visto qualcosa di simile? In piena vista taglierete e sposterete dalla mano le vostre quattro dita!! Ma non preoccupatevi... alla fine del gioco potrete risanare la vostra mano! Un gimmick unico mai apparso in precedenza. Niente false mani, sola la vostra. Raccapricciante ma molto divertente!

1
Inserite una carta da gioco in un supporto che avete poggiato sulla vostra mano.



2
Spingete la carta attraverso la mano!

3
Dimostrerete di aver tagliato veramente le dita allontanandole dalla mano! Le dita e la mano saranno chiaramente visibili da tutti i lati del foulard.



Inventato da Kenichi Komiya

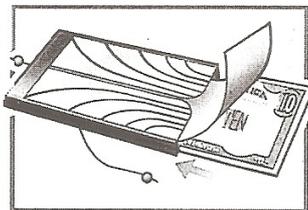
£ 50.000

MONEY SHREDDER

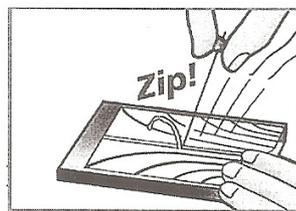
NOVITÀ 2000

Trucco impossibile!

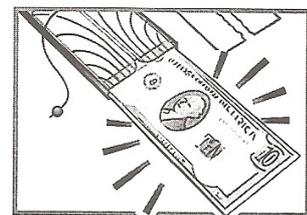
Non è richiesta alcuna abilità per eseguire questo bellissimo effetto. L'astuccio è esattamente delle stesse dimensioni della banconota ed è addirittura trasparente! La banconota non può proprio evadere in nessuna maniera!



2
... utilizzando una cordicella, strappateli a metà!



1
Fatevi prestare una banconota e un foglio di carta, inseriteli nell'astuccio trasparente e...



3
Estraete il tutto e mostrate il foglio strappato in due e la banconota inspiegabilmente intatta!!

Inventato da Shigeru Sugawara

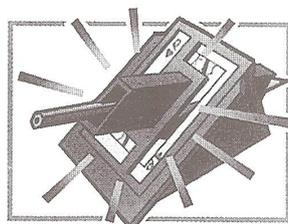
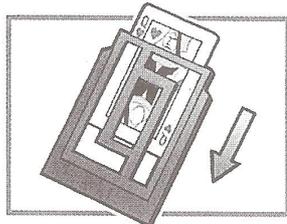
£ 40.000

PUZZLING QUEEN

**La regina con un
vuoto allo stomaco!**

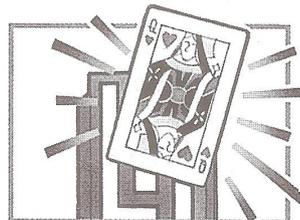
Proprio come il mago che mette l'assistente in una scatola e fa sparire il suo torace, con Puzzling Queen potete eseguire questa illusione da palcoscenico proprio sotto gli occhi increduli degli spettatori. La vostra assistente in questo gioco sarà la regina di cuori. A fine gioco, la carta potrà essere esaminata dal pubblico: è normale!

1
Mettete la regina di cuori all'interno di una cornice.



2
Spingete un tubetto vuoto attraverso il centro della carta. Quando lo spettatore guarderà attraverso il tubetto, non ci sarà niente!! Si potrà far passare anche una matita attraverso il buco.

3
Rimuovete il tubo e il buco nella carta svanisce istantaneamente! Date tutto ad esaminare.



Inventato da Tomoyuki Shimomura

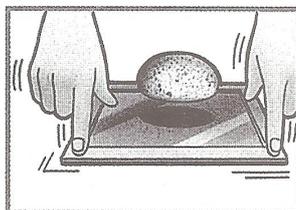
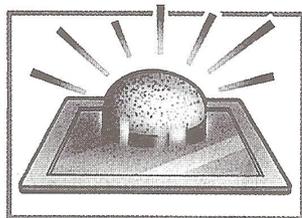
£ 40.000

ANTIGRAVITY ROCK

**“Effetti al limite del
possibile!!”**

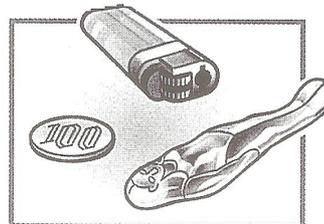
Ancora una volta il genio magico di Lubor Fiedler ha creato un incredibile effetto magico. Questo nuovo principio introduce un nuovo metodo per far vedere diversi oggetti levitare in piena vista, tra i quali una statuetta trasparente, una pietra, una normale moneta, un accendino, una chiave, ecc... Non ci sono fili o magneti tuttavia otterrete la perfetta illusione della levitazione.

1
Posate una pietra sopra una cornice disegnata. Concentratevi e... la pietra inizierà a sollevarsi nell'aria!



2
Spostate la cornice, la pietra rimarrà immobile nell'aria!

3
Ora provate anche con altri oggetti: una moneta o un accendino presi in prestito.



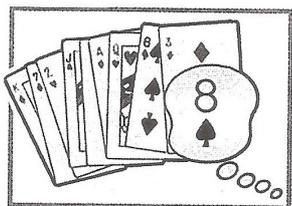
Inventato da Lubor Fiedler

£ 60.000

POP-UP CARD

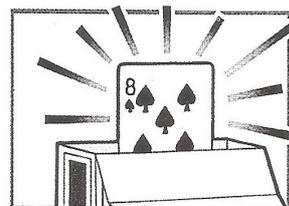
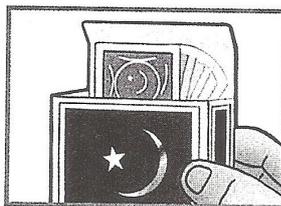
Effetti di levitazione.

L'effetto della carta che sale è chiamato "Rising Card". Esistono molti sistemi per fare questo gioco, molti dei quali richiedono complicati agganci. I prestigiatori professionisti amano questo tipo di effetto perché ha un grande impatto sul pubblico. Uno dei sogni dei prestigiatori è quello di eseguire questo effetto con una carta pensata, senza che sia stata fisicamente scelta. Con il semplice metodo che vi forniamo chiunque sarà in grado di trasformare questo sogno in realtà.



1
Il vostro spettatore dovrà ricordare una tra le nove carte in miniatura.

2
Mettete tutte le carte in un astuccio e una solamente inizierà a sollevarsi...



3
... mostratela di faccia e sarà proprio quella scelta dallo spettatore!

Inventato da Tomoyuki Shimomura

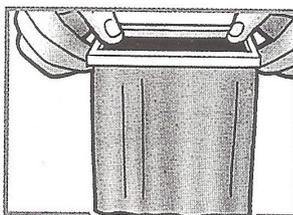
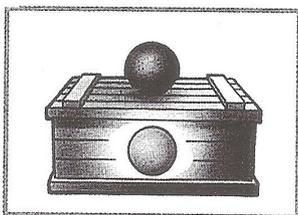
£ 30.000

MINI MORPHOSIS

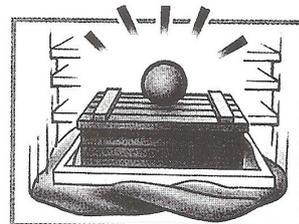
Mini-grande illusione.

"Metamorphosis" è il nome di una nota grande illusione. Si tratta di un effetto in grande stile generalmente eseguito in palcoscenico. Un'assistente entra nella scatola, il mago sale sulla scatola chiusa e alza una tenda: istantaneamente cambia di posto con l'assistente. Mini-morphosis è la versione da tavolo di questo effetto, e può essere eseguito sotto gli occhi degli spettatori.

1
Mettete una pallina rossa all'interno di una scatolina e una pallina nera sul coperchio.



3
... e il gioco è fatto! Le palline hanno invertito il loro posto, quella nera sarà all'interno della scatola chiusa e quella rossa si troverà sopra il coperchio!



2
Con una piccola tenda coprite la scatola e contate: "Uno, due, tre..."

Inventato da Angelo Carbone

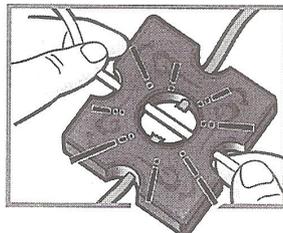
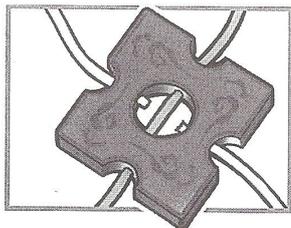
£ 60.000

ENCHANTED STRING

Tagli, ricongiunzioni
e un finale sorprendente!

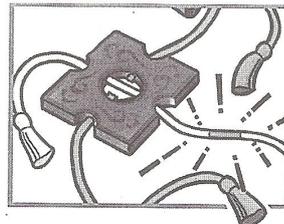
Non è richiesta abilità. Semplicemente tirando le cordicelle otterrete automaticamente i tagli delle cordicelle sia bianca che rossa. Infine, l'inaspettata apparizione del pezzetto di corda rossa sulla corda bianca "fregherà" chiunque.

1
Viene mostrata una cordicella rossa intatta, mentre una cordicella bianca è mostrata divisa in due.



2
Tirando la corda bianca, questa si risana magicamente e contemporaneamente è la corda rossa a dividersi in due parti!

3
Nel finale una porzione di corda rossa compare al centro della corda bianca!



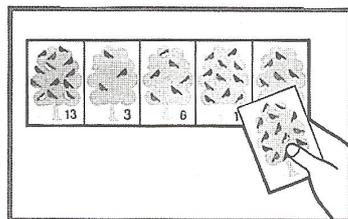
Inventato da Jeff Sheridan

£ 45.000

BIRD WATCHER

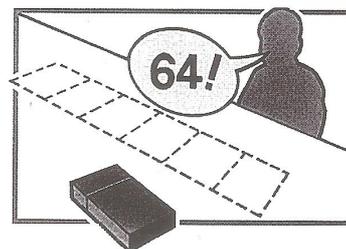
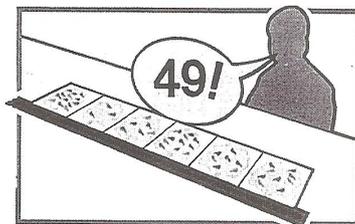
A chi piace il mentalismo?

Spiegate che il vostro nuovo hobby è osservare gli uccelli e che siete in grado di contare quanti uccelli si vedono sulle foto ad una velocità sorprendente. Infine dimostrerete la vostra abilità indovinando quanti uccelli si trovano all'interno di un astuccio chiuso. Il vostro pubblico rimarrà incantato dalla vostra abilità sovrumana!



1
Giratevi di spalle e chiedete ad uno spettatore di sistemare delle foto di uccelli nel modo che preferisce.

2
Quando vi voltate a guardare le carte, siete istantaneamente in grado di dire quanti uccelli vi sono rappresentati!



3
Infine potete anche stabilire quanti uccelli ci sono sulle carte che lo spettatore ha accuratamente chiuso dentro una scatola!

Inventato da Tomoyuki Shimomura

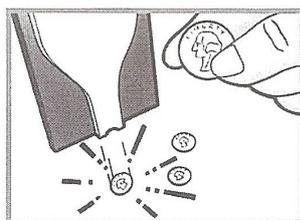
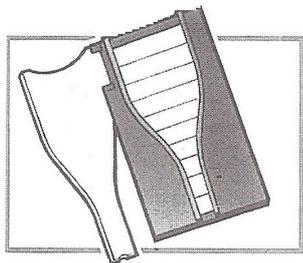
£ 45.000

FUNNEL VISION

Passaggi pericolosi!

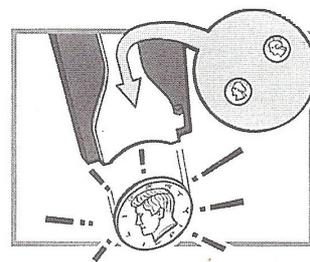
Delle normali monete vengono inserite in un imbuto, ma quando escono dall'altra parte sono realmente rimpiccolite. Questo piccolo capolavoro di magia non mancherà di divertire voi ed il vostro pubblico. Il finale è sorprendente. Sono fornite cinque monete in miniatura.

1
Aprite il coperchio per mostrare l'interno dell'astuccio.



2
Inserite tre monete da 50 lire nella parte superiore dell'imbuto. Quando le monete escono da sotto, sono magicamente rimpiccolite!

3
Capovolgete l'imbuto ed inseritevi due delle piccole monete. Improvvisamente si trasformeranno in un'unica moneta da 100 lire!!



Inventato da Toru Suzuki

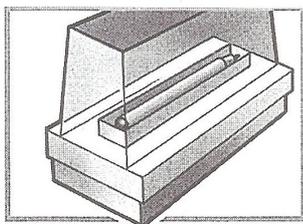
£ 45.000

IMPOSSIBLE PEN

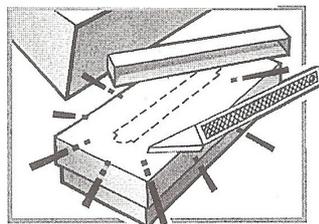
**Fuori da ogni
immaginazione!**

Questo gioco ha lasciato tutti i maghi a grattarsi la testa per lo stupore. E, quando hanno appreso il segreto, sono rimasti così impressionati dal congegno escogitato da andare letteralmente in delirio! Un capolavoro! Dalla mente geniale di Lubor Fiedler.

1
La penna è posta sopra un astuccio chiuso e circondata da due cornici.

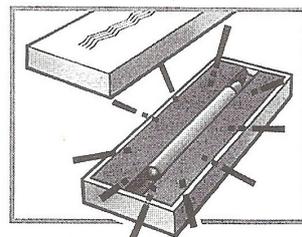


Inventato da Lubor Fiedler



2
Fingete di tagliare il coperchio dell'astuccio con una taglierina magica. Quando togliete le cornici, la penna è sparita!

3
La penna apparirà all'interno dell'astuccio che in precedenza è stato mostrato vuoto!



£ 60.000

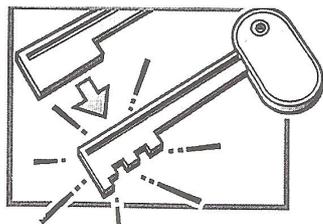
KRAZY KEYS

Chiavi che si trasformano!

Nato da una collaborazione tra gli ingegneri "magici" della Tenyo e quel gran genio che risponde al nome di Lubor Fiedler, Krazy Keys rappresenta una conquista nella magia da tavolo, un pezzo di grande illusione che sarete orgogliosi di possedere ed eseguire!

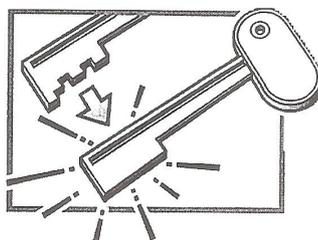
1

Utilizzando un nuovo principio, assolutamente straordinario, riuscirete a forgiare un gruppo di chiavi vergini!



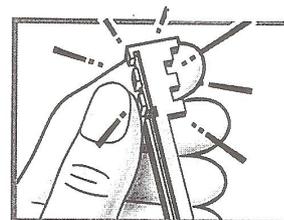
2

L'incredibile è che, accarezzando di nuovo le chiavi, torneranno vergini!



3

Alla fine del gioco le chiavi possono essere date ad esaminare: non ci sarà niente da scoprire!



Inventato da Lubor Fiedler

£ 35.000

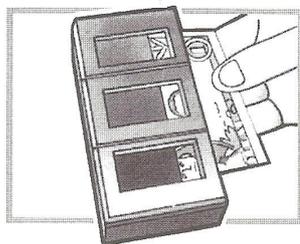
TRISECTOR

Una grande illusione da close-up!!

Questa è una versione da tavolo della famosa illusione della donna tagliata, ma sarà una banconota ad essere tagliata. La banconota rimane a vista tutto il tempo – durante il taglio e la ricomposizione il pubblico vede ogni cosa. Trisector è un gioco che amerete eseguire sempre: l'ingegnoso bauletto fa tutto il lavoro per voi!

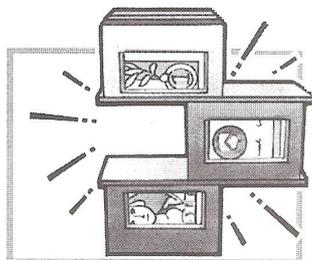
1

Fatevi prestare una banconota da uno spettatore, piegatela in quattro ed inseritela nella cornice.



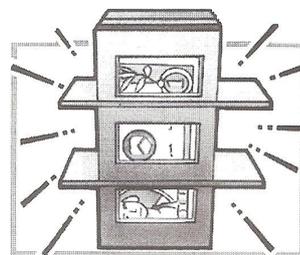
2

Inserite due lame nella cornice e tagliate la banconota in tre pezzi.



3

A questo punto spostate la parte centrale della cornice per provare che la banconota è realmente tagliata!! Riportate la parte centrale a posto, togliete le lame, estraete la banconota e... incredibile! Sarà intatta!



Inventato da Toru Suzuki

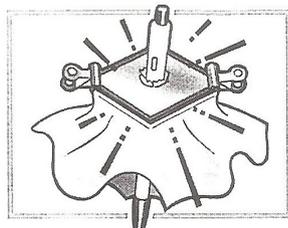
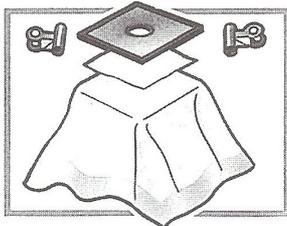
£ 60.000

HANKIE PENETRATION

Rammendi
magici!

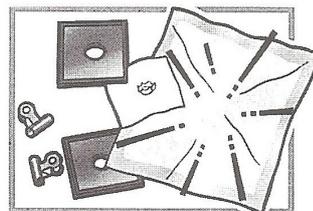
Ricordate questo: il fazzoletto può essere preso in prestito. Inoltre, quando il fazzoletto viene perforato il pubblico può vedere il gioco da tutti i lati. Come sempre c'è un trucco, ma questa volta anche i maghi esperti rimarranno confusi da Hankie Penetration!

1
Fatevi prestare un fazzoletto da uno spettatore e imprigionatelo tra due piastre ed un pezzo di carta.



2
Fissate il tutto con due fermagli. A questo punto, trafiggete il fazzoletto con una penna facendola passare dall'altra parte!

3
Togliete le piastre e mostrate che il pezzo di carta è bucato, ma il foulard è rimasto illeso!



Inventato da Toru Suzuki

£ 35.000

CLYDE RABBIT

“Animate” i vostri spettacoli!

Chiedete ad uno spettatore di scegliere una carta dal mazzo, ricordarla, e rimetterla in un posto qualsiasi. A questo punto, di solito, il prestigiatore cerca di trovare la carta scelta. Ma non questa volta! Infatti, sarà Clyde a trovarla.

Chi è Clyde? Il più grande, il più adorabile, il più sorprendente coniglietto che nessuno abbia mai visto. Sembra vivo: la sua testa, e le sue braccia si muovono, sembra impossibile! E non solo sembra vivo, egli trova la carta scelta!

Amerete l'ingegnosa idea che sta dietro questo versatile “animaletto”. Potreste costruire il vostro intero spettacolo basato su Clyde, quello che esso può fare è limitato alla vostra sola immaginazione. Clyde è un'idea meravigliosa, un grande gioco e un successo garantito sul pubblico!

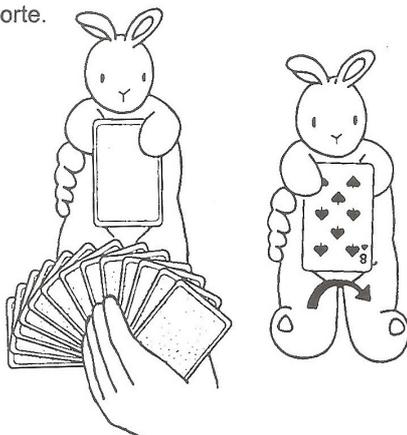
Realizzato in morbidissimo peluche. Incluso anche uno speciale mazzo di carte che da solo vi ripaga dell'intero costo.

Disponibile fino ad esaurimento scorte.

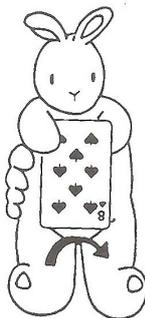


Parlate un po' con Clyde, lui vi capirà e risponderà alle vostre domande.

Inventato da Toru Suzuki



Ora mettete alla prova le sue capacità magiche! Fate trovare a lui le carte scelte.



E' stato bravissimo! Un applauso per lui e... ringrazierà con un inchino!

£ 145.000

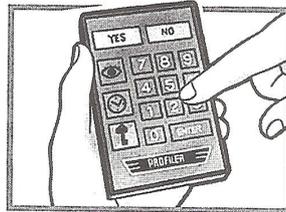
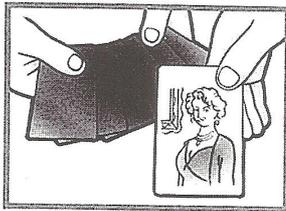
UNUSUAL SUSPECTS

**La magia risolve
il crimine!**

Invitate uno spettatore a partecipare con voi ad un'indagine poliziesca, dovrà aiutarvi a risolvere un crimine. La cosa più sorprendente di questo gioco è che non importa se lo spettatore mente o dice la verità: il Rivelatore catturerà ugualmente il ladro! I diabolici oggetti forniti faranno tutto il lavoro al vostro posto.

1

Mostrate delle carte sulle quali sono ritratti i volti di alcuni criminali, uno spettatore ne sceglierà segretamente una. Quella carta rappresenterà il ladro.

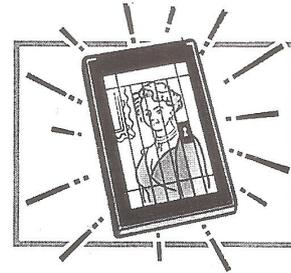


2

Mischiate le carte ed inseritele nel Rivelatore. Spiegate che si tratta di un modernissimo computer usato per catturare i criminali.

3

Lo spettatore inserisce dei dati nel rivelatore che in modo inspiegabile riuscirà a identificare il colpevole!!



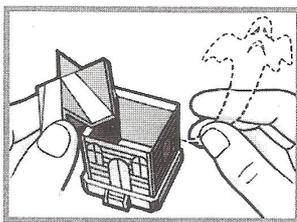
Inventato da Tomoyuki Shimomura

£ 40.000

PHANTOMA

La casa dei fantasmi!

Prima di eseguire il gioco, dovrete voi stessi cercare di capire il segreto di Phantoma, un astuto fantasma che si aggira all'interno di una casa spiritata. La casa può essere esaminata: il fantasma c'è ma non si vede!

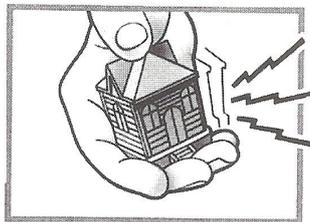


1

Un misterioso fantasma sembra abitare in una piccola casa spiritata.

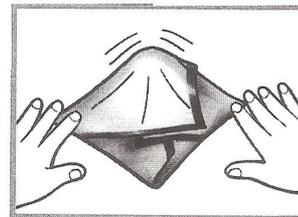
2

La casa è vuota eppure quando la scuotete si sente all'interno un qualcosa che fa rumore! E' Phantoma, il fantasma che vive nella casa!



3

Imprigionate il fantasma in un foulard e si vedrà la sua sagoma che tenta di liberarsi! Il fantasma riuscirà a liberarsi: scomparirà dal foulard ed andrà di nuovo nella casa, infatti si sentirà di nuovo il rumore. Consegnate subito la casa allo spettatore, ma non troverà alcuna traccia dello spirito!



Inventato da Tomoyuki Shimomura

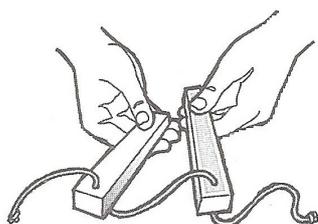
£ 50.000

PILLARS OF THOR

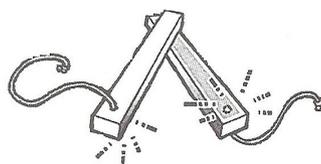
**Il leggendario
mistero magico!**

The Pillars of Thor è una versione completamente nuova di un effetto classico in magia. Il gioco è sempre pronto, facile da fare. Assolutamente incomprensibile anche per i veterani della magia. Tascabile.

1
Una cordicella scorre attraverso due graziose bacchette assolutamente separate.

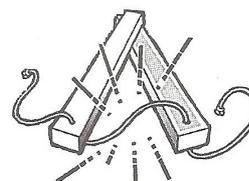


Inventato da Hiroshi Kondo



2
Unite le due bacchette e tagliate la cordicella con una carta da gioco. Si vedrà chiaramente la cordicella tagliata, eppure tirando la corda da una bacchetta si muoverà anche l'altra!

3
Ancora un gesto magico e la cordicella sarà di nuovo intatta!



£ 35.000

MERLIN'S COFFER

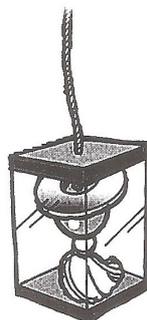
**Un volo verso
la libertà!**

Con il Merlin's Coffer la magia avviene proprio sotto gli occhi increduli degli spettatori! E ricordate questo, l'anello non può proprio "scappare" fuori dalla pallina! Eppure è quello che avviene. Impossibile? ... e già! Facile da fare? E' automatico!

1
Una pallina attaccata all'estremità di un cordoncino, un piccolo anello di metallo ed una deliziosa scatola trasparente: l'anello viene inserito nel cordoncino e quindi bloccato dalla pallina.

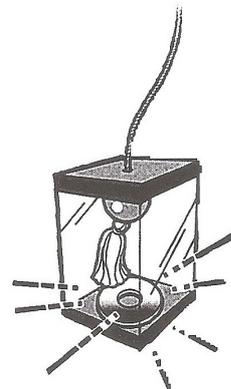


Inventato da Shigeru Sugawara



2
L'altra estremità del cordoncino viene fatta passare attraverso un buco nel coperchio della scatola. Ovviamente l'anello non può evadere dal cordoncino.

3
Un gesto magico e questo accade veramente! L'anello riesce a liberarsi lasciando il pubblico di stucco!!



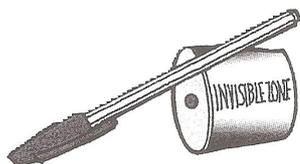
£ 35.000

INVISIBLE ZONE

L'inconcepibile
diventa realtà!!

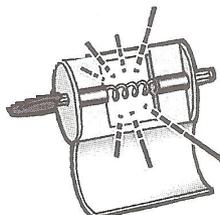
Facile da fare ma davvero intelligente. Non vi sono specchi, né altri trucchi usati in passato. Abbiamo dimostrato questo gioco a molti prestigiatori. Ci siamo divertiti a vedere le loro reazioni (alcuni si strofinavano gli occhi)! Tutti ne hanno prenotato uno. Il trucco? Quando lo saprete diventerà il vostro gioco preferito.

Tascabile.

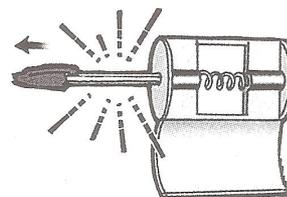


1
Prendete una penna ed inseritela nell'astuccio.

2
Aprite l'astuccio e... è assurdo, il centro della penna è invisibile!!!



3
Anche quando la penna viene spinta avanti e indietro.



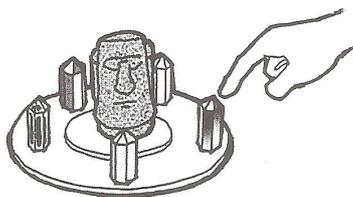
Inventato da Lubor Fiedler

£ 40.000

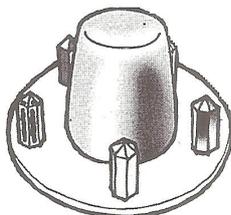
EYE OF THE IDOL

Mistero orientale!

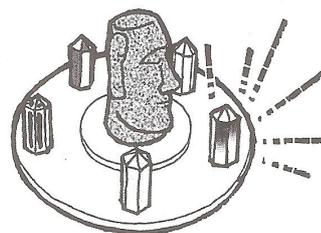
1
Un piccolo idolo somigliante agli idoli orientali, è posto su una piattaforma trasparente e circondato da varie, colorate, pietre preziose. Uno spettatore indica una delle pietre.



2
Un bussolotto, che può essere dato ad esaminare, è messo sopra l'idolo.



3
Sotto la copertura del bussolotto, l'idolo si girerà di faccia verso la pietra scelta dallo spettatore! L'effetto può essere ripetuto più volte.



Ricordate questo: lo spettatore sceglie una gemma ed è lui stesso a posarla sulla piattaforma e a coprire anche la statua, voi non toccherete mai né la piattaforma, né le gemme, né il coperchio, né la statua! L'idolo saprà sempre dove guardare!

Facile da fare. Oggetti bellissimi, e... un trucco tecnologico! Ve ne innamorerete dopo averlo scoperto!

Inventato da Tomoyuki Shimomura

£ 55.000

ZONE INFINITY

Il portachiavi misterioso!

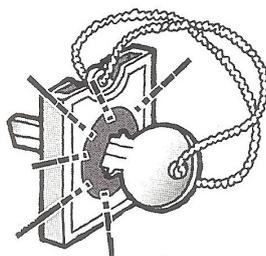
Zone Infinity è uno dei più diabolici trucchi mai inventato. Se lo vedeste presentato non avreste una chance. E il più grande mistero è questo: come può qualcosa di così diabolico essere così facile da eseguire?

Un gioco tascabile da portare sempre con sé.



1
Mettete una moneta in un apposito incavo di un portachiavi, completo di chiave e catenella.

2
Spingete la chiave attraverso il centro della moneta: **metallo contro metallo!!** Incredibile: la chiave trapasserà la moneta!



3
Togliete la chiave ed estraete la moneta dal portachiavi: è **illesa!**

Inventato da Atsushi Fukano

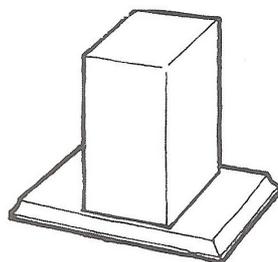
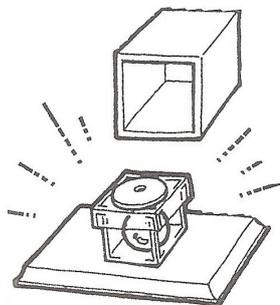
£ 30.000

DRAGON ALTAR

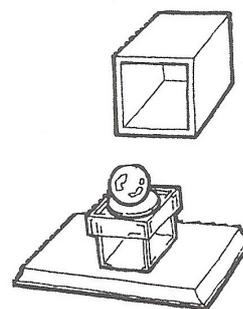
Passaggi impossibili!

Dragon Altar è un favoloso gioco di prestigio molto facile da fare ma anche molto sconcertante. La scatola, il coperchio, la moneta e la pallina non sono truccati. Il tubo è realmente vuoto. Non ci sono scatole aggiuntive, coperchi, monete o palline. Inoltre non è richiesta abilità, eppure la magia avviene ugualmente.

1
Posate una scatolina trasparente sulla base del Dragon Altar. Mettete una moneta sopra il coperchio della scatolina e sopra la moneta una pallina.



2
Coprite tutto con un tubo vuoto.



3
Quando toglierete il tubo, il coperchio sarà ancora chiuso ma... la pallina sarà inspiegabilmente penetrata all'interno della scatolina attraversando la moneta!!

Inventato da Hiroshi Kondo

£ 35.000

METAL MATRIMONY

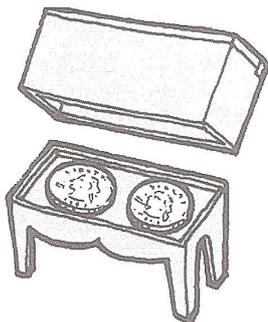
Dove la materia si
fonde!

Se vedessi questo effetto in un film penseresti sicuramente che si tratta di un trucco televisivo, ma quando esegui Metal Matrimony i tuoi spettatori vedranno la magia avvenire dal vivo. I loro occhi non crederanno a ciò che vedono!

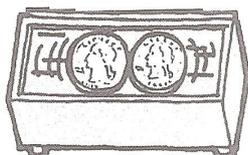
Il trucco sfrutta un astuto principio tecnologico. Non vi sono monete truccate, potrai usare le normali monete italiane. Il gioco non richiede abilità.

1

Due normali monete sono messe su un piccolo banco e coperte con un telaio.



Inventato da Hiroshi Kondo

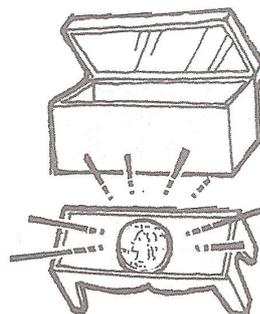


2

Gli spettatori vedranno chiaramente le monete attraverso il coperchio trasparente. Incredibile, le monete iniziano a spostarsi l'una verso l'altra fino a fondersi insieme e diventare una sola moneta!

3

A questo punto il coperchio si aprirà automaticamente e dove c'erano le due monete ne rimane soltanto una!

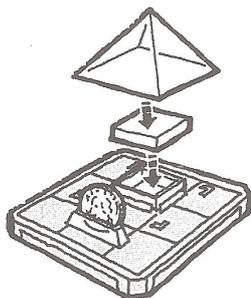


£ 30.000

CRYSTAL PYRAMID

Un trucco assurdo!

Un miracolo inventato dalla Tenyo! Un gioco che non richiede alcuna abilità e nello stesso tempo davvero geniale! Un trucco totalmente meccanico: rimarrete sorpresi per cosa sono riusciti ad inventare!

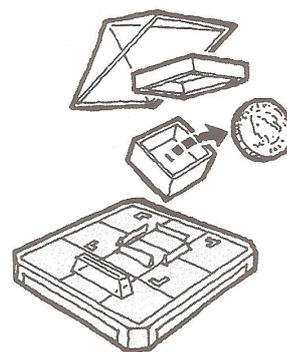
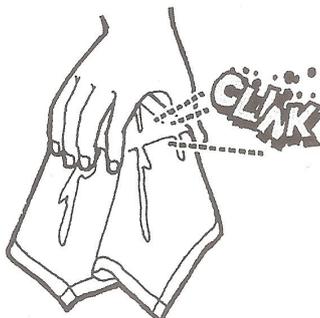


1

Sistamate una scatolina chiusa sopra una base quadrata e chiudetela con una piramide trasparente. Fatevi prestare una moneta (si può far contrassegnare) e mettetela al centro della base al di fuori della piramide.

2

Adesso è il momento della magia! Coprite la piramide con un foulard e un istante dopo...



3

... la moneta presa in prestito si trova all'interno della scatolina posta sotto la piramide!

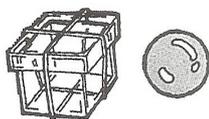
Inventato da Tomoyuki Shimomura

£ 35.000

BURGLAR BALL

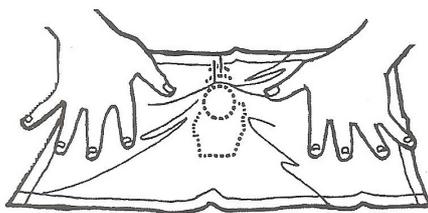
Una routine geniale!

Se siete nuovi in magia il Burglar Ball sarà una grande aggiunta al vostro bagaglio magico. Se siete maghi esperti apprezzerete sicuramente l'idea geniale che sta nella routine. Dopo l'effetto tutto può essere dato ad esaminare!



1
Mostrate un'elegante scatola trasparente ben chiusa con un elastico ed una pallina.

2
Posate la pallina sopra la scatola e coprite tutto con un foulard. Adesso avviene la magia. Il vostro pubblico vedrà la pallina penetrare nella scatola!!



3
Togliete il foulard e mostrate che la pallina è realmente imprigionata all'interno della scatola ancora chiusa!

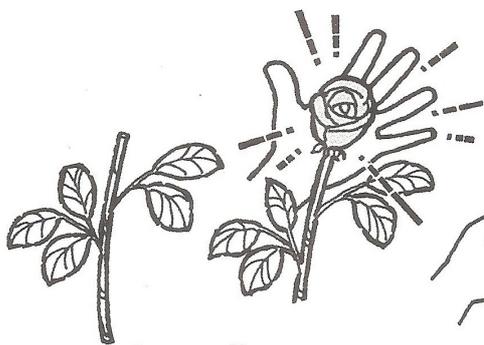
Inventato da Shigeru Sugawara

£ 25.000

FLORAL PHANTASY

Una rosa sempre
in fiore!

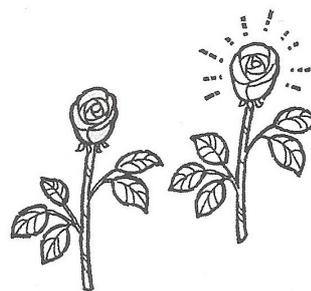
Questa è la versione definitiva della rosa magica, che vi permette di creare effetti spettacolari, come: fare apparire una rosa, farla sparire e farla cambiare di colore. Questo gioco è veramente bello da vedere, potrete utilizzarlo nei vostri spettacoli da scena ed eseguire una varietà di effetti con questa sola rosa-magica. Fornito con un altro attrezzo segreto molto utile anche per altri giochi. Appassionerete gli spettatori (e soprattutto le spettatrici!). Veramente professionale.



Appare!!



Riappare!!



Cambia colore!

Inventato da Yusaku Chiba

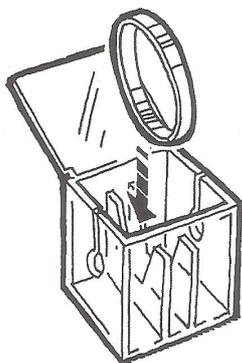
£ 110.000

CRYSTAL CLEAVER

Un trucco geniale!

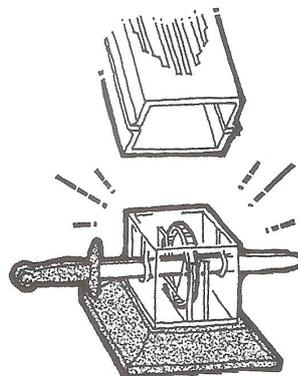
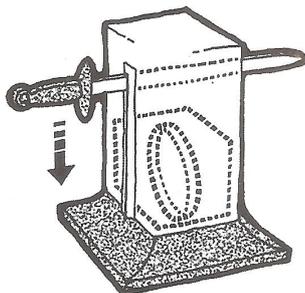
Un nuovo principio, mai usato finora, un congegno che ingannerà chiunque! Una volta che avete conosciuto il segreto sarete in grado di eseguire l'effetto immediatamente. Alla fine del gioco sorprenderete il vostro pubblico dando tutto ad esaminare!

1
Un anello preso in prestito, è poggiato all'interno di uno scrigno trasparente e chiuso con il coperchio.



Inventato da Tooru Suzuki

2
lo scrigno viene coperto con un tubo. Una spadina è inserita all'interno del tubo e spinta attraverso lo scrigno e attraverso l'anello!



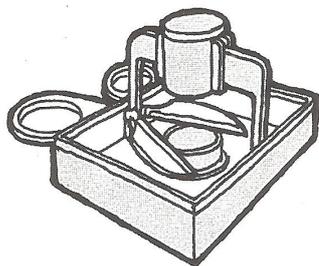
3
Quando il tubo viene tolto la spadina si troverà attraverso l'anello all'interno dello scrigno!!

£ 40.000

OH NO!

Un taglio netto!

Ecco qui un gioco che va al di là di qualsiasi altro gioco del suo genere. Il vostro pubblico non crederà ai suoi occhi e neanche voi riuscirete a crederci! Oh No! è un gioco sicuro, basato su una incredibile illusione ottica. Ve ne innamorerete!!

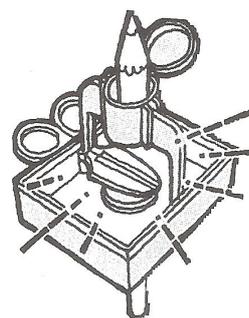


1
Il mago mostra una piccola scatola contenente un paio di forbici.

Inventato da Tooru Suzuki



2
Introduce il proprio dito attraverso il tubo al centro della scatola, e lo taglia a metà con le forbici! Ma tenetevi forte: il mago solleva il tubo per mostrare che il dito è veramente tagliato a metà!!



3
Se preferite potete usare una matita presa in prestito da uno spettatore invece del vostro dito!

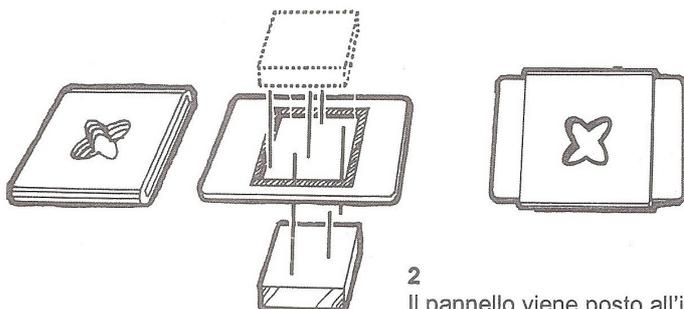
£ 45.000

GEOMETRICK

L'impossibile forma della magia!

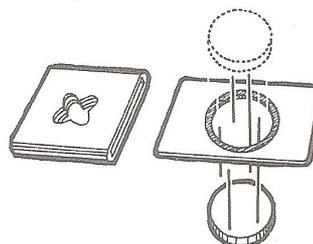
Un pannello rimane sempre a vista, eppure la sua forma (solida) cambia. Non crederete ai vostri occhi nemmeno dopo aver conosciuto il trucco.

1
Il mago mostra un piccolo pannello con un buco di forma quadrata al centro e un oggetto quadrangolare che viene fatto passare attraverso il buco.



2
Il pannello viene posto all'interno di una custodia; le sue estremità rimarranno però sempre visibili.

3
Un gesto magico e il buco quadrato diventerà un buco circolare che non lascia più passare l'oggetto di forma quadrangolare ma solo quello di forma circolare. Se si ripete la procedura all'inverso, il buco tornerà ad essere di forma quadrata!



Inventato da Hideo Kato

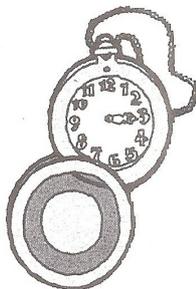
£ 25.000

FUTURE CLOCK

Un trucco da sballo!

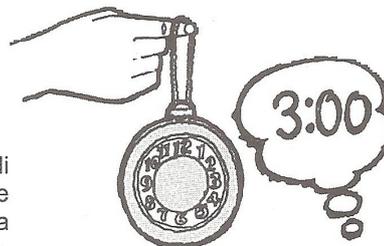
L'abilità di predire eventi importanti in anticipo farà credere al vostro pubblico che siete dotati di veri poteri psichici. Il tutto avviene in modo pulito, senza false mosse. L'orologio può essere esaminato! Dopo aver conosciuto il segreto vi stupirete ancora del meccanismo che permette il miracolo.

1
Il mago mostra un orologio di belle proporzioni.



2
Chiede ad uno spettatore di pensare ad un evento speciale della sua vita, e di dire a che ora del giorno è avvenuto tale evento. Supponiamo che lo spettatore risponda alle 3:00.

3
Il mago spiega che prima dello spettacolo aveva fatto una previsione sull'orologio, quando egli toglie l'orologio dalla custodia le lancette segnano chiaramente le 3:00!



Inventato da Tooru Suzuki

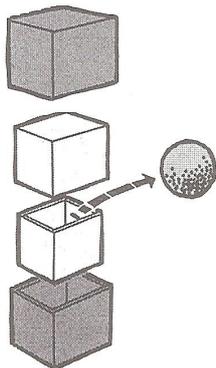
£ 45.000

PARABOX

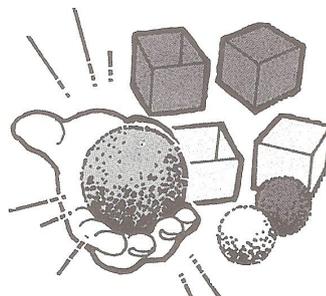
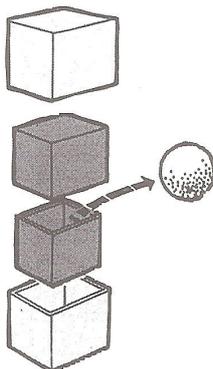
**La pallina dalle
mille trasformazioni!**

Sembrerà incredibile ma questo gioco è facilissimo da fare. Basterà seguire le chiarissime istruzioni e questo gioco di prestigio impossibile da scoprire sarà già avvenuto! Rimarrete sorpresi anche voi oltre che il vostro pubblico! Le palline appaiono a sorpresa mentre state eseguendo l'effetto. Sono di colori diversi e sono le più morbide mai realizzate. Nel finale una pallina diventerà anche gigante!

1
In questa ultima versione del Gozinta Boxes, una scatola rossa viene inserita dentro una scatola nera...



2
... ma ANCHE la scatola nera si inserisce dentro quella rossa. Come mai è possibile una cosa simile?



Le palline di spugna SI MATERIALIZZANO DAL NULLA E CAMBIANO ANCHE FORMA! E' una paradosso? No, è l'impensabile Parabox!

Inventato da Lubor Fiedler

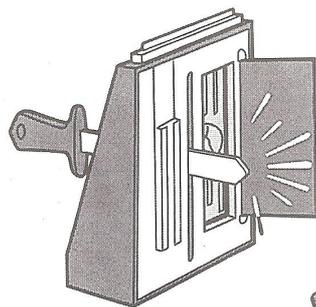
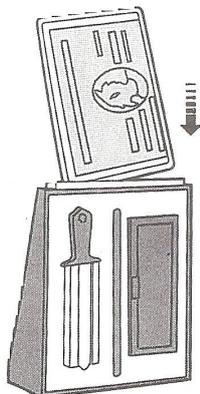
£ 45.000

CREDIT SLASHER

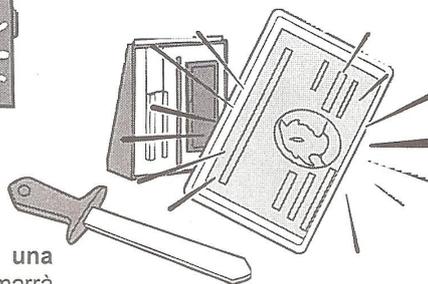
**Un incubo per le
carte di credito!**

Credit Slasher è uno fra i più diabolici giochi di prestigio mai inventati, la sua caratteristica sta nel suo nuovo principio magico che va oltre l'illusione!
Con il Credit Slasher vi sarà facile STUPIRE i vostri amici!

1
Fatevi prestare una carta di credito da uno spettatore, inseritela nella magica scatola del Credit Slasher e...



2
... tagliatela in due con una spada! La carta di credito rimarrà visibile al pubblico mentre la spada la attraverserà.



3
Estraete la carta di credito che è rimasta perfettamente intatta e ringraziate il "fiducioso" proprietario!

Inventato da Toru Suzuki

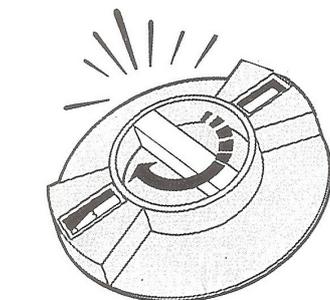
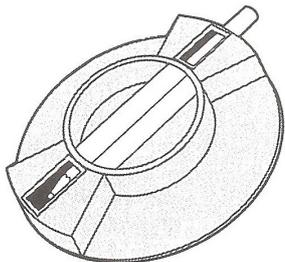
£ 45.000

PENCILIA

La matita con il "dubbio" al centro!

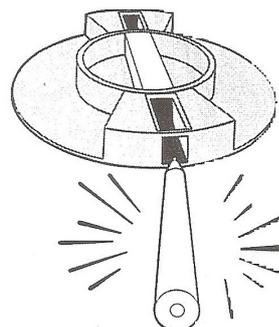
Una magia che avviene proprio sotto gli occhi degli spettatori, a distanza ravvicinata, senza che questi possano scoprirne il trucco. Questa rivoluzionaria illusione ha tratto in inganno perfino alcune delle menti più acute in magia.

1
Una matita che è stata fatta esaminare dal pubblico viene inserita dentro il Twister.



2
Incredibilmente il mago ruota la parte centrale, dove passa la matita.

3
Poi la rimette perfettamente a posto e la matita sarà... INTATTA!



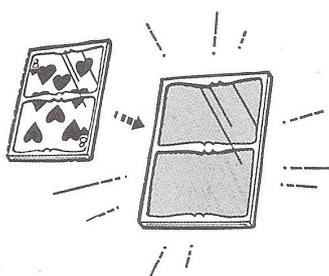
Inventato da Shigeru Sugawara

£ 35.000

FANTASTICA

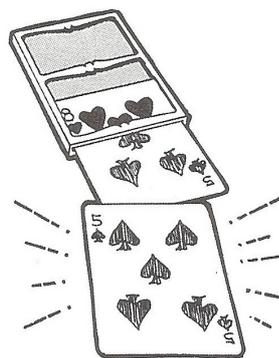
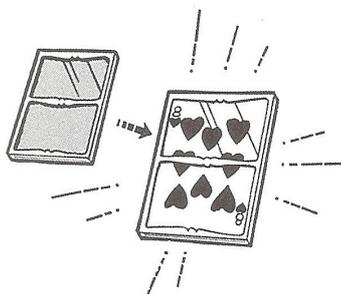
Una carta capace di sparire, riapparire e... trasformarsi!!

Ciò che rende unico questo gioco è il brillante e nuovo principio magico su cui si basa. Anche quando saprete come avviene il gioco, non riuscirete a capirne il funzionamento.



1
Il prestigiatore inserisce una carta da gioco in una cornice vuota. Un gesto con la mano e... la carta scompare!

2
Un altro gesto e... la carta riappare!



3
Estrae la carta dalla cornice e visibilmente si trasforma in un'altra carta!

Inventato da Michiaki Kishimoto

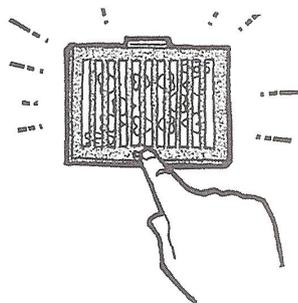
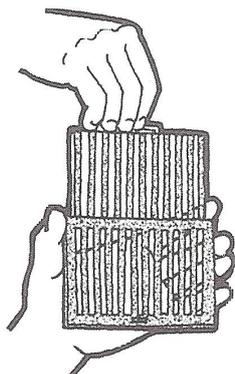
£ 40.000

TRANSPA VISION

**Misteriosa
materializzazione!**

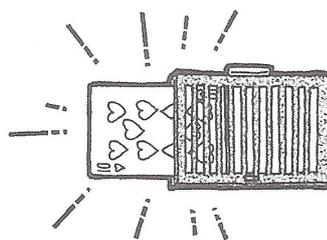
Questo trucco comincia dove tutti gli altri non arrivano. Non richiede abilità ed è molto illusivo. All'inizio del gioco, quando la carta appare e scompare, gli spettatori più scaltri crederanno di avere intuito il trucco. Ma al termine del gioco anche questi rimarranno imbrogliati. Questo gioco utilizza un principio completamente nuovo.

1
Il mago mostra una cornicetta piatta, completamente vuota. Il pubblico riesce perfettamente a vedere attraverso di essa.



2
La cornicetta viene chiusa. Il mago spinge un pulsante e immediatamente una carta da gioco appare all'interno della cornicetta! Spingendo di nuovo il pulsante la carta sparisce, ma...

3
...la carta appare di nuovo misteriosamente... e questa volta il mago la fa scivolare fuori dalla cornicetta: è una normale carta da gioco in piena regola!



Inventato da Toru Suzuki

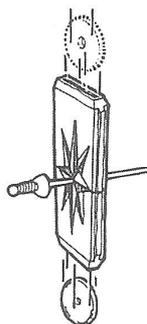
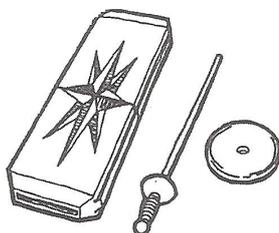
£ 40.000

COIN OF DRACULA

La moneta trafitta!

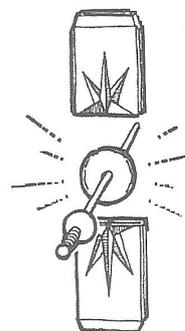
Il gioco non richiede abilità e viene fornito con tutto il necessario. Il meccanismo è molto ingegnoso e rende il gioco facile da eseguire. Il primo effetto, la penetrazione, è sconcertante. Ma quando la moneta resterà imprigionata nella spadina, sarà un vero miracolo!

1
Mostrate tre oggetti: una moneta orientale con il buco al centro, un astuccio vuoto e una spadina.



2
Infilate la spadina al centro dell'astuccio, dopodiché inserite la moneta da sopra. **Inspiegabilmente la moneta scivolerà dall'astuccio** passando attraverso la spadina!

3
Quando il gioco viene ripetuto la moneta sembrerà rimanere bloccata al centro. L'astuccio viene aperto e... la moneta viene trovata realmente TRAFITTA dalla spada!



Inventato da Keiji Takahashi

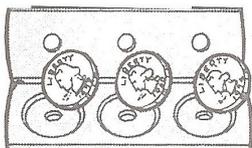
£ 25.000

SOFT COINS

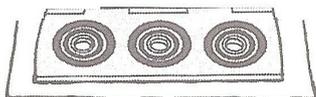
**Un trucco ingegnoso
per uno effetto stupefacente!!**

Trapassare una moneta con una matita? Sì, ora puoi farlo addirittura con tre monete in una sola volta, e puoi anche far controllare ogni cosa! Il segreto è nella precisione di questo prodigio magico. Non è necessaria alcuna abilità, eppure Soft Coins inganna chiunque!

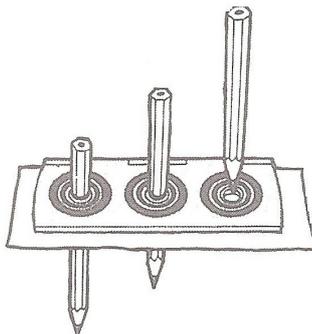
1
Tre monete prese in prestito sono messe dentro un astuccio di plastica.



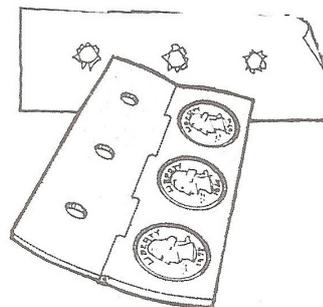
2
Una striscia di carta è sistemata sopra le monete ed il coperchio è chiuso.



3
Tre matite vengono spinte dentro l'astuccio e penetrano le monete!



4
Quando il foglietto di carta è tolto, le monete possono ancora essere viste, proprio dove le matite erano state spinte attraverso l'astuccio.



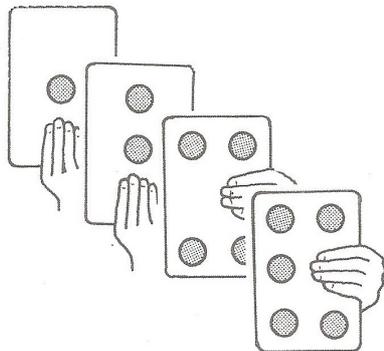
5
Gli spettatori possono esaminare ogni cosa!

Inventato da Keiji Takahashi

£ 30.000

WHAT'S NEXT?

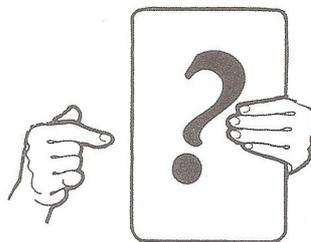
Un susseguirsi di sorprese!!



Questo articolo una volta era molto costoso, poiché veniva costruito a mano. Ora, con l'aiuto della tecnologia siamo in grado di offrirvelo ad un prezzo accessibile.

Una carta gigante viene mostrata al pubblico. Essa ha un pallino su un lato e 4 pallini sull'altro. La carta viene mostrata nuovamente, ma questa volta ha 3 pallini su un lato e 6 sull'altro.

Il mago spiega al pubblico come funziona il trucco e tutti credono di averlo capito, fino a quando non scoprono di essere stati imbrogliati ancora una volta. Ma la vera sorpresa è alla fine, quando la carta appare tutta piena di pallini!



£ 45.000

SQUEEZE PLAY

L'impossibile diventa realtà?

Questo trucco creato da Shigeru Sugawara offre un effetto meraviglioso. Un piccolo pomellino di forma cilindrica passa attraverso un disco di plastica proprio sotto il naso dei vostri attenti spettatori! Bellissimo l'effetto, ma geniale il trucco!



2
Il mago pone un pomellino sopra uno dei dischi e lo posa su un bicchiere.



3
Copre il pomellino con il secondo disco avente un piccolo buco al centro che permette allo spettatore di vedere il pomellino sino all'ultimo istante.



4
Il mago schiaccia i due dischi e il pomellino cade nel bicchiere riuscendo ad "attraversare" il disco inferiore.



Inventato da Shigeru Sugawara

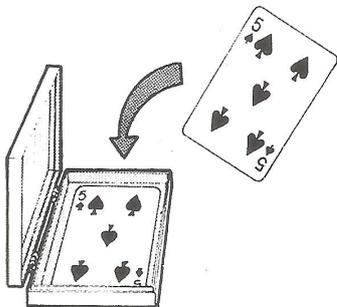
£ 30.000

CARD CASE

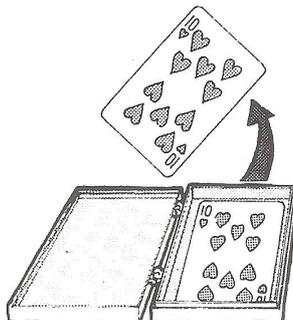
Il miglior strumento
per scambiare una carta!

La nuova tecnologia ci ha dato l'opportunità di creare questo sorprendente strumento. Il trucco è precisissimo e così sottile da passare inosservato anche alla più approfondita ispezione.

1
Inserite una carta nel Card case e chiudetelo.



2
Quando riaprite la scatola la carta non sarà più la stessa!



La scatola può essere fatta esaminare. Inoltre si possono eseguire molti trucchi in cui le carte appaiono e scompaiono!



£ 30.000

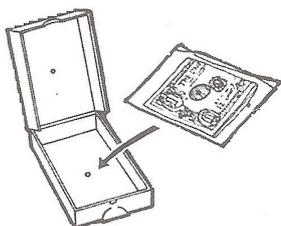
LANCELOT

Un'incredibile penetrazione!

Un principio magnificamente nascosto rende questa illusione magica così bella da eseguire. Inoltre questo gioco, incredibile a dirsi, è completamente automatico.

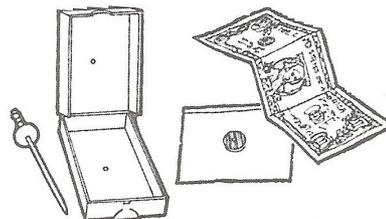
1

Il mago piega una banconota, la inserisce in una custodia di plastica trasparente e mette la custodia all'interno di una graziosa scatola.



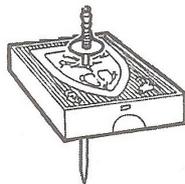
3

Gli spettatori non crederanno ai loro occhi quando la banconota uscirà illesa dalla scatola!



2

La scatola viene trafita esattamente al centro con una piccola spada di metallo!



Inventato da Hiroshi Kondo

£ 40.000

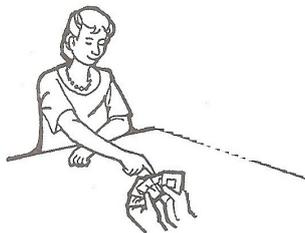
HYPER VISION

Il tuo spettatore diventa un lettore del pensiero!

Questa incredibile impresa si avvale di un principio scientifico mai usato in magia e non necessita di "compari" per l'esecuzione. Un gioco da collezione. Da non perdere! Uscito fuori produzione e disponibile fino ad esaurimento scorte.

1

Cinque cornicette ESP con le immagini dei cinque simboli della lettura del pensiero vengono mostrate al pubblico. Uno spettatore viene scelto per essere il magico lettore del pensiero e viene fornito di un cannocchiale da opera che porterà con sé lasciando la stanza.



3

lo spettatore con il cannocchiale ritorna, guarda attraverso il cannocchiale e... istantaneamente indovina quale simbolo è stato scelto. Il trucco può essere ripetuto immediatamente.



2

Un altro spettatore sceglie uno dei cinque simboli.

Inventato da Tomoyuky Shimomura

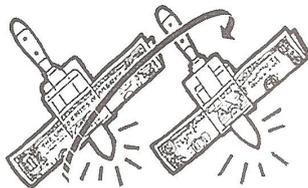
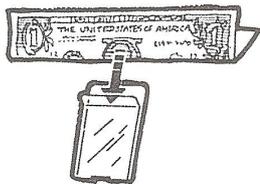
£ 50.000

KNIFE OF THE NINJA

Un miracolo pungente!

Da sempre uno degli effetti che più affascina i maghi è quello di distruggere e risanare una banconota. Il Knife of the Ninja vi permetterà di eseguire questo gioco con un sistema semplice ma molto astuto. Il gioco è visivo e il segreto è impossibile da scoprire. Vi meraviglierete per l'intelligenza di questo moderno gioco di magia!

1
Il mago si fa prestare una banconota da un dollaro, la piega e la inserisce in un fermabanconote trasparente...



2
... afferra un coltello e lo spinge attraverso il centro della banconota! Entrambi i lati del fermabanconote vengono mostrati chiaramente.



3
Eppure quando la banconota viene estratta è completamente intatta!

Inventato da Atsushi Fukano

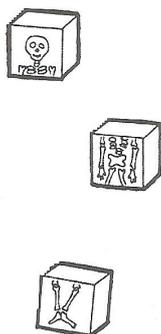
£ 30.000

BARE BONES

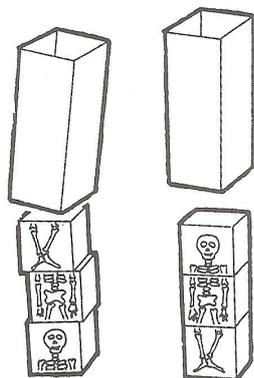
Non solo ossa!!

Un nuovo principio sviluppato dalla Tenyo. Un gioco divertentissimo e facile da realizzare che delizierà il pubblico di ogni età!

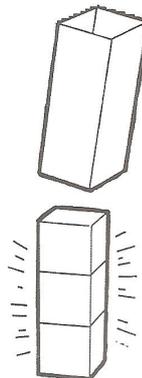
1
Il mago mostra tre cubi che, messi in pila uno sull'altro formano la figura di uno scheletro.



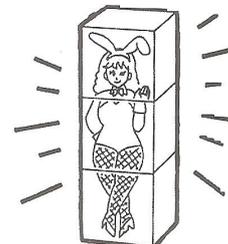
2
I cubi vengono disposti in ordine diverso, coperti con un tubo magico e, in un attimo, lo scheletro ritorna a posto!



3
L'operazione viene ripetuta con lo stesso risultato. Alla fine lo scheletro sparisce...



4
...qualcuno penserà che sia finito dietro, ma quando i tre cubi sono girati e mostrati, con sorpresa di tutti apparirà una ragazza molto lontana dall'essere "SOLO OSSA".



Inventato da Hiroshi Kondo

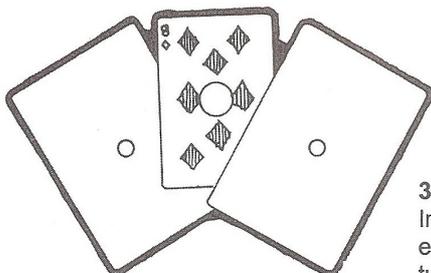
£ 40.000

BOLTED

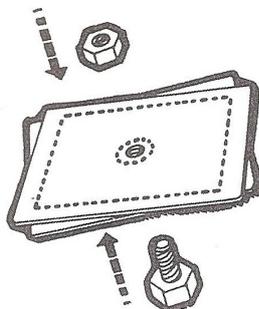
La grande evasione!

Con questo eccellente gioco ingannerete chiunque. Il segreto sta nell'ingegnoso apparato fornito. Un gioco che stupirebbe perfino Houdini!

- 1
Mostrate due PANNELLI di plastica e una carta da gioco: hanno tutti un foro al centro.

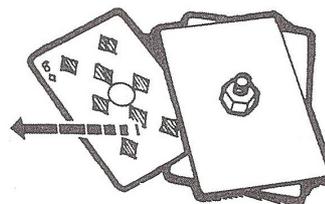


Inventato da Atushi Fukano



- 3
Inserite la carta tra i due pannelli ed imprigionatela bene serrando il tutto con un bullone ed un dado.

- 2
In modo veramente inspiegabile la carta riuscirà a liberarsi e ad evadere misteriosamente!



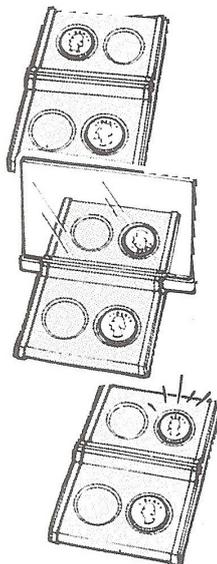
£ 40.000

ECLIPSE

Dove il riflesso diventa realtà!

Eclipse è un gioco quasi soprannaturale. Tutto ciò che accade di fronte allo specchio diventa realtà. Il gioco è totalmente automatico e non richiede alcuna abilità.

1. Viene mostrata una piattaforma con quattro scomparti per altrettante monete. Due pezzi da 200 lire sono sistemati sulla piattaforma nelle posizioni posteriore sinistra e superiore destra.



2. Quando uno specchio è sistemato al centro della piattaforma, si crea un'illusione: entrambe le monete appaiono sul lato destro.

3. Quando è tolto lo specchio, il riflesso diventa realtà: le monete sono REALMENTE sulla destra!

4. Sono quindi sistemate due monete da 200 lire e due

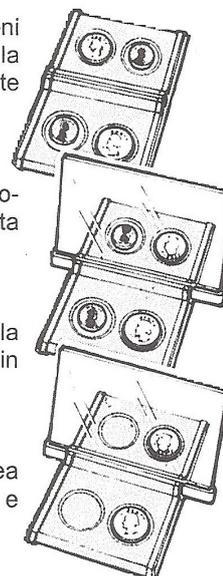
da 100 lire nelle sezioni superiori e inferiori della piattaforma, ma in opposte direzioni.

5. Lo specchio crea l'illusione... e l'illusione diventa realtà.

6. Viene poi usata una sola moneta che è sistemata in uno scomparto esterno.

7. Con lo specchio si crea l'illusione di due monete e il riflesso diventa realtà.

8. E' aggiunta un'altra moneta e... alla fine, appaiono QUATTRO monete!



Inventato da Hiroshi Kondo

£ 30.000

MATCH-STICKS

Predizioni perfette!

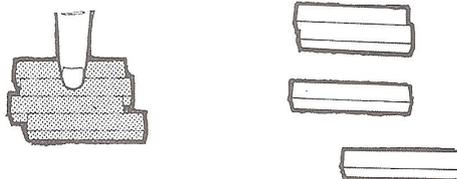
La premonizione è l'arte di predire l'esito di alcuni eventi futuri. Con Match-sticks darete l'impressione di possedere poteri extrasensoriali. Un gioco brillante con un trucco favoloso. Facile da fare.

Il gioco può essere ripetuto più volte. Inoltre, lo spettatore potrà scegliere anche entrambe le bacchette e... anche in questo caso coincideranno. Sarà magia?!

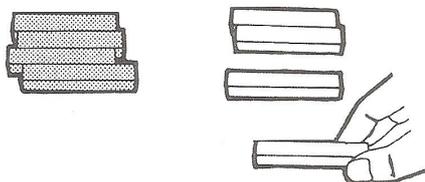
1
Il mago mostra quattro bacchette bianche e quattro blu. Ogni bacchetta ha un numero, da 1 a 4, stampato su di essa.



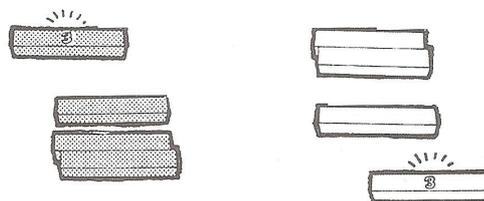
3
Lo spettatore sceglie liberamente una QUALSIASI delle bacchette blu...



2
Il mago mette da parte una bacchetta bianca come sua predizione con il numero nascosto.



4
... e incredibilmente la previsione è corretta: i numeri coincidono.



Inventato da Hideo Kato

£ 35.000

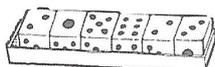
FLASH DICE

Da collezionare!

Questo bellissimo gioco non richiede alcuna abilità, eppure stupirà tutti i vostri amici. Flash dice è un vero miracolo da close-up! Gli effetti sono belli, ma il trucco è ancora più bello.

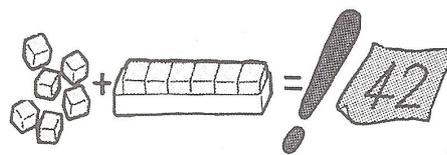
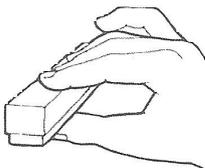
1° EFFETTO:

1
Sei dadi sono inseriti a caso in una scatola.

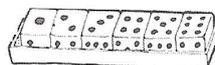


che ora appaiono faccia in alto sono aggiunti alla somma precedente. Questa somma corrisponderà esattamente alla vostra previsione!

2
Chiudete la scatola con un coperchio e scuotetela.



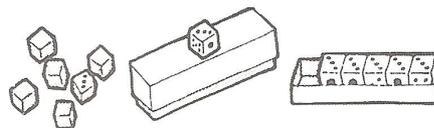
3
Quando togliete il coperchio i dadi si ritroveranno in ordine da 1 a 6.



3° EFFETTO:

Lo spettatore prende uno dei sei dadi dal tavolo, i rimanenti cinque dadi sono rimessi nella scatola che viene agitata. Tutti i dadi nella scatola adesso mostrano lo stesso numero del dado che lo spettatore ha scelto.

4
Scuotete ancora la scatola e l'ordine dei dadi si invertirà, da 6 a 1.



2° EFFETTO:

Scrivete una previsione su un pezzo di carta. Chiedete ad uno spettatore di lanciare i dadi sul tavolo e di fare la somma di tutti i numeri usciti. Rimettete i dadi nella scatola e scuotetela. I numeri

Inventato da Takuya Yoshizawa

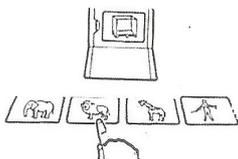
£ 25.000

WILD WALLET

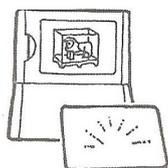
Una grande illusione da close up!

Proprio quando pensavi che non ci fosse niente di nuovo nell'ambiente della magia, ecco arrivare Wild Wallet, un trucco stupefacente che non richiede abilità.

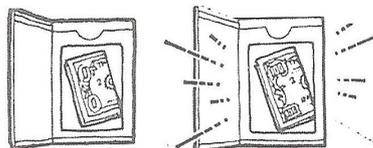
1
Una carta raffigurante una gabbia vuota viene posta nello scomparto plastificato di un normale portafogli. Vengono mostrate altre 4 carte figurate: un leone, una giraffa, un elefante ed un domatore. Uno spettatore dovrà scegliere liberamente una di queste 4 carte.



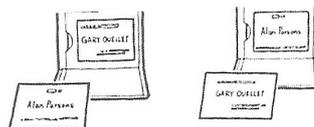
Supponiamo che scelga il leone; anche questa carta verrà posta nel portafogli che verrà chiuso e poi riaperto. Istantaneamente il leone sparirà dalla carta e apparirà nella gabbia disegnata sulla carta imprigionata nello scomparto plastificato!



2
Puoi usare il Wild Wallet anche per trasformare una banconota da L. 10.000 in una da L. 100.000!!



3
Wild Wallet è perfetto per una sostituzione istantanea. Il tuo biglietto da visita e quello di uno spettatore si scambiano di posto in un momento: un modo perfetto per scambiarseli!



Inventato da Tomoyuki Shimomura

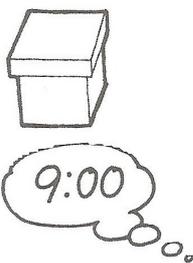
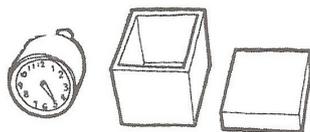
£ 45.000

NOSTRADAMUS CLOCK

Il tempo parlerà magicamente!

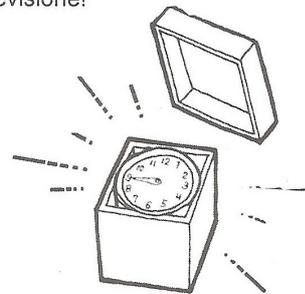
L'orologio Nostradamus ti permette di mettere in scena una straordinaria dimostrazione di premonizione magica. L'orologio Nostradamus usa un principio diabolicamente intelligente che ingannerà tutti!

1
Mostrate un piccolo orologio dentro una scatola.



2
Chiedete ad uno spettatore di pensare ad un'ora qualsiasi del giorno ma di non dirlo a nessuno. Posizionate la lancetta dell'orologio ad una certa ora, mettete l'orologio dentro la scatola e chiudetela con il coperchio.

3
Solo adesso chiedete allo spettatore di nominare l'ora che ha pensato, sollevate il coperchio e mostrategli l'esattezza della vostra previsione!



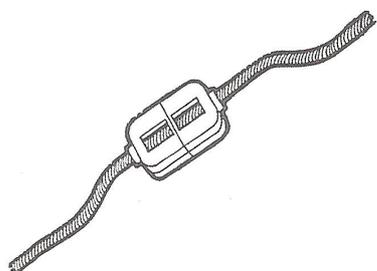
Inventato da Tomoyuki Shimomura

£ 35.000

CLEAN CUT

Una corda in due,
due corde in una!!

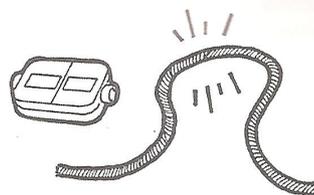
Non crederete ai vostri occhi quando vedrete questa "assurda" illusione magica! Ricordate che la corda rimane sempre in piena vista. La corda può scorrere all'interno del Clean Cut e lo spettatore deciderà l'esatto punto dove la corda verrà tagliata in due. Clean Cut è un classico della magia.



1
Una normalissima corda, (potete anche usarne una in vostro possesso) è inserita nel Clean Cut.



2
In piena vista, nessuna falsa mossa, la corda è tagliata in due parti. I due pezzi di corda ed il taglio sono chiaramente visibili!



3
Ricomponete il Clean Cut, estraete la corda e mostratela perfettamente intatta!

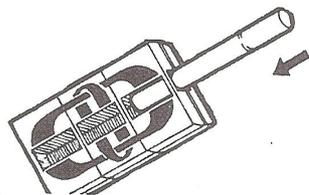
Inventato da Hiroshi Kondo

£ 30.000

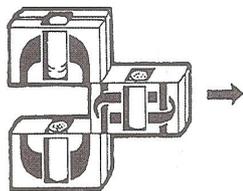
ZIG ZAG CIG

L'impossibile illusione
da close-up!

Proprio come nelle grandi illusioni in cui una ragazza viene tagliata in tre parti, una sigaretta viene sezionata in tre pezzi e subito dopo viene risanata. La sigaretta rimane sempre alla vista del pubblico. Sebbene sembri impossibile non è richiesta alcuna abilità. Questo stupefacente gioco di prestigio è totalmente automatico.



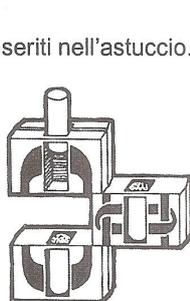
1
Una sigaretta presa in prestito è inserita in un astuccio dove rimane sempre a vista.



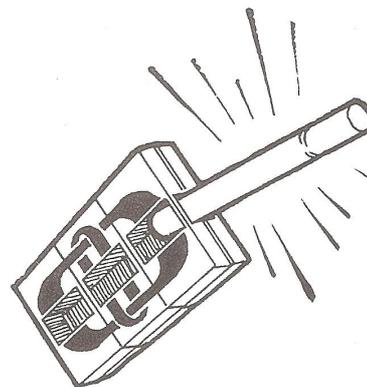
2
La parte centrale dell'astuccio viene spostata lateralmente: la sigaretta è così tagliata in tre parti!



3
I tre pezzi della sigaretta possono essere estratti e dati ad esaminare per poi essere...



4
... reinserti nell'astuccio.



5
La parte centrale dell'astuccio è rimessa al suo posto e istantaneamente la sigaretta è **TOTALMENTE RISANATA** e può essere data ad esaminare.

Inventato da Hiroshi Kondo

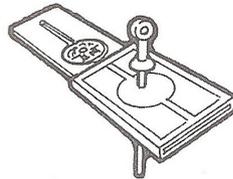
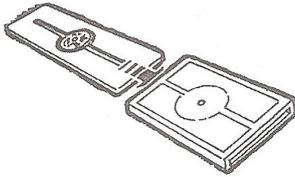
£ 30.000

SUPERSPIKE

Metalli fondenti!

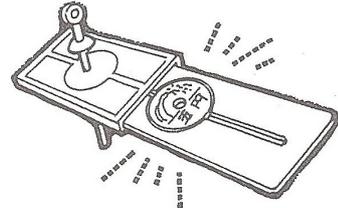
Misteriosi strumenti ed un ingegnoso trucco ti stupiranno con questa illusione magica che non richiede abilità. Un pezzo di metallo può realmente passare attraverso un altro pezzo di metallo? Con questo gioco la moneta riuscirà a sfuggire e a non essere intrappolata dalla spadina! Metalli che si fondono ma si ricostruiscono immediatamente!

- 1
Una moneta giapponese (con un buco al centro) viene inserita in un contenitore che scivola attraverso una cassetina.



- 2
Uno spadino viene inserito nella scatola in modo da impedire alla moneta di passare.

- 3
Eppure, prima che tu possa dire: "Houdini!", la moneta si squaglia e attraversa lo spadino per uscire illesa dall'altro lato!



Inventato da Masato Wakabayashi

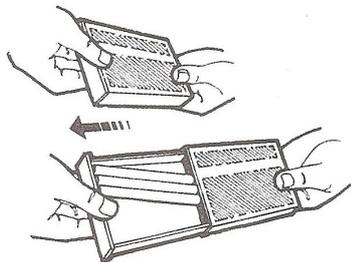
£ 25.000

INFINITUM

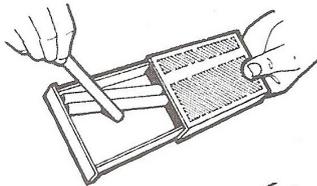
L'enigma della scatola nera!

Non importa quante sigarette togliete dall'astuccio, la scorta sembra inesauribile. O è solo un'illusione?

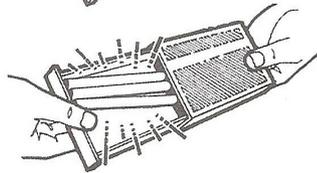
1. Il prestigiatore mostra un attraente porta-sigarette. Aprendo il cassetto, gli spettatori vedono che vi sono tre sigarette.



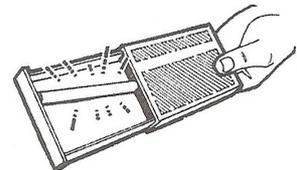
2. Una viene tolta e messa sul tavolo. Un gesto, una parola magica...



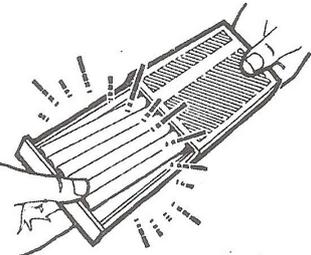
3. ... e la scatola contiene di nuovo tre sigarette.



4. Ne viene tolta ancora una. Si richiude il cassetto e si domanda: "Quante sigarette appariranno adesso?", quasi sicuramente vi risponderanno: "Tre", ma con sorpresa ne apparirà soltanto una!



5. Richiudete la scatola e poi riapritela. Incredibile: ora la scatola è piena di sigarette!



Inventato da Hideo Kato

£ 40.000

CHINESE STICKS

Collegamenti impossibili!

Ci sono molti tipi di bastoncini cinesi sul mercato. La versione della Tenyo li batte tutti. Preciso il meccanismo e bellissimo il design.

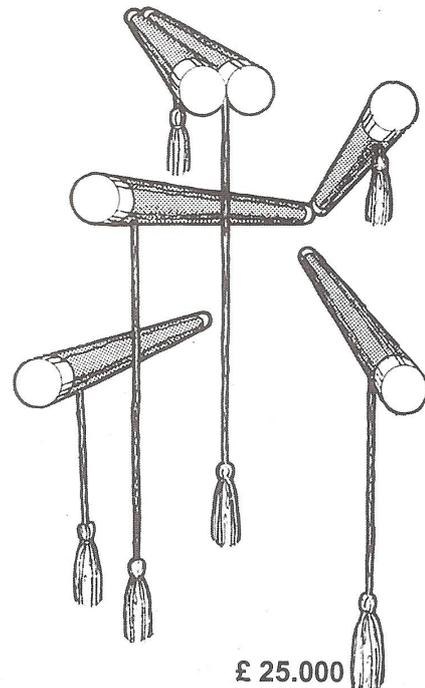
Il mago mostra al pubblico due bastoncini cinesi.

Una cordicella con una nappa in fondo pende da ognuno dei due bastoncini ma una è più lunga dell'altra.

Tirando verso il basso la cordicella più corta il mago dimostra che l'altra cordicella si accorcia e viceversa, come se esse fossero legate insieme.

Separa le due estremità anteriori dei bastoncini per mostrare che non c'è nessun collegamento, facendo credere però al pubblico che le cordicelle siano unite nell'altra estremità, ma...

... è incredibile, quando separa completamente i due bastoncini le corde continuano ad interagire tra loro!!



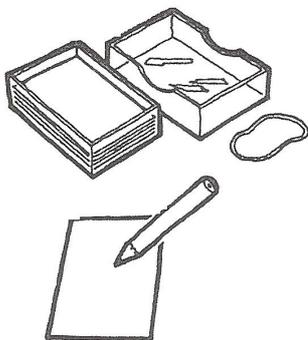
£ 25.000

MINDSCANNER

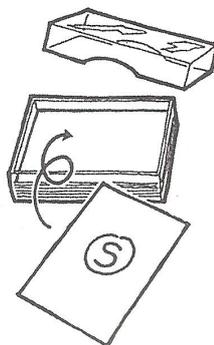
Imparate a leggere il pensiero!

Ti promettiamo che sarai completamente elettrizzato quando imparerai l'intelligente trucco che sta dietro a questo nuovo approccio alla lettura del pensiero. La magia mentale sta diventando sempre più popolare. Mindscanner fa tutto il lavoro per te e sembra impossibile!

1
Gli strumenti sono semplici: una scatola per biglietti da visita e alcuni biglietti da visita bianchi.



2
Uno spettatore scrive qualcosa su un biglietto, lo rimette a faccia in giù nella scatola e chiude con il coperchio.



3
Nonostante la scatola sia sigillata con un elastico il mago scoprirà istantaneamente ciò che è stato scritto sul biglietto!

Inventato da Hideo Kato

£ 40.000

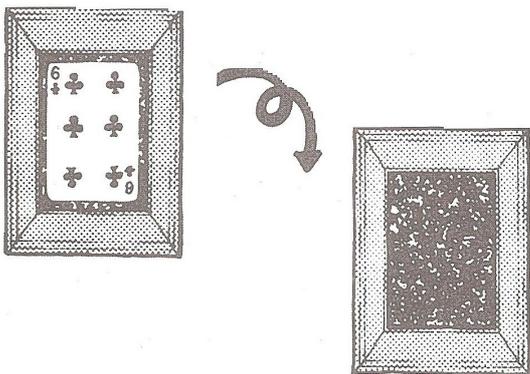
CARD FRAME

Magia professionale!

Una carta messa all'interno della cornice scompare e poi riappare al comando del mago. Un classico della magia che sfrutta un bellissimo principio. Molte routines sono possibili con questa meravigliosa cornice. Ve ne suggeriamo una.

La carta scelta da uno spettatore scompare dal mazzo e riappare nella cornice prima mostrata vuota.

Oltre ad una carta da gioco si può utilizzare un biglietto da visita o un foglio di carta con un messaggio, ecc....

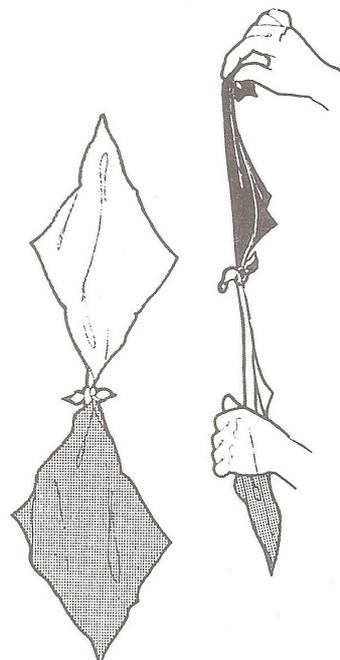


£ 40.000

COLOR CHANGING SILKS

Cambiate colore ai foulards!

Mostrate due foulards di seta uniti tra loro ma di diverso colore, accarezzateli con la mano e istantaneamente cambieranno entrambi di colore. I foulards sono leggerissimi e molto maneggevoli, i colori sono molto vivaci. Il gioco è sempre pronto per essere eseguito e non richiede alcuna abilità. Puoi ripetere l'effetto più volte a tuo piacimento.



Prodotto da Vincenzo Di Fatta

£ 25.000

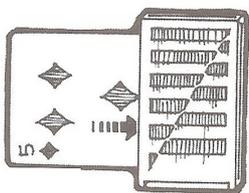
MINI ZAG

Una grande illusione da close-up!

Quanto impossibile può essere l'impossibile? Quello che vedi a pochi centimetri da te non può accadere realmente! Questo trucco terrà sveglio il tuo pubblico per tutta la notte.

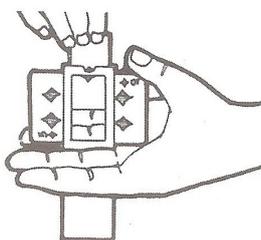
1

Inserisci una normalissima carta da gioco all'interno di una graziosa cornicetta.



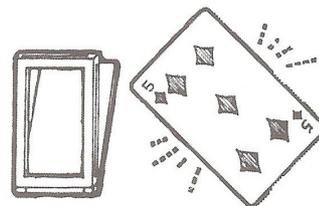
2

Apri lo sportellino ed estrai la parte centrale della carta! La figura mostra ciò che vede il tuo pubblico: tirerai realmente fuori la parte centrale della carta, proprio sotto il naso degli spettatori!



3

Ricomponi la carta e sei pronto per l'effetto finale: dai la carta al tuo spettatore per farla esaminare! Questo ucciderà il tuo pubblico!



Inventato da Shigeru Sugawara

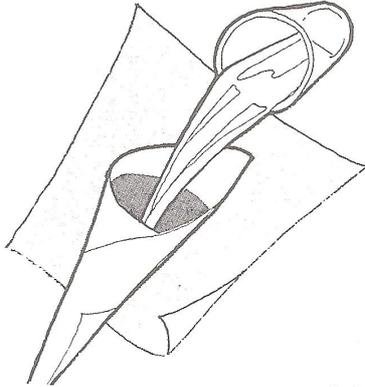
£ 25.000

MILK THUMBLER

Il latte nel giornale.

Un normale foglio di giornale viene piegato a forma di cono. Un bicchiere pieno di latte viene versato all'interno del cono. Quando il giornale è riaperto, il latte è sparito!!

Un gioco semplice da fare, richiede soltanto una velocissima preparazione prima dell'esecuzione.

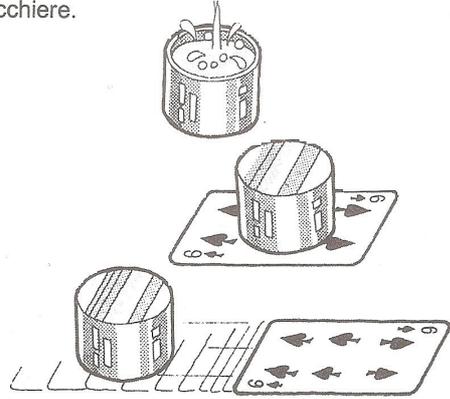


£ 25.000

WATER SUSPENSION

Sospensione impossibile!

Mostrate al pubblico un contenitore di metallo e riempitelo d'acqua. Mettete una carta da gioco sopra il contenitore e capovolgetelo. A questo punto rimuovete la carta da sotto il contenitore e... l'acqua rimarrà sospesa all'interno del contenitore capovolto!! Dopo questo effetto l'acqua può essere versata nuovamente in un bicchiere.



Prodotto da Vincenzo Di Fatta

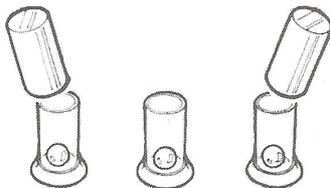
£ 29.000

TELESPHERE

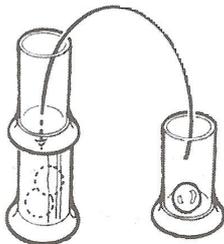
Il teletrasporto diventa realtà!

In pochi minuti sarete in grado di eseguire un notevole effetto di magia che sembra richiedere molta abilità. In realtà sarà il Telesphere ad eseguire il lavoro per voi. Voi dovrete soltanto prendervi i meriti!! Un susseguirsi di effetti bellissimi. Ancora più bello il trucco!

1
Mostrate tre cilindri di cristallo, due coperchi e tre palline.

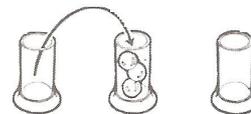
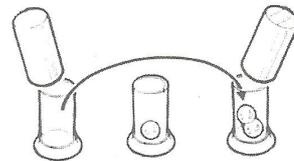


2
Le palline saltano misteriosamente da un cilindro all'altro e dalle vostre tasche nei cilindri.



Inventato da Hiroshi Kondo

3
In una sequenza misteriosa una pallina penetra attraverso il fondo dei cilindri! Questo ingannerà perfino i maghi professionisti.

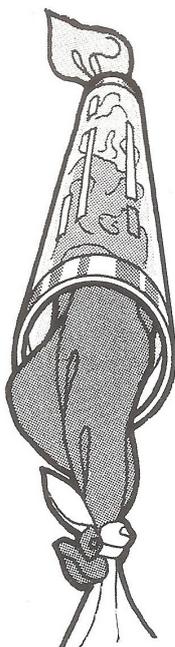


£ 50.000

CRYSTAL TUBE

Mostrate al pubblico un tubo di plexiglass trasparente ed inseritevi, uno alla volta, tre foulards di seta: uno rosso, uno giallo ed uno blu. Avvicinate il tubo alla bocca e soffiatevi dentro: incredibile, i foulards volano fuori dall'altra parte annodati tra di loro!

La bellezza di questo gioco sta nel fatto che il pubblico non perde mai di vista i foulards ed inoltre è ben mostrato che i foulards sono separati tra loro.



£ 30.000

IN THE NEWS

Un giornale viene aperto e mostrato al pubblico. Il mago piega il giornale e versa al suo interno un bicchiere d'acqua. Il giornale viene capovolto a testa in giù e poi viene mostrato perfino aperto:

l'acqua si è volatilizzata nell'aria. Il mago ripiega il giornale, prende il bicchiere e magicamente fa riapparire l'acqua dal giornale versandola nel bicchiere.



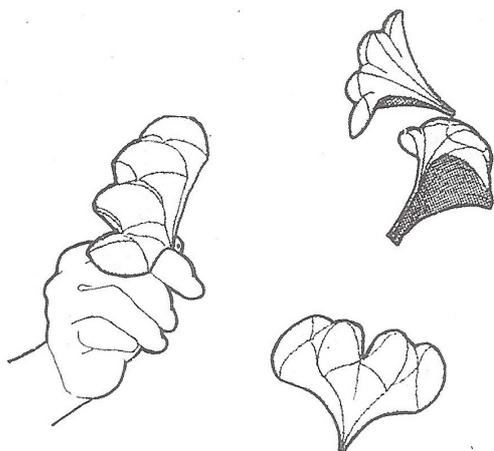
£ 15.000

MILLION FLOWERS

Coloratissimi fiori appariranno dalle tue mani uno dopo l'altro, potrai produrne in grande quantità strabiliando il tuo pubblico.

Il gioco non richiede abilità ma soltanto qualche minuto di prove.

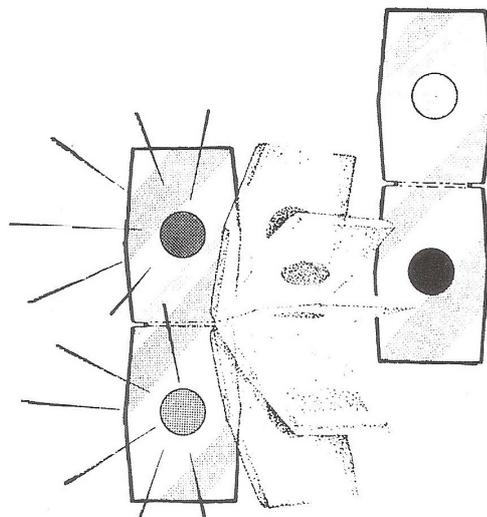
Il set è composto da dieci fiori.



£ 35.000

CRAZY SPOTS

Viene mostrata al pubblico una tavoletta di plastica con un pallino rosso da un lato ed un pallino blu dall'altro. La tavoletta viene chiusa e si chiede ad uno spettatore di ricordare su quale lato sta il pallino rosso. Egli non potrà indovinare poiché, quando la tavoletta viene riaperta, i pallini hanno cambiato colore e sono diventati uno nero e uno giallo invece di rosso e blu. Alla fine il pubblico può esaminare tutto.



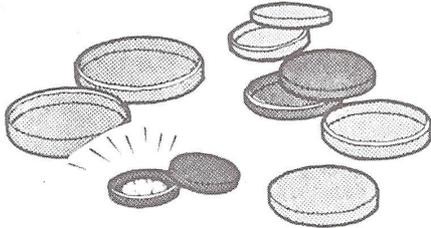
£ 12.000

COIN IN NEST

Un supermiracolo!

Coin in nest è un classico dei giochi con le monete ed ha uno splendido effetto. Una moneta presa in prestito e firmata sparisce dalle vostre mani per essere ritrovata all'interno dell'ultima di una serie di scatoline.

Tutto può essere esaminato.



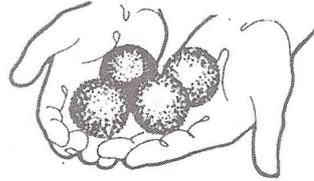
£ 25.000

SPONGE BALLS

Qualità eccellente!

Le routines possibili con le palline di spugna sono pressoché infinite. Tenyo le fornisce con una routine che è semplice e allo stesso tempo di grande impatto.

Un'incredibile morbidezza contraddistingue questa qualità di palline. Se avete avuto l'opportunità di toccarle, sapete di cosa stiamo parlando. Se invece possedete altre marche di palline di spugna, forse, le butterete via quando avrete queste.



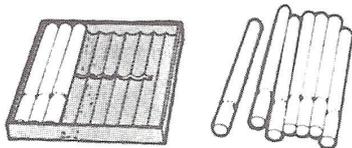
£ 30.000

ULTRASLICE

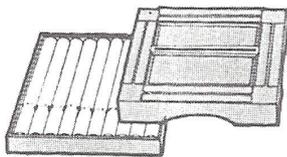
Tagliate e risanate 10 sigarette!

In questo incantevole effetto, sarete in grado di presentare una mini versione di una famosa grande illusione nella quale una donna viene tagliata con una sega. Con Ultraslice taglierete a metà dieci sigarette, dopodiché le risanerete. Potrete utilizzare le sigarette del vostro pubblico, le sigarette infatti sono normali. Il gioco è fuori produzione e noi ne abbiamo una quantità limitata. Se non volete perderlo per sempre, ordinatelo adesso.

- 1
Mettete dieci sigarette in un elegante contenitore.

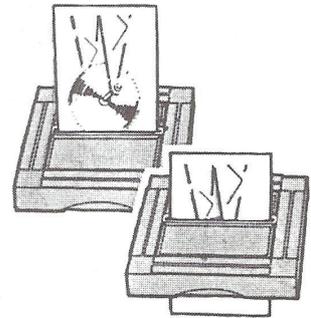


- 2
Sia il coperchio che la base della scatola hanno una fessura al centro.

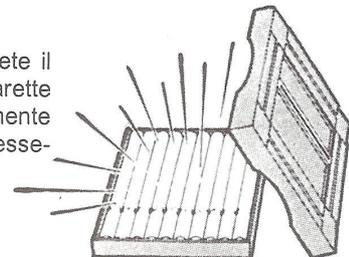


Inventato da Hideo Kato

- 3
La scatola viene chiusa e un cartoncino raffigurante una sega viene spinto attraverso la fessura. Magicamente il cartoncino passa da una parte all'altra tagliando le sigarette.



- 4
Ma... quando togliete il coperchio le sigarette sono incredibilmente intatte e possono essere esaminate!



£ 40.000



Vincenzo Di Fatta

*Via Paesi Nuovi, S. Apollonia
00039 Zagarolo (Roma)
Tel. 06.95.75.939 - Fax 06.95.24.664
e-mail: difatta@difatta.it*

Vincenzo Di Fatta

Vendita per corrispondenza

Spedizione immediata e consegna il giorno successivo in tutta Italia



Fare un ordine è semplice basta chiamarci

Tel. 06.95.75.939

Oppure

- Inviare un fax al numero 06.95.24.664 -

- Tramite e-mail all'indirizzo difatta@difatta.it -

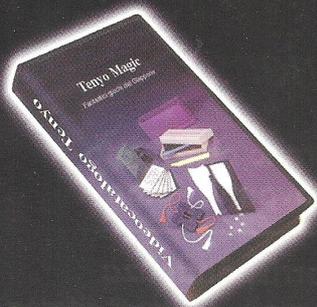
- Spedire una lettera -

Al pagamento può avvenire in uno dei seguenti modi

- In contrassegno -

- Versando l'importo sul c/c postale n° 91425009 -

- Tramite carta di credito



*Video-catalogo Tenyo
disponibile a sole £ 9.000!*

Il nostro punto vendita

Pianeta Magia

Il negozio specializzato in giochi di prestigio.

Articoli per dilettanti e professionisti.



Non si era mai visto niente di simile!

dal Lunedì al Venerdì ore 14.00 - 20.00 • Sabato orario continuato ore 11.00 - 20.00
Via Pontremoli, 34 (Metrò S. Giovanni) - Roma

Informazioni e Vendita per Corrispondenza
Tel. 06.95.75.939 • Fax 06.95.24.664 • E-mail: difatta@difatta.it