



POST-IT BLOCK

Der POST-IT BLOCK sieht aus wie ein ganz gewöhnlicher Block, den man in jedem Schreibwarengeschäft kaufen kann. Allerdings verbirgt sich darin ein cleveres Geheimnis, das von den Zuschauern nicht erkannt werden kann und zudem in der Vorführung extrem einfach ist. Mit dem POST-IT BLOCK können Sie, vollkommen unverdächtig, einem Zuschauer bestimmte Dinge "aufzwingen". Obwohl er denkt, er habe freie Wahl, ist dem überhaupt nicht so. Im Gegenteil. Hiermit eröffnen sich Möglichkeiten, an die Sie gar nicht denken, und zwar in allen Bereichen der Zauberei. Zu diesem Zweck ist der POST-IT BLOCK (bis aufs Deckblatt) vollkommen unbedruckt. Er kann für verschiedene Arten von Shows verwendet werden, z.B. Close-Up, Gedankenlesen, Partyshow, Kindershow, Kartenmagie usw.

Nachfolgend beschreibe ich Ihnen zwei von vielen Vorführungsmöglichkeiten:

Sie geben einem Zuschauer ein Kartenspiel zum Mischen und danach zeigen Sie ihm einen POST-IT BLOCK. Auf der linken Seite des Blocks steht eine Zahl und auf der rechten Seite der Name einer anderen Karte. 52 Möglichkeiten also. Sie wenden sich ab und bitten den Zuschauer, den Block an irgendeiner Stelle aufzuklappen. Die Zahl und die Karte, die er jetzt sieht, soll er sich gut merken, z.B. **9 / Herz 6**. Er darf nun 9 Spielkarten mit der Rückseite einzeln auf den Tisch zählen. Wird die 9. Karte umgedreht, ist es die Herz 6! Das Kunststück kann sofort wiederholt werden.

Oder eine andere Variante:

Sie zeigen einem Zuschauer einen POST-IT BLOCK. Auf jeder Seite des Blocks steht der Name einer anderen Hauptstadt. Unzählige Möglichkeiten also. Sie wenden sich ab und bitten den Zuschauer, den Block an irgendeiner Stelle aufzuklappen. Den Namen, den er jetzt sieht, soll er sich gut merken. Wenn Sie sich jetzt wieder umdrehen, ohne den Block in die Hand zu nehmen, können Sie sofort sagen, welche Hauptstadt sich der Zuschauer gemerkt hat. Die Methode ist 100% sicher!

- Er wird (bis aufs Deckblatt) unbedruckt geliefert.
- Sie können ihn ganz nach Gutdünken beschriften.
- Durch das dickere Papier ist der Block widerstandsfähiger gegen Abnutzung.
- Der POST-IT BLOCK ist extrem einfach und absolut sicher in der Vorführung.
- Er hat eine dickere Papierstärke, sodass ein Sharpie Stift NICHT DURCHSCHLÄGT.
- Der Block sieht aus wie ein ganz normaler POST-IT BLOCK und ist damit absolut unverdächtig.

Sie erhalten den speziell hergestellten POST-IT BLOCK (8 x 10,3 x 0,7 cm). Ein Sharpie Filzstift und ein Kartenspiel werden nicht mitgeliefert. Inkl. deutscher Gebrauchsanleitung.

Bestell-Nr. T-861, € 14,90



Rheto(t)rik v. Alexander Römer, Lou DeMilla & Perkeo (MBB-Reihe Band 20)

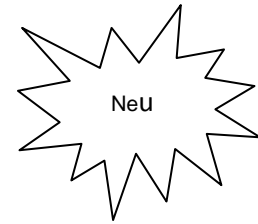
20 Jahre nach Band 1 erscheint Band 20 in der MBB-Reihe und es ist ein besonderer Band:

Tricks, die üblichen Blüten auf der Weide der Zauberpublikationen, sollte es in diesem Buch ursprünglich gar keine geben. Nun gibt es aber doch zumindest drei, je einen von jedem der drei Autoren, zur Abrundung der theoretischen Ausführungen als exemplarische Beispiele von vielem, was vorher gesagt wurde.

Ansonsten geht es um den größten und effektivsten Zauberkasten, den ein Sprechzauberer aufklappen kann, egal, ob er als Mentalist in Gedanken wühlt, als Erzähler die Wunder in Geschichten verpackt oder als Absurditäter die Effekte ins Reich der Parodie oder des Kabarettis überträgt: den Zauberkasten der Sprache. Auf insgesamt 152 Seiten findet der Leser:

Inhalt:

	Vorwort	6
1	Medium Sprache	7
2	Randbereiche	12
3	Körpersprache	14
4	Atem, Stimme, Sprechen	17
	Die Atmung (LouDeMilla)	21
	Frühspott (Eine Satire)	31
5	Lampenfieber	39
6	Sprache als Werkzeug (A. Römer)	44
7	Rhetorische Mittel	67
	ABC der rhetorischen Techniken	70
8	Gedichtvorträge	108
9	Vortragsaufbau	120
10	Schlagfertigkeit	124
11	Drei Beispiele aus der Praxis	133
	Perkeo: Paraperidurale Kommunikation	144
	Römer: Der Fingerabdruck in der Zeit	139
	LouDeMilla: Kartentanz	147



Bestell-Nr. D-865, € 18,-

Geschichtenerzählende Zauber Kunst von Borodin und Alexander Römer



Ein kleiner Leitfaden für die Entwicklung, Gestaltung und Präsentation von Geschichten und Vorträgen für die Geschichtenerzählende Zauber Kunst. Geschrieben wurde er von zwei absoluten Profis in diesem Metier, die hier wertvolle Anregungen und Tipps aus ihrem Erfahrungsschatz zu diesem Thema weitergeben. Diese wohl älteste Form der Zauber Kunst wirkt durch ihre stimmungsvolle und teils mystische Atmosphäre besonders stark auf die Zuschauer und erfreut sich in den letzten Jahren wieder zunehmender Beliebtheit.

Die Kapitel lauten:

Grundsätzliche Gedanken zur Geschichtenerzählenden Zauber Kunst (Möglichkeiten und Grenzen, Voraussetzungen etc.)

Wege zur Geschichte (Inspiration, Verbindung von Trick und Geschichte etc.)

Aspekte der Gestaltung (Stil, Dramaturgie etc.)

Aspekte der Präsentation (Rhetorik, Stimme, Musik, Licht, Ort, Anlass etc.)

Aspekte des Erlebens (Atmosphäre, Umgang mit dem Publikum, Die Macht des Wortes etc.)

Aspekte des Hörens

Die „Anamnese“ von Geschichten-Beispielen (vier exemplarische Vorträge mit Analysen)

Umfang 52 S., Softcover, DIN A4, Bestell-Nr. D-760, € 19,-

480-04 Daktyloskop v. Zauber Butike € 39,-: Das raffinierte Gerät „speichert“ die Fingerabdrücke eines Zuschauers und findet so eine von ihm gewählte Karte! Sie zeigen ein kleines Kästchen vor und erklären, dass es sich um ein Daktyloskop für Fingerabdrücke handle. Das Gerät soll dann über einen Fühler die Fingerabdrücke eines Zuschauers aufnehmen, der dann sofort eine Karte ziehen darf. Diese kommt dann zurück ins Spiel und anschließend wird eine Karte nach der anderen in den Schlitz des Gerätes geschoben. Obwohl der Sie die Karte selbst nicht kennen (!), ertönt bei einer Karte plötzlich ein Warnton. Es ist tatsächlich die gewählte Karte. Kann sofort wiederholt werden.



481-04 Spirit Dice v. Magiro € 119,-: Einer der verrücktesten Tricks von Magiro! Der Magier legt einen Würfel in einen kleinen Behälter, der sich auf einem dünnen Tablett befindet. Dann wird der Behälter mit einem Deckel verschlossen, damit die vom Magier gewählte Augenzahl dem Publikum unbekannt bleibt. Erst jetzt nennt ein Zuschauer irgendeine frei gedachte Zahl, woraufhin er selbst den Deckel abnimmt und feststellt, dass die nach oben liegende Würfelzahl seiner gedachten Zahl entspricht! Übrigens kann auch ein geliehener, passender Würfel verwendet werden, genauso wie Würfel die statt Punkten Farben, Symbole etc. zeigen. Hammer Effekt!! Derzeit nicht im Handel erhältlich!

482-04 Taschensafe v. The Magic Hands/Tenyo € 4,90: Eine vom Zuschauer markierte Münze wandert in die innerste von 4 verschlossenen Dosen.

483-04 Geistertafel v. Hakan Varol € 34,-: Der vom Zuschauer gewählte Kartenwert erscheint mit Hilfe eines Flaschengeistes auf einer vorher von beiden Seiten leer gezeigten Tafel aus Mahagoni. Für Standard Bicycle Karten.

484-04 Verbotene Blicke v. Wildon € 7,50: Der Magier stellt ein kleines „Badehäuschen“ aus Holz mit vier Kabinen auf den Tisch. Dann übergibt er einem Zuschauer eine kleine Damenfigur im „Evaskostüm“ und bittet ihn, das Mädchen in eine der Kabinen zu stellen und das Häuschen zu verschließen. Obwohl der Magier abgewendet war, kann er sofort sagen, wo der Zuschauer die Dame platziert hat.

485-04 Gellerismus € 4,90: ein Block bestehend aus mehreren Kärtchen mit darauf abgebildeten Löffeln wird gezeigt. Ein Zuschauer signiert die oberste Karte und nachdem diese leicht geknickt wurde ist plötzlich auch der Löffel verbogen.

486-04 Zehn Magier & zehn Hüte v. Zauber Kellerhof € 8,90: Der Künstler zeigt 10 Karten mit den Abbildungen von 10 Zauberkünstlern und weitere 10 Karten mit den Abbildungen von Zylinderhüten vor. Im Verlauf einer Geschichte wird einer der Zylinderhüte entfernt, so dass einer der 10 Zauberkünstler ohne Hut nach Hause gehen müsste. Aber da es sich ja um Zauberkünstler handelt, genügen erstaunlicherweise 9 Zylinderhüte, um die Köpfe der 10 Magier zu bedecken!

487-04 Würfeltablett v. Magic Factory € 13,90: Ein schwarzer Würfel färbt sich in einen roten oder er verschwindet spurlos. Der rote Würfel kann sofort untersucht werden. Eine weitere Möglichkeit ist eine Verwandlung des Würfels in ein Seidentuch oder einen Sponge Ball. Größe Tablett ca. 28x20 cm.

488-04 Schwarzes Tuche v. Stolina Magie € 7,50: Bekanntes Hilfsmittel aus Holz mit Gummizug zum Verschwindenlassen eines Tuches aus der Hand. Mit neuem Tuch.

489-04 Jumping Silk v. Zauberbutike € 11,90: Ein Spitzen-"Aufsitzer"-Effekt mit einem überraschenden Klimax. An einer zweifarbenen Holzleiste hängen drei Seile und am rechten Seil ein Tuch. Während der Magier das Ganze hinter seinen Rücken hält, springt das Tuch vom rechten zum linken Seil und wieder zurück. Natürlich glauben die Zuschauer zu wissen, wie der Trick geht - doch dann springt das Tuch sichtbar zum mittleren Seil! Mit lustigem Vortrag und Routine.

490-04 Bicycle Deck No. 1128 – Metallicdeck € 4,90: Spielkarten in bewährter Bicycle Qualität in edlem Metallic Look. Die Farben Herz und Kreuz sind als schwarze Karten mit silbernen Symbolen und die Farben Karo und Pik als silberne Karten mit schwarzen Symbolen dargestellt. 54 Karten, Pokersize. Unbenutzt.

491-04 Okitodose 2 Euro € 11,50: Die Zauberei mit Münzen übt auf unser Publikum seit jeher eine große Faszination aus und daher möchten wir Ihnen heute eine besonders schön verarbeitete Okitodose anbieten. Der Grundeffekt: Sie geben z.B. vier 2 Euro- Stücke (oder Münzen bis zu 26 mm Durchmesser!) in die Dose und stülpen den Deckel über. Dann stellen Sie die Dose auf Ihren Handrücken und tippen mit einem Zauberstab auf die Dose. Im selben Moment durchdringen die Münzen einzeln und nacheinander erst den Dosenboden, dann Ihre Hand und fallen schließlich auf den Tisch. Zusammen mit der Dose erhalten Sie von uns jedoch eine ausführliche Routine von Ken Brooke, bei der die Münze die Dose und eine Zigarettenschachtel durchdringt etc. Ein Trickgerät, das Sie immer dabei haben, immer vorführen und immer untersuchen lassen können! Die Okitodose ist aus Messing in Handarbeit gefertigt. Außerdem ist sie mit einem Anlaufschutz versehen.

492-04 Penetro v. The Magic Factory € 3,90: Eine sehr verblüffende und visuelle Durchdringung von zwei soliden Gegenständen. Ein Glas steht auf dem Tisch, es ist mit einem Gummi bespannt und mit einem Gummiband am Glas fixiert. Sie legen eine Münze auf dieses Gummi und zeigen das Glas so dem Publikum. Dann drücken Sie die Münze sichtbar durch das Gummi in das Glas. Deutlich hört man, dass die Münze auf dem Glasboden aufschlägt und sieht sie klar im Glas. Alles kann aus der Hand gegeben werden. Das Kunststück ist leicht vorzuführen und schnell wieder vorbereitet.

493-04 Tadellos – Flawless v. Roy Johnson € 18,90: Gleich zwei fantastische Routinen liefern wir Ihnen mit diesem Gimmick mit. Es sind Routinen von höchstem Unterhaltungswert, völlig ohne Griffe und aus der Mirakelklasse: Der erste Effekt: Eine Karte wird von einem Zuschauer gewählt, unterschrieben und in einen Umschlag gesteckt, der ebenfalls unterschrieben und zugeklebt wird. Dann nennt ein zweiter Zuschauer eine andere Karte, deren Wert auf die Vorderseite des Umschlags geschrieben wird. Der zweite Zuschauer erhält dann eine Pistole mit der Bitte auf den Umschlag zu zielen. Sie behaupten, dass sich die Karte – vorausgesetzt er trifft in seine Karte, die vorne auf dem Umschlag steht, verwandeln wird. Der Zuschauer schießt – der Umschlag wird aufgerissen, die Karte ist vom Zuschauer eins unterzeichnet hat sich aber leider nicht in die entsprechende Karte verwandelt. Das Kunststück scheint daneben gegangen zu sein. Doch dann ziehen Sie die Karte ganz aus dem Umschlag heraus und zeigen, dass ein großes Schussloch in der unterschriebenen Karte ist. Womit dann bewiesen wäre, dass der Schütze zwar ein schlechter Zauberer aber ein guter Schütze ist. Eine hervorragende interaktive Routine mit einem echten Klimax – was wollen Sie mehr? Klar, den zweiten Effekt: Hier erhalten Sie wohl einer der besten, wenn nicht sogar die beste Version des 2-Männer Tricks: Hierbei wandern drei gewählte Karten aus einem unterschriebenen Päckchen in ein anderes Päckchen. Eine asszarte Methode ohne jegliche Fingerfertigkeit und ohne irgendwelche Schwächen. Kinderleicht und trotzdem absolut täuschend.

494-04 Impression Pad Magic Factory € 34,-: Jeder Mentalist sollte eins haben: Ein Impression Pad, das unentbehrliche Hilfsmittel, um die vom Zuschauer Gedanken in Erfahrung zu bringen. Sie erhalten einen billigen und damit völlig unauffälligen Abreißblock im Format Din A 7, so wie sie ihn überall in jedem Schreibwarenladen kaufen können. Das Gimmick besteht allerdings aus der goldenen extrem teuren, aber hochsensiblen Folie. Ist der Block aufgebraucht, schmeißen Sie ihn einfach weg. Das Gimmick ist kann entnommen und in Sekunden in den neuen Block eingebracht werden und das ohne jedes Werkzeug. Der entsprechende Stift ist ein „Sharpie“, der von Zauberkünstlern bevorzugt wird, da mit ihm viele andere Kunststücke möglich sind. Mit dieser Ausführungen erhalten Sie außerdem eine sehr gute Anleitung mit entsprechenden Trickerklärungen. Egal ob Sie Buchtests, Prework, Namen, Zahlen, Orte vorhersagen wollen oder auch Zeichnungen Rücken an Rücken nur in Gedanken duplizieren, das Impression Pad wird Ihnen ein geliebter Begleiter sein, der auch klein genug für die Westentasche ist!

495-04 6 Bill Repeat v. Magic Factory € 19,90,-: Der Magier zeigt 6 Geldscheine und zählt sie einzeln vor. Dann legt er 3 Scheine aus der Hand, klopft gegen die verbliebenen Scheine und zählt diese vor: Es sind immer noch 6 Banknoten. Der Magier legt erneut 3 Geldscheine ab und zählt die verbliebenen Scheine vor: Es sind immer noch 6 Geldscheine. Diese Prozedur wird mehrmals wiederholt, doch zum Schluss werden alle sechs Geldscheine einzeln in einen Ablagebehälter geworfen.

496-04 Double crossed v. Daryl € 14,90: Dies ist wohl die sauberste und erstaunlichste Version des "card across effect". Ein Zuschauer zählt zwanzig Karten von einem gemischten Kartenspiel ab, welche dann in zwei Stapel aufgeteilt werden und von zwei Zuschauern gehalten werden. Zwei frei gedachte Karten wandern anschließend aus dem einen Päckchen in das Päckchen des anderen Zuschauers! Schnell wieder einsatzbereit! Sie erhalten 8 Gimmickkarten und ein passendes Bicyclespiel. Die Karten sind alle unbenutzt. Mit englischer Beschreibung.

497-04 Solid Ghost v. Osterlind Mysteries € 17,-: Ein Taschentuch wird leer gezeigt, gefaltet und auf einen Tisch gelegt. Plötzlich beginnt es sich zu bewegen und ein solider Ball scheint unter dem Tuch zu entstehen. Der Zuschauer kann das manifestierte Objekt sogar berühren. Am Ende der Routine ist es aber doch bloß wieder ein einfaches, leeres Taschentuch! Mit englischer Beschreibung.

498-04 Ultimate Three Card Monte v. Mike Skinner € 13,-: Dies ist die berühmte grifflose "Kümmelblättchen-Routine", mit der Michael 15 Jahre lang im "Golden Nugget Casino" in Las Vegas seine Zuschauer verblüffte. Auf dem Tisch liegen 3 Bicycle Pokersize Karten - Kreuz 3, Kreuz 2 und Herz As. Das Herz As soll der Zuschauer finden, doch liegt es stets an anderer Stelle als man erwartet. Einschl. einer englischsprachigen, 20-seitigen Broschüre mit vielen Abbildungen, sowie deutscher Übersetzung.

499-04 Moritz Grün v. Punx/Schmiedeberg € 4,-: Die berühmte "Kümmelblättchen-Routine" mit dem Original-Punx-Vortrag und der Visitenkarte von Moritz Grün.

500-04 Tanner's Six Card Mental Test „Jumbo Size“ € 14,90: Der Magier erklärt, er habe eine Vorhersage aufgeschrieben, welche er sichtbar für das Publikum deponiert. Anschließend zeigt er sechs Jumbokarten vor. Von diesen darf das Publikum nacheinander eine Karte wählen, bis nur noch eine übrig ist. Diese stimmt mit der Vorhersage überein! Mit englischer Beschreibung.

DVD englisch second-hand

501-04 Extreme Korn v. Chris Korn € 9,-: Chris Korn is one of the hottest working professionals in the world. He had been hiding in the underground for many years but in 2004 the world saw him explode onto the national celebrity scene with a series of shows on the Travel Channel and a multitude of appearances on major talk shows.

He's handsome, debonair and an extremely talented magician with a bent sense of humor. One thing is for sure; you'll find four of the most visual, practical, high impact tricks from Chris' working repertoire that will soon find their way into all of your shows. On this disc:

- Fire in the Hole: An incredibly visual production and vanish sequence that guarantees the audience will go wild! It's a real showstopper!
- One For the Bar: The one trick that will insure that you will never have to pay for a drink again. Minimal skill, incredible impact!
- Double crossed: A test conditions transposition between your pen and the spectators Mont Blanc. It's as strong as the Watch Steal!
- Lip-tak Sighting: Yet another Korn Coin Classic. Brilliant productions and vanishes well within the reach of intermediate coin men.
- *Running Time* Approximately 102min

502-04 Radical Korn v. Chris Korn € 9,-: One thing is for sure; you'll find four of the most visual, practical, high impact tricks from Chris' working repertoire that will soon find their way into all of your shows. On this Disk:

- 3 Korn Vanish: This mainstay of Chris' walk-a-round set for years is slick, deceptive and practical.
- Brutal Deck Switch: Simply the best thought of card routine in the universe. Chris teaches the most diabolical methods with an attention to detail that will leave you gasping for air!
- She Holds the Money: Of course you can vanish coins, but in this outstanding show piece the spectator does it with no clue to how it was done.
- Coppa Silva: It's simple and elegant with props you already own, but now you'll have the real work on how to blow their minds this is ultra clean.
- *Running Time* Approximately 102min

April 2018

Sehr geehrte Kundinnen und Kunden,

viel Spaß beim Stöbern! Mit magisch-herzlichen Grüßen

Helga Braunmüller & Claudia Kurth

Bestellungen bitte wie immer an:

Helga Braunmüller * Keltenafferstrasse 3 * D-81249 München
Telefon 089-57 61 79 * Fax 089- 570 72 08
eMail: rudolf.braunmueller@t-online.de

Lieferung: Auf Rechnung – zahlbar 8 Tage nach Warenerhalt
Versandkosten: Inland bis 2 kg € 5,95; darüber € 6,00; Ausland € 8,90. Eilzustellungen, Nachnahme, etc. extra. Bei Überschreitung der Pauschal-Versandkosten ins Ausland werden die tatsächlichen Kosten berechnet. Bücherbestellungen, die nur einen geringen Betrag ausmachen, versenden wir auch kostengünstiger. Versand erfolgt auf Gefahr des Empfängers. Die Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung mein Eigentum. Eine Rückgabe bestellter Artikel ist entsprechend der gültigen Gesetzeslage 14 Tage möglich. Literatur und DVD's können nur in Ausnahmefällen bei stichhaltiger Begründung zurückgegeben werden. Für den Gerichtsstand und Erfüllungsort gilt die gesetzliche Regelung.