

Zo begin je

HET MOOIE van kaartentrucs is dat je geen dure of ingewikkelde spellen nodig hebt, enkel een pak speelkaarten. Koop een spel van goede kwaliteit met een plastic laagje om de kaarten. Dat maakt de kaarten gladder, zodat je ze makkelijker kunt schudden. Gooi het spel niet weg als er kaarten scheuren of verbuigen. Je kunt het nog altijd gebruiken om mee te oefenen.



KEN JE KAARTEN

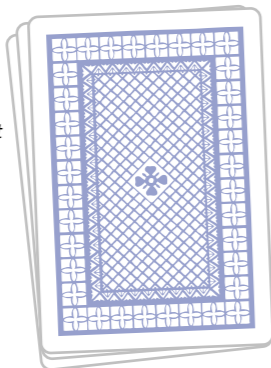
Een normaal kaartspel heeft tweeënvijftig kaarten, verdeeld in vier 'kleuren': schoppen, harten, klaveren en ruiten. Het spel bevat ook twee of vier jokers. Haal de **jokers** er uit als je deze niet nodig hebt voor je truc.

SPECIALE KAARTEN

Er zijn een heleboel speciale kaarten te koop om trucs mee te doen. Zo heb je bijvoorbeeld extra grote kaarten die het publiek goed ziet, kaarten met dezelfde afbeelding op de voorkant en op de achterkant, en kaarten met afgeronde randen zodat je ze makkelijk herkent tussen normale

kaarten. Het probleem is dat je deze speciale kaarten maar voor een paar trucs kunt gebruiken. Misschien is het niet de moeite waard om ze te kopen. Je kunt tenslotte ook veel trucs doen met normale kaarten.

Koop kaarten met een witte rand aan de achterkant. Dat is handig als je wilt doen alsof de kaarten met de afbeelding naar beneden liggen...



... terwijl ze stiekem met de afbeelding naar boven liggen.

Extra grote kaarten zijn goed te zien, maar moeilijk te schudden!



MEESTER GOOCHELAAR

SYLVIA SCHUYER (Nederland)

Sylvia Schuyer is één van de weinige vrouwen in de wereld der magie. Haar vader was een begenadigd goochelaar en Sylvia volgde al snel in zijn voetsporen. Niet alleen treedt zij in de gehele wereld op, zij spreekt ook nog eens zes talen waardoor zij bekend is geworden bij een groot internationaal publiek. Zo heeft zij voor de Duitse televisie een magic-act uitgevoerd, compleet met

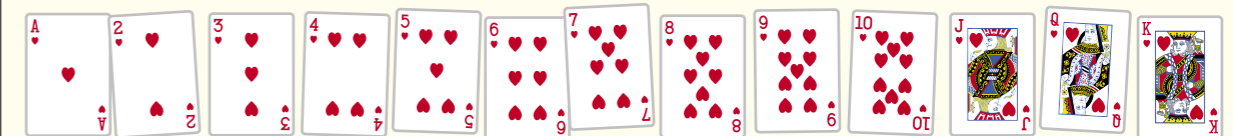
duikuitrusting, waarbij zij in een groot bassin onderwater goochelde met vissen en schildpadjes. Haar motto is dan ook: 'Maak van je werk je hobby en je hoeft nooit meer te werken'.



DELEN EN DUBBELDELEN

Dit is een simpele en handige truc die je helpt om aan je kaarten te winnen.

1. Vraag aan een vriend om alle kaarten van één bepaalde kleur uit het spel te halen (schoppen, harten, klaveren of ruiten). Vraag hem daarna om deze kaarten van laag naar hoog neer te leggen: aas (1), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, boer, vrouw, heer. Leg de rest van de kaarten opzij.



2. Zeg tegen je vriend dat je zijn kaarten gaat delen, maar dat hij je moet helpen met husselen. Wanneer hij zegt: 'Delen', dan leg je één kaart met de afbeelding naar beneden op tafel. Wanneer hij zegt: 'Dubbeldelen' dan verwissel je de volgorde van de volgende twee kaarten in je hand. Daarna leg je deze twee kaarten allebei op tafel, bovenop de kaarten die je al had gedeeld.



Bij dubbeldelen schuif je de bovenste kaart onder de volgende kaart...

... en daarna leg je de twee kaarten samen op tafel.

3. Als alle kaarten zijn gedeeld, dan zeg je: 'Laten we eens kijken hoe goed je ze hebt gehusseld'. Draai de kaarten om en spreid ze uit. Ze liggen nog steeds op volgorde!



4. Zeg tegen je vriend dat je hem nog een kans geeft. Er zal weer precies hetzelfde gebeuren! Dat komt omdat de kaarten niet echt door elkaar gehusseld worden wanneer je er twee verwisselt. Probeer het maar eens met de afbeeldingen naar boven om te

kijken hoe het werkt.

TOP TIP
Hoe sneller je deelt, hoe leuker de truc wordt. Maar doe hem niet vaker dan twee keer, want anders komt je vriend er misschien achter hoe hij werkt.

Werkt altijd!

ER BESTAAN VEEL goede zelfwerkende trucs. Maar laat je niet voor de gek houden door de naam: deze trucs werken dan wel vanzelf, maar je moet er nog steeds hard je best voor doen. Je moet elke truc goed blijven oefenen totdat je deze soepel en zelfverzekerd kunt uitvoeren, met een praatje erbij. Anders ziet het er lang niet zo indrukwekkend uit.

Bij zelfwerkende trucs moet je vaak meetellen in je hoofd, om er zeker van te zijn dat je precies het juiste aantal kaarten, stapels of rijen neerlegt.

HOUD HET TEMPO HOOG

Bij sommige zelfwerkende trucs moet je telkens weer kaarten delen, waardoor de truc lang duurt. Kies zoveel mogelijk voor korte kaarttrucs, en doe er nooit meerdere achter elkaar. Anders verliest je publiek misschien haar interesse!



HANS KAZÀN (geboren 1953)

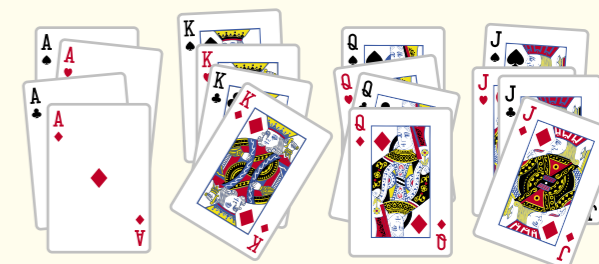
MEESTER GOOCHELAAR

Hans Kazàn is Nederlands meest bekende goochelaar en illusionist. Hij begon met goochelen toen hij 9 jaar jong was en in 1973 won hij op 19-jarige leeftijd de eerste prijs tijdens de wereldkampioenschappen voor illusionisten in de Salles Pleyel in Parijs! Vanaf dat moment groeide Hans Kazàn uit tot Nederlands meest beroemde goochelaar-entertainer en dat is hij nu, vele jaren later, nog steeds! Hij produceerde jarenlang zijn eigen Magic Shows voor theater en televisie. Ook twee zonen van Hans Kazàn hebben zich vol overgave gestort op het illusionisten-vak. Onder de naam Magic Unlimited treden zij nu wereldwijd op met hun internationaal succesvolle en spectaculaire illusie show.

BESTE VRIENDEN

Dit is een klassieke zelfwerkende truc. Het verhaal dat erbij hoort gaat over vier vriendengroepjes die je niet uit elkaar kunt halen!

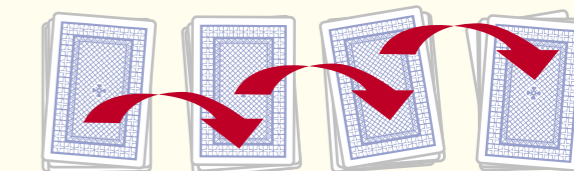
1. Haal alle azen, heren, vrouwen en boeren uit het kaartspel en leg ze op vier stapels. Zeg: 'De vier azen waren beste vrienden en ze waren altijd bij elkaar. Net als de heren, vrouwen en boeren.'



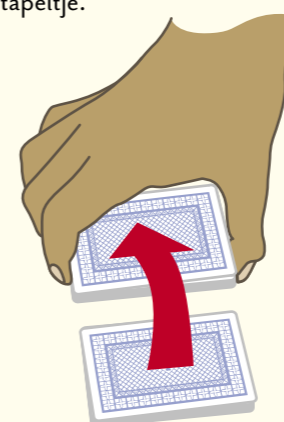
2. Zeg: 'Hun leraar was het zat dat de vier vriendengroepjes altijd met elkaar zaten te kletsen. Dus besloot hij ze uit elkaar te halen.' Leg de vier azen naast elkaar op tafel, leg op elke aas een heer, dan op elke heer een vrouw, en dan op elke vrouw een boer.



3. Draai de vier stapels om, met de afbeelding naar beneden. Pak het eerste stapeltje op en leg deze op de tweede stapel. Pak dan de nieuwe, grotere stapel en leg deze op de derde stapel. Leg die dan op de vierde stapel, zodat je één grote stapel overhoudt.

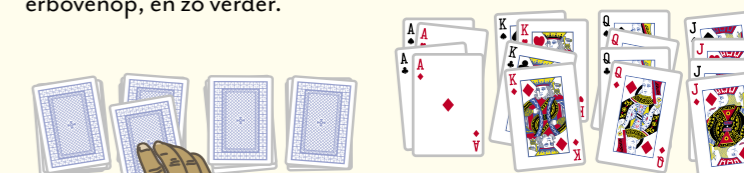


4. Zeg: 'Toen husselde de leraar de groepjes nog verder door elkaar'. Vraag een vrijwilliger uit het publiek om de kaarten te **couperen** zodat ze nog meer worden gehusseld. Couperen betekent dat je een stapeltje kaarten van de grote stapel pakt en naast het stapeltje overgebleven kaarten neerlegt, zodat je twee stapeltjes krijgt. Daarna leg je het stapeltje overgebleven kaarten bovenop het nieuwe stapeltje.



5. Zeg: 'Uiteindelijk verdeelde hij ze in vier nieuwe groepen'. Leg de eerste vier kaarten op een rij, met de afbeelding naar beneden. Leg de volgende vier kaarten erbovenop, en zo verder.

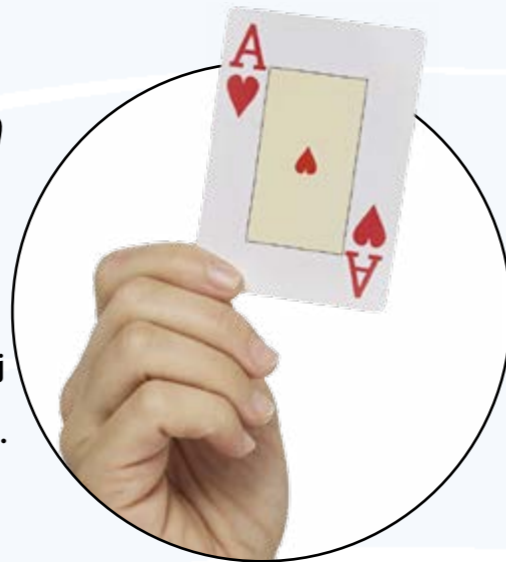
6. Zeg: 'Maar het was alle vrienden gelukt om bij elkaar te blijven!' Draai de stapels om. Alle kaarten liggen op dezelfde plek als aan het begin!



TOP TIP

Voeg dingen toe aan het verhaal, of bedenk er een eigen verhaal bij. Of gebruik zogenaamde wetenschappelijke feitjes. Bijvoorbeeld: 'Wist je dat sommige kaarten magnetisch zijn, en dat deze altijd naar elkaar toe trekken, zelfs als je ze uit elkaar probeert te halen? Ik zal het je laten zien...'

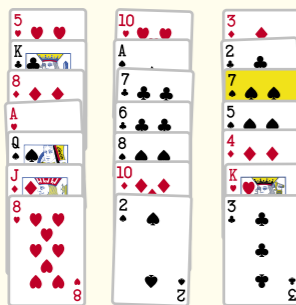
De juiste kaart eruit pikken



BIJ VEEL KAARTENTRUCS vraag je een vrijwilliger uit het publiek om een kaart in gedachten te nemen. Daarna raad jij op magische wijze welke kaart deze persoon in gedachten heeft. Dit zijn leuke trucs, omdat het publiek mee mag doen. Als je een zelfwerkende truc gebruikt, zoals de truc hieronder, dan kom je er makkelijk achter welke kaart je vrijwilliger heeft gekozen. De kunst is om dit op een spectaculaire manier te onthullen.

DE GEDACHTELEZER

1. Leg drie kaarten naast elkaar. Leg hier drie kaarten onder, en ga zo door tot je drie kolommen van zeven kaarten hebt. Vraag een vrijwilliger uit het publiek om één van deze kaarten in gedachten te nemen. Vraag hem dan om je te vertellen in welke van de drie kolommen zijn kaart ligt.



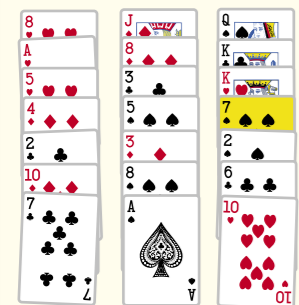
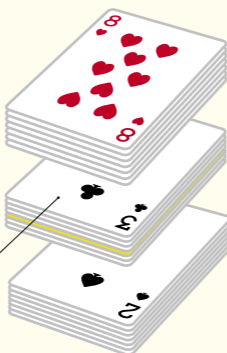
Laten we zeggen dat de vrijwilliger schoppenzeven heeft gekozen in de derde kolom.

Voordat je begint, zeg je dat je gaat raden welke kaart iemand heeft gekozen, zonder dat die persoon de kaart zelfs maar heeft aangeraakt. Hoe?

Door zijn gedachten te lezen!

2. Maak een grote stapel van de drie kolommen. Zorg hierbij dat je de kolom met de kaart van de vrijwilliger als tweede oppakt, zodat deze kolom in het midden van de stapel zit.

Dit is de kolom met de kaart van de vrijwilliger.



3. Leg de kaarten nu nog een keer op dezelfde manier neer: in drie kolommen van zeven kaarten. Vraag de vrijwilliger om weer de kolom met zijn kaart aan te wijzen. Maak dan weer een grote stapel van de kolommen, en zorg dat je de aangewezen kolom weer als tweede oppakt.

4. Als je de kaarten voor de vierde keer neerlegt, dan ligt de kaart die de vrijwilliger had gekozen altijd in het midden van de tweede kolom. Maak nu weer een grote stapel van de kaarten. De kaart van de vrijwilliger is de elfde kaart, precies in het midden van de stapel.

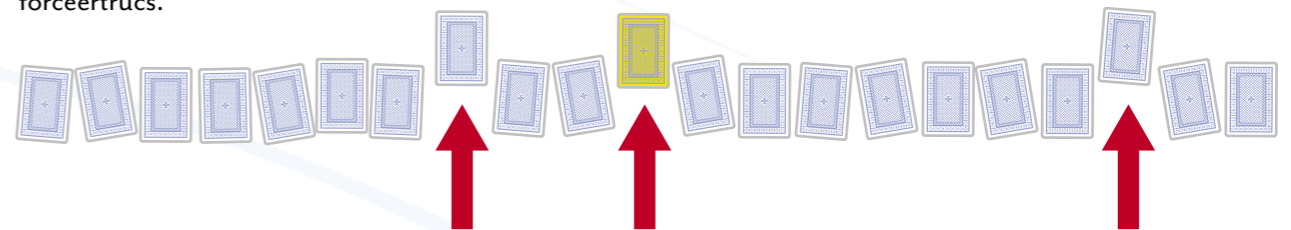


5. Je weet nu welke kaart de vrijwilliger heeft gekozen. Kies nu zelf een manier om deze kaart te onthullen. Schud bijvoorbeeld de kaarten en waaier ze uit. Doe dan alsof je de gedachten van de vrijwilliger leest om erachter te komen welke kaart hij had gekozen. Een andere goede methode is **forceren**. Lees verder om te leren hoe dit werkt.

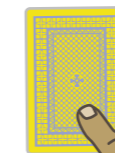
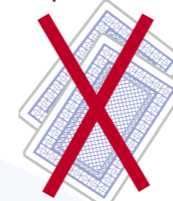
EEN KAART FORCEREN

Je kunt de kaart van de vrijwilliger ook raden door gebruik te maken van 'forceren'. Dit betekent dat je de vrijwilliger laat denken dat hij zelf een kaart mag aanwijzen. Maar in werkelijkheid dwing je hem om een bepaalde kaart te kiezen. Dit is een simpele versie van een beroemde forceertruc die 'De keuze van de goochelaar' heet. Op bladzijde 20-21 leer je nog meer forceertrucs.

1. Leg de eenentwintig kaarten op een rij, met de afbeelding naar beneden. Kies er drie uit: de kaart die de vrijwilliger had gekozen en twee andere kaarten. Vertel dat je denkt dat één van deze kaarten de kaart van de vrijwilliger is, maar doe alsof je niet precies weet welke. Zeg: 'Ik laat je zelf je kaart opsporen!'

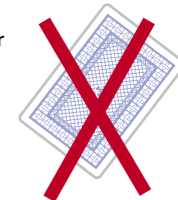


2. Vraag de vrijwilliger om twee van de drie kaarten aan te wijzen. Als hij niet zijn kaart aanwijst, maar de twee andere kaarten, dan zeg je: 'Oké, die doen we weg. Dit is de kaart die je had gekozen. Laten we eens kijken of het klopt!' Draai de overgebleven kaart om en... natuurlijk klopt het.

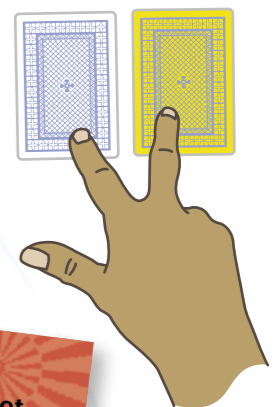


Leg de twee kaarten die de vrijwilliger aanwijst weg en houd de andere.

3. Als de vrijwilliger twee kaarten aanwijst en zijn gekozen kaart zit hier bij, dan zeg je: 'Oké, deze houden we.' Leg de derde kaart weg. Vraag hem nu om één van de twee overgebleven kaarten aan te wijzen. Als hij zijn gekozen kaart aanwijst, dan zeg je: 'Dus dit is de kaart die je had gekozen,' en dan draai je hem om. Als de vrijwilliger de andere kaart aanwijst, dan zeg je: 'Oké, dan doen we die ook weg. Dat betekent dat dit jouw kaart is.' Vervolgens draai je zijn gekozen kaart om.



Dit keer houdt je de twee kaarten die de vrijwilliger aanwijst en leg je de andere weg.



TOP TIP
Voer de truc snel uit en hou er een vlot verhaal erbij. Dan heeft de vrijwilliger geen tijd om op te merken dat je de kaarten die hij aanwijst houdt of juist weglegt. Doe deze truc nooit meer dan één keer!

MEER 'KEUZE VAN DE GOOCHELAAR'

Deze forceertruc werkt nog beter als je meer kaarten gebruikt. Leg bijvoorbeeld alle eenentwintig kaarten neer in zeven stapels van drie kaarten. Dan vraag je de vrijwilliger om vier stapels aan te wijzen. Gebruik hetzelfde forceertrucje als hierboven om te zorgen dat er nog maar één stapel overblijft, namelijk de stapel

met zijn kaart erin. Leg dan de drie kaarten uit deze stapel op een rij en gebruik weer hetzelfde trucje. Ook dit keer blijft uiteindelijk alleen de kaart van de vrijwilliger over.

