

# Djeco Magic – Magicam – súprava 30 kúzelníckych trikov

(DJ09966)

## 1. OCCULUS

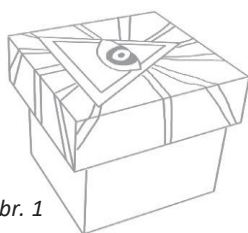
Heslo na odomknutie videa: *Arthurium* (<http://www.djeco.com/magic/>)

**Materiál:** škatuľka s viečkom, kocka s 6 farebnými stranami, strieborná tácka

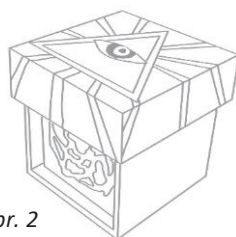
**Priebeh kúzla:** Kúzelník položí striebornú tácku na stôl a škatuľku s kockou ukáže divákovi. Povie divákovi, že sa otočí, aby si mohli vybrať stranu kocky; diváci potom kocku vložia do škatuľky vybranou stranou hore a uzavrujú škatuľku.

Kúzelník si vezme zatvorenú škatuľku a zostáva chrbtom k divákovi. Otočí sa k publiku, škatuľku si dá pred seba a vyzdvihne ju do výšky očí. Vysvetlí divákovi, že má nadprirodzené schopnosti, ktoré mu umožňujú vidieť skrz škatuľku, ale že potrebuje pomôcku – striebornú tácku. Dá si škatuľku opäť za chrbát a požiada jedného z divákov, aby vzal tácku a podal mu ju. Kúzelník položí škatuľku na tácku, pozorne sa na ňu pozrie a vysvetlí, že vďaka tomuto ďalšiemu oku (tácke) vidí skrz škatuľku, a vyhlási „Zvolená farba je...“.

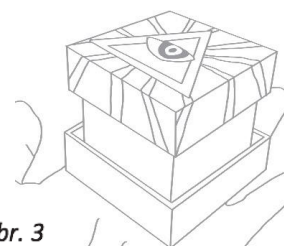
**Tajomstvo:** Škatuľka nie je nijako upravená! Kúzelník má za chrbtom škatuľku, ktorú dostal od divákov (*obr. 1*). Otočí sa k divákovi a škatuľka je stále za jeho chrbtom. V tomto okamžiku presune viečko na inú stranu (*obr. 2*).



Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3

Potom dá škatuľku pred seba, aby ju ukázal divákovi, a v tú chvíľu vidí farbu, ktorú si diváci vybrali. Potom im vysvetlí, že nutne potrebuje striebornú tácku, aby mohol vidieť skrz škatuľku. Následne vráti škatuľku za chrbát, vráti viečko na jeho pôvodné miesto podľa *obr. 1* a nakoniec ju vráti pred seba a položí na tácku (*obr. 3*). Sústreď sa a oznámi divákovi, akú farbu si vybrali.

## 2. OCCULUS – MODIFIKÁCIA

**Materiál:** škatuľka s vekom, štyri žlté guľôčky

**Priebeh kúzla:** Kúzlo prebieha rovnako ako predchádzajúce, kúzelník však divákov požiada, aby do škatuľky umiestnili jednu, dve, tri alebo štyri guľôčky.

## 3. PHIALA SACRA

Heslo na odomknutie videa: *Clarum* (<http://www.djeco.com/magic/>)

**Materiál:** fľaštička, dve kovové tyčinky

**Príprava:** Najprv sa uistite, že plocha, na ktorú budete fľaštičku klásť, je rovná. Pre realizáciu kúzla postačí jedna tyčinka. Druhú použijete v prípade straty prvej tyčinky.

**Priebeh kúzla:** V krajine kúzla majú kúzelníci zvláštnu schopnosť, ktorá im umožňuje ovládať predmety. Iste ste si už všimli zvláštne úkazy: stránky knihy, ktoré sa samy otáčajú, škatuľky, ktoré sa bez dôvodu samy otvárajú a zatvárajú...

Kúzelník sa s touto fľaštičkou učí práve túto schopnosť. Fľaštičku položí na stôl vodorovne a nariadi jej, aby v tejto polohe zostala: fľaštička zostane ležať!

Spýta sa publiku, či sa nájde dobrovoľník, ktorý si chce tiež skúsiť ovládať fľaštičku. Jeden z divákov fľaštičku položí na stôl, ale fľaštička nepočúva a postaví sa! Kúzelník tak môže potvrdiť, že iba ľudia s nadprirodzenými schopnosťami môžu ovládať predmety...

**Tajomstvo:** Malá kovová tyčinka, ktorú pred začiatkom kúzlenia vložíte do fľaštičky, zaistí, že fľaštička zostane vo vodorovnej pozícii (*obr. 1, 2*). Vo chvíli, keď kúzelník vyzýva dobrovoľníka, vezme fľaštičku za hrdlo tak, aby kovová tyčinka tajne skĺzla do jeho dlane (*obr. 3*).

Teda podá divákovi fľaštičku bez závažia. Divákovi sa nedarí položiť ju na stôl tak, aby ostala ležať. Kúzelník využije chvíľu, keď sa divák sústreďí na fľaštičku, aby schoval kovovú tyčinku do svojej kapsy.

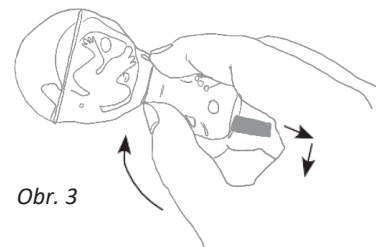


Obr. 1

Vďaka tyčinke zostane fľaštička vo vodorovnej pozícii.



Obr. 2



Obr. 3

#### 4. SERPENTIUM

Heslo na odomknutie videa: *Victorius* (<http://www.djeco.com/magic/>)

**Materiál:** tri hady, figúrka, karta s pentagramom, tri karty s príbehmi

**Príprava:** Modrú figúrku položte na modré políčko na karte. Všetky tri hady vložte do knihy – škatuľky, zatvorte ju a položte naplocho na stôl.

**Priebeh kúzla:** Kúzelník vysvetlí, že v kráľovstve temnoty je každý deň v znamení inej farby a že má schopnosť premeniť svoje obľúbené zviera, hada, do farby dňa.

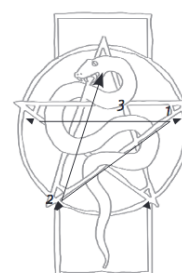
Kúzelník požiada jedného z divákov, aby mu pomohol vybrať farbu dňa, a to tak, že mu povie číslo od 1 do 5. Potom posunie figúrku na bielu farbu bez ohľadu na to, aké číslo divák vybral. Oznámi: „Farba dňa je farba biela. Vďaka svojim schopnostiam zmením farby hada na bielu.“ Niekoľkokrát ukáže publiku, že had má obe strany farebné. Avšak naraz, potom, čo otočí hada po niekoľkýkrát, sa všetky farby hada zmenia na bielu! Kúzelník navrhne, že trik zopakuje. Otvorí knihu – škatuľku a položí do nej hada, ktorého práve sfarbil na bielo. Spýta sa publika, či chce skúsiť vybrať inú farbu – farbu nasledujúceho dňa. Otvorí knihu – škatuľku, vyberie hada a ukáže, že je opäť farebný. Požiada jedného z divákov, aby vybral číslo od 1 do 5. Presunie figúrku podľa zvoleného čísla a zastaví na zelenej farbe.

Kúzelník niekoľkokrát otočí hada, aby divákovi ukázal, že obe strany sú skutočne farebné; pri jednom otočení had zmení farbu na zelenú. Kúzelník poďakuje publiku, že mu pomohlo určiť tieto dve farby dňa, a uprace hada do škatuľky. Diváci môžu požiadať kúzelníka, aby im ukázal hada: pre kúzelníka to nie je žiadny problém, vyberie hada zo škatuľky a podá ho divákovi. Obe strany hada sú farebné!

#### Tajomstvo:

**Ovplyvnenie farieb:** Figúrka je najprv na modrej farbe. Vo chvíli, keď publikum oznámi číslo, musí kúzelník presunúť figúrku v akomkoľvek smere (okolo kruhu, diagonálne...) tak, aby figúrka dorazila na farbu, ktorú chce on – zelenú alebo bielu.

**Had:** Jeden z hadov má obe strany farebné, druhé dva majú jednu stranu farebnú a druhú bielu či zelenú. Pre úspešné predvedenie tohto kúzla je potrebné naučiť sa otáčať hada určitým spôsobom. Pohyb spočíva v tom, že diváci si musia myslieť, že kúzelník otáča hada oboma stranami, zatiaľ čo on ukazuje v skutočnosti stále rovnakú stranu.

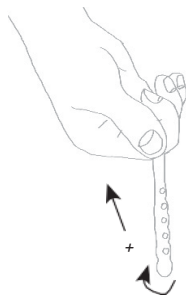


Príklad s vybraným číslom 3.

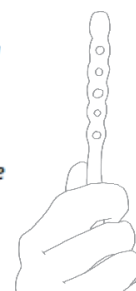
Obr. 1: Kúzelník ukazuje hada otočeného farebnou stranou a hlavou dole.



Obr. 2: Kúzelník otočí ruku a hada o 180° a zdvihne ho hore.



Obr. 3: Kúzelník ukazuje hada hlavou nahor. Diváci majú dojem, že ukazuje druhú stranu hada, on však ukazuje stále tu istú stranu.



Pozn.: Je úplne kľúčové čo najlepšie natrénovať tento pohyb! Kúzelník môže trénovať pred zrkadlom.

## 5. COLORUM

**Materiál:** had s oboma stranami farebnými, had s jednou bielou stranou

**Priebeh kúzla:** Kúzelník ukáže hada, ktorého obe strany sú biele. Pantomímou akoby zoberie farby z oblečenia divákov a vyhlási, že vďaka tomu môže premeniť hada, ktorého má vo svojich rukách. Ponúkne publiku možnosť skontrolovať, že obe strany hada boli zmenené.

**Tajomstvo:** Manipulácia s hadom je rovnaká ako v kúzle č. 4 – Serpantium. Najprv otáča s hadom, ktorý má jednu stranu farebnú a druhú bielu. Ukazuje len bielu stranu a diváci veria, že biele sú obe strany. V okamžiku, kedy pantomimicky berie farby z oblečenia divákov, iba otočí hada. Na konci manipulácie položí hada do škatuľky bielou stranou a ponúkne publiku vziať do ruky hada, ktorý má obe strany farebné.

## 6. PRÉDICTUM

**Materiál:** čierna škatuľka s viečkom, veľká kocka, karta s pentagramom, figúrka

**Priebeh kúzla:** Kúzelník ukáže všetky strany kocky – každá je iná. Tajne si vyberie jednu farbu a umiestni kocku touto stranou nahor do škatuľky a zatvorí ju. Ukáže kartu s pentagramom a požiada jedného z divákov, aby skúsil svoje šťastie a uhádol farbu. Kúzelník položí figúrku na farbu, ktorú si sám vyberie. Divák z publika povie číslo od 1 do 4, kúzelník posunie figúrku a ukáže, že cieľové políčko má rovnakú farbu ako je strana kocky schovaná v škatuľke.

**Tajomstvo:**

Ovplyvnenie farieb: Figúrka je na začiatku položená na ľubovoľnú farbu. Vo chvíli, keď divák vyberie číslo, kúzelník posunie figúrku akýmkoľvek smerom (okolo kruhu, diagonálne...) tak, aby došla na farbu, ktorú schoval v škatuľke.

## 7. VERDUM

**Materiál:** zelený krúžok, had s dvomi farebnými stranami a had s jednou stranou zelenou

**Priebeh kúzla:** Kúzelník ukáže obe farebné strany hada. Oznámi, že má schopnosť zmeniť farbu kože hada na zeleno. Na to použije zelený krúžok, ktorý ukáže divákovi. Pretiahne hada krúžkom a farba kože hada sa zmení na zeleno.

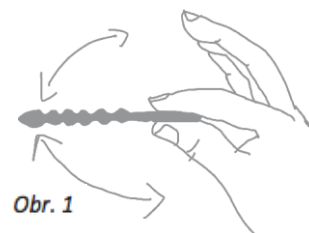
**Tajomstvo:** Na začiatku kúzelník ukáže hada s oboma farebnými stranami. Vo chvíli, keď má vziať do ruky zelený krúžok, nenápadne položí hada, ktorého má v ruke, aby do nej vzal krúžok. Potom si vezme do ruky hada so zelenou stranou. Divákovi ukáže zelenú stranu až potom, čo prejde krúžkom.

## 8. MOLLUM

**Materiál:** had s oboma farebnými stranami

**Priebeh kúzla:** Kúzelník ukáže divákovi hada a buchne s ním o stôl, aby preukázal, že had je skutočne tvrdý. Potom uchopí hada tak, ako je ukázané na obr. 1, a povie divákovi, že zmení podobu hada – had zmäkne.

**Tajomstvo:** Kúzelník drží hada tak, ako na obr. 1. bez toho, aby ho tlačil. Keď s ním jemne potrasie smerom nahor a nadol, má publikum pocit, že had zmäkne.



## 9. DISPARUM

**Materiál:** had s dvomi farebnými stranami, priehľadná lepiaca páska (nie je súčasťou balenia)

**Príprava:** Kúskom lepiacej pásky si kúzelník prilepí hada k palcu tak, ako je ukázané na obr. 1.

**Priebeh kúzla:** Kúzelník ukáže hada v pozícii podľa obr. 2 a preniesie zaklínadlo, po ktorom had zmizne (obr. 3). Môže zaklínadlom hada opäť vyčarovať (obr. 4).

**Tajomstvo:** Had je prilepený na palci, kúzelníkovi teda stačí otvoriť a zavrieť ruku tak, aby bol palec vo vnútri. Vyskúšajte si kúzlo pred zrkadlom, je to veľmi jednoduché!



## 10. SYMBOLO

Heslo na odomknutie videa: *Didius* (<http://www.djeco.com/magic/>)

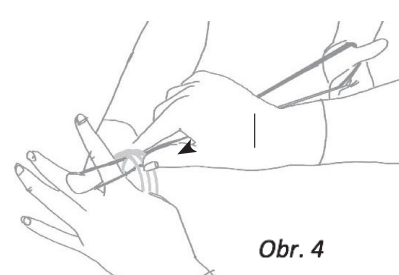
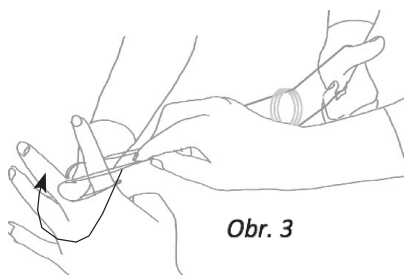
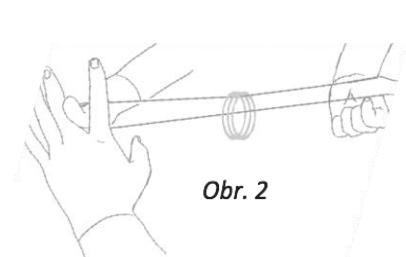
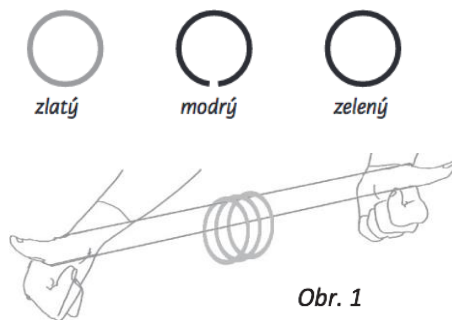
**Materiál:** tri krúžky, povrázok

**Priebeh kúzla:** Kúzelník ukáže divákovi tri krúžky, jeden po druhom. Potom povie, že má schopnosť ich vyvliecť z povrázku. Poprosí divákov, aby na konci povrázku uviazali uzol. Potom si vezme povrázok späť a prevlečie ho skrz krúžky. Jeden divák mu podrží povrázok a krúžky tak, ako ukazuje *obr. 1*.

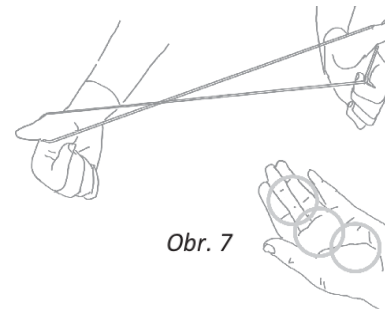
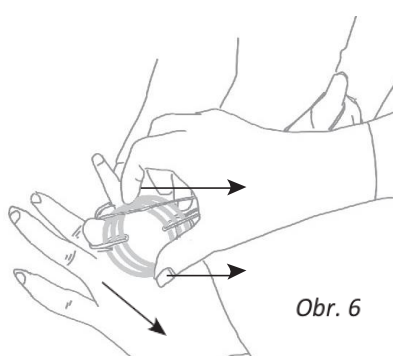
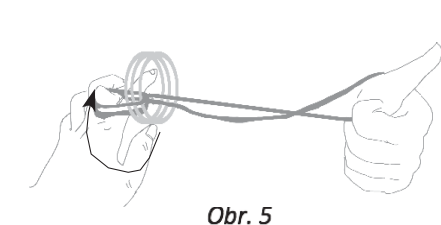
Kúzelník sa sústreďí, omotá povrázok niekoľkokrát okolo prstu diváka, ktorý ho drží, a potom krúžky uvoľní. Nielenže sú krúžky uvoľnené, ale teraz sú dokonca prepletené ako reťaz!

**Tajomstvo:** Modrý krúžok možno ako jediný otvoriť. Kúzelník ho umiestni medzi ostatné dva krúžky. Predtým, než začne omotávať povrázok okolo divákovho prsta, nenápadne otvorí modrý krúžok a vloží do neho ostatné krúžky. Tak sa krúžky spoja bez toho, aby si to diváci všimli.

Potom bude kúzelník postupovať v omotávaní divákovho palca tak, ako je ukázané na obrázkoch. Divák umiestni svoje ruky s palmami nahor, ako ukazuje *obr. 1*. Uzol má pri ľavej ruke. Kúzelník položí prsty svojej ľavej ruky tak, ako ukazuje *obr. 2*.



Raz obtočí povrázok zo svojej strany okolo divákovho palca (*obr. 3*). Posunie krúžky čo najbližšie k divákovmu palcu (*obr. 4*). Potom obtočí povrázok okolo divákovho palca po druhýkrát (*obr. 5*).



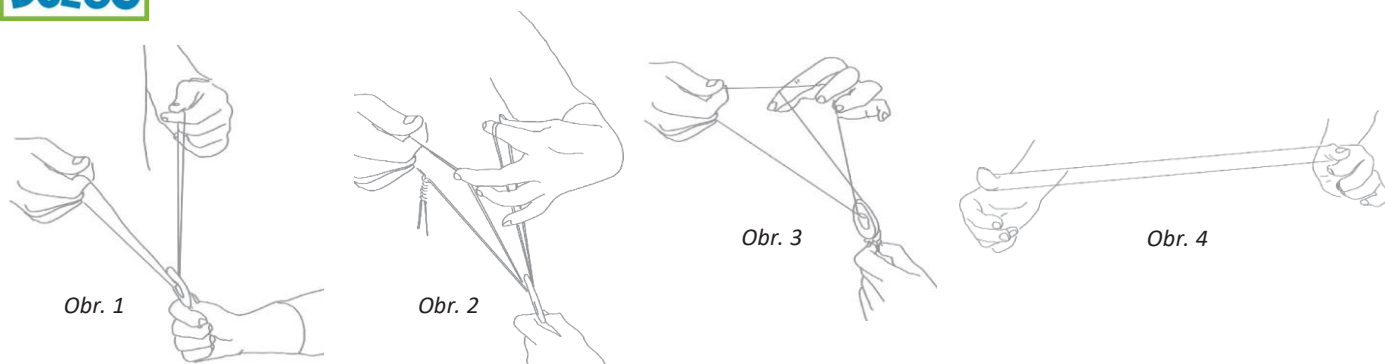
Kúzelník vyberie svoju ľavú ruku a v tú istú chvíľu vytiahne krúžky (*obr. 6*). Všetky tri krúžky sú uvoľnené kúzlom a teraz tvoria reťaz (*obr. 7*).

## 11. LIBERUM

**Materiál:** krúžok a povrázok

**Priebeh kúzla:** Kúzelník oznámi, že má schopnosť vyslobodiť krúžok z povrázku.

**Tajomstvo:** Kúzelník zviaže konce povrázku a pretiahne ho krúžkom. Oboma ukazováčkami drží povrázok (*obr. 1*). Dôležité je, že uzol na povrázku musí byť v pravej ruke. Jeden z divákov drží krúžok a ťahá ho smerom dole. Kúzelník prostredníkom ľavej ruky vezme pravú časť povrázku a ťahá ju k sebe (*obr. 2*). Potom stačí pustiť povrázok z ľavého ukazováka (*obr. 3*) a znovu roztiahnuť povrázok. Krúžok je oslobodený (*obr. 4*).

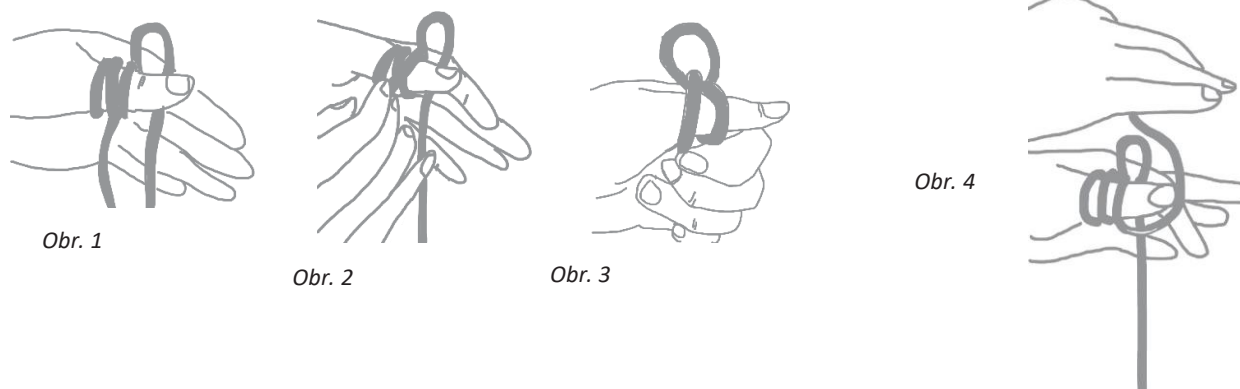


## 12. COUTURUM

**Materiál:** povrázok

**Priebeh kúzla:** Kúzelník obtočí povrázok okolo svojho palca odzadu dopredu tak, aby vytvoril očko a pravý koniec povrázku nechá visieť (obr. 1). Vysvetlí, že pretiahne koniec povrázku očkom bez toho, aby povrázok prešiel cez očko (obr. 2). Na konci kúzla je povrázok v očku!

**Tajomstvo:** Po obr. 1 pretiahne kúzelník ľavý koniec povrázku pod svojím palcom a zatiahne ho smerom k sebe (obr. 4).

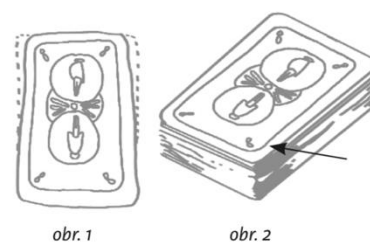


## 13. CARTUM

**Heslo na odomknutie videa:** Evaminus (<http://www.djeco.com/magic/>)

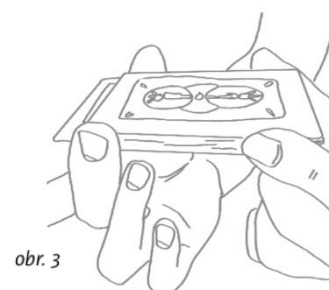
**Materiál:** balíček „cinknutých“ kariet

Táto súprava kariet má tú zvláštnosť, že karty sú na jednej strane skosené (obr. 1). Tento rozdiel je menší než 1 mm, a je teda úplne neviditeľný (obr. 2). Keď sú jedna alebo viac kariet v balíčku umiestnené opačne, je potrebné chytiť balíček kariet pevne dvoma prstami a prejsť ukazováčikom a palcom druhej ruky po stranách balíčka. Karty vložené opačne možno vytiahnuť (obr. 3). Tento balíček kariet je vhodný na množstvo kartových trikov.



## 14. NÁJDENIE VYBRANEJ KARTY

**Tajomstvo:** Karty sú zrovnané všetky rovnakým smerom. Kúzelník vytvorí vejár z kariet a nechá diváka vybrať jednu kartu. Kúzelník počas chvíľky, kedy si divák kartu prezerá, nenápadne otočí balíček kariet (na to úplne postačuje stiahnuť karty z vejára do balíčka a pritom ho otočiť). Potom požiada diváka, aby kartu vložil späť do balíčka a balíček zamiešal. Keďže kúzelník vie, že karta v balíčku je umiestnená opačne, ľahko ju hmatom nájde a vysunie (obr. 3). Potom vyhlási, že karta, ktorú si divák vybral je...





## 15. KARTA V ŠATKE

**Tajomstvo:** Kúzlo sa robí úplne rovnako ako kúzlo č. 14, len sa balíček zakryje šatkou a kartu kúzelník dokáže nájsť pod ňou t. j. bez toho, aby sa na karty díval.

## 16. NÁJDENIE ŠTYROCH KRÁĽOV

**Tajomstvo:** Kúzelník rozloží zrovnané karty na stôl obrázkami nahor a vyberie z nich štyri, na ktorých sú králi. Poprosí diváka, aby mu povedal, kam do balíčka má kúzelník karty umiestniť. Karty však musí umiestňovať samotný kúzelník, ktorý ich pritom nenápadne otočí. Po vložení kariet požiada diváka o zamiešanie balíčka. Potom prechádzaním prstov po stranách balíčka ľahko vyberie 4 karty s obrázkami kráľov.

## 17. NEROZDELITELNÍ KRÁLI

Karty 4 kráľov, ktoré sú na začiatku pohromade, sú potom rozdelené a nakoniec zase skončia pri sebe.

**Tajomstvo:** Kúzelník predvedie vo vejári 4 karty s kráľmi obrázkom k divákovi (za kartou s kráľom na ľavej strane nenápadne drží ďalšie tri karty). Potom vejár zloží a karty položí obrázkom nadol na zvyšok balíčka. Vysvetlí, že aj keď sa títo štyria králi rozdelia, vždy sa zase pohromade zídu. Štyri horné karty z balíčka rozloží na stôl obrázkami nadol sprava doľava. Potom položí ďalšie tri karty na kartu vľavo a potom po troch kartách aj na všetky ostatné hromádky. Keď otočí hromádku na pravej strane, ukáže sa, že kráľ zmizol. Rovnako tak zmizli z dvoch ďalších hromádok. Všetci sa však zišli v štvrtej hromádke vľavo...

## 18. ROZTRIEDENIE ČIERNYCH A ČERVENÝCH KARIET

**Tajomstvo:** Karty sú roztriedené podľa farby do 2 balíčkov otočených opačných smerom. Kúzelník karty zamieša a ukáže divákovi, že červené aj čierne karty sú zmiešané dohromady. Vysvetlí, že má moc rozradiť ich podľa farby. Použije manéver z prvého kúzla s kartami (*obr. 3*).

## 19. TRIEDENIE KARIET

Roztriedenie kariet podľa farby a odhalenie tej karty, ktorú si vyberie divák z publika.

**Tajomstvo:** Karty sú roztriedené podľa farby do 2 balíčkov otočených opačných smerom. Kúzelník karty zamieša a ukáže divákovi, že červené aj čierne karty sú zmiešané dohromady. Požiada jedného z divákov, aby vybral jednu kartu z balíčka. Predtým, než divák kartu do balíčka vráti, kúzelník nenápadne balíček otočí o 180 stupňov. Potom použije manéver z prvého kúzla s kartami (*obr. 3*). Všetky karty sú roztriedené podľa farby okrem tej, ktorú si divák vybral. Táto karta sa nachádza v balíčku opačnej farby.

## 20. ZMENA POSLEDNEJ KARTY

Posledná karta v balíčku sa zmení bez toho, aby publikum čokoľvek spozorovalo.

**Tajomstvo:** Všetky karty sú zoradené rovnakým smerom okrem predposlednej. Kúzelník ukáže publiku kartu na spodku balíčka a povie, že ju dokáže zmeniť... Umiestni balíček lícom nadol a predstiera, že vyťahuje spodnú kartu. V skutočnosti ale vyťahuje predposlednú kartu a diváci veria, že poslednú kartu skutočne zmenil.

## 21. KÚZELNÍK VIE PRESNE, KTORÉ KARTY SI VYBERIE, EŠTE SKÔR, NEŽ SI ICH VÔBEC VYBERIE

**Tajomstvo:** Kúzelník si ešte pred začatím kúzla zapamätá, ktorá karta je na vrchu balíčka (A). Potom karty obrázkom dolu rozprestrie po stole, dávajúc pozor, kde je karta A, ktorú si zapamätal. Potom si vyberie akúkoľvek ďalšiu kartu B, ktorú divákovi opíše ako kartu A. Potom si vezme akúkoľvek kartu C a popíše ju ako kartu B. Nakoniec si vezme kartu A a popíše ju ako kartu C. Potom ukáže divákovi všetky tri karty, ktoré má v ruke a ktoré presne zodpovedali popisu.

## 22. REUNICA

**Materiál:** karty – 4 králi, 4 kráľovné, 4 dolníky a 4 desiatky

**Príprava:** Roztriedte karty podľa symbolu (všetky srdcia k sebe atď.) na hromádky a zoradte karty v rovnakom poradí: desiatka, dolník, kráľovná, kráľ. Potom všetky 4 hromádky naskladajte na seba do jedného balíčka.

**Priebeh kúzla:** Kúzelník ukáže balíček kariet publiku, zdôrazní, že sú rozradené podľa farieb. Oznámi, že ich teraz rozradí podľa hodnôt. Umiestni balíček lícom nadol na stôl a požiada diváka, aby balíček preložil, koľkokrát bude chcieť. Potom vyloží 4 karty

lícem nadol do radu vedľa seba zľava doprava. Rovnakým spôsobom vyloží aj všetky zostávajúce karty. Potom už len zostáva jednotlivé hromádky otočiť, aby publiku ukázal, že karty sú zoradené podľa hodnôt.

### 23. DESIATKA

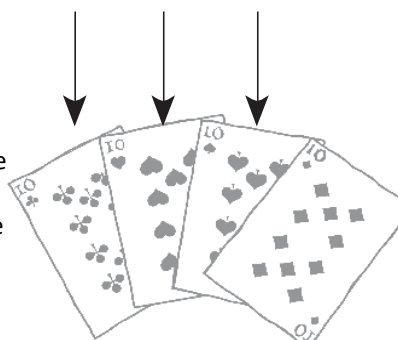
**Materiál:** 4 desiatky z balíčka kariet

**Príprava:** 3 karty so symbolmi srdca, piky a kríža otočené opačným smerom.

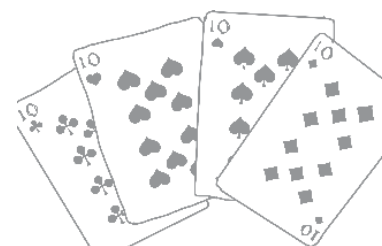
**Priebeh kúzla:** Kúzelník ukáže štyri karty publiku. Potom natiahne ruky s kartami tak, aby karty smerovali lícem nadol, a poprosí jedného z divákov, nech vyberie jednu náhodnú kartu, ukáže ju zvyšku publiku a vráti ju späť. Karty zamieša a oznámi divákovi, že vie uhádnuť, ktorú kartu si divák vybral!

**Tajomstvo:** Zatiaľ čo sa publikum díva na kartu, ktorú si divák vybral, kúzelník nenápadne balíček otočí. Potom, čo divák vráti kartu späť do balíčka, ľahko spozná aká karta to je:

- Ak sú všetky karty rovnakým smerom, odpoveď je teda kárová desiatka.
- Ak je jedna z kariet opačným smerom, je to práve tá, ktorú si divák vybral (Na *obrázku 2* je to napríklad srdcová desiatka)



Obr. 1



Obr. 2

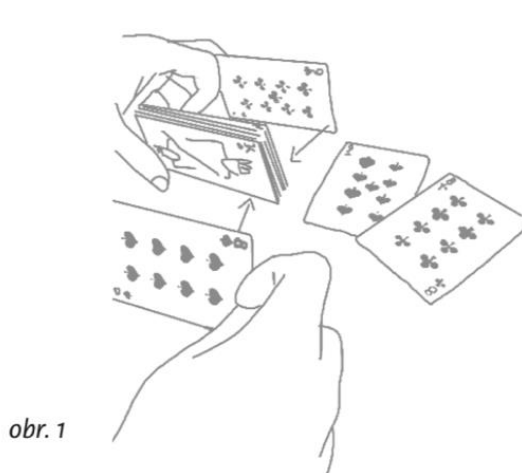
### 24. JETTUM

**Materiál:** karty

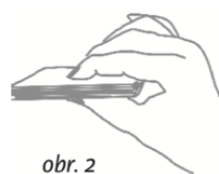
**Príprava:** Čierne osmičky a deviatky sa vyberú z balíčka a umiestnia tak, ako je ukázané na *obrázku č. 1*.

**Priebeh kúzla:** Kúzelník drží karty v ruke tak, ako je ukázané na *obrázku č. 2*. Ukáže publiku zvlášť osmičku a deviatku, podá ich jednému z divákov a poprosí ho, nech ich strčí späť kamkoľvek do balíčka. Potom karty zamieša. Vysvetlí, že teraz hodí karty na stôl a v ruke mu zostanú práve tie dve karty, ktoré predtým divák vybral.

**Tajomstvo:** Karty s osmičkami a deviatkami sú na vrchu a spodku balíčka (*obr. 1*). Osmička a deviatka, ktoré kúzelník ukázal publiku, majú rovnakú farbu, ale iný symbol. Nikto si to nevšimne! Keď kúzelník zamieša kartami, musí si dať pozor, aby nepremiestnil karty zo spodku a vršku. Hneď ako sú karty zamiešané, drží ich v ruke tak, ako je ukázané na *obr. 2*, a hodí karty švihnutím na stôl (*obr. 3*). Dve karty, ktoré mu zostali v ruke, sú tie, čo boli na spodku a vršku, t. j. čierna osmička a deviatka (*obr. 4*).



obr. 1



obr. 2



obr. 3



obr. 4

## 25. BIBLIOTHECAM

Heslo na odomknutie videa: *Xavieribus* (<http://www.djeco.com/magic/>)

**Materiál:** 11 kníh s rovnakou obálkou

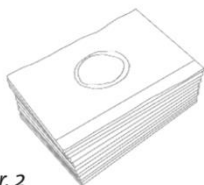
**Príprava:** Zrovnajte knihy na hromádku v poradí od 0 do 10 (*obr. 2*). Berieme do úvahy iba písmená v červenom krúžku. Počet červených krúžkov určuje číslo knihy (*obr. 1*: príklad knihy č. 4).

**Priebeh kúzla:** Kúzelník vysvetlí, že v kúzelnických školách sú veľké knižnice s nádhernými zbierkami kníh kúzel. Tieto knihy sú záhadné a prekvapivé tiež preto, že majú schopnosť sa samy premiestňovať. Kúzelník povie: „My kúzelníci máme schopnosť kedykoľvek zistiť, či sa knihy premiestnili. Neveríte mi? Poďme to spoločne vyskúšať.“

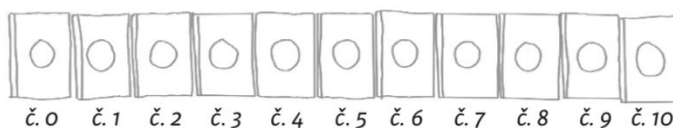
Ukáže na hromádku kníh a rozloží ich vedľa seba na stôl podľa *obr. 3*.



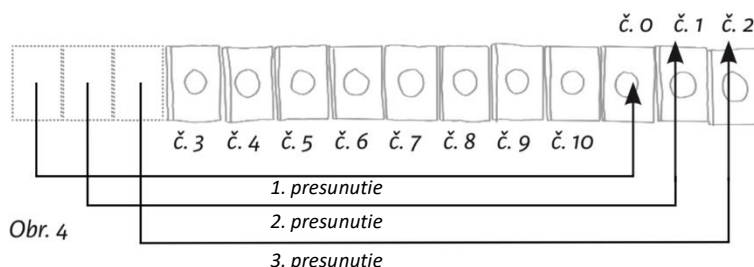
Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3



Obr. 4

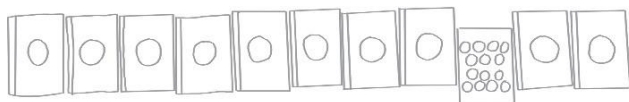
Ďalej vyhlási: „Predstavte si, že ste v mojej začarovanej knižnici. Je plná veľmi zaujímavých kníh. V tejto (prstom ukáže na akúkoľvek knižku) sú recepty na kúzelné nápoje, v tejto (ukáže na inú knižku) sa zase naučíte tajomstvu levitácie, táto (ukáže na ďalšiu knižku) vysvetľuje, ako kohokoľvek premeniť na obrovského pavúka... Hlásí sa niekto ako dobrovoľník?“

Vyberie jednu osobu z publika, ktorá bude mať za úlohu presúvať knihy v knižnici. Kúzelník upresní, že všetky knihy sú rovnaké a položí jednu vedľa druhej. Požiada vybraného diváka, aby presunul ľubovoľný počet knižiek z jednej strany na druhú. Kúzelník to predvedie na príklade troch kníh (*obr. 4*). Vysvetlí, že sa otočí, aby vybraný divák mohol presunúť toľko knižiek, koľko bude chcieť. Znovu ukáže akým smerom knihy presúvať. Kúzelník sa otočí a divák presunie knižky. Hneď ako je to hotové, kúzelník sa otočí späť k publiku a vysvetlí, že má zvláštnu schopnosť vždy zistiť, koľko kníh v jeho knižnici bolo presunutých. Prejde rukou po rade kníh a zastaví sa nad jednou z kníh. Otočí ju a ohlásí: „Presunul si x kníh! Ak chceš, môžeme kúzlo skúsiť ešte raz.“

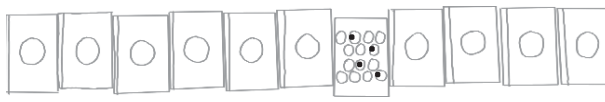
Kúzelník sa znovu otočí a ešte raz uhádne počet presunutých kníh. Kúzelníci väčšinou nerobia viac než jedno kolo kúzla, ale pokiaľ si to dnes publikum praje, kúzelník môže kúzlo skúsiť ešte raz. Kúzelník sa otočí a divák presunie knihy. Kúzelník aj po druhýkrát presne uhádne počet presunutých kníh! Zázračné!

**Tajomstvo:** Všetky knihy sú položené prednou časťou obálky dole v poradí od 0 do 10 od kúzelníkovej ľavej strany smerom doprava (*obr. 3*). Keď kúzelník vysvetľuje publiku, ako presúvať knihy, ukáže príklad: presunie 3 knihy zľava doprava. Musí podčiarknuť fakt, že knihy je nutné presúvať vždy zľava doprava (*obr. 4*). Musí si zapamätať, že presunul tri knihy.

Kúzelník sa otočí a divák presunie toľko kníh, koľko chce, zľava doprava. Keď sú knihy presunuté, kúzelník sa otočí späť a odpočíta sprava doľava tri knihy. Otočí túto tretiu knihu a ohlásí počet červených krúžkov, ktoré sú na knihe. Toto číslo zodpovedá počtu kníh presunutých divákom. Povedzme, že divák presunul dve knihy, takže kúzelník otočí knihu č. 2 (*obr. 5*).



Obr. 5



Obr. 6

Kúzelník si zapamätá počet kníh, ktoré boli celkom presunuté ( $3 + 2 = 5$ ), a navrhne, že sa otočí ešte raz, aby divák mohol presunúť ďalšie knihy. Keď sa otočí späť, odpočíta si pre seba sprava päť kníh a otočí piatu knihu. Vyhlási, že boli presunuté štyri knihy, nakoľko otočená kniha je kniha č. 4 (sú na nej 4 červené krúžky). Zapamätá si, koľko kníh už bolo celkom presunutých ( $5 + 4 = 9$ ), a môže publiku ponúknuť skúsiť znovu knižky presunúť. V ďalšom kroku teda otočí deviatu knihu sprava. Pokiaľ by súčet otočených kníh presiahol 11, odpočíta kúzelník 11 kníh sprava doľava, a potom pokračuje v počítaní opäť sprava.



## 26. FLAMMA

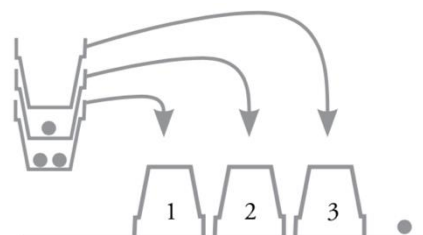
Heslo na odomknutie videa: Pierrum (<http://www.djeco.com/magic/>)

**Materiál:** tri kalíšky, päť malých guľôčok (na kúzlo sú potrebné len 4 guľôčky)

**Príprava:** Pripravte si kalíšky a guľôčky tak, ako je uvedené na obr. č. 1.

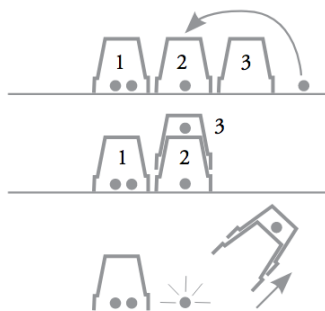
**Priebeh kúzla:** V krajine kúzol žijú draky, ktoré pľujú oheň. Kúzelník ukáže ohnivú guľôčku položenú na stole a vysvetlí, že však nikto nikdy nevie, kde sa táto ohnivá guľa nachádza. Zvláštnym spôsobom manipuluje s kalíškami a veľakrát zmení pozíciu guľôčky, ktoré sa nakoniec objavia dve a potom tri.

**Tajomstvo:** Je nutné sa dobre naučiť manipulovať s kalíškami tak, aby ich kúzelník vedel na stole otáčať bez toho, aby bola guľôčka vo vnútri vidieť. Kúzelník má v ruke tri kalíšky otočené nahor tak, ako je uvedené v príprave. Kládie ich jeden po druhom smerom dole a otáča ich pritom veľmi rýchlo. Diváci potom nevidia guľôčky, ktoré sú vo vnútri.



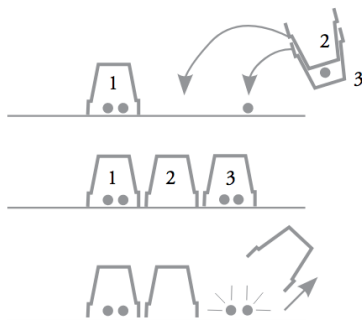
### 1. etapa: Priebeh guľôčky

Kúzelník vezme guľôčku, ktorá je na stole, a položí ju na kalíšok č. 2 (prostredný). Na kalíšok č. 2 položí kalíšok č. 3, poklepe na neho a nadvihne oba kalíšky. Guľôčka prešla kalíškom!



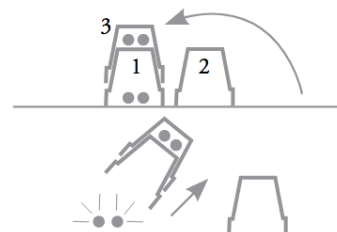
### 2. etapa: Objaví sa druhá guľôčka

Kúzelník pokračuje tak, že položí kalíšok č. 2 medzi kalíšok č. 1 a guľôčku a kalíšok č. 3 na guľôčku. Potom nadvihne kalíšok č. 3 a objavia sa dve guľôčky.

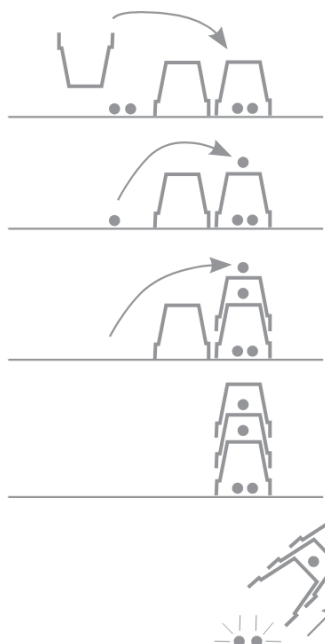


### 3. etapa: Priebeh dvoch guľôčok

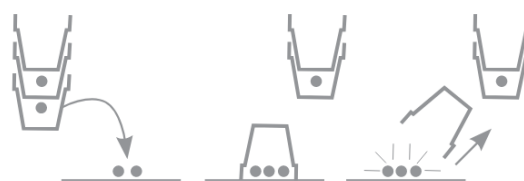
Kúzelník položí dve guľôčky na kalíšok č. 1, ktorý zakryje kalíškom č. 3. Poklepe na neho, nadvihne oba kalíšky a ukáže sa, že obe guľôčky ním prešli!



### 4. etapa: Dvojité prechod



### 5. etapa: Objaví sa tretia guľôčka



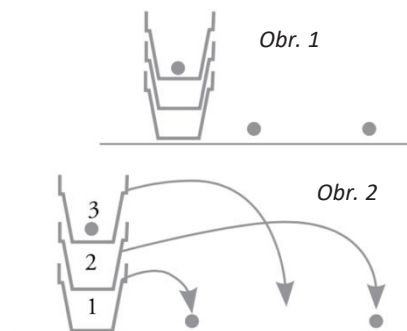
## 27. BONNETUM

**Materiál:** 3 kalíšky, 3 žlté guľôčky

**Príprava:** Kalíšky postavte na seba. Dve guľôčky položte na stôl a tretiu vložte do horného kalíška (*obr. č. 1*).

**Priebeh kúzla:** Obe guľôčky položené na stole zakryte kalíškami; tretí kalíšok položte doprostred (*obr. 2*). Diváci si teda myslia, že tam, kde je položený tretí kalíšok, nie je žiadna guľôčka. Kúzelník zamieša kalíšky a požiada publikum, aby mu ukázalo, ktorý kalíšok je prázdny. Zakaždým, keď diváci uvedú pozíciu, ukáže sa, že je to zle. Kúzelník na konci ukáže všetky tri guľôčky.

**Tajomstvo:** Je nutné sa dobre naučiť manipulovať s kalíškami tak, aby ich kúzelník vedel na stole otáčať bez toho, aby bola vidieť guľôčka vo vnútri. Kúzelník má v ruke tri kalíšky otočené hore tak, ako je uvedené v príprave (*obr. 1*). Kládie ich jeden po druhom smerom dole a otáča ich pritom veľmi rýchlo. Diváci potom nevidia guľôčku, ktorá je vo vnútri kalíška č. 3.



## 27. COGITUM

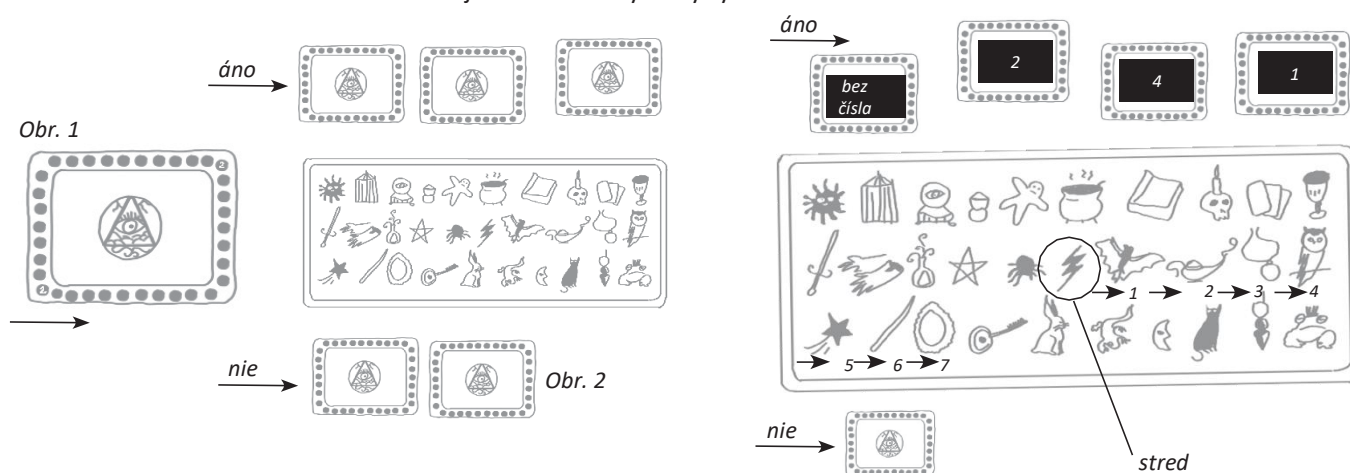
**Heslo na odomknutie videa:** Ninum (<http://www.djeco.com/magic/>)

Keď vstúpite do kúzelného kráľovstva, majte sa na pozore pred jasnovidcami. Majú schopnosť čítať vaše myšlienky...

**Materiál:** 1 veľká karta, 5 malých kariet

**Príprava:** Umiestnite veľkú kartu doprostred stola obrázkami nahor tak, aby ich všetci videli.

**Priebeh kúzla:** Jasnovidci majú úžasný dar... vedia, čo si myslíte. Vedeli ste, že kúzelníci tiež vedia čítať vaše myšlienky? Kúzelník povie obecnstvu, že mu to dokáže... Najskôr požiada diváka z obecnstva, aby si vybral jeden zo symbolov na veľkej karte a zapamätal si ho. Potom tomuto divákovi ukáže päť malých kariet, jednu za druhou, a zakaždým sa spýta, či je na tejto karte ním vybraný symbol. Vždy, keď povie „áno“, položí kúzelník kartu obrázkom dole na stôl nad veľkú kartu. Kedykoľvek poslucháč povie „nie“, položí kartu obrázkom dole pod veľkú kartu. Keď sú všetky karty položené na stole, kúzelník sa sústreďí a prejde svojou rukou nad veľkú kartu. Jeho ruka sa zachveje a on odhalí vybraný symbol.



**Tajomstvo:** Karty majú čísla 1, 2, 4 alebo 8. Čísla sú nenápadne vyznačené na rámečku rubovej strany (*Na obr. 1 je karta s číslom 2*). Iba jedna karta nemá skryté číslo. Keď kúzelník ukazuje karty divákovi, pokladá karty s vybraným symbolom nad veľkú kartu. Ostatné karty, ktoré správny symbol neobsahujú, položí pod ňu (*obr. 2*). Kúzelník si v mysli spočíta skryté čísla na kartách „áno“. Výsledok mu povie, koľký symbol v poradí na veľkej karte je správny. Počíta od slnka. Slnko je číslo 1. Pokiaľ však skupina kariet „áno“ obsahuje kartu bez skrytého čísla, musí sa počítat od stredu veľkej karty, od blesku. Kúzelník presunie svoje dlane nad veľkú kartu, aby zmiatol obecnstvo, zatiaľ čo počítá karty „áno“ a hľadá vybraný symbol na veľkej karte.

Uvedieme príklad. Divák si vybral symbol zrkadla. Kúzelník položí karty nad a pod veľkú kartu. Spočíta si tajné čísla pri kartách nad veľkou kartou. V našom príklade sú to čísla „Žiadne číslo“, „2“, „4“ a „1“. Súčet je teda 7. Pretože tu bola karta bez čísla, začíname počítat od blesku. Kúzelník zistí, že si divák vybral symbol zrkadla.

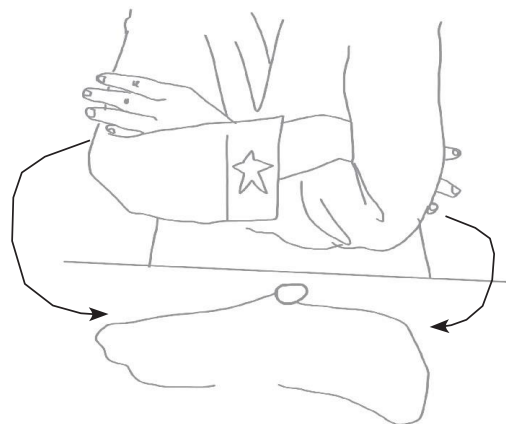
V inom príklade si predstavte, že vybraný symbol je lebka a karty nad veľkou kartou majú súčet číslo 8. Kúzelník musí napočítat 8 symbolov a začína pri slnku. Výsledok je lebka.

## 29. NUDO

**Materiál:** krúžok a povrázok

**Priebeh kúzla:** Nemožný uzol. Povrázok je pretiahnutý krúžkom. Kúzelník požiada publikum, aby na povrázku urobilo uzol tak, aby nikdy nepustilo z ruky ani jeden koniec povrázku. Nikto to nezvládne.

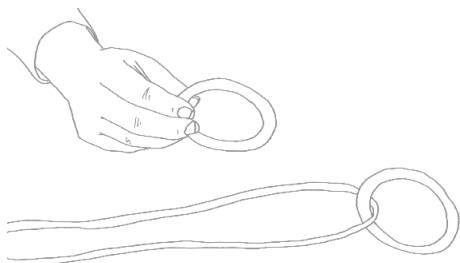
**Tajomstvo:** Stačí prekrižiť ruky, uchopiť jeden koniec povrázku, a potom druhý a rozmotáť ruky. Uzol je hotový!



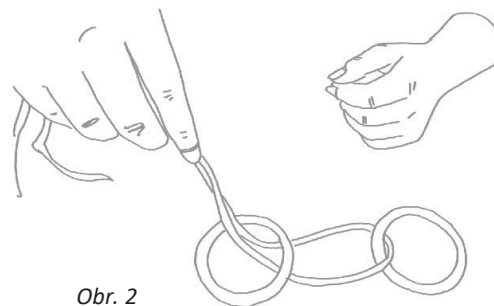
## 30. ANO LOCO

**Materiál:** dva krúžky (z toho jeden otvárací), povrázok, šatka

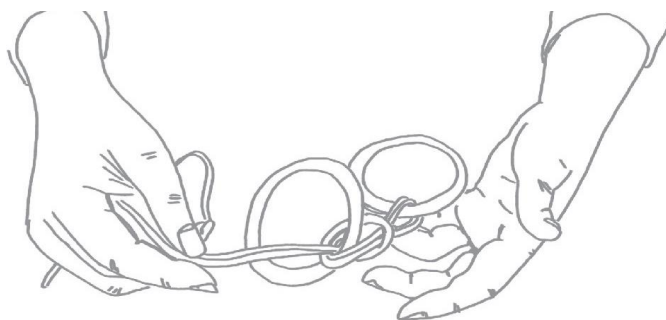
**Priebeh kúzla:** Povrázok je pretiahnutý otváracím krúžkom (*obr. 1*). Oba konce povrázku sa prevlečú cez druhý krúžok a zauzlia sa (*obr. 2 a 3*). Kúzelník si schová ruky pod šatkou a vyberie prvý krúžok (= otvárací krúžok) a dá si ho do kapsy. Bude ho môcť ukázať na konci kúzlenia, ale dá si dobrý pozor na to, aby ukázal druhý krúžok, ktorý nie je otvárací! Stále s rukami pod šatkou rozmotá uzol a vyberie druhý krúžok.



Obr. 1



Obr. 2



Obr. 3