

Djeco Magic – Mirabile Magus – súprava 20 kúzelníckych trikov

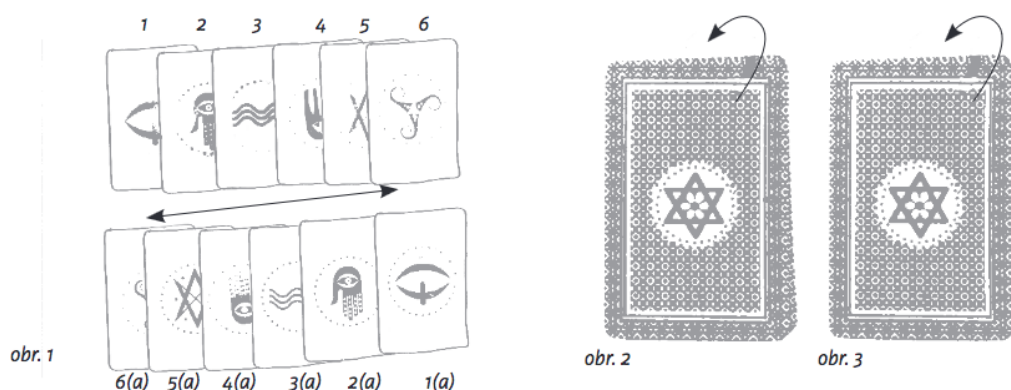
(DJ09965)

1. VEŠTBA

Pomôcky: 12 kariet (2 rovnaké súpravy so 6 rôznymi symbolmi).

Priebeh kúzla: Než začneš, priprav si karty podľa obrázka č. 1. Potom zrovnaj karty do dvoch hromádok, viď obrázok č. 2. Vysvetli divákovi, že teraz vyhlásuješ slovo „kúzlo“ a na nich bude, aby pri každom písmene ukázali na jednu hromádku. Zakaždým premiestni vrchnú kartu na spodok daného balíčka. (obr. 3)

Predpovedz, že na konci, nech už diváci ukázali počas kúzlenia kamkoľvek, budú obe horné karty rovnaké a nasledujúce dve karty odlišné.



2. RUKA

Pomôcky: 25 kariet

Príprava: Všetky karty dobre premiešaj.

Ako kúzliť: Ukáž publiku karty a zdôrazni, že karty na sebe majú rôzne symboly. Požiadať jedného z divákov, aby karty zamiešal, a položil balíček kariet lícom dole na stôl. Potom požiadať diváka, aby balíček kariet preložil a vyhlás, že vieš, že na vrchu balíčka bude karta so symbolom ruky. Divák karty preloží a na vrchu balíčka je skutočne karta so symbolom ruky! Požiadať diváka, aby preložil karty znovu, a na vrchu bude opäť karta so symbolom ruky.

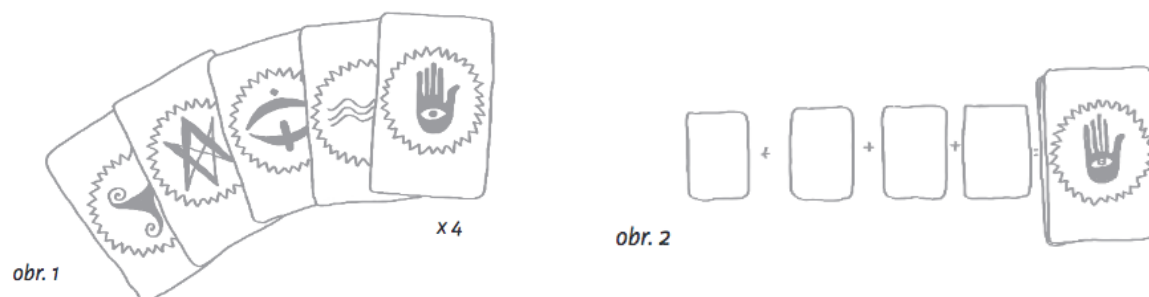
Tajomstvo: Karty so symbolom ruky sú užšie než ostatné karty. Preto teda, zakaždým keď divák zloží, vieš, že na vrchu balíčka bude karta so symbolom ruky. To si môžeš ešte prekontrolovať pohľadom, pretože karty so symbolom ruky majú na rube špeciálne znamenie. (obr. 5 pri kúzle 3 a 4)

3. a 4. FAKÍR

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

Pomôcky: 25 kariet

Príprava: Roztried' karty podľa symbolov. 4 karty so symbolom ruky si nechaj na boku v škatuli a jednu kartu so symbolom ruky si strč do vrečka. Zoraď 20 zostávajúcich kariet do 4 rovnakých hromádok podľa obr. 1. Karty v každej zo 4 hromádok musia byť zoradené rovnako za sebou. Následne poskladaj hromádky na seba a vytvor tak len jedinú hromádku s 20 kartami, viď obr. 2.



Priebeh kúzla:

1) Oznam publiku, že si kúzelník – fakír s neuveriteľnou mocou a že vieš uhádnuť symbol na karte, ktorú si divák náhodne vyberie. Ukáž publiku, že karty sú dobre premiešané a predlož otočený balíček jednému z divákov. Následne diváka popros, aby z balíčka odobral ľubovoľný počet kariet, jednu za druhou. Keď sa pre jednu rozhodne, položí ju lícom dole na stôl.

Potom sa otoč k publiku chrbtom a divák im zatiaľ ukáže, akú kartu vybral. Bez toho, aby si sa otočil, ti divák podá zvyšok balíčka. Ty sa potom otoč späť a oznám publiku, že už vieš, že karta na vrchu balíčka je rovnaká ako tá, ktorú divák vybral a položil na stôl. Otoč obe karty naraz: sú rovnaké!

2) Pozbieraj všetky karty a vlož ich do škatule. Oznam publiku, že máš vo vrecku kartu, ktorá je rovnaká ako tá, ktorú si za chvíľu vyberie jeden z divákov. Vytiahni kartu z vrečka, ukáž ju divákovi a polož ju na stôl. Teraz karty zo škatule vyber a požiadaj jedného z divákov, aby ich zamiešal a potom preložil tak, ako mu ukážeš. Keď karty preloží, požiadaj ho, aby otočil kartu na vrchu balíčka. Je rovnaká ako tá, ktorú si vytiahol z vrečka!

Tajomstvo: Predtým, než si začal kúzliť, si si karty pripravil tak, ako je popísané v príprave. Hneď ako ti divák podá balíček kariet, zatiaľ čo ty si stále otočený k publiku chrbtom, pokús sa čo najrýchlejšie a najtajnejšie presunúť 2 karty a následne potom ďalšie 2 karty z vršku na spodok balíčka. Karta, ktorá je teraz na vrchu, je rovnaká ako tá, ktorú divák položil na stôl.

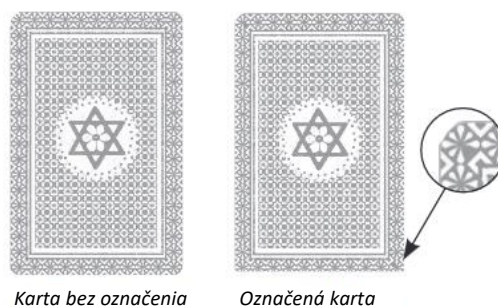
Pre druhú časť kúzla musíš vložiť všetky karty do škatule. Keď ich budeš zo škatule opäť vyberať, pridaj k nim 4 karty, ktoré si si predtým schoval na bok. Divákovi ukáž kartu z vrečka a polož ju lícom na stôl. Podaj balíček jednému z divákov a požiadaj ho, aby ho dobre premiešal. Následne musí karty preložiť tak, ako je ukázané na obrázku 3 a 4 – musí ich držať z boku. Karty so symbolom ruky sú užšie než ostatné karty. Zakaždým keď divák karty preloží, vieš, že na vrchu balíčka bude karta so symbolom ruky. To si môžeš ešte prekontrolovať pohľadom, pretože karty so symbolom ruky majú na rube špeciálne znamenie. (obr. 5)



obr. 3



obr. 4



obr. 5

5. VEŠTENIE

Pomôcky: 3 karty s rôznymi symbolmi (jedna z nich musí mať symbol ruky so špeciálnym znamením na rube – pozri kúzla 3 a 4).

Priebeh kúzla: Karty zamiešaj a polož ich otočené na stôl. Otoč sa chrbtom k publiku a požiadaj ho, nech vyberú jednu z kariet, pozrú sa na ňu a otočia ju späť. A zostávajúce dve karty nech medzi sebou prehodia. Potom sa otoč späť k divákovi a okamžite ukáž na kartu, ktorú vybrali.

Tajomstvo: Je to veľmi jednoduché. Predtým, než sa otočíš k publiku chrbtom, pozri sa, kde je karta so špeciálnym znamením. Potom, čo sú karty premiestnené, sú možné 2 výsledky:

- karta zostala na svojom mieste – je to karta, ktorú publikum vybralo.
- karta miesto zmenila, tzn., že vybraná karta nie je ani karta so špeciálnym znamením, ani karta, ktorá je teraz na jej mieste. Vybraná karta teda musí byť tá posledná.

6. PREDPOVEĎ

Pomôcky: 9 kariet so symbolom ruky so špeciálnym znamením na rube (pozri kúzla 3 a 4) a 9 kariet s rôznorodými symbolmi.

Priebeh kúzla: Priprav si balíček tak, že kartami so symbolmi rúk preložíš zostávajúce karty. Potom pred publikom vyhlás, že už teraz vieš, že si vyberie kartu so symbolom ruky. Ukáž divákovi, že karty sú rôzne. Začni karty kľasť lícom dole na stôl jednu za druhou a vyzvi publikum, nech ťa kedykoľvek zastaví. Až budeš zastavený, rýchlo sa pozri, kde je karta so špeciálnym symbolom a otoč ju – buď je na stole, alebo ju máš v ruke. Tvoja predpoveď bola správna!

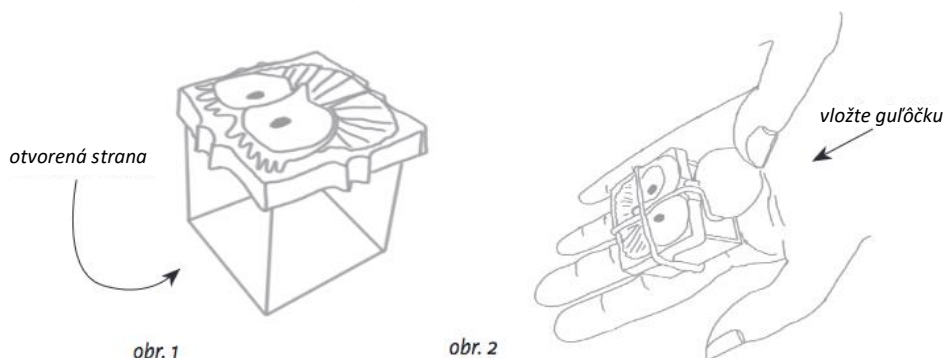
7. NOCTUAM

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

Pomôcky: 1 priehľadná škatuľka, 1 guľôčka, 6 gumičiek (2 na kúzlo a 4 náhradné), 1 šatka.

Priebeh kúzla: Kúzelník našiel drahocennú perlu. Chce ju zveriť na stráženie sove. Ukáže divákovi guľôčku, škatuľku a viečko a ťukne s nimi o seba, aby bolo zrejmé, že sú z pevného plastu. Kúzelník vysvetlí, že škatuľku zaistí gumičkami a že sa pokúsi vďaka svojim nadprirodzeným schopnostiam dostať perlu do škatuľky. Uzavrie škatuľku a požiada jedného z divákov, aby mu vložil perlu do dlane. Položí škatuľku tesne pred perlu, všetko zakryje šatkou, preniesie zaklínadlo a... nadvihne šatku a perla je vo vnútri! Hneď ako zdvihne šatku, zatrasie škatuľkou, aby perla narazila na jej boky, zloží gumičky a vyberie perlu.

Tajomstvo: Keď kúzelník vraví, že uzatvára škatuľku jej viečkom, položí ho tak, aby škatuľka zostala smerom dozadu otvorená. Hneď ako je všetko prikryté šatkou, guľôčka do škatuľky vkĺzne bez akýchkoľvek problémov.

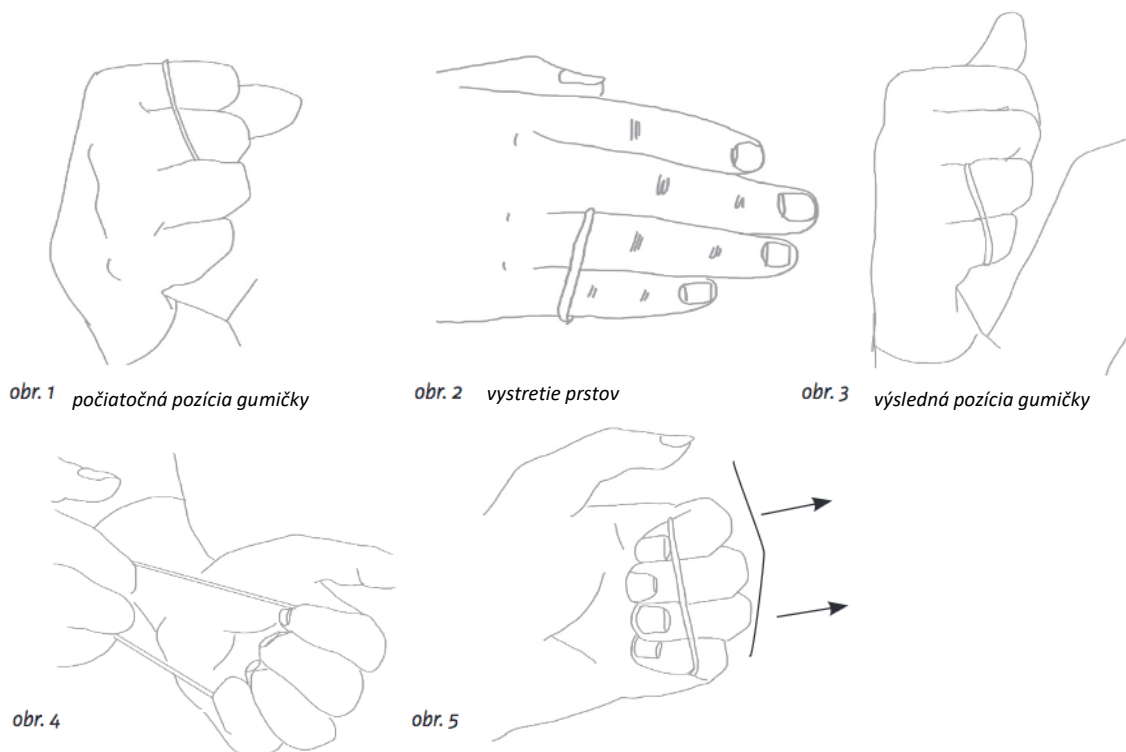


8. ELASTICA

Pomôcky: Gumička.

Priebeh kúzla: Kúzelník ukáže gumičku publiku a oznámi, že ju dokáže svojimi prstami rozpochybovať.

Tajomstvo: Kúzelník si pred divákmi navlečie gumičku na ukazovák a prostredník. Potom si gumičku druhou rukou stiahne do dlane a zatne prsty (obr. 4). Prostredník a ukazovák tak bude mimo gumičku a pritom si gumičku navlečie na prstenník a malíček (obr. 5). Potom ruku znovu otvorí a gumička preskočí práve na prstenník a malíček.

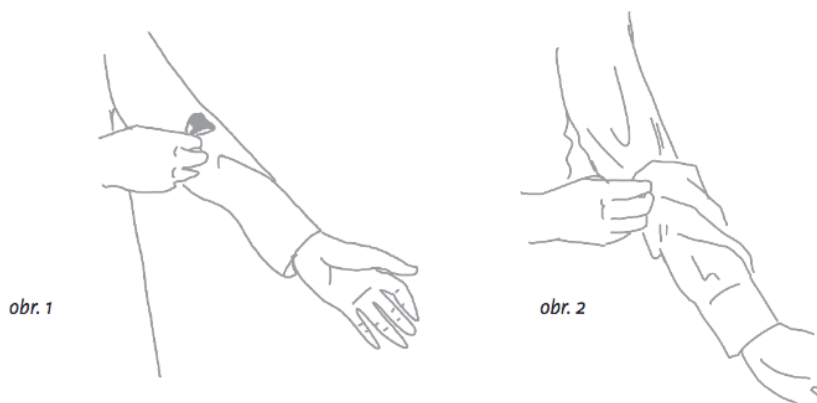


9. VYKÚZLENIE ŠATKY

Pomôcky: Šatka

Priebeh kúzla: Než začneš, zroluj šatku do guľôčky a schovaj ju do záhybu rukávu na ľavej ruke. Túto ruku nechaj až do konca kúzla ohnutú. Teraz môžeš začať kúzliť. Vyhrň si pravý a potom ľavý rukáv. Pritom nenápadne vyber pravou rukou šatku zo záhybu. Šatku máš schovanú v pravej ruke.

Teraz už len zostáva ruku otvoriť a ukázať šatku divákovi.



10. ZÁHADNÉ ZVIERA

Pomôcky: 5 veľkých kariet so zvieratami, šnúrka, medailónik.

Priebeh kúzla: Publikum si vyberie jedno zviera, oznámi kúzelníkovi, že má vybrané, a položí vybranú kartu navrch balíčka. Kúzelník vyzve divákov, aby zamiešali karty a položili ich obrázkom dole na stôl. Potom vysvetlí, že vďaka svojmu kyvadlu dokáže uhádnuť zviera, ktoré si diváci vybrali. Pohybuje kyvadlom nad kartami. Hneď ako sa začne kyvadlo pohybovať tak, že vytvára kruhy, je karta vybraná divákmi odhalená! Kúzelník teda otočí kartu a oznámi divákovi, aké zviera si vybrali.

Tajomstvo: Vo chvíli, kedy kúzelník pohybuje kyvadlom nad kartami zvierat, má dostatok času, aby si všimol ich tajné značky (viď obr. pri kúzle 11) a zistil, kde leží karta, ktorú si diváci vybrali. Potom už stačí nad ňou rozkývať kyvadlo.



11. ANIMALIUM

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

Pomôcky: 5 veľkých kariet so zvieratami.

Priebeh kúzla: Kúzelník tvrdí, že má zvláštnu moc čítať myšlienky. Aby to divákovi dokázal, vyzve jedného z nich, aby si vybral svoje obľúbené zviera medzi piatimi možnosťami na kartách.

Kúzelník ukazuje karty jednu za druhou a menuje zvieratá, ktoré sú na nich vyobrazené. Divák si jedno zviera vyberie a príslušnú kartu položí navrch balíčka kariet, obrázkom dole.

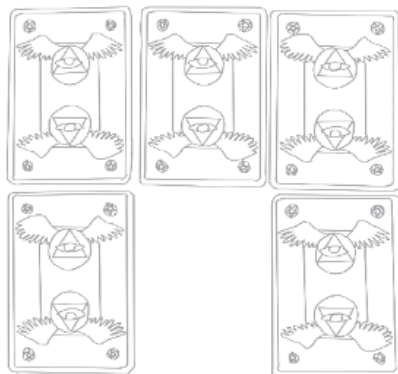
Kúzelník si vezme balíček, zaviaže ho stuhou a vysvetlí, že je to nutné preto, aby zvieratá neutekli (obr. 1). Hneď ako je balíček zaviazaný, kúzelník oznámi divákovi, že sa otočí a oni budú môcť rozviazať stuhu a zamiešať karty. Keď sú karty zamiešané, kúzelník sa otočí k divákovi a požiada ich, aby karty rozmiestnili po stole, obrázkom dole (obr. 2).

Kúzelník, obdarený nadprirodzenými schopnosťami, vyhlási, že dokáže určiť, ktoré zviera bolo vybrané, ale že na to potrebuje pomoc publika. Požiada diváka, aby prstom ukázali 2 karty. Kúzelník dá na bok jednu z týchto dvoch kariet. Teraz je rad na kúzelníkovi, aby ponúkol dve karty a spýtal sa: „Ktorú si vyberiete?“. Kúzelník odloží jednu z nich na bok.

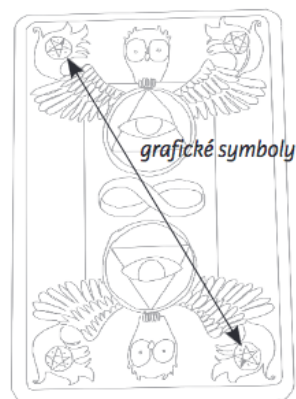
Ďalej je rad na divákovi ukázať dve karty, z ktorých kúzelník jednu odloží. Zostávajú dve karty. Kúzelník požiada diváka, aby vybral jednu kartu, a dá ju na bok. Karta, ktorá zostane na stole, je karta so zvieratkom, ktorú si divák vybral.



obr. 1



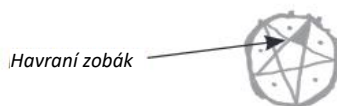
obr. 2



obr. 3



Mačacie uši



Havraní zobák

Myší chvostík



Pavúcie nožičky



Hadí jazyk

Tajomstvo: Na zadnej strane kariet sú v ich rohoch ukryté grafické symboly, vďaka ktorým môže kúzelník vždy vedieť, aké zviera je na karte vyobrazené. Keď kúzelník zaväzuje balíček kariet stuhou, má dostatok času, aby si zapamätal symbol karty, ktorú si divák vybral. Keď diváci položia karty na stôl, kúzelník si nájde kartu, ktorú si divák vybral. Potom, keď mu divák vyberie dve karty, vždy vyberá a odkladá tú kartu, na ktorej nie je ten správny symbol. Keď je rad na ňom, aby ponúkol divákovi dve karty, nikdy neponúka tú, ktorú si vybral divák.

Nakoniec, keď si divák vyberie kartu, ktorú má uhádnuť, povie: „Túto kartu si necháme a tú druhú dáme na bok.“ Ak divák vyberie inú kartu než tú, ktorú má uhádnuť, povie kúzelník, že odloží túto kartu.

12. ZVIERATÁ

Pomôcky: 5 kariet so zvieratami.

Priebeh kúzla: Ukáž všetkých 5 kariet publiku. Každá karta má na sebe iné zviera. Požiadaj publikum, nech vyberie jedno zviera a vysloví nahlas jeho meno. Potom karty zamiešaj a po jednej ich rozďaj nasledujúcim spôsobom: jednu na spodok balíčka, jednu na stôl, jednu na spodok balíčka atď. Až ti v ruke zostane posledná karta, oznam divákovi, že vieš, že je na nej zviera, ktoré vybrali. Otoč poslednú kartu a skutočne je to ona!

Tajomstvo: Každá z kariet má na rube jemne odlišný vzor, ktorý ti pomôže karty rozlíšiť (viď obrázok pri kúzle 11.). Preto je možné rozpoznať vybranú kartu, keď karty miešaj, a umiestniť ju doprostred balíčka. Potom už len zostáva rozdať ich nasledovne: hornú kartu na spodok balíčka, ďalšiu kartu na stôl atď. Posledná zostávajúca karta je tá, ktorú vybrali diváci!

13. a 14. HOROLOGIUM

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

Obyvatelia kúzelného kráľovstva udávajú čas zvláštnym spôsobom. Dokáže kúzelník uhádnuť, na akú hodinu myslíte?

Pomôcky: Hodiny, 17 guľatých kariet (16 s obrázkom mesiaca, 1 so slnkom).

Príprava: Hodiny položte na stôl. Kúzelník drží v ruke 16 kariet s mesiacom stranou s hviezdami nahor. Kartú so slnkom umiestni na spodok balíčka ako poslednú.

Priebeh kúzla: Obyvatelia kúzelného kráľovstva udávajú čas zvláštnym spôsobom. Kúzelník má karty v ruke. Vysvetlí, že čas sa udáva tak, že podľa toho, koľko je hodín, sa príslušný počet kariet premiestni na spodok balíčka. Pokiaľ napríklad presuniete na spodok balíčka jednu kartu, je jedna hodina. Keď presuniete 3 karty, sú tri hodiny. Je teda veľmi ľahké uhádnuť, koľko je hodín vo kúzelnom kráľovstve, ale dokáže to kúzelník uhádnuť bez toho, aby videl, koľko kariet sa v balíčku premiestni?

Kúzelník podá karty divákovi a navrhne im, aby si určili hodinu, ktorú sa bude snažiť uhádnuť. Kúzelník sa otočí. Diváci si vyberú hodinu, ktorú má kúzelník uhádnuť, a presunú príslušný počet kariet jednu za druhou na spodok balíčka. Kúzelník si vezme balíček a vykladá na stôl karty jednu za druhou, dookola okolo hodín. Pritom hodiny odpočítavajú od 12 hodín do 1 hodiny. Hneď ako dokončí kolo, odloží zostávajúce karty.

Potom posunie ručičku hodín a nahlas oznámi divákovi: „Je x hodín. Je úplne normálne, že ste mysleli na túto hodinu, pretože to je hodina Slnka.“ (otočená karta je karta so slnkom).

Diváci odpovedia, že to bolo ľahké, pretože predsa všetky karty majú iste na rube slnko. Kúzelník teda otočí všetky ostatné karty. Ukáže sa, že je na nich len mesiac...

Kúzelník dodá, že diváci si zvolili správnu hodinu, a otočí hodiny – ukáže sa ďalšie slnko!

Tajomstvo: Všetkých 16 kariet s obrázkom mesiaca má rovnaký rub. Iba karta slnka má rub iný (obr. 1).

Keď kúzelník na začiatku vysvetľuje, ako sa v kúzelnom kráľovstve udáva čas, dáva vždy rovnaký príklad: „V kúzelnom kráľovstve je jedna hodina.“, vezme jednu kartu a premiestni ju na spodok balíčka; „V kúzelnom kráľovstve sú tri hodiny.“, vezme tri karty a premiestni ich jednu za druhou na spodok.

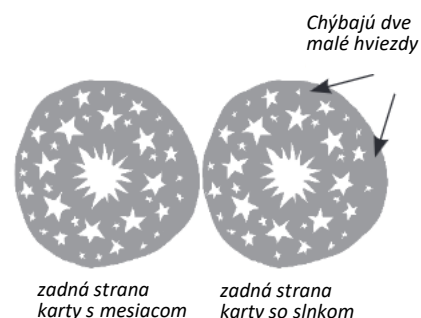
Keď sa kúzelník otočí, diváci premiestnia počet kariet podľa svojej voľby a kúzelník si potom vezme späť balíček.

Kúzelník následne odkladá karty jednu za druhou do kruhu okolo hodín a nahlas odpočítava od 12 do 1.

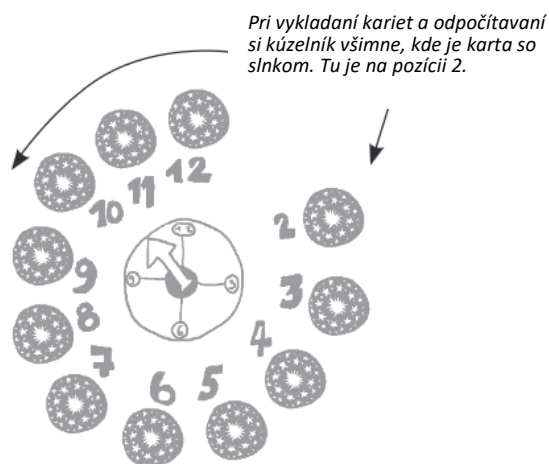
Pri kladení kariet si všimne, na akej pozícii sa nachádza karta so slnkom, lebo tá sa od ostatných odlišuje svojím rubom. Umiestnenie karty značí hodinu, ktorú si diváci zvolili.

Kúzelník otočí ručičkou hodín a zastaví ju na hodine, ktorá zodpovedá pozícii karty so slnkom. Oznámi: „V kúzelnom kráľovstve je x hodín!“. Dodá, že diváci si dobre vybrali, pretože táto hodina je hodinou slnka. Potom otočí všetky karty – na ich rube je mesiac.

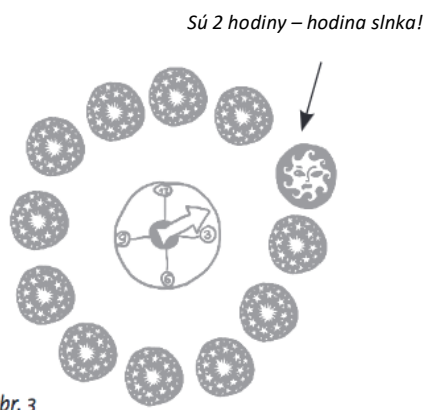
Nakoniec otočí hodiny, ktoré na rube majú slnko.



obr. 1



obr. 2



obr. 3

15. MESIAC ALEBO SLNKO?

Pomôcky: 1 karta slnka a 1 karta mesiaca.

Priebeh kúzla: Ukáž obe karty publiku. Podaj karty jednému z divákov, otoč sa a požiadať ho, aby si tajne vybral jednu z kariet. Vybranú kartu nech ti potom položí na hlavu a poriadne na ňu zatlačí. Vysvetli mu, že čím silnejšie bude na kartu tlačiť, tým intenzívnejšie do seba nasaje slnečné alebo mesačné lúče z karty...

Hneď ako ucítiš, že si nasal dostatok lúčov, si pripravený. Popros diváka, aby položil obe karty na stôl a zakryl ich rukami. Otoč sa, pozri sa na diváka a oznám mu, pod akou rukou sa skrýva karta, ktorú vybral.

Tajomstvo: Ruka, ktorú tlačil na tvoju hlavu, bude oveľa svetlejšia, než druhá ruka, podľa toho poznáš, v akej ruke sa skrýva správna karta.

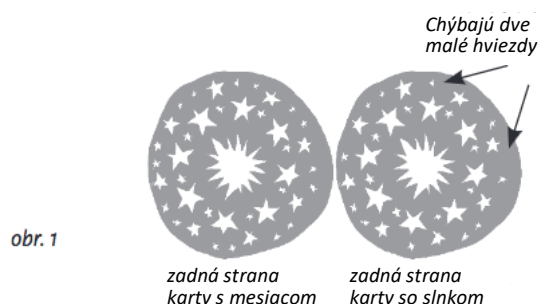
16. SLNKO

Pomôcky: 4 karty mesiaca a 1 karta slnka.

Priebeh kúzla: Ukáž 5 kariet publiku. 4 mesiace a 1 slnko. Potom karty otoč, zamiešaj a rozďaj nasledujúcim spôsobom: hornú kartu strč do spodku balíčka, ďalšiu polož na stôl, ďalšiu opäť do spodku balíčka atď. Až ti v ruke zostane posledná karta, oznám divákovi, že vieš, že je na nej slnko. Otoč ju a skutočne je to karta slnka!

Tajomstvo: Karty majú na rube jemne odlišný vzor (viď kúzlo 13 a 14), ktorý ti pomôže poznať, ktorá karta je slnko, keď karty miešaš, a umiestniť ju doprostred balíčka. Potom už len zostáva rozdať karty nasledovne: hornú kartu na spodok balíčka, ďalšiu kartu na stôl atď....

Posledná zostávajúca karta je karta slnka!



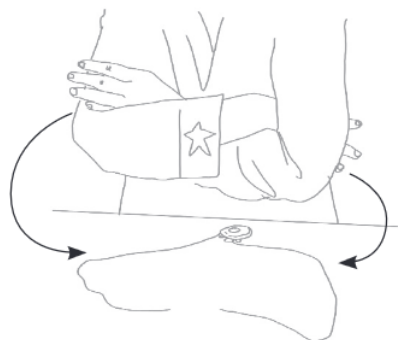
obr. 1

17. NODI NON

Pomôcky: Krúžok a šnúrka.

Priebeh kúzla: Nemožný uzol. Kúzelník pretiahne šnúrku krúžkom a položí ju. Potom požiada publikum, aby zaviazalo šnúrku tak, že pritom nikdy nepustí ani jeden jej koniec. Nikomu sa to nepodarí.

Tajomstvo: Stačí prekrížiť si ruky, chytiť do každej ruky jeden koniec šnúrky a potom ruky rozložiť. A uzol je na svete!

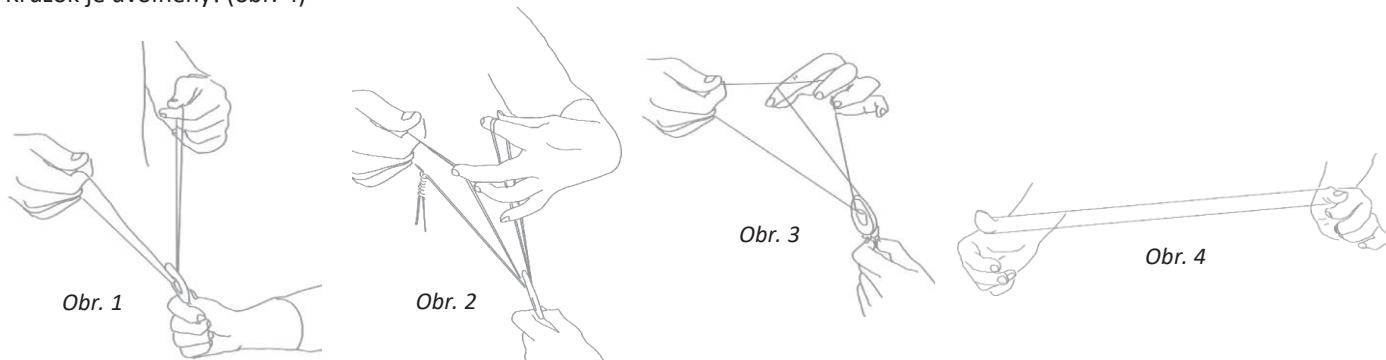


18. ANULUM

Pomôcky: Krúžok a šnúrka.

Priebeh kúzla: Kúzelník ohlásí, že má zvláštnu moc, vďaka ktorej dokáže oslobodiť krúžok, ktorým je prestrčená šnúrka.

Tajomstvo: Kúzelník šnúrku zaviaže a prestrčí krúžkom. Oboma ukazovákmi drží jeden koniec šnúrky (obr. 1). Pozor, uzol musí mať v pravej ruke. Jeden z divákov zatiahne krúžkom smerom dole (obr. 2). Kúzelník ľavým prostredníkom chytí pravú časť šnúrky, zatiahne ju k sebe. Potom mu už stačí iba pustiť šnúrku zo svojho ľavého ukazováka (obr. 4) a znovu rozťahnúť šnúrku. Krúžok je uvoľnený! (obr. 4)



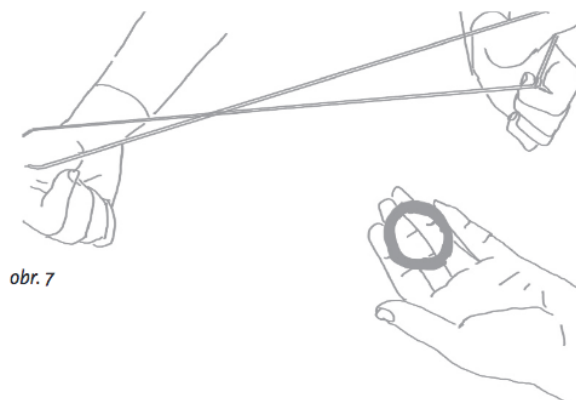
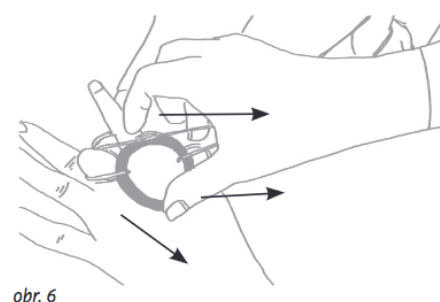
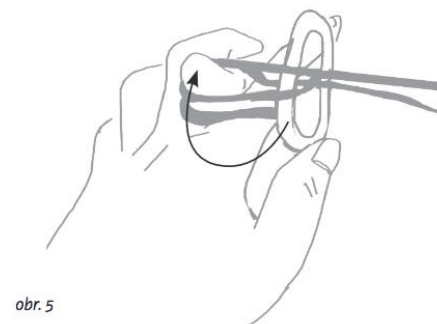
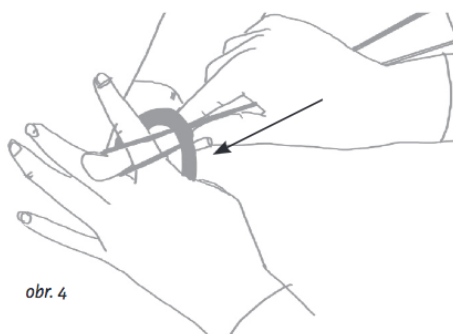
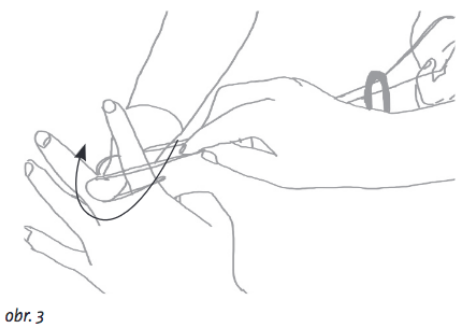
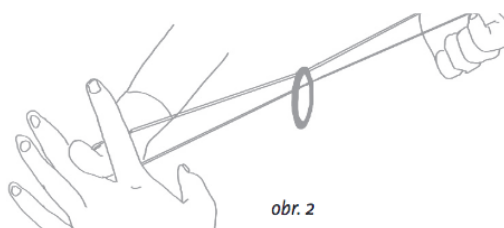
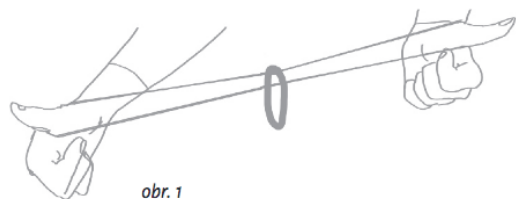
19. NOMMUN SOLUIT 2

Pomôcky: Krúžok a šnúrka.

Priebeh kúzla: Kúzelník oznámi, že vie ešte iné kúzlo, ako uvoľniť krúžok.

Tajomstvo: Kúzelník šnúrku zaviaže a prestrčí krúžkom. Jeden z divákov umiestni svoje ruky tak, ako v predchádzajúcom kúze. Kúzelník mu na ne umiestni šnúrku tak, aby bol uzol pri ľavej ruke diváka. Kúzelník si položí svoju ľavú ruku podľa obr. 2. a raz otočí šnúrku, ktorá je bližšie k nemu, okolo palca diváka (obr. 3). Posunie krúžok k palcu diváka a otočí šnúrku, ktorá je bližšie k nemu, po druhýkrát okolo divákovho palca (obr. 4 a 5).

Kúzelník oddiali svoju ľavú ruku a súčasne zatiahne krúžkom smerom k sebe. Krúžok je uvoľnený! (obr. 6 a 7)



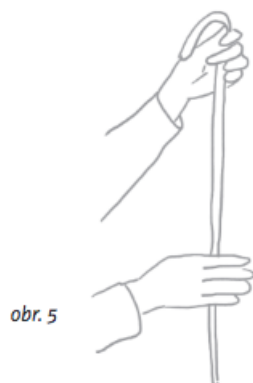
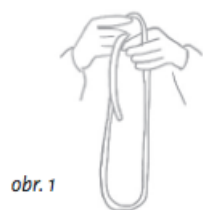
20. ZMIZNUTÝ UZOL

Pomôcky: Povrázok

Priebeh kúzla: Drž povrázok v rukách, a zatiaľ čo ťa publikum pozorne sleduje, na ňom urob uzol (obr. 1, 2 a 3).

Oznám publiku, že máš kúzelnú moc a dokážeš, aby uzol z povrázku zmizol. Jednou rukou drž povrázok v zvislej polohe a druhou rukou, ktorú máš pred uzlom, po ňom prejdi odhora dole. Keď sa dostaneš na koniec povrázku, uzol je preč! (obr. 4, 5, 6 a 7).

Tajomstvo: Keď viažeš uzol, príliš ho neutiahni! Keď prechádzaš rukou dole po povrázku, publikum nevidí, že si do uzla prestrčil palec. Stačí teda iba zísť rukou až na koniec povrázku a uzol sa sám rozviaže. (obr. 8 a 9)



obr. 8

obr. 6

obr. 7

obr. 9

