

Djeco Magic – Malicious magus

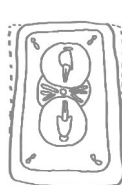
sada 20 kouzelnických triků

(D)09964)

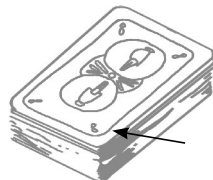
1. CARTUM

Heslo pro odemčení videa: EVAMINUS

Karty v tomto balíčku jsou na jedné straně lehce zkosené. Rozdíl je méně než milimetr, takže zkosení je velmi nenápadné. Kouzelník však po hmatu snadno pozná, když je nějaká karta v balíčku vložena opačně. Když jsou jedna nebo více karet umístěny opačně, je třeba držet balíček karet pevně mezi palcem a ukazováčkem a přejet ukazováčkem a placem druhé ruky po stranách balíčku. Karty vložené opačně lze vytáhnout. Tento balíček karet je vhodný pro spoustu karetních triků.



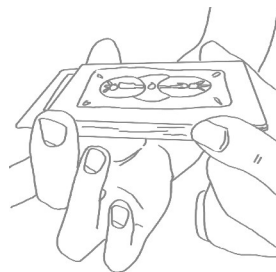
obr. 1



obr. 2

2. NALEZENÍ VYBRANÉ KARTY

Tajemství: Kouzelník rozloží srovnané karty na stůl a požádá diváka, aby si jednu vybral. V momentě, kdy se divák snaží si zapamatovat obrázek na kartě, sebere kouzelník zbytek karet a nenápadně balíček otočí (například když sbírá karty rozložené do vějíře, stačí je v ruce otočit). Poté požádá diváka, aby kartu vložil zpět do balíčku a balíček zamíchal. Jelikož kouzelník ví, že karta v balíčku je umístěna opačně, lehce ji hmatem najde.



3. KARTA V ŠÁTKU

Tajemství: Kouzlo se provádí úplně stejně jako kouzlo 2, jen se balíček na konci zakryje šátkem a kartu kouzelník dokáže najít pod ním, tj. aniž by se na karty díval.

4. NALEZENÍ ČTYŘ KRÁLŮ

Tajemství: Kouzelník rozloží srovnané karty na stůl obrázky nahoru a vybere z nich čtyři, na kterých jsou králové. Poprosí diváka, aby mu řekl, kam do balíčku má kouzelník karty umístit. Karty však musí umísťovat samotný kouzelník, který je přitom nenápadně otočí. Poté poprosí diváka o zamíchání balíčku. Poté přejížděním prstů po bocích balíčku lehce vyndá 4 karty s obrázky králů.

5. NEROZDĚLITELNÍ KRÁLOVÉ

Karty 4 králů, které jsou na začátku pohromadě, jsou poté rozděleny a nakonec zase skončí u sebe.

Tajemství: Kouzelník předvede ve vějíři karty s krály obrázkem nahoru a nenápadně položí pod levého krále další tři karty. Poté je položí obrázkem dolů na zbytek balíčku. Vysvětlí, že i když tyto čtyři krále rozdělí, vždy se zase pohromadě sejdou. Čtyři horní karty z balíčku rozloží na stůl obrázky dolů zprava doleva. Poté položí další tři karty na kartu vlevo a poté po třech kartách i na všechny ostatní hromádky. Když otočí hromádku na pravé straně, ukáže se, že král zmizel. Stejně tak zmizeli ze dvou dalších hromádek. Všichni se však sešli ve čtvrté hromádce vlevo...

6. ROZTRŽIDĚNÍ ČERNÝCH A ČERVENÝCH KARET

Tajemství: Roztržid' karty podle barvy. Seskup je do balíčku tak, že červené karty jsou otočené opačným směrem než černé karty. Ukaž divákům, že červené i černé karty jsou smíchané dohromady. Vysvětli, že máš moc rozřadit je podle barvy. Použij manévr z prvního kouzla.

7. TŘÍDĚNÍ KARET

Roztržidění karet podle barvy a odhalení té karty, kterou si vybere publikum.

Tajemství: Seřad' karty podle barvy. Seskup je do balíčku tak, že červené karty jsou otočené opačným směrem než černé karty. Pak karty zamíchej. Ukaž divákům, že červené i černé karty jsou smíchané dohromady. Požádej jednoho z diváků, aby vybral jednu kartu z balíčku. Předtím, než divák kartu do balíčku vrátí, nenápadně balíček otoč o 180 stupňů. Použij manévr z prvního kouzla. Všechny karty jsou seřazené podle barvy kromě té, kterou si divák vybral.

8. ZMĚNA POSLEDNÍ KARTY

Poslední karta v balíčku se změní, aniž by publikum cokoliv zpozorovalo. Všechny karty jsou seřazené stejným směrem kromě předposlední. Ukaž publiku kartu na spodku balíčku a vysvětli, že ji dokážeš změnit... **Tajemství:** Umístí balíček lícem dolů a předstírej, že vytahuješ spodní kartu. Ve skutečnosti ale vytahuješ předposlední kartu a diváci věří, že jsi poslední kartu opravdu změnil.

9. KOUZELNÍK VÍ, KTEROU KARTU SI DIVÁK VYBERE, JEŠTĚ DŘÍVE, NEŽ SI JI VŮBEC VYBERE

Tajemství: Kouzelník si ještě před započítím kouzla zapamatuje, která karta je na vrchu balíčku (A). Poté karty obrázkem dolu rozprostře po stole, dávající pozor, kde je karta A, kterou si zapamatoval. Poté si vybere jakoukoliv další kartu B, kterou divákovi opíše jako kartu A. Pak si vezme jakoukoliv kartu C a popíše ji jako kartu B. Nakonec si vezme kartu A a popíše ji jako kartu C. Poté ukáže divákovi všechny tři karty, které má v ruce a které přesně odpovídaly popisu.

10. REUNICA

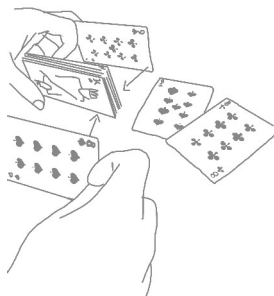
Pomůcky: karty – 4 králové, 4 královny, 4 spodci a 4 desítky

Příprava: Seřad' karty podle symbolu (všechny káry k sobě, atd.). V každém balíčku seřad' karty stejným způsobem: desítka, spodek, královna, král. Pak všechny 4 hromádky naskládej na sebe do jednoho balíčku.

Jak kouzlit: Ukaž balíček karet publiku, zdůrazni, že jsou rozřazené podle barev. Vysvětli, že ty je teď rozřadíš podle hodnot. Umístí balíček lícem dolů na stůl a požádej jednoho z diváků, aby karty sejmul, karty může sejmout, kolikrát bude chtít.

Potom vylož 4 karty lícem dolů do řady vedle sebe zleva doprava. Stejným způsobem vylož i všechny zbývající karty. Pak už jen zbývá jednotlivé balíčky otočit, abys publiku ukázal, že karty jsou seřazené podle hodnot.

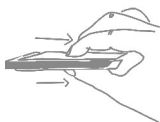
obr. 1



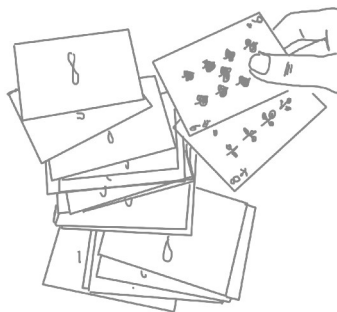
obr. 2



obr. 3



obr. 4



11. JETTUM

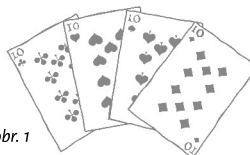
Pomůcky: karty

Příprava: Vyber z balíčku černou osmičku a devítku a umísti je tak, jak je ukázáno na obrázku č. 1.

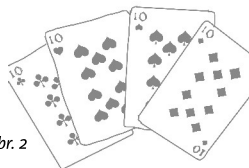
Jak kouzlit: Drž karty v ruce tak, jak je ukázáno na obrázku č. 2. Ukaž publiku zvlášť osmičku a devítku, podej je jednomu z diváků a popros ho, ať je strčí zpět kamkoliv do balíčku. Pak karty zamíchej. Vysvětli, že nyní hodíš karty na stůl a v ruce ti zůstanou právě ty dvě karty, které předtím divák vybral.

Tajemství: Umísti osmičku a devítku na vršek respektive spodek balíčku. Obr. 1. Osmička a devítku, kterou ukážeš publiku, mají stejnou barvu, ale jiný symbol. Nikdo si toho nevšimne! Až budeš míchat karty, dej si pozor, ať nepřemístíš karty ze spodku a vršku. Jakmile jsou karty zamíchané, drž je v ruce tak, jak je ukázáno na obr. 2, a hoď karty obloukem na stůl (obr. 3.). Dvě karty, které ti zůstaly v ruce, jsou ty, co byly na spodku a vršku, tj. černá osmička a devítku (obr. 4.).

obr. 1



obr. 2



12. DIX

Pomůcky: 4 desítky z balíčku karet

Příprava: 3 desítky se symboly srdce, piky a žaludy otoč opačným směrem.

Jak kouzlit: Ukaž čtyři karty publiku. Poté natáhni ruce s kartami tak, aby karty směřovaly lícem dolů, a popros jednoho z diváků, ať vybere jednu náhodnou kartu, ukáže ji zbytku publika a vrátí ji zpět. Karty zamíchej a oznam divákům, že umíš uhádnout, kterou kartu si divák vybral!

Tajemství: Zatímco se publikum dívá na kartu, kterou si divák vybral, nenápadně balíček otoč. Poté, co divák vrátí kartu zpět do balíčku, lehce poznáš jaká karta to je:

- buď jsou všechny karty stejným směrem a odpověď je tedy kárová desítka
- nebo je jedna z karet opačným směrem – právě ta, kterou si divák vybral.

13. KRÁL

Pomůcky: karty

Příprava: K provedení tohoto kouzla budeš potřebovat asistenta. Asistent ti bude sloužit jako druhé oči. Předem se musíte domluvit na tajném signálu, kterým si oznámíte, že ukazovaná karta je král.

Jak kouzlit: Požádej jednoho z diváků, aby promíchal karty a poté ti je vrátil. Vysvětlí publiku, že jsi schopný uhádnout, zda je na kartě král, nebo ne, pouhým dotekem, protože pokud je to král, ucítíš jeho plnovous! Drž balíček v ruce a ukaž divákům spodní kartu, přejed' prstem po kartě a po chvíli přemýšlení řekni publiku, zda je na kartě král, nebo není.

Tajemství: Když je na kartě král, asistent ti vyše tajné znamení.

14. ARANEA

Heslo pro odemčení videa: AUGUSTUS

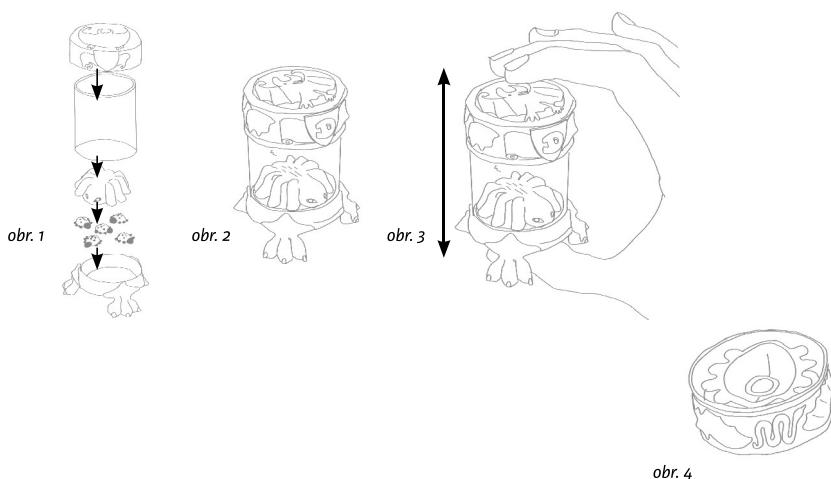
Pomůcky: 1 pavouk, 5 berušek, 1 sestavitelný box s průhledným tělem

Příprava: Vlož 5 berušek do boxu a přikryj je pavoukem (obr. 1.). Pak sestav box podle obrázku 2 – dno, průhledné tělo a poklop.

Jak kouzlit: Oznam divákům, že jsi právě chytil hrůzostrašného pavouka, kterého se ti podařilo zavřít do kouzelného boxu. Zeptej se publika, jestli máš pavouka nechat tak, jak je, nebo ho přeměnit na nějaké hezčí zvířátko. A sám navrhní, „**Co třeba berušky! Pojďme to zkusit.**“

Uchop box dle obrázku č. 3, a zatímco budeš pronášet zaklínadlo, cukni boxem prudce dolů. Místo ošklivého pavouka se v boxu objeví 5 rozkošných berušek!

Tajemství: V poklopu je ukrytý magnet a magnetický je i pavouk. Když boxem prudce cukneš, magnet přisaje pavouka k poklopu a 5 berušek spadne dolů na dno boxu.



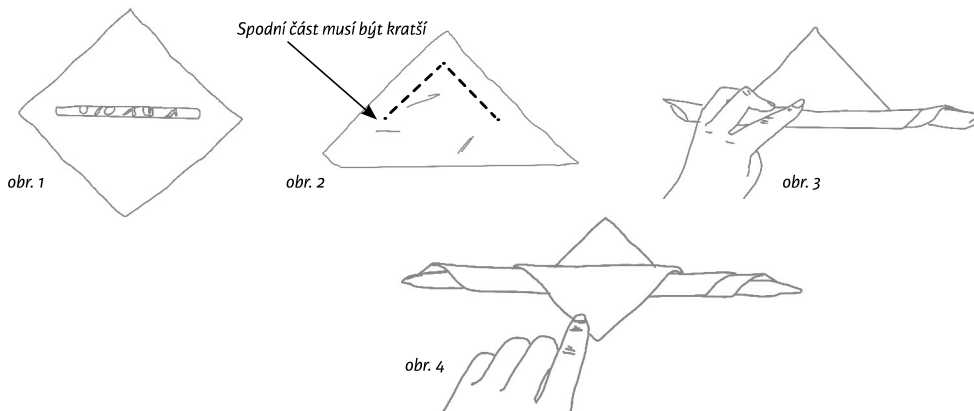
15. BERUŠKA CESTOVATELKA

Pomůcky: 1 beruška, šátek

Jak kouzlit: Zamotej berušku do kapesníku. Když kapesník opět rozbalíš, beruška už není uvnitř šátku, ale pod ním.

Tajemství: Polož berušku doprostřed šátku – obr. 1, přelož šátek na půl – obr. 2, a omotej ho kolem berušky – obr. 3.

Až bude šátek zamotaný, zatáhni za oba konce – obr. 4 a beruška se sama přemístí pod šátek.

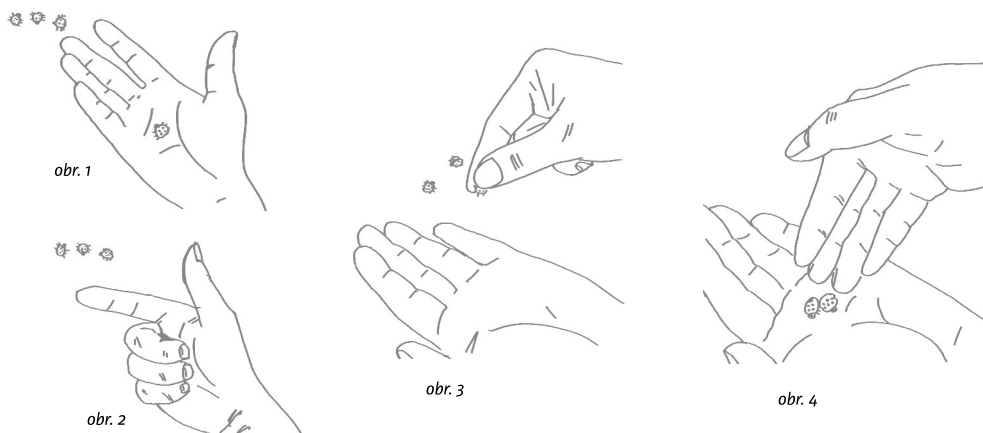


16. BERUŠKY

Pomůcky: 4 berušky

Jak kouzlit: Ukaž publiku 3 berušky na stole. Jednu máš ukrytou v pravé ruce (obr. 1 a 2).

Za použití palce a ukazováčku pravé ruky zvedni ze stolu 1 berušku – obr. 3 a polož ji do dlaně levé ruky a nenápadně do ní nech sklouznout i berušku, kterou jsi měl ukrytou v pravé ruce. Zvedni ze stolu další berušku a opět ji polož do levé dlaně, nakonec seber ze stolu poslední berušku a strč si ji do kapsy... Když otevřeš levou dlaň, máš v ní ale přesto berušky 3!



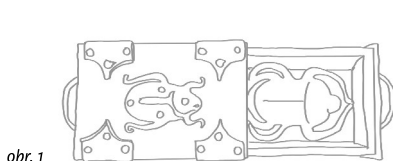
17. SACRA SCARAB

Heslo pro odemčení videa: FREDDOMINUS

Pomůcky: kouzelná krabička a 2 brouci

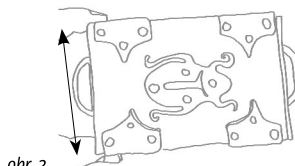
Příprava: Jednoho brouka si dejte do kapsy a druhého na stůl před sebe vedle krabičky.

Průběh kouzla: Kouzelníkovi se podařilo chytit svatého skaraba. Nabízí divákům, že si na něj mohou sáhnout. Hned si jej vezme a dá do krabičky. Znovu ji otevře a ukáže divákům, že skarabeus je v krabičce a zavře ji. Dále vysvětlí, že skarabeus vždy najde způsob, jak uniknout. Předvádí (pantomimicky – prsty), jak brouk leze z krabičky, vydá se po kouzelníkově paži, přejde na druhou paži a po ní dojde do kapsy. Kouzelník se ptá diváků: „**Kde je skarabeus? V kapse nebo v krabičce?**“ Diváci odpovědí, že v krabičce, protože je nemožné, aby z ní utekl. Kouzelník znovu otevře krabičku, ta je však prázdná. Kde je brouk? Kouzelník si prohlídne kapsy a najde ho tam...



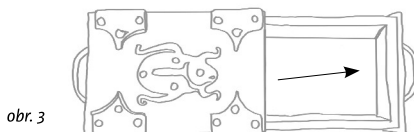
obr. 1

Krabička je otevřená a brouk je vidět.



obr. 2

Krabička je zavřená. Před otevřením kouzelník posune tam a zpět bok krabičky.



obr. 3

Krabička je otevřená, ale brouk zmizel!

18. KOUZELNÝ ŠÁTEK

Pomůcky: Kouzelná krabice a šátek

Příprava: Aniž by to publikum vidělo, otevři krabici a strč dovnitř šátek. Krabici poté zavři a zmáčkní kouzelný přepínač, jak je vysvětleno v kouzle 17.

Jak kouzlit: Otevři krabici a ukaž obecně, že je prázdná. Znovu ji zavři a řekni zaklínadlo, zamávej rukou nad a pod krabici a divákům oznam, že jsi právě vykouzlit šátek. Otevři krabici a vytáhni z ní šátek.

Tajemství: Během přípravy na kouzlo jsi strčil šátek dovnitř krabice a zmáčkli kouzelný přepínač, takže krabice vypadá prázdná. Poté, co divákům ukážeš, že je krabice opravdu prázdná, znovu ji zavři a opět zmáčkní kouzelný přepínač. Když pak krabici otevřeš, je v ní šátek.

19. MNOŽENÍ BROUKŮ

Pomůcky: Kouzelná krabice a 2 brouci

Příprava: Aniž by to publikum vidělo, otevři krabici a umísti dovnitř brouka. Krabici poté zavři a zmáčkni kouzelný přepínač, jak je vysvětleno v kouzle 17. Nyní jsi připravený začít kouzlit.

Jak kouzlit: Otevři krabici, ukaž divákům, že je prázdná a opět ji zavři. Ukaž obecnstvu brouka a vysvětli jim, že teď otevřeš krabici a brouka do ní strčíš. Požádej jednoho z diváků, aby krabici otevřel: uvnitř se mezitím brouci zmnožili – nyní tam jsou dva!

Tajemství: Během přípravy jsi vložil brouka dovnitř a zmáčkl kouzelný přepínač, takže krabice vypadá prázdná. Poté co divákům ukážeš, že je krabice opravdu prázdná, znovu ji zavři a tajně zmáčkni kouzelný přepínač. Aniž bys tentokrát divákům ukázal, co je v krabici, otevři ji a strč do ní brouka. Co diváci nevědí je, že v krabici už jeden brouk je! Krabici opět zavři a požádej jednoho z diváků, aby ji otevřel. K překvapení všech jsou nyní v krabici brouci dva.

20. KOLIK BERUŠEK?

Pomůcky: 4 berušky Příprava: schovej v ruce 4 berušky

Jak kouzlit: Vysvětli obecnstvu, že jednomu z diváků vložíš do ruky několik berušek. Divák neví kolik a nesmí otevřít ruku a podívat se. Vysvětli, že provedeš diváka sérií výpočtů a už nyní víš, že konečný výpočet se bude rovnat počtu berušek v divákově ruce. Požádej diváka, aby si zvolil jedno číslo od 1 do 10, vynásobil ho 2, přičetl 8, výsledek vydělil 2 a od tohoto čísla odečetl číslo, které si zvolil na začátku. Divák oznámí výsledné číslo, které se vždy rovná 4. V ruce má také 4 berušky.

Shrnutí:

→ Číslo od 1 do 10

→ $\times 2$

→ $+ 8$

→ $\div 2$

→ původní číslo zvolené na začátku hry