

# Djeco Magic – Mirabile magus

## sada 20 kouzelnických triků

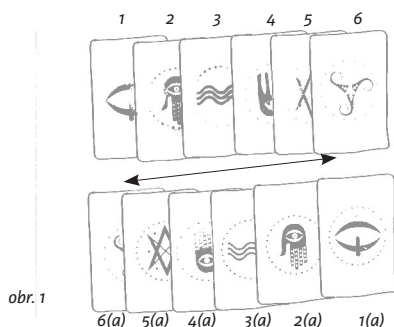
(DJ09965)

### 1. VEŠTBA

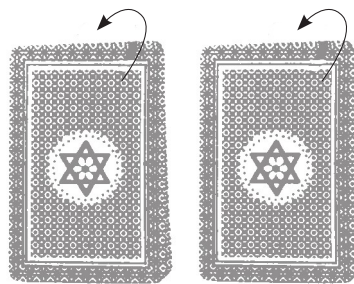
**Pomůcky:** 12 karet z balíčku 25 karet (2 stejné sety se 6 různými symboly)

**Jak kouzlit:** Než začneš, připrav si karty podle *obrázku č. 1*. Pak srovnej karty do dvou hromádek, viz *obrázek č. 2*. Vysvětli divákům, že nyní vyslovíš kouzelné slovo „Magic“ a na nich bude, aby při každém vyřčeném písmenu ukázali na jednu hromádku. Pokaždé přemísti kartu z vrchu na spodek daného balíčku. (*obr. 3*)

Předpověz, že na konci, ať už diváci ukázali během kouzlení kamkoli, budou obě horní karty stejné a následující dvě karty odlišné.



obr. 1



obr. 2

obr. 3

### 2. RUKA

**Pomůcky:** 25 karet

**Příprava:** Karty dobře promíchej.

**Jak kouzlit:** Ukaž publiku karty a zdůrazni, že karty na sobě mají různé symboly. Požádej jednoho z diváků, aby karty zamíchal, a umístil balíček karet lícem dolů na stůl. Pak požádej diváka, aby karty sejmul, a prohláš, že víš, že na vrchu balíčku bude karta se symbolem ruky. Divák karty sejme a na vrchu balíčku je opravdu karta se symbolem ruky!

Požádej diváka, aby sejmul karty znovu, a na vrchu bude opět karta se symbolem ruky.

**Tajemství:** Karty se symbolem ruky jsou užší než ostatní karty. Proto tedy, pokaždé když divák sejme, víš, že na vrchu balíčku bude karta se symbolem ruky. To si můžeš ještě překontrolovat pohledem, protože karty se symbolem ruky mají na rubu speciální znamení. (*obr. 5 u kouzla 3 a 4*)

### 3. a 4. FAKÍR

(heslo pro odemčení videa: VIRGINIUM)

**Pomůcky:** 25 karet

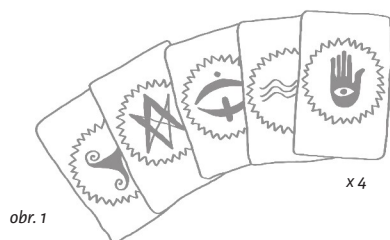
**Příprava:** Seřaď karty podle symbolů. 4 karty se symbolem ruky si nech stranou v krabici a jednu kartu se symbolem ruky si strč do kapsy. Seřaď 20 zbývajících karet do 4 stejných hromádek podle *obr. 1*. Karty v každé ze 4 hromádek musí být seřazeny stejně za sebou. Následně poskládej hromádky na sebe, budeš mít tak jen jedinou hromádku o 20 kartách, viz *obr. 2*.

**Jak kouzlit:**

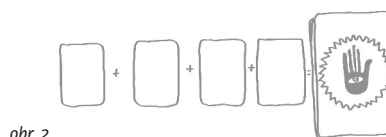
- 1) Oznam publiku, že jsi kouzelník – fakír s neuvěřitelnou mocí a že umíš uhádnout symbol na kartě, kterou si divák náhodně vybere. Ukaž divákům, že karty jsou dobře promíchány. Následně popros jednoho z diváků, ať začne z balíčku odebírat karty jednu po druhé, až se pro jednu rozhodne, tu ať pak položí lícem dolů na stůl. Otoč se k publiku zády a divák jim zatím ukáže, jakou kartu vybral. Bez toho, aby ses otočil, ti divák podá zbytek balíčku, ty se pak otoč zpět a oznam publiku, že už víš, že karta na vrchu balíčku je stejná jako ta, kterou divák vybral a položil na stůl. Otoč obě karty najednou: jsou stejné!
- 2) Posbírej všechny karty a vlož je do krabice. Oznam publiku, že máš v kapse kartu, která je stejná jako ta, kterou si za chvíli vybere jeden z diváků. Vytáhni kartu z kapsy, ukaž ji divákům a polož ji na stůl. Nyní karty z krabice vyndej a požádej jednoho z diváků, aby je zamíchal a poté sejmul tak, jak mu ukážeš. Když karty sejme, požádej ho, aby otočil kartu na vrchu balíčku. Je stejná jako ta, kterou jsi vytáhl z kapsy!

**Tajemství:** Předtím, než jsi začal kouzlit, sis karty připravil tak, jak je popsáno v přípravě. Jakmile ti divák podá balíček karet, zatímco ty jsi stále otočený k publiku zády, pokus se co nejrychleji a nejtajněji přesunout 2 karty a následně pak další 2 karty z vršku na spodek balíčku. Karta, která je nyní na vrchu, je stejná jako ta, kterou divák položil na stůl.

Pro druhou část kouzla musíš vložit všechny karty do krabice. Když je budeš z krabice opět vyndávat, přidej k nim 4 karty, které sis předtím schoval stranou. Ukaž kartu, co máš v kapse divákům a polož ji lícem na stůl. Podej balíček jednomu z diváků a požádej ho, aby ho dobře promíchal. Následně musí karty sejmout tak, jak je ukázáno na *obrázku 3 a 4* – musí je držet z boku. Karty se symbolem ruky jsou užší než ostatní karty. Proto tedy, pokaždé když divák sejme, víš, že na vrchu balíčku bude karta se symbolem ruky. To si můžeš ještě překontrolovat pohledem, protože karty se symbolem ruky mají na rubu speciální znamení. (*obr. 5*)



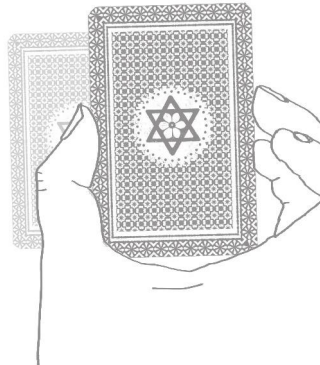
obr. 1



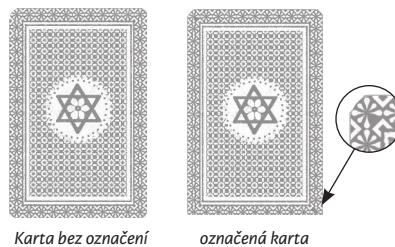
obr. 2



obr. 3



obr. 4



obr. 5

## 5. VĚŠTĚNÍ

**Pomůcky:** 3 karty s různými symboly, jedna z karet musí mít symbol ruky se speciálním znamením na rubu; vysvětlení najdeš u kouzla 3 a 4.

**Jak kouzlit:** Karty zamíchej a polož je otočené na stůl. Otoč se zády k publiku a požádej ho, ať vyberou jednu z karet, podívají se na ni a otočí ji zpět. A zbylé dvě karty ať mezi sebou prohodí. Poté se otoč zpět k divákům a okamžitě ukaž na kartu, kterou vybrali.

**Tajemství:** Je to velmi jednoduché: předtím než se otočíš k publiku zády, podívej se, kde je karta se speciálním znamením. Poté, co jsou karty přemístěny, jsou možné 2 výsledky:

- karta zůstala na svém místě – je to karta, kterou publikum vybralo
- karta místo změnila, tzn., že vybraná karta není ani karta se speciálním znamením, ani karta, která je teď na jejím místě. Vybraná karta tedy musí být ta poslední.

## 6. PŘEDPOVĚĎ

**Pomůcky:** 9 karet se symbolem ruky se speciálním znamením na rubu (vysvětlení najdeš u kouzla 3 a 4) a 9 karet s různorodými symboly

**Jak kouzlit:** Připrav si balíček tak, že kartami se symboly rukou proložíš zbývající karty. Pak před publikem prohlás, že už teď víš, že si vybere kartu se symbolem ruky. Ukaž divákům, že karty jsou různé. Začni karty pokládat lícem dolů na stůl jednu po druhé a vyzvi publikum, ať tě zastaví, kdykoliv bude chtít. Až budeš zastaven, rychle se podívej, kde je karta se speciálním symbolem a otoč ji – buď je na stole, nebo ji máš v ruce. Tvoje předpověď byla správná!

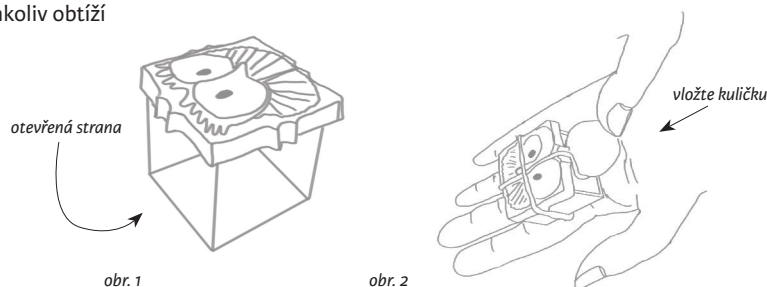
## 7. NOCTUAM

(heslo pro odemčení videa: DAVIDUM)

**Pomůcky:** 1 průhledná krabička, 1 kulička, 6 gumiček (2 na kouzlo a 4 náhradní), 1 šátek

**Průběh kouzla:** Kouzelník našel drahocennou perlu. Chce ji svěřit na hlídání sově. Ukáže divákům kuličku, krabičku a víčko a ťukne s nimi o sebe, aby bylo zřejmé, že jsou z pevného plastu. Kouzelník vysvětlí, že krabičku zajistí gumičkami a že se pokusí díky svým nadpřirozeným schopnostem dostat perlu do krabičky. Uzavře krabičku a požádá jednoho z diváků, aby mu vložil perlu do dlaně. Položí krabičku těsně před perlu, vše zakryje šátkem, pronese zaříkávadlo a... nadzvedne šátek a perla je uvnitř! Jakmile zvedne šátek, zatřese krabičkou, aby perla narazila na její boky, sundá gumičky a vyndá perlu.

**Tajemství:** Když kouzelník říká, že uzavírá krabičku jejím víčkem, položí ho tak, aby krabička zůstala směrem dozadu otevřena. Jakmile je vše přikryté šátkem kulička do krabičky vklouzne bez jakýchkoliv obtíží

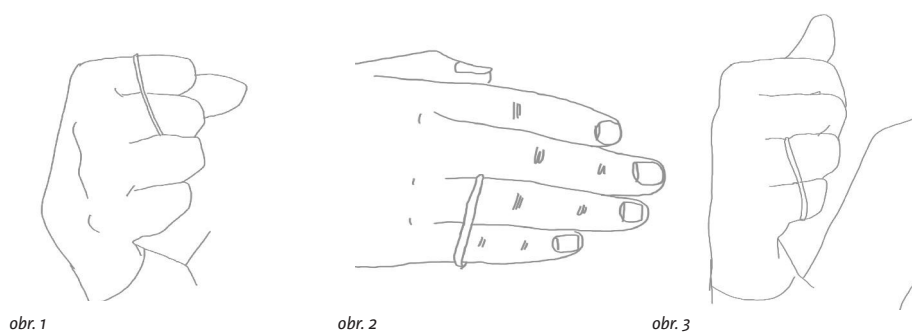


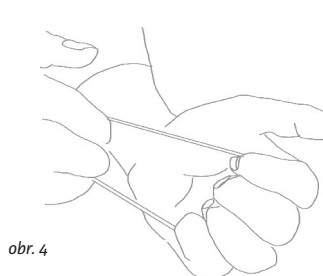
## 8. ELASTICA

**Materiál:** Gumička

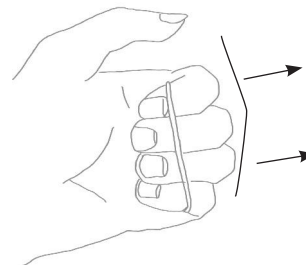
**Průběh kouzla:** Kouzelník ukáže gumičku publiku a sdělí, že ji dokáže svými prsty rozpohybovat.

**Tajemství:** Kouzelník si navlékne gumičku na ukazováček a prostředníček. Poté si gumičku druhou rukou stáhne do dlaně a zatne prsty. Prostředníček a ukazováček tak bude mimo gumičku a přitom si gumičku navlékne na prsteníček a malíček. Poté ruku znovu otevře a gumička přeskočí právě na prsteníček a malíček.





obr. 4

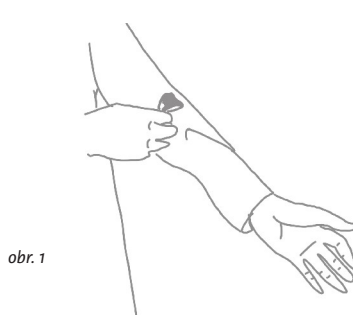


obr. 5

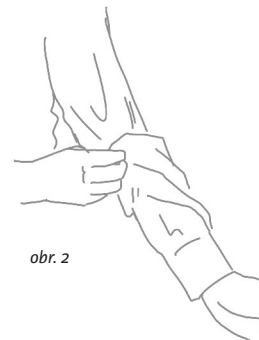
## 9. VYKOUZLENÍ ŠÁTKU

**Pomůcky:** šátek

**Jak kouzlit:** Než začneš, sroluj šátek do kuličky a schovej ho do záhybu oblečení na levé ruce. Nyní můžeš začít kouzlit. Vyhrň si pravý a pak levý rukáv. Přitom nenápadně vyndej pravou rukou šátek ze záhybu. Šátek máš schovaný v pravé ruce. Teď už jen zbývá ruku otevřít a ukázat šátek divákům.



obr. 1



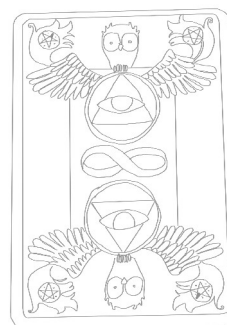
obr. 2

## 10. ZÁHADNÉ ZVÍŘE

**Materiál:** 5 velkých karet se zvířaty, šňůrka, medailonek

**Průběh kouzla:** Publikum si vybere jedno zvíře, oznámí kouzelníkovi, že má vybráno, a položí vybranou kartu navrch balíčku. Kouzelník vyzve diváky, aby zamíchali karty a položili je obrázkem dolů na stůl. Pak vysvětlí, že díky svému kyvadlu dokáže uhodnout zvíře, které si diváci vybrali. Pohybuje kyvadlem nad kartami. Jakmile se začne kyvadlo pohybovat tak, že vytváří kruhy, je karta vybraná diváky odhalena! Kouzelník tedy otočí kartu a oznámí divákům, jaké zvíře si vybrali.

**Tajemství:** Ve chvíli, kdy kouzelník pohybuje kyvadlem nad kartami zvířat, má dostatek času, aby si všiml jejich tajných značek (viz. obr. u kouzla 11) a zjistil, kde leží karta, kterou si diváci vybrali. Pak již stačí nad ní rozkývat kyvadlo.



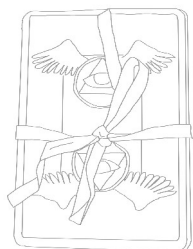
obr. 1

## 11. ANIMALIUM

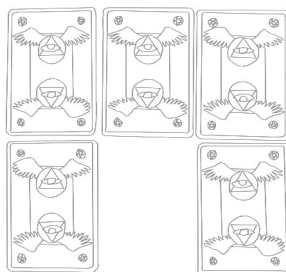
(heslo pro odemčení videa: MARIONUS)

**Pomůcky:** 5 velkých karet se zvířaty

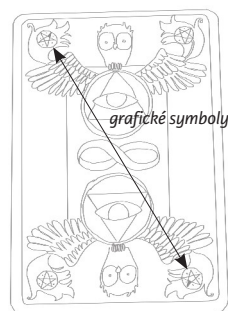
**Průběh kouzla:** Kouzelník tvrdí, že má zvláštní moc číst ve vašich myšlenkách. Aby to divákům dokázal, vyzve je, aby si vybrali své oblíbené zvíře mezi pěti možnostmi na kartách. Kouzelník ukazuje karty jednu po druhé a jmenuje zvířata na nich vyobrazená. Diváci si jedno zvíře vyberou a příslušnou kartu položí navrch balíčku karet, obrázkem dolů. Kouzelník si vezme balíček, zaváže jej stuhou a vysvětlí, že je to nutné proto, aby zvířata neutekla. Jakmile je balíček zavázaný, řekne kouzelník divákům, že se otočí a oni budou moci rozdělat stuhu a zamíchat karty. Když jsou karty zamíchané, požádá kouzelník diváky, aby je rozmístili po stole, obrázkem dolů.



obr. 1



obr. 2



obr. 3



Kočičí uši



Havraní zobák



Krysí ocásek



Pavoučí nožičky



Hadí jazyk

Kouzelník, obdařený nadpřirozenými schopnostmi, prohlásí, že dokáže určit, které zvíře bylo vybrané, ale že k tomu potřebuje pomoc publika. Požádá diváky, aby prstem ukázali 2 karty. Kouzelník dá stranou jednu z těchto dvou karet. Nyní je řada na kouzelníkovi, aby nabídl dvě karty a zeptal se: „Kterou si vyberete?“. Kouzelník jednu z nich dá stranou. Dále je řada na divácích ukázat dvě karty, ze kterých kouzelník jednu odloží.

Zůstávají dvě karty. Kouzelník požádá diváky, aby vybrali jednu kartu, a dá ji stranou. Karta, která zůstane na stole, je karta se zvířetem, které si diváci vybrali.

**Tajemství:** Na zadní straně karet jsou v jejich rozích ukryté grafické symboly, díky kterým může kouzelník vždy vědět, jaké zvíře je na kartě vyobrazené. Když kouzelník zavazuje balíček karet stuhou, má dostatek času, aby si zapamatoval symbol (nápopovědu) karty, kterou si diváci vybrali. Když diváci položí karty na stůl, kouzelník si najde kartu, kterou si diváci vybrali. Poté, když mu diváci vyberou dvě karty, vždy vybírá a odkládá tu kartu, na které není ten správný symbol. Když je řada na něm, aby nabídl divákům dvě karty, nikdy nenabízí tu, kterou si vybrali diváci.

Nakonec, když si diváci vyberou kartu, kterou má uhodnout, řekne: „Tuto kartu si necháme a tu druhou dáme stranou.“ Pokud diváci vyberou jinou kartu než tu, kterou má uhodnout, řekne kouzelník, že odloží tuto kartu.

## 12. ZVÍŘATA

**Pomůcky:** 5 karet se zvířaty

**Jak kouzlit:** Ukaž všech 5 karet publiku. Každá karta má na sobě jiné zvíře. Požádej publikum, ať vybere jedno zvíře a vysloví nahlas jeho jméno. Pak karty zamíchej. Po jedné kartě rozdej následujícím způsobem: jednu na spodek balíčku, jednu na stůl, jednu na spodek balíčku, atd. Až ti v ruce zůstane poslední karta, oznam divákům, že víš, že je na ní zvíře, které vybrali. Otoč poslední kartu a opravdu je to ona!

**Tajemství:** Každá z karet má na rubu jemně odlišný vzor, který ti pomůže karty rozlišit (viz obrázek u kouzla 11.). Proto je možné rozpoznat vybranou kartu, když karty mícháš, a umístit ji doprostřed balíčku. Pak už jen zbývá rozdat je následovně: horní kartu na spodek balíčku, další kartu na stůl atd. Poslední zbývající karta je ta, kterou vybrali diváci!

## 13. a 14. HOROLOGIUM

*(heslo pro odemčení videa: NICOLIUM)*

Obyvatelé světa Fantasia udávají čas zvláštním způsobem. Dokáže kouzelník uhodnout, a jakou hodinu myslíte?

**Materiál:** Hodiny, 17 kulatých karet

**Příprava:** Hodiny položte na stůl. Kouzelník drží v ruce 16 karet s měsícem stranou s hvězdami nahoru. Kartu se sluncem umístí na balíček nahoru jako poslední.

**Průběh kouzla:** Obyvatelé světa Fantasia udávají čas zvláštním způsobem. Kouzelník má karty v ruce. Vysvětlí, že čas se udává tak, že podle toho, kolik je hodin, se příslušný počet karet přemístí naspod balíčku. Pokud například přesunete na spod balíčku jednu kartu, je jedna hodina. Pokud přesunete 3 karty, jsou tři hodiny. Je tedy velice snadné uhodnout, kolik je hodin ve světě Fantasia, ale dokáže to kouzelník uhodnout, aniž by viděl, kolik karet se v balíčku přemístí?

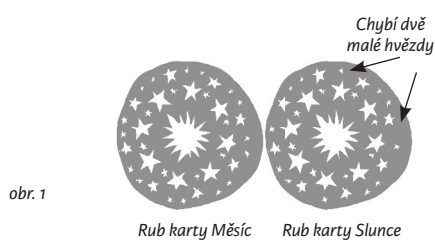
Kouzelník podá karty divákům a navrhne jim, aby si určili hodinu, kterou se bude snažit uhodnout. Kouzelník se otočí. Diváci si vyberou hodinu, kterou má kouzelník uhodnout, a přesunou příslušný počet karet jednu po druhé naspod balíčku. Kouzelník si vezme balíček a vykládá na stůl karty jednu po druhé, dokola kolem hodin. Přitom hodiny odpočítává od 12 hodin do 1 hodiny. Jakmile dokončí kolo, odloží zbývající karty. Pak posune ručičku hodin a nahlas oznámí divákům: „Je x hodin. Je naprosto normální, že jste mysleli na tuto hodinu, protože to je hodina Slunce.“ (otočená karta je karta se sluncem).

Diváci odpovědí, že to bylo snadné, protože přece všechny karty mají jistě na rubu slunce. Kouzelník tedy otočí všechny ostatní karty. Ukáže se, že mají na rubu jen měsíc... Kouzelník dodá, že diváci si zvolili správnou hodinu, a otočí hodiny – na jejich rubu je také slunce!

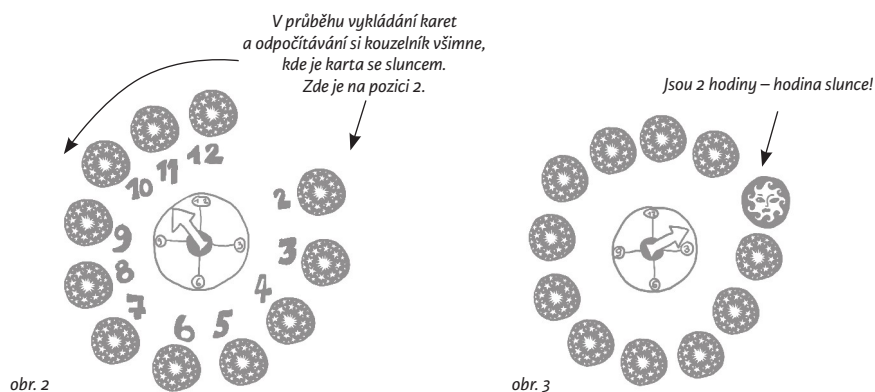
**Tajemství:** Všechny 16 karet s obrázkem měsíce má stejný rub. Pouze karta slunce má rub jiný.

Když kouzelník na začátku vysvětluje, jak se ve světě Fantasia udává čas, dává vždy stejný příklad: „Ve světě Fantasia je jedna hodina.“, vezme jednu kartu a přemístí ji naspod balíčku; „Ve světě fantasia jsou tři hodiny.“, vezme tři karty a přemístí je jednu po druhé naspod. Když se kouzelník otočí, diváci přemístí počet karet podle své volby a kouzelník si pak vezme zpět balíček.

Kouzelník následně odkládá karty jednu po druhé do kruhu okolo hodin a nahlas odpočítává od 12 do 1.



Při pokládání karet si všimne, na jaké pozici se nachází karta se sluncem, neboť ta se od ostatních odlišuje svým rubem. Umístění karty značí hodinu, kterou si diváci zvolili. Kouzelník otočí ručičkou hodin a zastaví ji na hodině, která odpovídá pozici karty se sluncem. Oznámi: „Ve světě Fantasia je xxx hodin!“. Dodá, že diváci si dobře vybrali, protože tato hodina je hodinou slunce. Pak otočí všechny karty – na jejich rubu je měsíc. Nakonec otočí hodiny, které na rubu mají slunce.





## 15. MĚSÍC NEBO SLUNCE?

**Pomůcky:** 1 karta slunce a 1 karta měsíce Jak kouzlit: Ukaž obě karty publiku. Podej karty jednomu z diváků, otoč se a požádej ho, aby si tajně vybral jednu z karet. Vybranou kartu ať ti pak položí na hlavu a zatlačí na ni. Vysvětli mu, že čím silněji bude na kartu tlačit, tím intenzivněji do sebe nasaje sluneční nebo měsíční paprsky z karty...

Jakmile ucítíš, že jsi nasál dostatek paprsků, jsi připravený. Popros diváka, aby položil obě karty na stůl a zakryl je rukama. Otoč se, podívej se na diváka a oznam mu, pod jakou rukou se skrývá karta, kterou vybral.

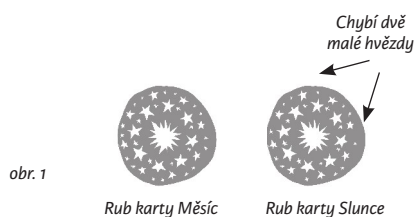
**Tajemství:** Ruka, kterou tlačil na tvou hlavu, bude mnohem světlejší, než druhá ruka, podle toho poznáš, v jaké ruce se skrývá správná karta.

## 16. SLUNCE

**Pomůcky:** 4 karty měsíce a 1 karta slunce

**Jak kouzlit:** Ukaž 5 karet publiku. 4 měsíce a 1 slunce. Poté karty otoč, zamíchej a rozdej následujícím způsobem: horní kartu strč do spodku balíčku, další polož na stůl, další opět do spodku balíčku atd. Až ti v ruce zůstane poslední karta, oznam divákům, že víš, že je na ní slunce. Otoč ji a opravdu je to karta slunce!

**Tajemství:** Karty mají na rubu jemně odlišný vzor (viz kouzlo 13 a 14), který ti pomůže poznat, která karta je slunce, když karty mícháš, a umístit ji doprostřed balíčku. Pak už jen zbývá rozdat karty následovně: horní kartu na spodek balíčku, další kartu na stůl atd... Poslední zbývající karta je karta slunce!

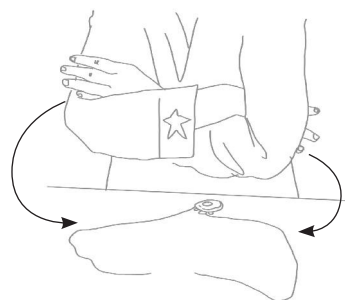


## 17. NODI NON

**Pomůcky:** Kroužek a šňůrka

**Průběh kouzla:** Nemožný uzel. Kouzelník protáhne šňůrku kroužkem a položí ji. Pak požádá publikum, aby zavázalo šňůrku tak, že přitom nikdy nepustí ani jeden její konec. Nikomu se to nepovede.

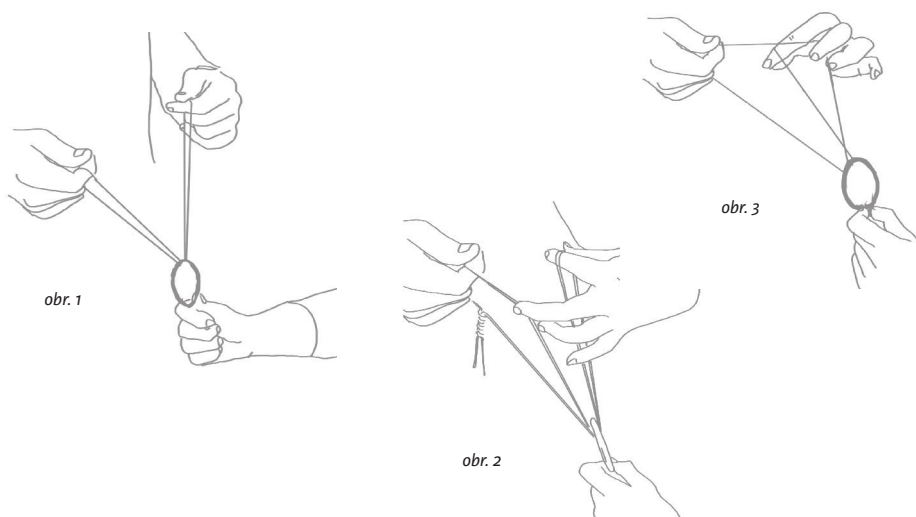
**Tajemství:** Stačí překřížit si ruce, chytit do každé ruky jeden konec šňůrky a pak ruce rozložit. A uzel je na světě!



## 18. ANULUM

**Materiál:** Kroužek a šňůrka

**Průběh kouzla:** Kouzelník ohlásí, že má zvláštní moc, díky které dokáže osvobodit kroužek, kterým je prostrčena šňůrka.



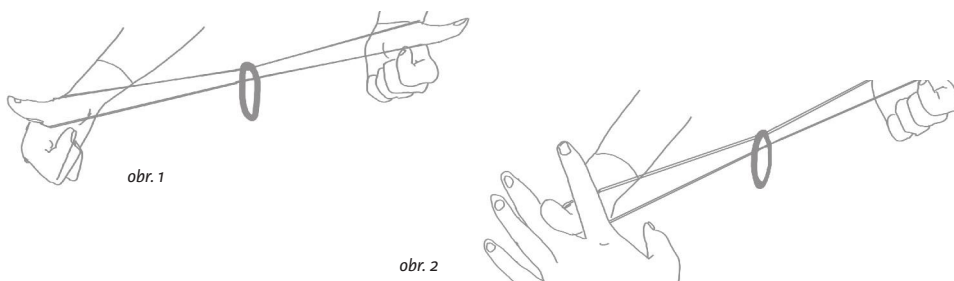
**Tajemství:** Kouzelník šňůrku zaváže a prostrčí kroužkem. Oběma ukazováčky drží jeden konec šňůrky (obr. 1). Pozor, uzel musí mít v pravé ruce. Jeden z diváků zatáhne kroužkem směrem dolů (obr. 2). Kouzelník levým prostředníčkem chytne pravou část šňůrky, zatáhne ji k sobě. Pak mu už stačí pouze pustit šňůrku ze svého levého ukazováčku (obr. 4) a znovu roztáhnout šňůrku. Kroužek je uvolněn! (obr. 4)

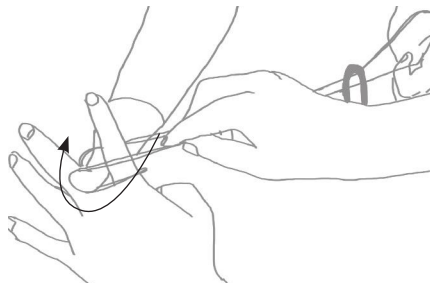
## 19. NOMMUN SOLUIT 2

**Pomůcky:** Kroužek a šňůrka

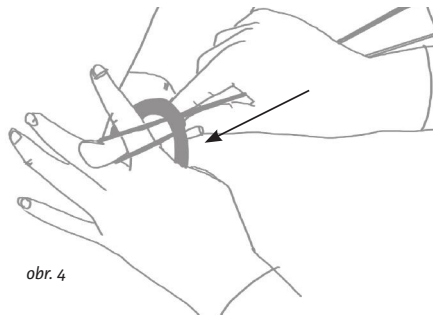
**Průběh kouzla:** Kouzelník oznámí, že umí ještě jiné kouzlo, jak uvolnit kroužek.

**Tajemství:** Kouzelník šňůrku zaváže a prostrčí kroužkem. Jeden z diváků umístí své ruce tak, jako v předchozím kouzle. Kouzelník mu na ně umístí šňůrku. Uzel se nachází u jeho levé ruky. Kouzelník jednou otočí šňůrku, která je blíže k němu, okolo palce diváka. Posune kroužek k palci diváka a otočí šňůrku, která je blíže k němu, podruhé okolo divákova palce. Kouzelník oddálí svou levou ruku a současně zatáhne kroužkem směrem k sobě. Kroužek je uvolněn!

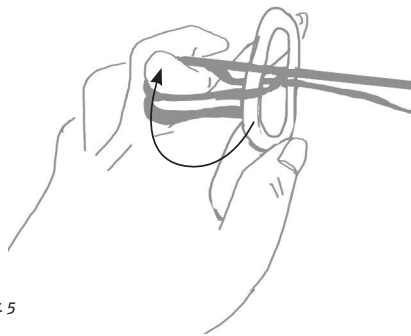




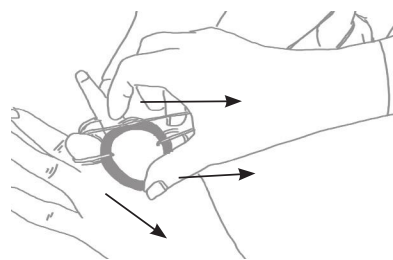
obr. 3



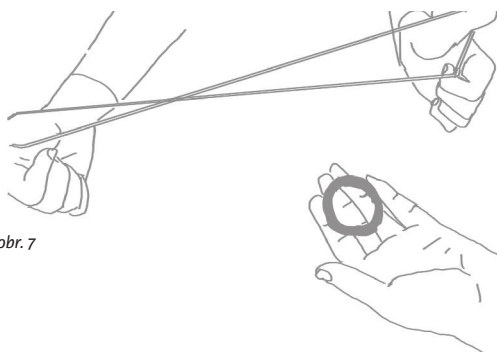
obr. 4



obr. 5



obr. 6



obr. 7

## 20. ZMIZELÝ UZEL

**Pomůcky:** Provázek

**Jak kouzlit:** Drž provázek v ruce, a zatímco tě publikum pozorně sleduje, na něm udělej uzel (obr. 1, 2 a 3). Oznam publiku, že máš kouzelnou moc a dokážeš, aby uzel z provázku zmizel. Jednou rukou drž provázek ve svislé poloze a druhou rukou, kterou máš před uzlem, po něm přejeď odshora dolů. Když se dostaneš na konec provázku, uzel je pryč! (obr. 4, 5, 6 a 7)

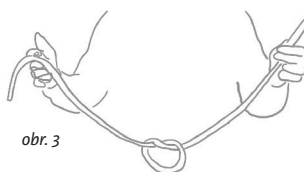
**Tajemství:** Když vážeš uzel, příliš ho neutáhni! Když přejíždíš rukou dolů po provázku, publikum nevidí, že jsi do uzlu prostrčil palec. Stačí tedy jenom sjet rukou až na konec provázku a uzel se sám rozváže. (obr. 8 a 9)



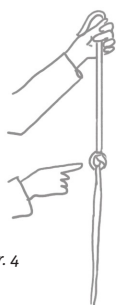
obr. 1



obr. 2



obr. 3



obr. 4



obr. 5



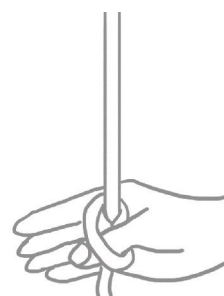
obr. 6



obr. 7



obr. 8



obr. 9

