

## Djeco Magic – Incredibile Magus – súprava 20 kúzelníckych trikov

(DJ09963)

### 1. OCULUS/Kúzelná kocka

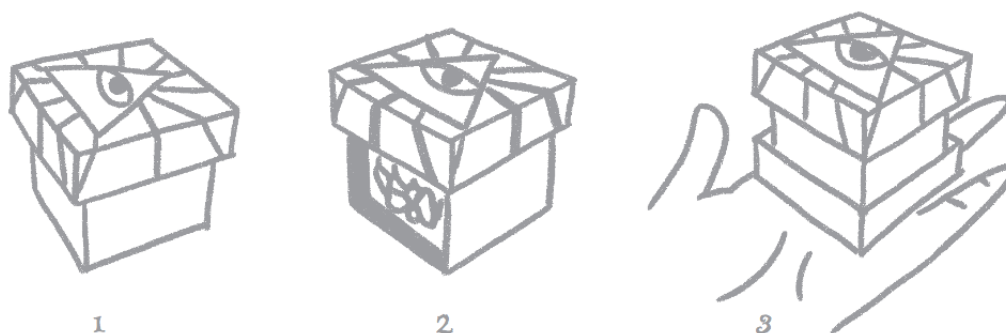
Heslo na odomknutie videa: ARTHURIUM (<http://www.djeco.com/magic/>)

**Materiál:** 1 škatuľka s viečkom, 1 kocka so šiestimi stranami v rôznych farbách, 1 strieborná tácka.

**Priebeh kúzla:** Kúzelník ukáže kocku a škatuľku divákovi a položí striebornú tácku na stôl. Povie divákovi, že sa otočí chrbtom, a zatiaľ čo sa nebude dívať, diváci vyberú farbu na kocke, vložia kocku do škatuľky zvolenou farbou hore a škatuľku uzatvoria.

Kúzelník, ktorý je stále otočený chrbtom, si vezme zatvorenú škatuľku. Otočí sa tvárou k divákovi, škatuľku si dá pred seba a podrží ju vo výške očí. Vysvetľuje, že jeho nadprirodzené schopnosti mu umožňujú vidieť skrz škatuľku, ale že potrebuje hlavnú pomôcku – striebornú tácku. Keď si dáva škatuľku znovu za chrbát, požiada jedného z divákov, aby vzal tácku a podal mu ju. Kúzelník položí zatvorenú škatuľku na tácku, pozorne sa na ňu pozrie a vysvetlí, že vďaka kúzelnému oku (tácke) vidí skrz škatuľku. Potom vyhlási: „Zvolená farba je...“

**Tajomstvo:** Škatuľka nie je nijako upravená! Kúzelník si od divákov vezme škatuľku, zatiaľ čo je k nim otočený chrbtom (obr. 1). Potom sa otočí čelom k divákovi a škatuľku stále drží za chrbtom. V tom okamžiku zmení polohu viečka (obr. 2). Potom dá škatuľku pred seba, aby ju diváci videli a v tú chvíľu vidí kocku a farbu, ktorú si diváci vybrali. Teraz vysvetlí divákovi, že potrebuje striebornú tácku, aby videl skrz škatuľku. Znovu si dá škatuľku za chrbát, viečko vráti na pôvodné miesto (obr. 1) a nakoniec škatuľku vráti pred seba a položí ju na tácku (obr. 3). Sústreď sa a oznámi divákovi, akú farbu si vybrali.

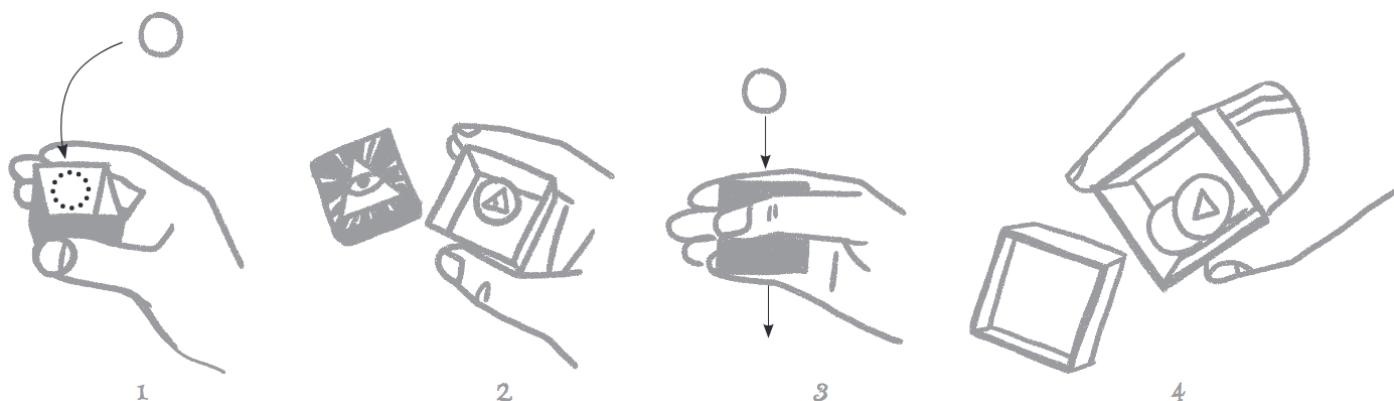


### 2. CAPSA/Putujúca minca

**Materiál:** 2 mince, 1 drevená škatuľka s viečkom.

**Príprava:** Kúzelník drží škatuľku v jednej ruke a medzi prsty a stenu škatuľky si vloží jednu mincu (obr. 1). Druhú mincu vloží do škatuľky a zavrie viečko.

**Ako kúzliť:** Kúzelník divákovi predstaví vtipnú škatuľku, ktorá má podivný zvyk nechať skrz svoje steny prechádzať pevné predmety. Otvorí škatuľku a ukáže mincu vo vnútri (obr. 2). Vyklopí mincu do dlane voľnej ruky a vhodí ju späť do škatuľky. Zreteľne ukáže divákovi, že minca je v spodnej časti škatuľky.



Opäť mincu vyklopí do dlane a vhodí ju späť do škatuľky, ale tentoraz minca prepadne skrz škatuľku na stôl (obr. 3). Kúzelník mincu vezme, vloží späť do škatule a zavrie viečko. Zatrásie škatuľkou a požiada jedného z divákov, aby ju otvoril. Prekvapenie! Diváci vidia, že vo vnútri sú dve mince... (obr. 4).

**Tajomstvo:** Druhá minca je ukrytá za škatuľkou medzi jej stenou a prstami kúzelníka (obr. 1). Keď kúzelník vhodí mincu do škatuľky po prvýkrát, nechá prsty v rovnakej polohe a minca dopadá na dno škatuľky. Až keď kúzelník vhodí mincu do škatuľky po druhýkrát a chce, aby si diváci mysleli, že prepadla škatuľkou, pohne prstami a pustí skrytú mincu zo svojho úkrytu. Zdá sa, že minca prepadla škatuľkou (obr. 3). Kúzelník vloží mincu do škatuľky a ihneď škatuľku zavrie, aby diváci nevideli dve mince. Až na konci kúzla ukáže divákovi obe mince (obr. 4).

### 3. FANTOMUS/Zjavenie ducha

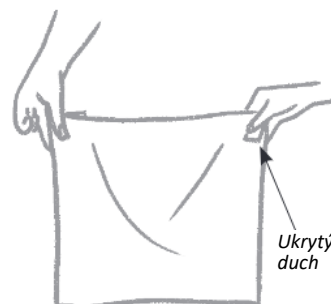
Heslo na odomknutie videa: ODILUS (<http://www.djeco.com/magic/>)

**Materiál:** 1 šatka, 1 duch.

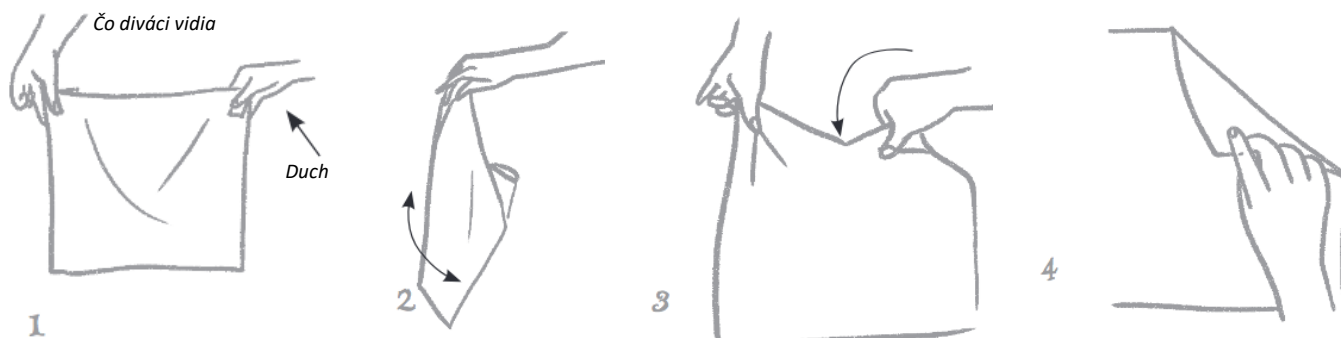
**Príprava:** Kúzelník drží šatku za dva horné rohy. Kovový drôťik ukrytý v leme sa nachádza na strane pri jeho pravej ruke. Duch je tiež ukrytý v pravej ruke smerom k nemu. Diváci to nevidia! (obr. 1).

**Priebeh kúzla:** V kúzelnej krajine sa dejú neuveriteľné veci. Duchovia sa vždy zjavujú tam, kde ich najmenej očakávate. Kúzelník ukazuje divákovi obe strany svojej šatky. Položí ju na stôl, zloží a položí na ňu ruky: jedna časť šatky sa zdvihne. Ale vo vnútri nič nie je! Kúzelník rozloží šatku a nachádza ducha... Takže to bol duch, kto pohol šatkou.

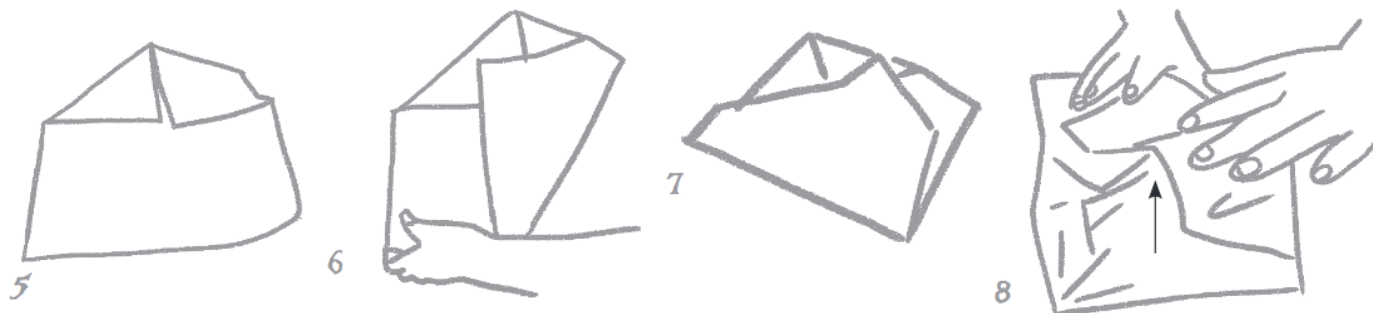
**Tajomstvo:** Šatka má kovový drôťik ohnutý v jednom zo svojich rohov. Keď ukazuje šatku divákovi, drží roh s kovovým drôťikom a duchom v pravej ruke. Rýchlym pohybom ukáže obe strany šatky (obr. 1 a 2). Diváci ducha nevidia.



1 Čo diváci nevidia



Keď kúzelník položí šatku na stôl, okamžite zloží pravý horný roh smerom k stredu; tak je duch teraz uprostred šatky (obr. 3 a 4). Potom pokračuje v skladaní šatky spôsobom znázorneným na obr. 5, 6 a 7.



Hneď ako je šatka zložená, položí ruky na šatku. Pohybuje rukami nad šatkou a zároveň tajne palcom tlačí na kovový drôťik, aby to vyzeralo, že sa vo vnútri šatky niečo pohybuje (obr. 8).

#### 4. MONSTRA/Miznúci netvor

**Materiál:** 1 šatka, 1 karta s netvorom.

**Príprava:** Kúzelník sa posadí k stolu.

**Priebeh kúzla:** Kúzelník vysvetľuje divákovi, že duchovia majú moc odháňať netvorov. Ukáže im kartu s netvorom a šatku duchov. Vloží kartu pod šatku (obr. 1). Zatrásie šatkou, fúkne pod ňu a...netvor zmizol! Ukáže divákovi obe strany šatky. Mal pravdu, netvory sa skutočne boja duchov!

**Tajomstvo:** V jednom z rohov šatky je kovový drôtik. Zatiaľ čo kúzelník schováva kartu s netvorom pod šatku, položí ju k drôtičku a zakryje látkou (obr. 1). Potom predstiera, že si potrebuje lepšie sadnúť. Odsunie sa od stola a v tú chvíľu pohne šatkou dozadu a necháva kartu spadnúť na kolená.

Diváci stále veria, že je karta s netvorom pod šatkou. Kúzelník zovrie drôtik dvomi prstami, ako by stále držal kartu (obr. 3). Teraz už stačí len fúknuť, pustiť drôtik a ukázať, že karta zmizla.



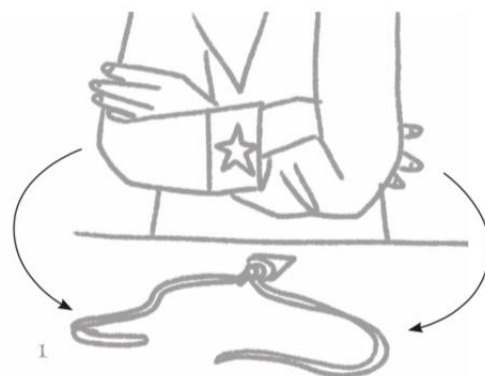
#### 5. NODI NON/Kúzelný uzol

**Materiál:** 1 medailónik, 1 povrázok.

**Príprava:** Kúzelník prevlečie povrázok otvorom v medailóniku. Konce nie sú zviazané.

**Priebeh kúzla:** Kúzelník položí predmety na stôl pred seba. Vyzve jedného z divákov, aby na povrázku urobil uzol bez toho, aby pustil jeho konce. Je to nemožné – to nikto nedokáže! Potom kúzelník ukáže, ako to pomocou svojich kúzelníckych schopností zvládne.

**Tajomstvo:** Stačí prekrížiť ruky, potom uchopiť jeden koniec povrázku a potom druhý a rozmotať ruky (obr. 1).



#### 6. RUMPITOUR/Rozbité zrkadlá

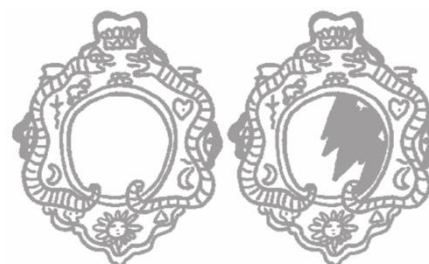
*Heslo na odomknutie videa: SANDRIMUS (<http://www.djeco.com/magic/>)*

**Materiál:** 4 zrkadielka, 1 kyvadlo.

**Príprava:** Karty so zrkadlami položte na stôl vedľa seba (nezáleží na tom, či rozbitou alebo nepoškodenou stranou nahor) (obr. 1). Kyvadlo si dá kúzelník okolo krku.

**Priebeh kúzla:** Na zámku sa dejú neveriteľné veci: zrkadlá v zrkadlovej sále sa rozbíjajú a znovu skladajú dohromady...Kúzelník ukazuje divákovi obe strany zrkadiel. Ukáže im tiež kyvadlo, ktoré mu dáva schopnosť rozoznať, či je zrkadlo skryté divákovi rozbité, alebo neporušené. Kúzelník požiada jedného z divákov, aby otočil toľko zrkadiel, koľko chce. Môže tiež niekoľkokrát otočiť rovnaké zrkadlo.

Vysvetľuje, že divák musí tiež povedať: „Otáčam“, zakaždým keď otočí jedno zrkadlo. Potom, čo divák skončí, musí jedno zo zrkadiel zakryť rukou.

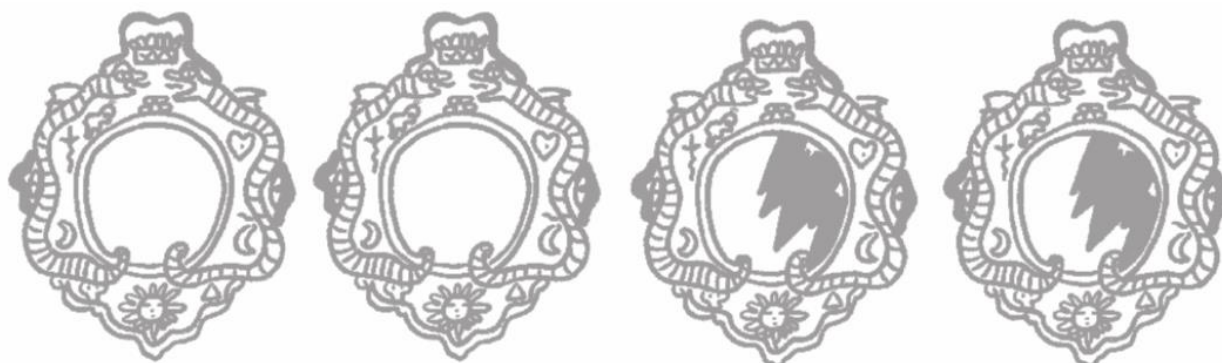


1 Neporušené zrkadlo Rozbité zrkadlo

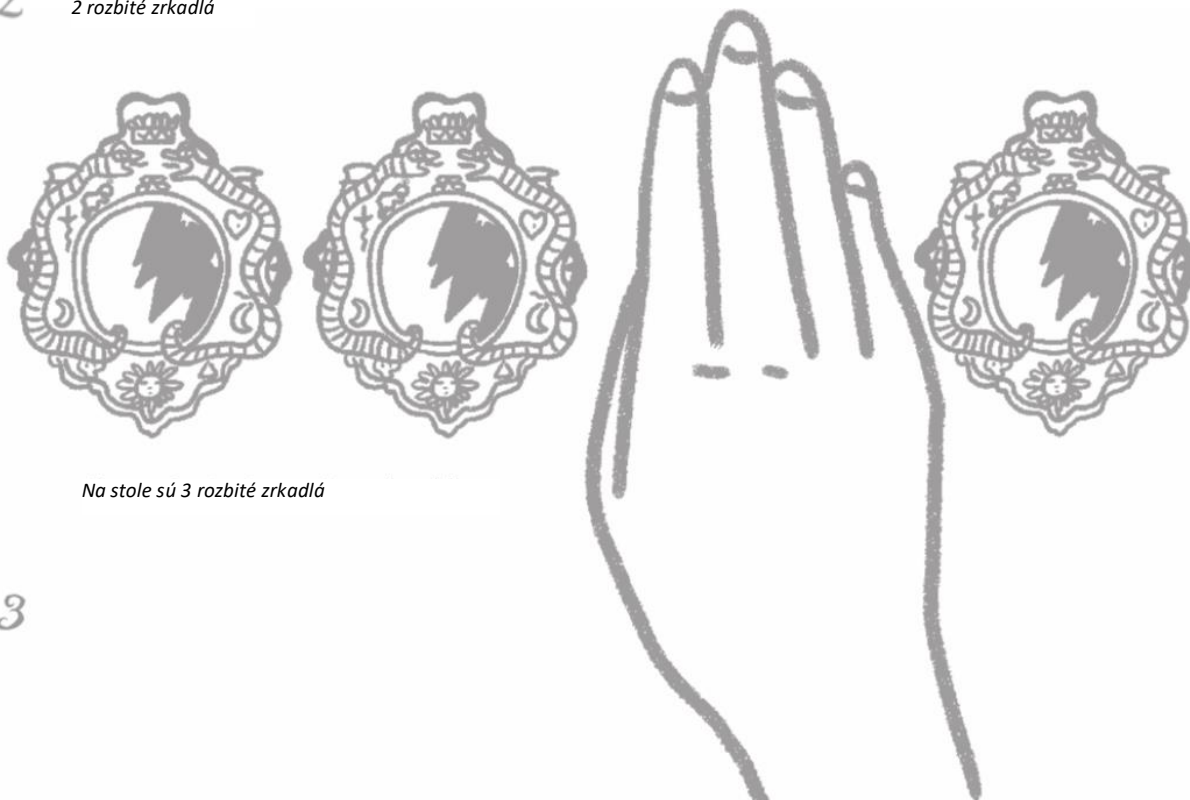
Kúzelník sa uistí, že divák porozumel pokynom a potom sa otočí. Divák otáča zrkadlá a zakaždým oznámi „otáčam“. Hneď ako divák skončí, položí ruku na jedno zo zrkadiel a povie kúzelníkovi, aby sa otočil.

Kúzelník vezme kyvadlo, ktoré má okolo krku a znovu vysvetlí divákovi, že vďaka kyvadlu zistí, či je skryté zrkadlo rozbité alebo nie! Necháva ho krúžiť nad rukou diváka a potom oznámi: „skryté zrkadlo je rozbité!“ alebo „skryté zrkadlo je neporušené!“.

**Tajomstvo:** Tajomstvo je veľmi jednoduché a ani kúzelník, ani kyvadlo nemajú žiadnu magickú silu! Kyvadlo je však dôležitou súčasťou kúzla, pretože rozptyľuje pozornosť divákov. Než sa kúzelník otočí chrbát, spočíta, koľko zrkadiel na stole je rozbitých (obr. 2).



2 2 rozbité zrkadlá



Na stole sú 3 rozbité zrkadlá

3

Kúzelník potom pridá 1 zakaždým, keď divák povie „otáčam“. Pokiaľ teda divák povie „otáčam“ 4-krát, kúzelník pridá 4 ku 2 zrkadlám, ktoré boli rozbité na začiatku, čo je celkom 6. Potom kúzelník pridá počet rozbitých zrkadiel, ktoré vidí, keď sa otočí späť (obr. 3). Kúzelník spočíta 3 a 6, čo je celkom 9.

- Pokiaľ je celkové číslo nepárne, skryté zrkadlo je rozbité.
- Pokiaľ je celkové číslo párne, skryté zrkadlo je neporušené.

Konečné číslo v našom príklade je nepárne, takže skryté zrkadlo je rozbité!

## 7. CARTUM/Kúzelné karty

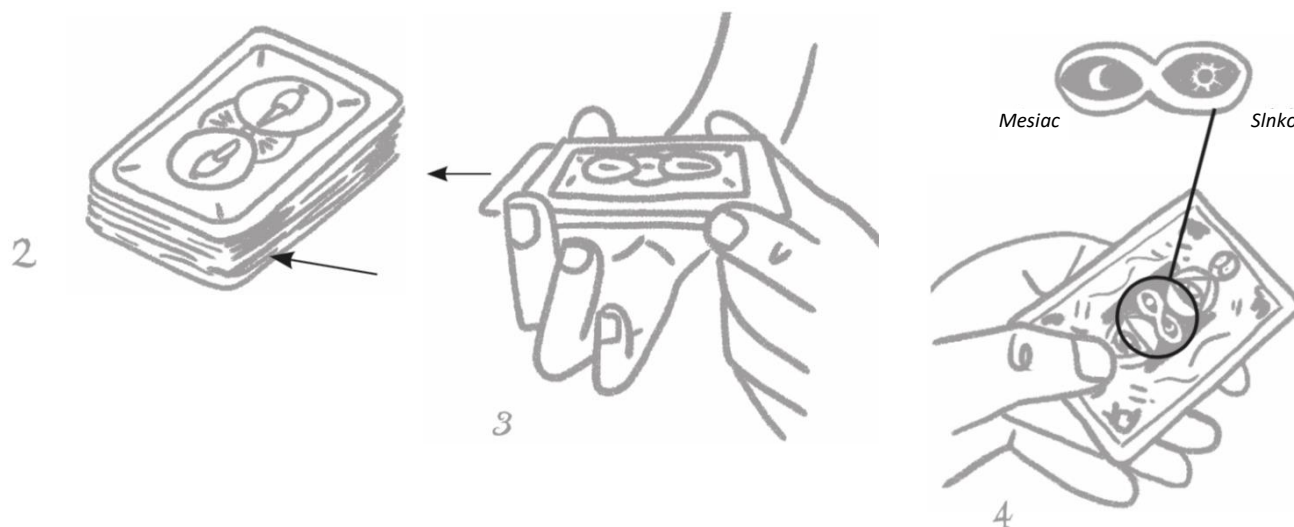
Heslo na odomknutie videa: EVAMINUS (<http://www.djeco.com/magic/>)

**Materiál:** Balíček „cinknutých“ kariet

Táto súprava kariet má tú zvláštnosť, že karty sú na jednej strane užšie. 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 prstami držať balíček kariet veľmi pevne a prejsť prstami druhej ruky po stranách balíčka. Karty umiestnené opačne vysuňte z balíčka (obr. 3).

S týmto balíčkom kariet dokáže kúzelník veľké množstvo kúziel. Aby sa kúzelník uistil, že sú všetky karty rovnakým smerom, môže sa tiež pozrieť na zadnú stranu kariet (obr. 4).



## 8. Nájdenie vybranej karty

**Tajomstvo:** Všetky karty sú zrovnané rovnakým smerom. Kúzelník ukáže vejár kariet a necháva jedného z divákov vybrať si kartu. Zatiaľ čo si divák kartu prezerá, kúzelník nenápadne otočí balíček kariet (stačí stiahnuť vejár kariet do balíčka, a pritom ho otočiť). Potom požiada diváka, aby vrátil vybranú kartu do balíčka, a vyzve ho, aby karty zamiešal. Aby našiel správnu kartu, kúzelník prejde prstami po stranách balíčka (obr. 3) – a oznamuje, že karta, ktorú si divák vybral je...

## 9. Karta v šatke

**Tajomstvo:** Toto kúzlo je rovnaké ako kúzlo č. 8, ale kúzelník pridá šatku. Balíček zakryje šatkou a kartu dokáže nájsť pod ňou bez toho, aby sa na karty díval.

## 10. Nájdenie štyroch kráľov

**Tajomstvo:** Všetky karty sú zrovnané rovnakým smerom. Kúzelník rozloží karty na stôl obrázkami hore a vyberie z nich štyri, na ktorých sú kráľi. Poprosí divákov, aby mu povedali, kam do balíčka má karty s kráľmi umiestniť. Karty však musí umiestňovať vždy sám kúzelník (ktorý ich pritom nenápadne otočí). Po vložení kariet požiada diváka o zamiešanie balíčka. Kúzelník sa sústreďí, prechádza prstami po stranách balíčka podľa vyššie uvedených inštrukcií a ukáže štyri karty. Sú to štyria kráľi!

## 11. Nerozdeliteľní kráľi

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

**Tajomstvo:** Kúzelník predvedie vo vejári štyri karty s kráľmi (nenápadne ukryl tri karty z balíčka za kartu kráľa naľavo). Potom karty položí na zvyšok balíčka kariet. Vysvetlí, že aj keď týchto štyroch kráľov rozdelí, vždy sa zase pohromade zídu! Štyri horné karty z balíčka rozloží na stôl obrázkami dole do radu sprava doľava. Potom položí 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...

## 12. Roztriedenie čiernych a červených kariet

**Tajomstvo:** Karty sú roztriedené podľa farby. Kúzelník ich zoskupí do balíčka tak, že červené karty sú otočené opačným smerom než čierne karty. Potom karty zamieša a ukáže divákovi, že červené aj čierne karty sú zmiešané dohromady. Kúzelník oznámi, že má moc ich znovu roztriediť podľa farby. Použije trik z prvého kúzla s kartami (obr. 3) a karty sa samy roztriedia.

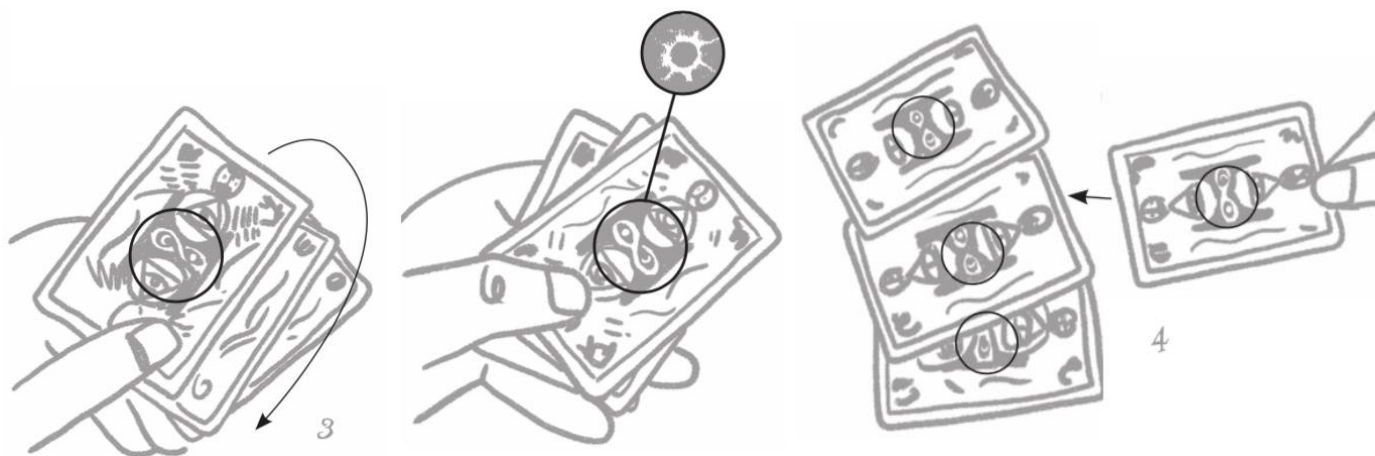
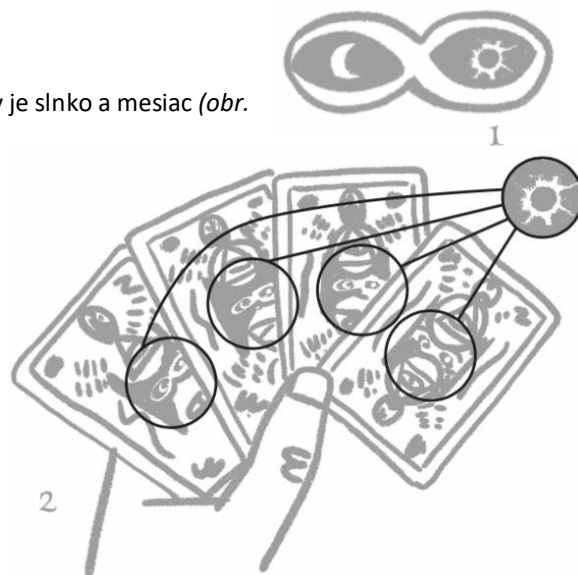
## 13. THE SECRETUM CARD/Tajná karta

**Materiál:** 4 karty s kráľmi, kyvadlo.

**Príprava:** Odstráňte z balíčka kariet 4 kráľov. Na zadnej strane každej karty je slnko a mesiac (obr. 1). Položte 4 kráľov na stôl rovnakým smerom (obr. 2).

**Priebeh kúzla:** Kúzelník ukáže divákovi 4 kráľov (zelené, červené, gule a žaluďa). Vysvetľuje, že má kúzelný predmet, ktorým dokáže odhaliť tajomstvo ľudí: kyvadlo. „Vezmite si napr. týchto 4 kráľov. Pokiaľ si vyberiete jedného, moje kyvadlo mi povie, ktorý to je“. Kúzelník zamieša 4 karty a vyzve jedného z divákov, aby vybral jednu kartu a ukázal ju ostatným divákovi. Potom, čo to divák urobí, vráti kartu späť k ostatným 3. Kúzelník ho požiada, aby zamiešal karty a vrátil mu ich. Potom kúzelník položí 4 karty obrázkami dole do radu vedľa seba. Pripomenie divákovi, že jeho šťastné kyvadlo mu pomôže nájsť tajnú kartu. Prejde s ním nad kartami a kyvadlo začína krúžiť nad jednou z nich. Kúzelník otočí kartu. Je to karta s kráľom, ktorú si diváci mali zapamätať!

**Tajomstvo:** Na začiatku kúzla sú všetky 4 karty obrátené rovnakým spôsobom (obr. 2). Keď jeden z divákov vytiahne kartu, kúzelník nenápadne otočí zostávajúce 3 karty v ruke (obr. 3). Karta, ktorú mu divák vráti, je jediná, ktorá smeruje opačným smerom (obr. 4). Keď kúzelník položí karty do radu na stôl, hneď vidí, ktorá karta má symboly naopak. Diváci veria, že mu kyvadlo dáva znamenie tým, ako sa samo od seba pohybuje iba nad touto kartou.



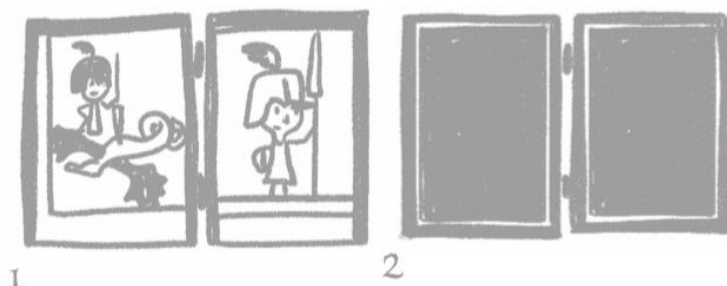
## 14. DRAGONIS/Navrátená princezná

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

**Materiál:** 1 škatuľka, 2 dosky, 3 karty.

**Príprava:** Otvorte škatuľku, položte kartu zobrazujúcu zabitého draka naľavo a kartu zobrazujúcu rytiera napravo (obr. 1). Na obe karty dajte dosky (obr. 2).

**Priebeh kúzla:** Kúzelné kráľovstvo je miestom nádherných príbehov. Kúzelník ukazuje divákovi kartu princeznej a vysvetľuje, že jej dni boli plné šťastia, dokiaľ ju neuniesol drak. Našťastie ju prišiel zachrániť krásny rytier!

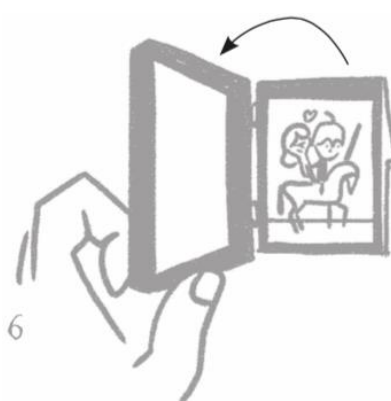


**Tajomstvo:** Kúzelné kráľovstvo je miestom nádherných príbehov... Princezná (kúzelník ukazuje divákovi kartu princeznej) žila životom naplneným šťastím (*obr. 3*) a vysvetľuje, že jej dni boli plné šťastia. Potom ju ale prenasledoval drak. Kúzelník ukazuje draka na druhej strane karty a kladie ju do škatuľky naľavo (*obr. 4*).



Kúzelník zavrie pravú polovicu škatuľky cez ľavú polovicu (*obr. 5*) a vysvetľuje, že princeznú teraz drží v zajatí drak.

Otvorí znovu škatuľku a odhalí kartu, na ktorej je princezná unesená drakom. Kúzelník opäť zavrie pravú polovicu škatuľky cez ľavú polovicu tak, ako predtým a otvorí ju na druhej strane s vysvetlením, že našťastie je na ceste princ, aby zachránil princeznú. Znovu otvorí škatuľku a ukáže, že princ princeznú zachránil.

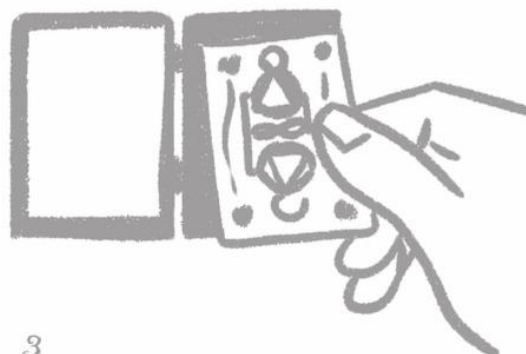
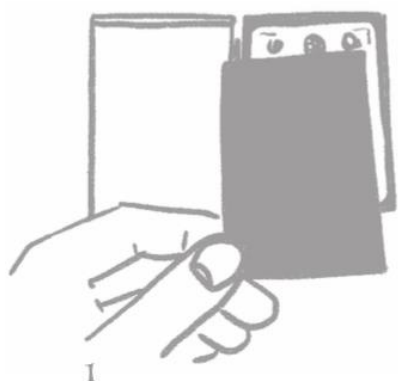


Kúzelník vyberie kartu, otočí ju a vysvetlí, že drak nikdy nebude tak silný ako princ.

## 15. DRACO VISION/Dračie oko

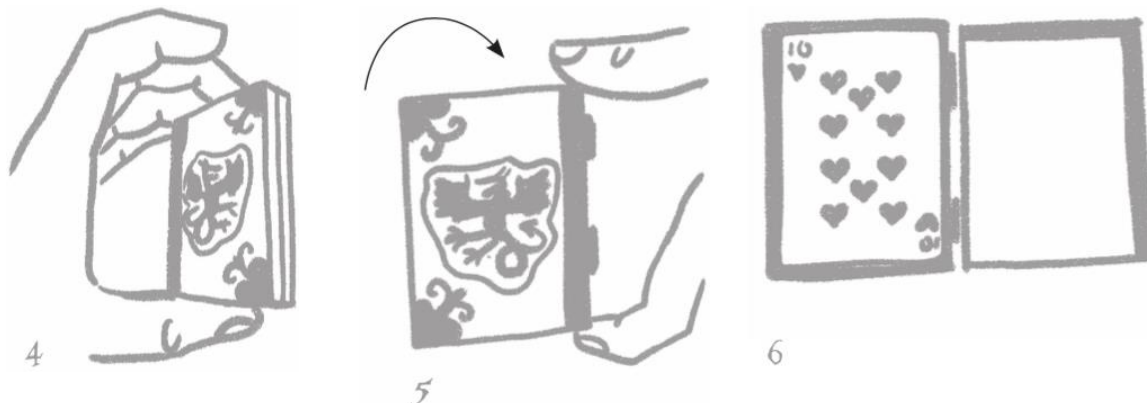
**Materiál:** Balíček kariet, 1 dračia škatuľka, 1 čierna doštička.

**Príprava:** Odstráňte srdcovú 10 z balíčka kariet a položte ju obrázkom dole na pravú stranu otvorenej škatuľky. Navrch položte čiernu doštičku (*obr. 1*). Zatvorte škatuľku na pravú stranu (*obr. 2*).



**Priebeh kúzla:** Kúzelník ukazuje divákovi dračiu škatuľku a otvára ju. Vraví, že drak má kúzelnú moc: vidí skrz veci. Požiada jedného z divákov, aby si vybral kartu, ale aby sa na ňu nedíval a nikomu ju neukazoval. Namiesto toho ju má položiť obrázkom dole na pravú stranu škatuľky, ktorú kúzelník práve otvoril (*obr. 3*). Kúzelník si priloží škatuľku k uchu a povie, že mu drak zašeptal, že karta je srdcová 10. Položí škatuľku na stôl a otvorí ju. Diváci vidí, že náhodne vytiahnutá karta, ktorú jeden z divákov skryl, je skutočne srdcová 10. Drak má skutočne kúzelnú moc.

**Tajomstvo:** Keď divák vyťahuje kartu z balíčka, kúzelník ho požiada, aby ju vložil do škatuľky, ktorú otvoril (obr. 3) a ihneď potom ju zavrie (obr. 4). Kúzelník rozptýli publikum tým, že zdvihne škatuľku ku uchu a otočí ju, zatiaľ čo ju kladie späť na stôl (obr. 5). Potom stačí len škatuľku otvoriť a objaví sa srdcová 10 (obr. 6).



## 16. OCCULTA/Tajné miesto

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

**Materiál:** 3 karty s „miestom“ (iba karta zámku má na zadnej strane obrázok knihy kúziel), 1 obálka, 1 zložený list papiera s obrázkom chaty, 1 okuliare.

**Príprava:** Kúzelník si vloží okuliare do kapsy a zložený list papiera a 3 karty s „miestom“ obrázkom hore do obálky (obr. 1).

**Priebeh kúzla:** Kúzelník vraví, že na jednom z troch miest bola ukrytá veľmi cenná kniha kúziel: veterný mlyn, zámok alebo chata. Vytiahne z obálky 3 karty, na ktorých je obrázok týchto troch miest a položí ich na stôl. Kúzelník povie divákovi, že má dar zistiť, kde je kniha kúziel schovaná. Požiada jedného z divákov, aby si vybral jedno z miest. Zatiaľ čo divák premýšľa, kúzelník vysvetľuje, že si nasadí okuliare, vďaka ktorým má schopnosť čítať myšlienky. Nasadí si okuliare, zatvára sa vážne a požiada diváka, aby si zvolil, kde sa kniha kúziel nachádza a ukázal na jednu z kariet. Kúzelník ohromí divákov tým, že dokáže predpovedať, ktoré miesto divák zvolí.



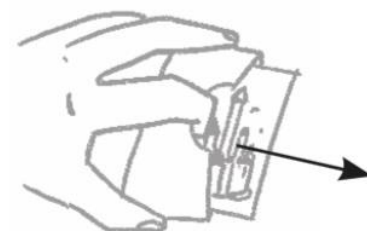
**Tajomstvo:** Nejde v skutočnosti o žiadny trik! Kúzelník urobí nasledujúce, podľa toho, ktorú kartu si divák vybral:

- Pokiaľ divák ukáže na veterný mlyn, kúzelník otočí obálku: je na nej veterný mlyn!
- Pokiaľ divák ukáže na chatu, kúzelník vezme zložený list papiera z obálky: objaví sa chata!
- Pokiaľ divák ukáže na zámok, kúzelník otočí kartu so zámkom: objaví sa kniha kúziel! Kúzelník potom otočí zostávajúce dve karty, aby ukázal, že na zadnej strane nič nie je.

Jediným problémom tohto kúzla je vybrať 3 karty z obálky bez toho, aby ktokoľvek videl zložený list papiera, ktorý je ukrytý vo vnútri. Kúzelník to môže urobiť tak, že pri zdvihnutí obálky vloží prst do zárezu a priloží preložený papier k boku obálky (obr. 2). Kúzelník si musí dávať pozor, aby nikdy neobrátil obálku alebo kartu so zámkom.

1

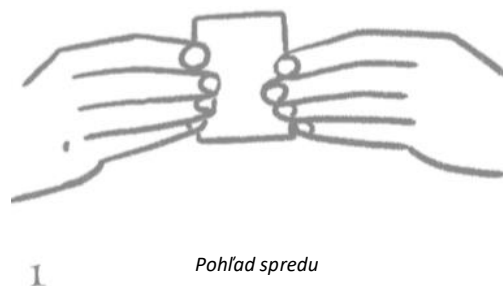
2



## 17. MOLENDINUM/Lietajúci veterný mlyn

**Materiál:** Karta s veterným mlynom

**Priebeh kúzla:** Kúzelník vysvetľuje, že kedysi dávno existovala povesť o tom, že niektoré veterné mlyny mali schopnosť lietať. Vraví divákovi, že dnes tiež môžu veterné mlyny lietať. Ukáže divákovi kartu s veterným mlynom. Zafúka na zadnú stranu karty a veterný mlyn mu začne lietať medzi rukami (obr. 1). Hneď ako kúzelník prestane fúkať, veterný mlyn spadne na zem. Požiada jedného z divákov, aby vzal kartu a skontroloval ju...

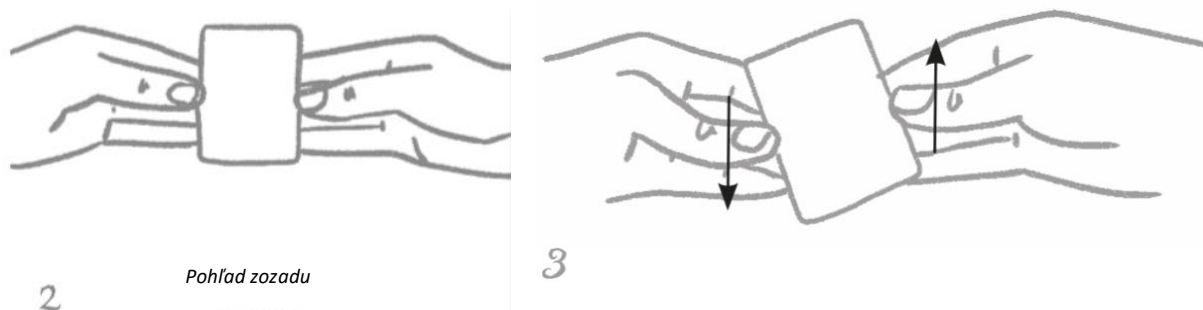


1

Pohľad spredu



**Tajomstvo:** Kúzelník drží tajne kartu medzi svojimi prstami (obr. 2). Jeho ruky skrývajú okraje karty. Ruky kúzelníka musia byť dostatočne ďaleko od seba, aby bola karta viditeľná, a musia pohybovať prstami hore a dole bez toho, aby boli vidieť (obr. 3). Kúzelníkov tip: Nacvičujte pred zrkadlom!

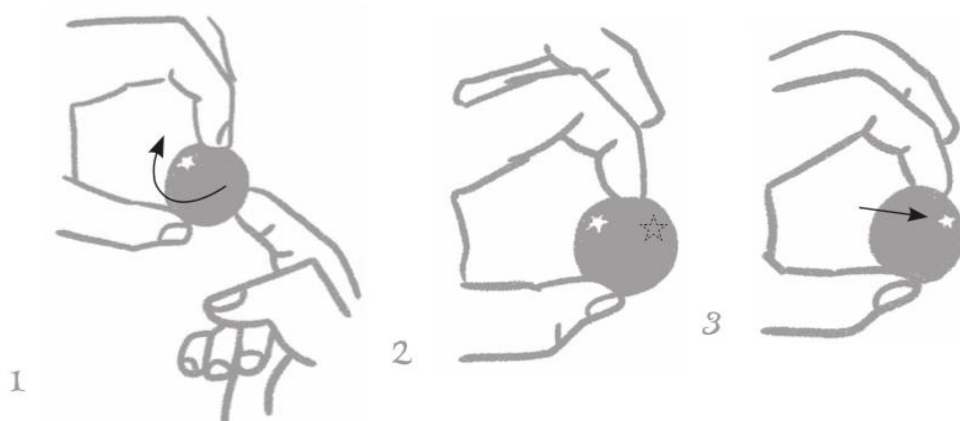


## 18. STELLA/Pohybujúca sa hviezda

**Materiál:** Guľatá karta s hviezdou

**Priebeh kúzla:** Kúzelník ukazuje kartu, ktorá predstavuje hviezdnu nočnú oblohu v kúzelnej krajine. Vysvetľuje, že je tam jediná hviezda, ktorá sa nikdy nepohybuje. Otočí kartu (obr. 1) a hviezda je na rovnakom mieste. Zostáva tam dokiaľ na ňu niekto nezafúka. Kúzelník trochu zafúka na kartu, otočí ju a hviezda sa pohla.

**Tajomstvo:** Karta sa musí držať medzi dvomi prstami. Horný prst je umiestnený uprostred hviezd na oboch stranách (obr. 2). Keď kúzelník druhou rukou otočí kartu, hviezda je na rovnakom mieste. Aby sa hviezda pohla, musí kúzelník otočiť kartu tak, aby hviezda bola na druhej strane jeho prstu (obr. 3). Keď teraz otočí kartu, hviezda sa pohla!

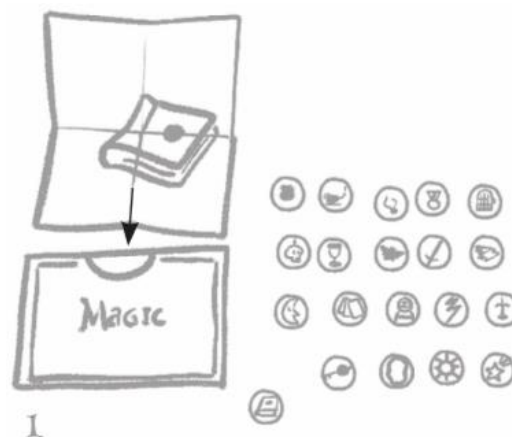


## 19. SIGNA MAGICA/Magické symboly

**Materiál:** 1 obálka, 1 zložený papier s obrázkom knihy, 1 obojstranný žetón s knihou, 19 ostatných žetónov s rovnakou zadnou stranou s nápisom „Magic“.

**Príprava:** Zložený papier, ktorý predstavuje knihu, sa vloží do obálky. 20 žetónov sa položí na stôl, stranou s obrázkom hore (obr. 1).

**Priebeh kúzla:** Kúzelník vysvetľuje, že v mágii sa používajú najrôznejšie symboly, ale že všetci kúzelníci majú rovnaký obľúbený symbol a ten je vo vnútri obálky, ktorú kúzelník ukáže divákovi predtým, než ju položí na stôl. Ukáže divákovi žetóny. Všetky ich pomenuje a položí ich jeden po druhom do svojej dlane. Zatrásie rukami (obr. 2) a rozhodí všetky žetóny na stôl. Vysvetlí, že všetky žetóny, ktoré dopadli obrázkom dole, sa musia odstrániť, a tak odstráni všetky tie, ktoré dopadli nápisom „Magic“ hore. Keď už žiadny nezostáva, zoberie zostávajúce žetóny a postup opakuje. Pokračuje, dokiaľ nezostane iba jeden žetón. Tento posledný žetón má na sebe zobrazenú knihu. Je to obľúbený symbol všetkých kúzelníkov? Jeden z divákov sa pozrie dovnútra obálky. Je to on!



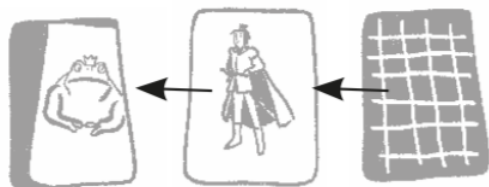
**Tajomstvo:** Žetón s knihou je jediný, ktorý má obrázok na oboch stranách. Bude to teda posledný žetón, ktorý zostane na stole, pretože zakaždým, keď sa žetóny hodia na stôl, odstránia sa iba tie, ktoré majú na sebe nápis „Magic“.



## 20. CRAPAUDINE/Premena ropuchy na princa

**Materiál:** 1 karta s princom, 1 karta so stenou, 1 karta so stenou/ropuchou.

**Príprava:** Zoradíte karty v tomto poradí a rozložte ich do vejára (obr. 1).



**Priebeh kúzla:** V kúzelných rozprávkových zámkoch často vidíte ropuchy, ktoré sa skrývajú medzi múrmi. Kúzelník ukazuje tri karty: na dvoch je múr a na karte uprostred je ropucha (obr. 1). Kúzelník vysvetľuje, že napriek tomu, že dnes na tomto zámku žije ropucha, pred niekoľkými rokmi to bol princ. Zlá čarodejnica ho zakliala. Kúzelník zavrie vejár 3 kariet a požiada jedného z divákov, aby zopakoval kúzelné slová „magicam magicum“. Hneď ako ich vysloví, kúzelník znovu rozloží karty vo vejári a vytiahne prostrednú kartu. Ropucha sa premenila na princa (obr. 2).

**Tajomstvo:** Jedna z dvoch kariet s múrom má na polovici jednej strany vytlačený obrázok ropuchy (obr. 3). Karta s princom je o niečo menšia než karty s múrom (obr. 4). Kúzelník si pred začatím kúzla pripraví karty (obr. 1). Hneď ako zaznie kúzelná formula, kúzelník opatrne zavrie vejár kariet a otočí balíček. Týmto spôsobom môže kúzelník vytiahnuť kartu princa z balíčka a ukázať obe strany.

