

Magi

Magia Cartum Magus

Čeština

12 velkých karet

Na zadní straně velkých karet jsou ukryty lehce zapamatovatelné grafické indicie, které umožňují kouzelníkovi vždy vědět, jaké zvíře, postava nebo předmět se skrývá za nimi.



Zuby lebky



Kouzelnický klobouk



Zobák vrány



Kouř z destilačního přístroje



Pavoučí nohy



Křídla netopýra



Hadí jazyk a chvost



Kočí uši



Oči sovy



Dlouhý ocas potkana



Rukojet kotle



Hvězda

1. kolo

MATERIÁL

5 velkých karet na výběr.

ÚČINEK

Najděte kartu, kterou si vybrala veřejnost.

RUTINNÍ

Kouzelník představuje balíček karet. Požádá je, aby si jednu vybrali a nahlas ji pojmenovali. Posbírá karty, otočí balíček a zamíchá jej. Držibalíček a manipuluje s kartami jednu po druhé takto: vrchní kartu posune pod stůl, další na stůl, poté další pod stůl, poté na stůl atp. Když mu v ruce zůstane už jen jedna karta, oznámí, že už ví, že je to karta, kterou si publikum vybralo! Otočí ji je to opravdu ta karta!

TAJEMSTVÍ

Když kouzelník míchá karty lícem dolů, podle grafického znaku rozpozná, kde se nachází karta vybraná publikem, a publikum.

položí ji do středu mezi ostatní 4 karty. Potom je už jen přesouvá takto: horní kartu přesune vespod, následující položí na stůl, další opět vespod, pak na stůl atp. Poslední zbývající karta bude vždy kartou, kterou si vybralo

2. kolo

MATERIÁL

12 velkých karet

ÚČINEK

Najděte kartu, kterou si vybrala veřejnost.

RUTINNÍ

Kouzelník ukáže publiku 12 karet. Publikum si jednu vybere a oznámí svůj výběr kouzelníkovi. Potom požádá publikum, aby karty zamíchalo a rozložilo je lícem dolů na stůl. Vysvětlí, že má magickou schopnost a dokáže najít kartu vybranou publikem. Prochází rukama nad kartami; ty se zastaví a začnou se třást nad jednou kartou.

Kouzelník pak prohlásí, že karta vybraná publikem je právě tato, a otočí ji k potvrzení. TAJEMSTVÍ: Když kouzelník přechází rukama nad kartami, má dostatek času nenápadně si přečíst grafické znaky na kartách a stačí mu už jen roztrást ruce v momentě, kdy rozpozná kartu vybranou publikem.

3. kolo

MATERIÁL

12 velkých karet

ÚČINEK

Najděte kartu, kterou si vybrala veřejnost.

RUTINNÍ

Kouzelník ukáže publiku 12 karet rozložených do vějíře lícem dolů. Publikum si jednu vybere a ukáže na ni prstem. Kouzelník se zeptá, jestli je si svým výběrem jistě. Pokud ano, osoba z publika si tuto kartu vezme, podívá se na ni, ukáže ji ostatním divákům a vrátí ji na libovolné místo do vějíře,

který ji kouzelník podá. Kouzelník karty zamíchá a znovu je rozloží do vějíře, tentokrát lícem nahoru. Prohlásí, že zná kartu vybranou divákům, a je to...

TAJEMSTVÍ:

Když kouzelník požádá diváka, aby si vybral kartu a ukázal na ni prstem, právě v té chvíli si všimne grafického znaku. Okamžitě tak ví, která karta byla vybrána publikem. Už ji jen stačí pojmenovat.

4. kolo

MATERIÁL

12 velkých karet

ÚČINEK

Ať si vyberou číslo od 1 do 12 a najdou jej.

RUTINA

Kouzelník ukáže publiku karty, zamíchá je a vysvětlí, že je jich 12 a že každá karta odpovídá jedné hodině, během které se něco děje. Drží karty v ruce lícem dolů. Požádá jednoho diváka, aby si v duchu pomyslel na jednu hodinu (od 1 do 12). Kouzelník pak vysvětlí, že divák bude muset přesunout tolik karet po jedné zpod balíčku, kolik je hodin až po jím zvolenou hodinu. Jako příklad uvede 2 hodiny, takže přesune první kartu vespod a pak druhou. Podá balíček divákovi a požádá ho, aby učinil totéž. Během toho se kouzelník nedívá. Potom si balíček vezme zpět a vysvětlí, že mu nyní ukáže všechny karty jednu po druhé, a požádá diváka, aby si zapamatoval magický prvek, který odpovídá jeho hodině. Kouzelník tedy postupně ukáže všech 12 karet a na závěr prohlásí, že zná hodinu vybranou divákům a že jí odpovídá magický prvek, který prostředek.

TAJEMSTVÍ: Když

kouzelník vysvětluje, že je třeba přesunout pod balíček počet karet odpovídající hodině vybrané publikem, a jako příklad uvede 2 hodiny tím, že přesune dvě karty jednu po druhé vespod balíčku, zapamatuje si kartu, která se díky grafickému znaku ocitne nahoře balíčku. Potom osoba z publika po jednom přesune tolik karet, kolik hodin si vybrala. Kouzelník si vezme karty zpět a následně je ukazuje publiku jednu po druhé, přičemž začíná kartou ze spodku balíčku. On sám vidí pouze zadní strany karet. U každé karty, kterou přesune, počítá nahlas. Když spatří grafický znak karty, kterou si zapamatoval, zapamatuje si příslušné číslo. Poté, co ukáže všechny karty publiku, oznámí, kterou hodinu si publikum vybralo, a že odpovídající magický prvek je...

5. kolo

MATERIÁL

5 velkých karet na výběr

ÚČINEK

Najděte kartu, kterou si vybrala veřejnost.

RUTINA

Kouzelník má v ruce 5 karet a rozloží je na stůl lícem vzhůru do jedné linie. Požádá jednoho diváka, aby si vybral kartu, aniž by ji ukázal. Potom všechny karty otočí lícem dolů a vysvětlí, že se otočí zády, aby měl divák čas otočit kartu, kterou si vybral (jako příklad tuto činnost předvede, aby bylo jasné, o co jde – obr. 1). Kouzelník se otočí zpět k publiku, posbírá všechny karty, zamíchá je a znovu je rozloží na stůl do jedné linie lícem dolů. Prochází rukama nad všemi kartami. Ty se zastaví nad jednou kartou. Kouzelník položí prst na jednu kartu a bez jejího otočení prohlásí, že publikum si vybralo... a je to opravdu karta, kterou si publikum vybralo!

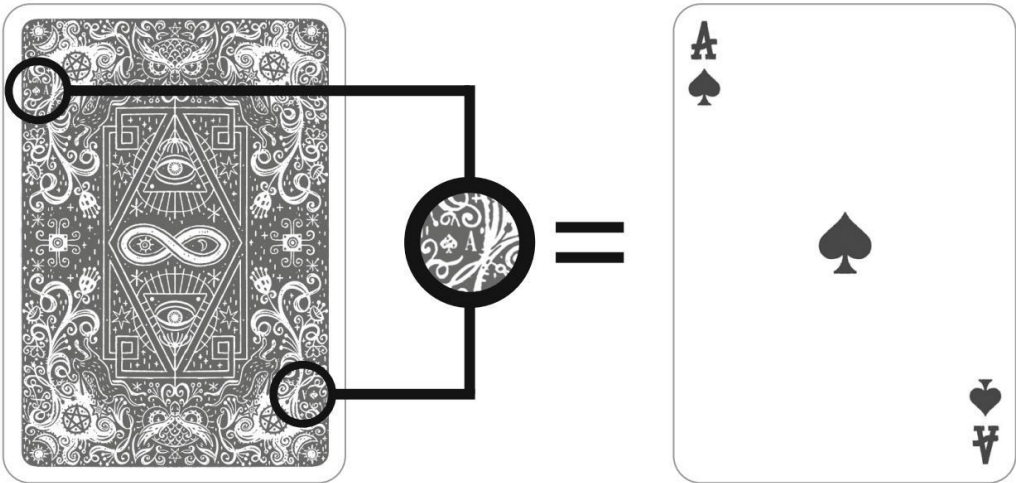
TAJEMSTVÍ

Před začátkem triku se kouzelník ujistí, že všech 5 karet je orientováno stejným směrem, přičemž se řídí centrálním piktogramem měsíce/slunce. Když osoba z publika otočí kartu, kterou si vybrala, kouzelník ji velmi snadno rozpozná, protože je jediná, která má na zadní straně obrácený centrální piktogram měsíce/slunce. Potom už jen přečte grafický znak, aby zjistil, který prvek si publikum vybralo.

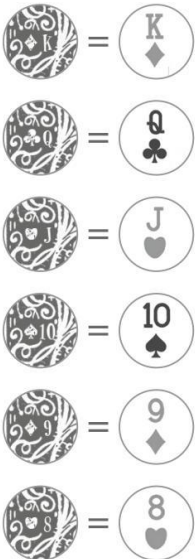
Balíček 32 označených karet

modrý balíček

Tento balíček karet má jedinečnou vlastnost, že má na zadní straně každé karty diskrétní označení, díky kterému kouzelník vždy ví, o kterou kartu se jedná.



Další příklady



6. kolo

MATERIÁL

Označené karty.

ÚČINEK

Před otočením kartiček je pojmenujte.

RUTINA

Kouzelník požádá publikum, aby zamíchalo balíček karet. Potom vytvoří 4 kopy karet (lícem dolů). Když je hotovo, otočí

dolů. Prohlásí, že má zvláštní dar a dokáže uhodnout každou kartu. Drží balíček lícem

dolů v rukou a před otočením každé karty oznámí její hodnotu.

TAJEMSTVÍ

Kouzelník čte znaky na zadní straně

označených karet. U tohoto triku je velmi

důležitá rychlost provedení (vynikající cvičení ke zvládnutí kódu).

7. kolo

MATERIÁL

Označené karty.

ÚČINEK

Karty seřazené podle symbolu.

RUTINA

Kouzelník požádá jednu osobu z publika, aby zamíchala jeho balíček karet. Potom vytvoří 4 kopy karet (lícem dolů). Když je hotovo, otočí je lícem nahoru. Každá spousta odpovídá jedné barvě.

TAJEMSTVÍ

Kouzelník tvoří kopy karet podle tajných značek, které čte na zadní straně karet.

8. kolo

MATERIÁL

Označené karty.

ÚČINEK

Najděte mapu, kterou si vybrala veřejnost.

RUTINA

Kouzelník rozloží svůj balíček karet lícem vzhůru a nechá diváka vybrat si jednu kartu. Divák kartu vloží zpět do balíčku, kam jen chce.

Kouzelník mu navrhne, aby balíček zamíchal. Když je zamíchán, divák ho vrátí kouzelníkovi

lícem dolů. Kouzelník prochází balíčkem po jedné kartě, dokud se nezastaví na jedné kartě, kterou otočí. Je to karta, kterou si divák vybral.

TAJEMSTVÍ

V momentě, kdy kouzelník prochází

balíčkem karet po jedné, si dává čas na

přečtení tajné značky a najde hledanou kartu.

Trik lze provést is menším počtem karet, aby byl jednodušší.

9. kolo

MATERIÁL

Označené karty.

ÚČINEK

Najděte mapu, kterou si

vybrala veřejnost.

RUTINA

Kouzelník požádá diváka, aby zamíchal balíček karet. Potom si vezme balíček

lícem dolů, vytvoří z něj vějíř a požádá

diváka, aby si vybral kartu, aniž by mu ji

ukázal. Když si ji kouzelník dobře zapamatuje,

požádá diváka, aby svou kartu vložil zpět

na vrch balíčku.

Balíček jednou prořizne, zamíchá, foukne na něj

a oznámí, že nyní zná kartu vybranou

divákům. Vytvoří vějíř lícem nahoru a nechá

jednu kartu spadnout na stůl. Je to právě karta,

kteou si divák vybral.

TAJEMSTVÍ:

Když kouzelník vezme balíček karet, který právě

zamíchal divák, zapamatuje si vrchní kartu,

kteou zná díky tajné značce. To je klíčová karta. Kouzelník zamíchá balíček

po větších balíčcích, aniž by riskoval

oddělení klíčové karty od karty vybrané

divákům. Když pak rozloží karty do vějíře

lícem nahoru, rozpozná klíčovou kartu,

kteou si zapamatoval. Karta diváka

bude vždy nacházet se nalevo od klíčové

karty.

10. kolo

MATERIÁL

Označené karty + červený balíček karet.

ÚČINEK

Najděte kartu, kterou si vybrala veřejnost.

RUTINA

Kouzelník rozloží balíček karet s

červeným rubem lícem nahoru na stůl.

Požádá diváka, aby dobře zamíchal

balíček karet s modrým rubem a položil na

stůl kartu dle vlastního výběru lícem dolů.

Kouzelník prohlásí, že dokáže najít v balíčku

karet před sebou kartu, kterou si divák

vybral...

Přejde rukama po balíčku, jeho ruce se třesou

a zastaví se na jedné kartě.

Kouzelník vyjme tuto kartu z balíčku a otočí

kartu vybranou divákům – je to přesně

tatáž karta.

TAJEMSTVÍ

V tomto triku se používá balíček šikmo oříznutých

karet (s červeným rubem) jako běžný balíček. Když

si divák vybere kartu a položí ji (s modrým rubem)

lícem dolů před kouzelníka, má celou dobu na to,

aby si přečetl grafickou nápovědu. Potom už jen

musí najít tuto kartu v rozloženém balíčku lícem

nahoru.

Trik lze provádět is menším počtem karet, aby byl

jednodušší. V takovém případě je třeba do

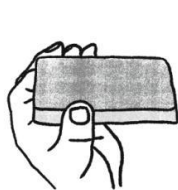
obou balíčků dát tytéž karty.

Balíček 32 zkosených hracích karet

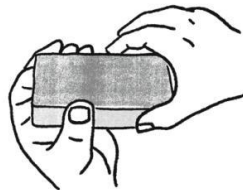
červený balíček



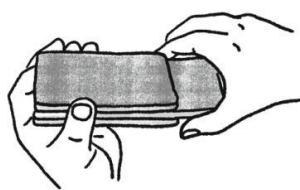
Tato sada
zkosených karet má
charakteristickou
vlastnost, že jedna strana je
užší než druhá.
Tento rozdíl menší
jako jeden
milimetr je
naprosto neviditelný.



Držte spodní část
z obou stran.



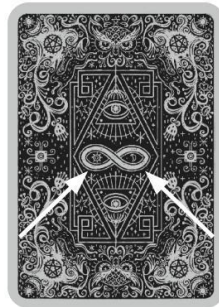
A druhou ruku posouvejte podél a
zároveň mačkejte
lehce posouvejte karty
po boku balíčku.



Jiná karta(y)
ty, které jsou v opačném
směru, se posouvají.

TAJEMSTVÍ

KDYŽ JE UMÍSTĚNA JEDNA NEBO VÍCE KARET
V OBALU V OPAČNÉM SMĚRU



Před začátkem kola se vždy ujistěte, že všechny karty jsou v hromádce
uspořádaný stejným směrem. Kontrola je velmi
jednoduchá: slunce je vždy nalevo a měsíc...

11. kolo

MATERIÁL

Zkosené karty.

ÚČINEK

Třídění karet podle barvy.

RUTINA

Kouzelník ukáže, že karty ve svém balíčku
jsou dobře zamíchány.

Oznámí, že má moc je seřadit podle barev.

Začne přesouvat karty a položí na stůl dva
balíčky, které právě vytvořil.

Karty se samy seřadily podle barev.

TAJEMSTVÍ

Před začátkem jsou karty seřazeny podle barev.

Dva balíčky různých barev jsou
umístěny opačně.

Když kouzelník začne přesouvat karty, samy se
automaticky seskupí podle barev.

12. kolo

MATERIÁL

Zkosené karty.

ÚČINEK

Najděte kartu, kterou si vybrala
veřejnost.

RUTINA

Kouzelník před diváky rozloží balíček karet
lícem dolů do vějíře a nechá si vyjmout kartu.

Divák si kartu zapamatuje a poté ji vloží zpět do
balíčku na místo, které si zvolí.

Kouzelník karty zamíchá, foukne na ně a
vyvolá kartu, kterou si divák vybral.

TAJEMSTVÍ

Na začátku jsou všechny karty otočeny
stejným směrem.

V okamžiku, kdy si divák zapamatuje svoji kartu
a kouzelník složí svůj vějíř zpět do balíčku,
otočí celý balíček.

Všechny karty jsou tedy otočeny opačně oproti
kartě diváka.

Kouzelník poté provede posouvání karet a vybere
kارتу, která je přesně ta, kterou si divák vybral.

13. kolo

MATERIÁL

Zkosené karty.

ÚČINEK

Poslední karta v balíčku se změní
aniž by si diváci cokoli všimli.

RUTINA

Kouzelník ukáže poslední kartu balíčku a požádá
publikum, aby ji nahlas pojmenovalo.

Oznámí, že dokáže tuto kartu změnit. Balíček položí
lícem dolů, foukne na něj a vytáhne poslední kartu.

Karta se změnila.

TAJEMSTVÍ

Všechny karty jsou otočeny stejným směrem, kromě
předposlední.

Když kouzelník posouvá poslední kartu, ve
skutečnosti vybírá předposlední kartu (tu, která je
otočená opačně).

Publikum má dojem, že se změnila poslední karta.

14. kolo

MATERIÁL

Zkosené karty.

ÚČINEK

Zjevení čtyř králů.

RUTINA

Kouzelník rozloží balíček lícem nahoru a
vybere 4 krále.

Požádá publikum, aby mu řeklo, kam chce,
aby tyto 4 králové vložil zpět.

Když jsou všechny 4 karty vloženy, kouzelník
sbalí balíček a nabídne publiku, aby jej
zamíchalo. Soustředí se, posouvá karty... a
objeví se právě ti 4 králové.

TAJEMSTVÍ

Všechny karty jsou umístěny stejným směrem.
Když kouzelník vrací 4 králů

zpět do balíčku, potichu změní směr těchto
4 karet.

Tyto 4 králové jsou tedy otočeni opačně
oproti ostatním kartám.

Potom už stačí jen posouvat balíček karet a 4
králové se objeví.

15. kolo

MATERIÁL

Zkosené karty.

ÚČINEK

Umístěte 4 esa na vrch balíčku.

RUTINA

Kouzelník ukáže svůj balíček karet a vybere 4 esa, která položí na stůl.
Požádá publikum, aby mu určilo 4 různá místa, kam má tato 4 esa opět vložit.
Vícekrát zamíchá svůj balíček, foukne na jeho vrch a oznámí, že dokázal shromáždit 4 esa na vrch balíčku.
Potom jednu po druhé otočí první čtyři karty balíčku – a jsou to opravdu ty 4 esa.

TAJEMSTVÍ

Na začátku jsou všechny karty seřazeny stejným směrem.
Předtím, než kouzelník vloží 4 esa zpět do balíčku, potichu změní směr balíčku, který drží v rukou.
Když svůj balíček vícekrát zamíchá, posouvá karty, které jsou „otočeny opačně“,

podél balíčku a tím přivede 4 esa na vrch balíčku.

16. kolo

MATERIÁL

Zkosené karty.

ÚČINEK

Kouzelník odhodí všechny karty kromě té, kterou si vybral divák.

RUTINA

Kouzelník před diváky rozloží balíček lícem dolů do vějíře a požádá jednu osobu, aby si vybrala kartu.
Požádá ji, aby si kartu zapamatovala a vložila ji zpět do balíčku, kamkoli chce.
Kouzelník balíček vícekrát zamíchá a zeptá se diváka, kterou kartu si vybral.
Jakmile ji řekne, kouzelník nechá karty padnout na stůl – všechny kromě jedné, která je právě karta vybraná divákem.

TAJEMSTVÍ

Na začátku triku jsou všechny karty otočeny stejným směrem.
Když si divák zapamatuje svoji kartu, kouzelník složí karty do ruky a otočí celý balíček o 180°.
Karta, kterou divák vložil zpět do balíčku, je tedy jediná otočená opačně.
Kouzelník svůj balíček vícekrát zamíchá a nakonec přejede prsty podél balíčku.
Vyjde pouze jedna karta.
Stačí, aby kouzelník udělal magický pohyb a nechal padnout všechny karty kromě té, která vyšla - a je to právě karta vybraná divákům.

Hra

32 červených
nebo
modrých karet

Tyto dva balíčky karet lze použít i bez triků, jako

běžné karty.

17. kolo

MATERIÁL

Normální karty.

ÚČINEK

Karta Eso byla nalezena.

RUTINA

Kouzelník předvede svůj balíček lícem dolů.

Požádá diváka, aby si vybral barvu esa.
Podle jeho výběru kouzelník reaguje jinak:

Pokud si divák vybere kárové eso, požádá ho, aby silně myslel na tuto barvu, aby se karta dostala na vrch balíčku. Kouzelník otočí první kartu – a je to kárové eso.

Vybere-li si křížové eso, vysvětlí, že magická formule umožní najít vybranou kartu. Hláškuje slovo s 9 písmeny, například MAGIC CARD.
U každého písmenka otočí kartu z vrchu balíčku a položí ji stranou. Poslední otočená karta je křížové eso.

Vybere-li si srdeční eso, vysvětlí, že toto eso mají všichni rádi a je velmi snadné ho najít. Rozloží všechny karty lícem dolů na stůl – jedna je otočena lícem nahoru: srdeční eso.

Pokud si vybere pikové eso, vysvětlí, že toto eso se jen zřídka drží s ostatními. Řekne, že cítí něco v kapse - a je to pikové eso.

TAJEMSTVÍ

Před začátkem si kouzelník připraví karty.
Vybere 4 esa z balíčku.
Zbytek karet drží lícem dolů v rukou.

Do balíčku vloží 4 esa takto:
Kárové eso na vrch balíčku,
Křížové eso na deváté místo od vrchu balíčku (počítaje kárové eso, které právě vložil),

Srdeční eso kamkoli do balíčku za křížovým esem a otočené opačně oproti ostatním kartám (tedy lícem nahoru),

Pikové eso vloží do své kapsy.

Balíček pak položí lícem dolů na stůl.
Zapamatuje si pozice es a podle výběru diváka reaguje různě.

Poznámka: tento trik proveďte jen jednou téže osobě.

18. kolo

MATERIÁL

Normální karty.

ÚČINEK

Najděte 2 karty, které odpovídají skryté kartě.

RUTINA

Kouzelník ukáže svůj balíček karet lícem nahoru i lícem dolů a oznámí, že jednu kartu vybral a publikum mu pomůže ji nalézt.

Položí ji lícem dolů před sebe.

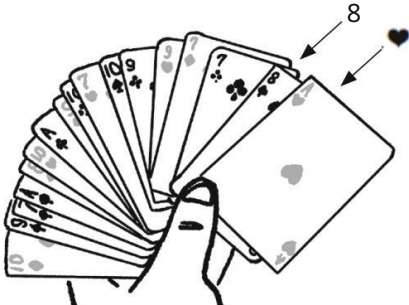
Požádá diváka, aby rozdělil balíček na dvě části. Jednu část odloží stranou.
Potom požádá diváka, aby vytvořil dvě hromádky: položí kartu doleva, poté doprava, pak doleva, pak doprava... a takto pokračuje.

Když jsou obě hromádky vytvořeny, požádá diváka, aby otočil první karty z obou balíčků: odhalí tak kartu, kterou skryl.
Karty, které divák otočí, odpovídají symbolu i číslu vybrané karty!

TAJEMSTVÍ

K zahájení triku kouzelník
Dříve odstraní všechny karty
Jack/Král/Dáma z balíčku. Rozloží karty
lícem nahoru a odloží kartu odpovídající
prvním dvěma kartám z jeho ruky. V
tomto příkladu odstraní srdeční osmičku:

- první karta odpovídá barvě (např. srdce)
- druhá karta: zapamatujte si číslo (např. 8)



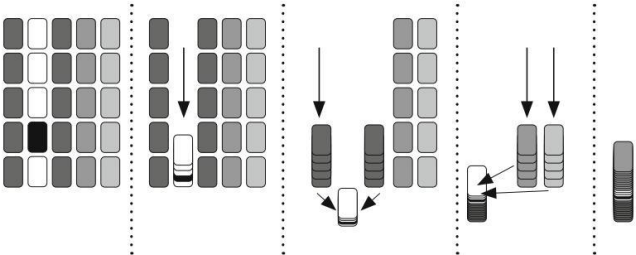
Když se zeptá diváka, aby točil balíček, odloží vrchní hromádku karet. Divák pak jednoduše vytvoří dvě hromádky umístěním jedné karty nalevo, pak jedné napravo, pak jedné nalevo, pak jedné napravo... a tak dále. Dvě karty nahoře

budou vždy ty, které se shodují se symbolem a číslem karty odložené na začátku.

Pokud jsou během přípravy dvě karty ve vějíři stejné barvy nebo stejného

čísla, kouzelník nebude moci skrýt příslušnou kartu. Proto si vybere

2 další karty.



19. kolo

MATERIÁL
25 běžných karet.

ÚČINEK
Najděte kartu, kterou si vybrala veřejnost.

RUTINA

Kouzelník zamíchá karty a položí je lícem nahoru na stůl do 5 sloupců, formuje jejich řádek po sleva doprava.

Požádá diváka, aby si vybral kartu a ukázal mu sloupec, ve kterém se tato karta nachází. Kouzelník zvedne tento sloupec shora dolů a vytvoří z něj balíček. Potom zvedne dvě další sloupce shora dolů a vloží je pod první balíček. Dvě poslední sloupce zvedne také shora dolů a položí je na vrch balíčku.

Opět vytvoří 5 sloupců jako na začátku a zeptá se publika, aby ukázalo sloupec, v kterém se nachází karta. Zvedá karty z tohoto sloupce a postupuje stejně jako dříve.

Nyní má všechny karty v rukou. Foukne na ně a oznámí, že číslo 13 mu vždy přinášelo štěstí. Otočí prvních 13 karet balíčku jednu po druhé. Třináctá karta je právě karta vybraná divákům.

TAJEMSTVÍ

Žádné tajemství při tomto triku.

Kouzelník má 25 karet a postupuje krok za krokem při manipulaci s kartami.

20. kolo

MATERIÁL

4 královské karty s červeným nebo modrým rubem.

ÚČINEK

Najděte kartu krále, kterou si vybrala veřejnost.

RUTINA

Kouzelník předvede 4 krále a nabídne publiku, aby si jednoho vybralo. Osoba tak učiní a vloží svou kartu zpět mezi ostatní tři. Kouzelník navrhne, aby zamíchali karty a položili je do řady na stůl. Oznámí, že dokáže najít krále vybraného publikem. Přejde rukama po kartách a zastaví se na jedné... Otočí ji - a je to opravdu král vybraný divákům.

TAJEMSTVÍ

Použijeme 4 králů z balíčku karet. Umístíme je stejným směrem - měsíc nalevo a slunce napravo. Když si divák vybere jednoho ze 4 králů a kouzelník vezme zbylé 3 krále ze stolu, otočí je v ruce o 180°.

Tak jediný král, který má pořád měsíc nalevo a slunce napravo, je ten, jehož kouzelník hledá.