

✦ DJECO Cartum magus ✦

DJ09961

12 velkých karet

Na zadní straně těchto velkých karet jsou snadno zapamatovatelné grafické nápovědy, které kouzelníkoví umožňují vždy vědět, které zvíře, postava nebo objekt je skrytý.



Trik 1: Zmizelá karta

POMŮCKY:

5 velkých karet podle vašeho výběru.

EFEKT:

Najděte kartu vybranou diváky.

POSTUP:

Kouzelník ukáže a podá 5 karet publiku. Požádá diváky, aby si jednu vybrali a nahlas ji pojmenovali. Poté kouzelník karty sebere, otočí balíček a zamíchá ho. Drží balíček a manipuluje s kartami následovně: přesune horní kartu na spodek, další kartu na stůl, pak opět přesune kartu na spodek, a tak dále. Když mu zůstane v ruce poslední karta, oznámí, že už ví, že je to karta vybraná publikem! Kartu otočí a opravdu to je ta vybraná karta!

TAJEMSTVÍ:

Když kouzelník míchá karty lícem dolů, odhalí pomocí grafické nápovědy, kde se nachází karta vybraná publikem a umístí ji doprostřed mezi 4 ostatní karty. Dále se drží daného postupu: přemístí horní kartu dospod, další na stůl, další dospod, poté na stůl atd. Poslední karta bude vždy karta vybraná publikem.

Trik 2: Magnetická karta

POMŮCKY:

12 velkých karet.

EFEKT:

Najděte kartu vybranou diváky.

POSTUP:

Kouzelník ukáže 12 karet publiku. Publikum si jednu vybere a oznámí svůj výběr kouzelníkovi. Kouzelník požádá publikum, aby karty zamíchalo a rozložilo je lícem dolů na stůl. Vysvětlí, že má magickou schopnost najít kartu vybranou publikem. Přiloží ruce nad karty; ty se zastaví a třesou nad jednou kartou. Kouzelník pak prohlásí, že karta vybraná publikem je právě tato, a otočí ji, aby to potvrdil.

TAJEMSTVÍ:

Kouzelník má celou dobu dostatek času, aby nenápadně přečetl grafické nápovědy na kartách a jen třese rukama, když pozná kartu vybranou publikem.

Trik 3: Předpověď

POMŮCKY:

12 velkých karet.

EFEKT:

Najděte kartu vybranou diváky.

POSTUP:

Kouzelník ukáže 12 karet publiku, rozložených ve vějíři lícem dolů. Publikum si jednu vybere, ukáže na ni, a kouzelník se zeptá, zda jsou si jistí svou volbou. Pokud ano, jeden z publika vezme tuto kartu, podívá se na ni a ukáže ji ostatním divákům a vrátí ji kam chce do vějíře, který drží kouzelník. Kouzelník zamíchá karty a rozloží je do vějíře tentokrát lícem nahoru. Řekne, že ví, kterou kartu si publikum vybralo a je to...

TAJEMSTVÍ:

Když kouzelník divákovi řekne, aby si vybral kartu a ukázal na ni prstem, v tu chvíli si kouzelník zapamatuje grafickou nápovědu. Ví tedy, kterou kartu si publikum vybralo. Stačí ji už jen jmenovat.

Trik 4: Odhalení karty

POMŮCKY:

12 velkých karet.

EFEKT:

Odhalte číslo od 1 do 12 vybrané diváky.

POSTUP:

Kouzelník ukáže karty publiku, zamíchá je a vysvětlí, že každá karta odpovídá jedné hodině, kdy se stane něco magického. Drží karty lícem dolů ve své ruce a požádá diváka, aby si myslel na hodinu mezi 1 a 12. Kouzelník poté vysvětlí, že osoba bude muset pod balíček přesunout tolik karet, kolik odpovídá zvolené hodině. Jako příklad řekne „2 hodiny“, přesune 1 kartu pod balíček a poté další. Předá balíček divákovi a požádá ho, aby udělal to samé. Mezitím se kouzelník nedívá. Vezme zpět balíček a vysvětlí, že nyní ukáže všechny karty jednu po druhé, přičemž osoba si zapamatuje magický prvek odpovídající zvolené hodině. Kouzelník projde 12 karet jednu po druhé a na konci prohlásí, že ví, kterou hodinu si divák vybral a který magický prvek odpovídá.

TAJEMSTVÍ:

Když kouzelník vysvětluje, že je potřeba přesunout dospod balíčku počet karet odpovídající hodině vybrané publikem a když dá jako příklad 2 hodiny a přesune 2 karty dospod balíčku jednu po druhé, zapamatuje si, která karta se nachází navrchu balíčku díky grafické nápovědě. Poté divák přesune dospod takový počet karet, jaká je vybraná hodina.

Kouzelník si vezme karty a ukáže je publiku jednu po druhé ze spodu balíčku. Sám vidí pouze zadní stranu karet. Nahlas počítá při každém otočení jedné karty. Když se dostane ke grafické nápovědě na kartě, kterou si zapamatoval, zapamatuje si odpovídající číslo. Poté, co všechny karty ukáže publiku, oznámí, že si publikum vybralo takovou hodinu a že odpovídající magické číslo je ...

Trik 5

POMŮCKY:

5 velkých karet dle výběru.

EFEKT:

Najděte kartu vybranou diváky.

POSTUP:

Kouzelník má v ruce 5 karet a rozloží je lícem nahoru v řadě na stole. Požádá diváka, aby si vybral kartu, aniž by ji ukázal. Otočí všechny karty lícem dolů a vysvětlí, že se otočí zády, aby dal divákovi čas změnit orientaci vybrané karty (ukáže příklad této akce). Kouzelník se otočí zpět k publiku, sebere všechny karty, zamíchá je a znovu je rozloží v řadě lícem dolů na stole. Přiloží ruce nad všechny karty. Zastaví se nad jednou kartou. Kouzelník položí prst na kartu a prohlásí, aniž by ji otočil, že publikum vybralo... a opravdu je to karta, kterou si publikum vybralo!

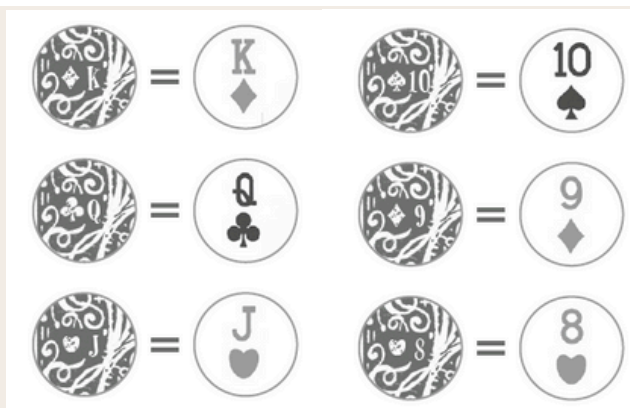
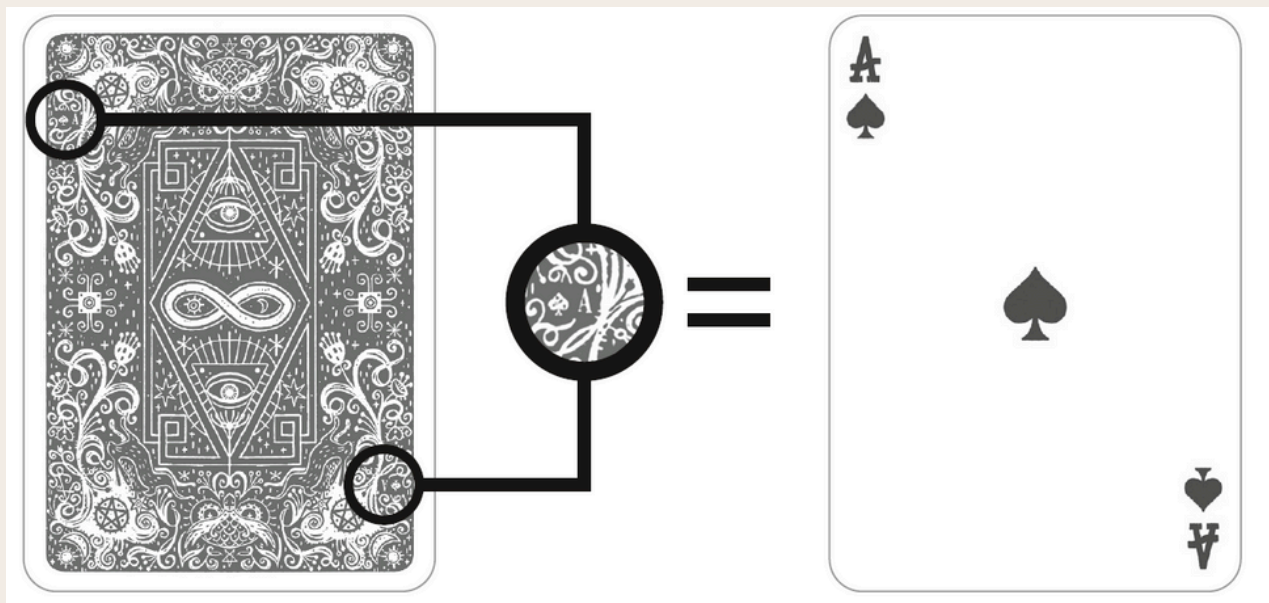
TAJEMSTVÍ:

Před začátkem triku se kouzelník ujistí, že všech 5 karet je uspořádáno stejným směrem, pomocí středového ikonického symbolu slunce/měsíce. Když divák změní orientaci vybrané karty, kouzelník ji snadno rozpozná, protože to bude jediná karta se zpětně otočeným symbolem slunce/měsíce. Zbývá už jen přečíst grafickou nápovědu a zjistit prvek vybraný publikem.

Balíček s 36 označenými kartami

Modrý balíček

Tato karetní hra se vyznačuje tím, že má na zadní straně každé karty nenápadné označení, které kouzelníkovi umožňuje vždy poznat, o jakou kartu se jedná.



Trik 6: Pojmenování karet před jejich otočením

POMŮCKY:

Označené karty.

EFEKT:

Pojmenujte karty, než je otočíte.

POSTUP:

Kouzelník požádá publikum, aby zamíchalo balíček karet. Poté vezme balíček lícem dolů. Tvrdí, že má dar a schopnost uhodnout každou kartu. Vezme balíček lícem dolů do rukou a určuje hodnotu každé karty, než ji otočí.

TAJEMSTVÍ:

Kouzelník čte označení na zadní straně karet. Pro tento trik je klíčová rychlost provedení (výborné cvičení pro ovládnutí kódu).

Trik 7: Třídění karet podle symbolů

POMŮCKY:

Označené karty.

EFEKT:

Roztřídíte karty podle symbolů.

POSTUP:

Kouzelník požádá někoho z publika, aby zamíchal balíček. Poté vytvoří 4 hromádky karet (lícem dolů). Jakmile je hotovo, otočí je. Každá hromádka odpovídá jedné barvě...

TAJEMSTVÍ:

Kouzelník vytváří hromádky karet na základě tajných označení, která čte na zadních stranách karet.

Trik 8: Najděte kartu vybranou diváky

POMŮCKY:

Označené karty.

EFEKT:

Najděte kartu vybranou diváky.

POSTUP:

Kouzelník rozloží balíček karet lícem nahoru na stole a nechá diváka vybrat jednu kartu. Divák vrátí kartu do balíčku, kam chce. Požádá diváka, aby zamíchal balíček s modrými zády a umístil ho lícem dolů na stůl. Kouzelník odkládá jednu kartu za druhou až se zastaví u jedné karty, kterou otočí. Je to karta vybraná divákem.

TAJEMSTVÍ:

Kouzelník prochází karty a věnuje čas čtení tajných označení a identifikaci hledané karty. Tento trik lze provést s menším počtem karet, aby byl jednodušší.

Trik 9: Najděte kartu vybranou diváky

POMŮCKY:

Označené karty.

EFEKT:

Najděte kartu vybranou diváky.

POSTUP:

Kouzelník požádá diváka, aby zamíchal balíček karet. Vezme balíček do rukou, lícem dolů, vytvoří vějíř a požádá diváka, aby si vybral kartu, aniž by ji ukázal. Jakmile si ji zapamatuje, kouzelník ho požádá, aby svou kartu položil na vrchol balíčku. Kouzelník jednou rozdělí balíček, zamíchá ho, foukne na něj a oznámí, že nyní ví, kterou kartu si divák vybral. Vytvoří vějíř lícem nahoru a nechá jednu kartu spadnout na stůl. Opravdu je to ta, kterou si divák vybral.

TAJEMSTVÍ:

Když si kouzelník bere zpět balíček karet, který divák zamíchal, zapamatuje si vrchní kartu, kterou pozná díky tajnému znamení. Je to klíčová karta. Kouzelník zamíchá balíček po velkých částech, aniž by riskoval, že oddělí klíčovou kartu od karty vybrané divákem. Když otevře vějíř s kartami lícem nahoru, vybere klíčovou kartu, kterou si zapamatoval. Divákova karta se vždy nachází vlevo od klíčové karty.

Trik 10: Najděte kartu vybranou diváky

POMŮCKY:

Označené karty + karty z červeného balíčku se zkosenými okraji.

EFEKT:

Najděte kartu vybranou diváky.

POSTUP:

Kouzelník rozloží balíček karet s červenými zády lícem nahoru na stole. Požádá diváka, aby zamíchal balíček s modrými zády a umístil kartu podle svého výběru lícem dolů před kouzelníka. Kouzelník tvrdí, že dokáže najít v balíčku před sebou kartu, kterou divák vybral. Přiloží ruce nad balíček, jeho ruce se třesou a zastaví nad jednou kartou. Kouzelník vytáhne tuto kartu z balíčku a otočí kartu vybranou divákem – a opravdu je to ta samá.

TAJEMSTVÍ:

V tomto triku je použit zkosený balíček s červenými zády, jako by to byl běžný balíček. Když si divák vybere a položí svou kartu (s modrými zády) lícem dolů před kouzelníka, má kouzelník dostatek času na přečtení grafické nápovědy. Zbývá už jen najít tuto kartu v rozloženém balíčku s červenými zády.

Aby to bylo trochu snazší, můžeme trik udělat s menším počtem karet. V tomto případě dobře zkontrolujte, že jsou v obou balíčcích stejné karty.

Balíček 32 karet se zkosenými kraji

Červený balíček



Tato hra se zkosenými kartami má tu zvláštnost, že má jednu stranu užší než druhou. Tento rozdíl menší než milimetr je zcela neviditelný.

Tajemství: Pokud je nějaká karta v balíčku otočená v opačném směru:



Držte balíček zespod z obou stran.

A posuňte druhou ruku a lehce stiskněte karty podél balíčku.

Posouvají se pouze karty, které jsou v opačném směru.

Před zahájením kola se musíte vždy ujistit, že všechny karty jsou v balíčku uspořádané stejným směrem. Pro kontrolu je to velmi jednoduché: Slunce je vždy vlevo a Měsíc.



Trik 11: Třídění karet podle barev

POMŮCKY:

Karty se zkosenými okraji.

EFEKT:

Roztřídíte karty podle barev.

POSTUP:

Kouzelník ukáže, že karty v jeho balíčku jsou dobře promíchané. Oznamí, že má schopnost je roztřídit podle barev. Provede posun karet a položí na stůl dva balíčky karet, které právě vytvořil. Karty se samy roztřídí podle barev.

TAJEMSTVÍ:

Před začátkem jsou karty roztříděny podle barev. Dva barevné balíčky jsou umístěny v opačném směru. Když kouzelník provádí posun karet, automaticky se roztřídí podle barev.

Trik 12: Najděte kartu vybranou diváky

POMŮCKY:

Karty se zkosenými okraji.

EFEKT:

Najděte kartu vybranou diváky.

POSTUP:

Kouzelník předloží svůj balíček karet divákům rozložený ve vějíři lícem dolů a nechá diváka vybrat kartu. Divák si kartu zapamatuje a umístí ji zpět do balíčku, kam chce. Kouzelník zamíchá karty, foukne na ně a odhalí kartu vybranou divákem.

TAJEMSTVÍ:

Původně jsou všechny karty otočeny stejným směrem. Ve chvíli, kdy si divák zapamatuje svou kartu a kouzelník sbírá rozložený balíček do hromádky, otočí balíček. Karty jsou nyní všechny otočeny opačným směrem než karta diváka. Kouzelník provede posun karet, takže karta vybraná divákem je ta, kterou nakonec odhalí.

Trik 13: Změna poslední karty v balíčku, aniž by si toho publikum všimlo

POMŮCKY:

Karty se zkosenými okraji.

EFEKT:

Poslední karta v balíčku se změní, aniž by si toho publikum všimlo.

POSTUP:

Kouzelník ukáže poslední kartu v balíčku a požádá publikum, aby ji nahlas pojmenovalo. Tvrdí, že tuto kartu dokáže změnit. Položí balíček

lícem dolů, foukne na něj a vytáhne poslední kartu. Karta se změnila.

TAJEMSTVÍ:

Všechny karty jsou v balíčku stejným směrem kromě předposlední. Když kouzelník vysune poslední kartu, ve skutečnosti vytáhne předposlední kartu (tu, která je otočena opačným směrem). Publikum má dojem, že se změnila poslední karta.

Trik 14: 4 králové

POMŮCKY:

Karty se zkosenými okraji.

EFEKT:

Objeví se 4 králové.

POSTUP:

Kouzelník rozloží balíček lícem nahoru a vyjme 4 krále. Požádá publikum, kam by si přálo, aby tyto 4 karty vložil zpět. Jakmile jsou karty opět zařazeny, kouzelník shromáždí karty do balíčku a vyzve publikum, aby je zamíchalo. Soustředí se, provede posun karet a objeví se 4 králové.

TAJEMSTVÍ:

Všechny karty jsou umístěny stejným směrem. Když kouzelník vloží 4 krále zpět, nenápadně změní jejich směr. Tito 4 králové jsou nyní otočeni opačným směrem než ostatní karty. Kouzelník poté jednoduše rozloží balíček karet, aby se králové znovu objevili.

Trik 15: Umístění 4 es na vrchol balíčku

POMŮCKY:

Karty se zkosenými okraji.

EFEKT:

Umístěte 4 esa na vrchol balíčku.

POSTUP:

Kouzelník ukáže svůj balíček karet a vyjme 4 esa, která položí na stůl. Požádá publikum, aby označilo 4 různá místa, kam vloží 4 esa zpět. Poté několikrát zamíchá balíček, foukne na něj a prohlásí, že seskupil 4 esa na vrcholu balíčku. Postupně otočí první 4 karty balíčku a opravdu to jsou 4 esa.

TAJEMSTVÍ:

Původně jsou všechny karty uspořádány stejným směrem. Předtím, než kouzelník vloží 4 esa zpět do svého balíčku, nenápadně změní orientaci balíčku ve svých rukou. Když několikrát zamíchá balíček, vysune karty, které jsou „otočeny opačným směrem“, podél balíčku a vrátí 4 esa zpět na vrchol balíčku.

Trik 16: Kouzelník nechá spadnout všechny karty kromě té vybrané divákem

POMŮCKY:

Karty se zkosenými okraji.

EFEKT:

Kouzelník nechá spadnout všechny karty kromě té, kterou si vybral divák.

POSTUP:

Kouzelník rozloží svůj balíček do vějíře lícem dolů a požádá člena publika, aby si vybral kartu. Požádá ho, aby si ji zapamatoval a umístil ji zpět do balíčku, kam chce. Kouzelník několikrát zamíchá a zeptá se diváka, kterou kartu si vybral. Jakmile ji divák řekne, kouzelník nechá karty spadnout na stůl, kromě jedné, která je tou vybranou divákem.

TAJEMSTVÍ:

Původně jsou všechny karty otočeny stejným směrem. Zatímco si divák pamatuje svou kartu, kouzelník shromáždí karty v ruce a otočí balíček o 180°. Karta vložená zpět do balíčku divákem je jediná, která je otočena opačným směrem. Kouzelník několikrát zamíchá balíček a nakonec přejeđe prsty po balíčku. Vystupuje jediná karta. Stačí provést kouzelný pohyb a nechat všechny karty spadnout kromě té jediné, která vystupuje, což je karta vybraná divákem.

Balíček 32 karet červených nebo modrých

Tyto dva balíčky karet mohou být také použité bez třídění jako klasické karty.

Trik 17

POMŮCKY:

Klasické karty

EFEKT:

Objeví se eso.

POSTUP:

Kouzelník ukáže svůj balíček karet lícem dolů. Požádá diváka, aby vybral jednu barvu esa. Podle jeho výběru odpoví kouzelník různě:

Pokud jeho výběr je kárové eso, požádá ho, aby myslel na tuto barvu velmi silně, aby jeho karta vystoupila navrch balíčku.

Pokud jeho výběr je křížové eso, vysvětlí, že kouzelná formule umožní najít vybranou kartu. Vyhláskuje slovo na 9 písmen například KOUZELNÍK. S každým vysloveným písmenem otočí jednu kartu svrchu balíčku a položí ji vedle. Poslední otočená karta bude křížové eso.

Pokud jeho výběr je srdcové eso, vysvětlí, že všichni ho chtějí a je tedy snadné ho najít. Rozloží všechny karty lícem dolů na stůl, jedna jediná je otočená lícem nahoru: je to srdcové eso.

Pokud jeho výběr je listové eso, vysvětlí, že zůstává jen výjimečně s ostatními. Řekne, že něco cítí ve své kapse: je to listové eso.

TAJEMSTVÍ:

Před začátkem si kouzelník připraví své karty. Vytáhne 4 esa z balíčku karet. Zbytek karet drží lícem dolů v ruce. 4 esa vloží do balíčku následovně: kárové eso navrch balíčku, křížové eso na deváté místo shora balíčku včetně právě vloženého kárového esa, srdcové eso kamkoliv do balíčku za křížové eso lícem naopak než ostatní karty (lícem nahoru) a listové eso do kapry. Balíček poté položí lícem dolů na stůl. Zapamatuje si pozici es a podle výběru diváka reaguje různě. Pozn.: nedělejte tento trik více než jednou na stejného diváka.

Trik 18

POMŮCKY:

Klasické karty

EFEKT:

Objeví se 2 karty, které odpovídají schovaným kartám.

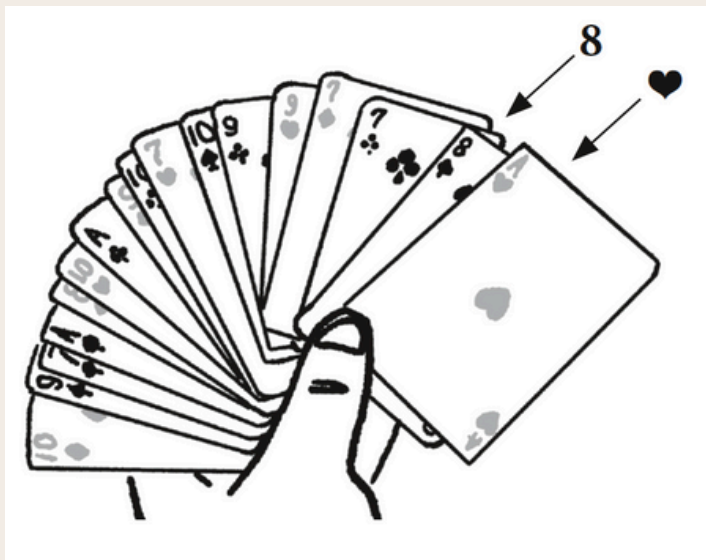
POSTUP:

Kouzelník ukáže svůj balíček karet lícem nahoru a lícem dolů a oznámí, že vytáhne jednu kartu, kterou mu publikum pomůže najít. Položí ho lícem dolů před sebe. Požádá jednoho diváka, aby balíček rozdělil na dva. Jeden balíček dá stranou. Požádá diváka, aby udělal dva balíčky tak, že jednu kartu dá doleva, jednu doprava, jednu doleva, jednu doprava... a tak dále. Když jsou dva balíčky vytvořené, požádá diváka, aby otočil první kartu z každého balíčku: objeví kartu, kterou schoval. Karty otočené divákem odpovídají barvě a číslu karty!

TAJEMSTVÍ:

Před začátkem triku, kouzelník vytáhne všechny karty kluka/dámy/krále z balíčku. Udělá vějíř lícem nahoru a dá na stranu kartu odpovídající 2 prvním kartám v balíčku. V tomto příkladu dá stranou srdcovou 8: první karta odpovídá barvou (např. srdce), druhá karta odpovídá číslem (např. 8). Když požádá diváka, aby rozdělil balíček, dá stranou vrchní část balíčku. Divák poté jen vytvoří dva balíčky tak, že pokládá jednu kartu doleva, jednu doprava, jednu doleva, jednu doprava... a tak dále. Poslední dvě karty tak vždy budou ty, které odpovídají barvě a číslu karty, která byla odstraněna na začátku.

Pokud během přípravy mají dvě karty ve vějíři stejnou barvu nebo stejné číslo, kouzelník nemůže schovat odpovídající kartu. Musí vybrat tedy dvě jiné.



Trik 19

POMŮCKY:

25 klasických karet

EFEKT:

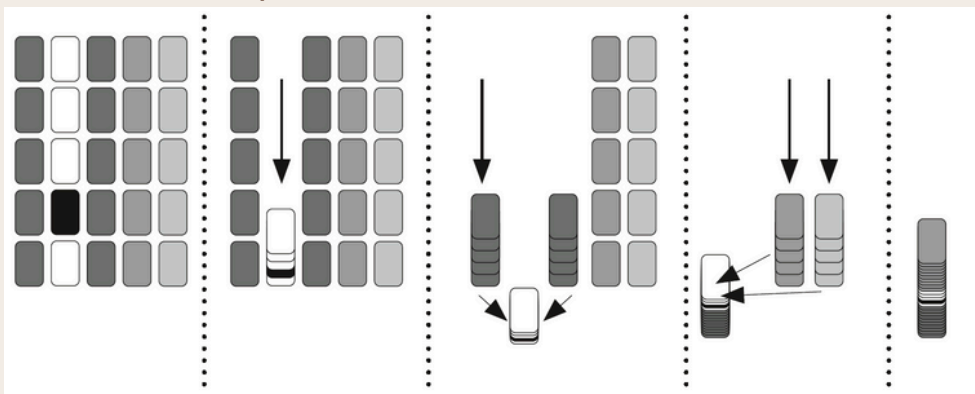
Objeví se karta schovaná publikem

POSTUP:

Kouzelník zamíchá karty a položí je lícem nahoru na stůl do 5 sloupců tak, že je skládá řádek po řádku zleva doprava. Požádá diváka, aby vybral jednu kartu a ukázal mu sloupec, ve kterém se tato karta nachází. Kouzelník shrne tento sloupec shora dolů a vytvoří balíček. Poté shrne 2 sousední sloupce shora dolů a umístí je pod první balíček. Shrne opět shora dolů 2 poslední sloupce a umístí je navrch balíčku karet. Postaví znovu 5 sloupců stejně jako na začátku a požádá diváka, aby opět ukázal na sloupec, ve kterém se nachází vybraná karta. Shrne karty z tohoto sloupce a postupuje jako dříve. Nyní má všechny karty v ruce. Foukne dospod a řekne, že mu číslo 13 vždy nosilo štěstí. Otočí prvních 13 karet z balíčku jednu po druhé. Třináctá karta je ta vybraná divákem.

TAJEMSTVÍ:

V tomto triku to není žádné tajemství. Kouzelník má 25 karet a postupuje krok za krokem v manipulaci s kartami.



Trik 20

POMŮCKY:

4 karty králů s červenými nebo modrými zády

EFEKT:

Objeví se karta krále vybraná publikem

POSTUP:

Kouzelník ukáže 4 karty králů a navrhne publiku, aby si jednu vybralo. Někdo si jednu vybere a umístí svou kartu mezi tři zbylé. Kouzelník ho požádá o zamíchání karet a rozložení do řady na stůl. Oznámí, že může najít krále vybraného publikem. Položí ruce na karty a zastaví se u jedné karty... otočí ji: je to král vybraný divákem.

TAJEMSTVÍ:

Použijeme 4 krále z balíčku karet. Umístíme je ve stejném směru – měsíc vlevo a slunce vpravo. Když si divák vytáhne jednoho ze 4 králů, kouzelník vezme zbylé tři krále ze stole a otočí je v ruce o 180 °. Pak pouze jediný král bude mít obrázek měsíce vpravo a slunce vlevo a je to ten, který kouzelník hledá.
