

Magi

Magia Cartum Magus

Slovenský

12 veľkých kariet

Na zadnej strane veľkých kariet sú ukryté ľahko zapamätateľné grafické indicie, ktoré umožňujú kúzelníkovi vždy vedieť, aké zviera, postava alebo predmet sa skrýva za nimi.



Zuby lebky



Kúzelnícky klobúk



Zobák vrany



Dym z destilačného prístroja



Pavúčie nohy

Kridla
netopiera

Hadí jazyk a chvost



Mažacie uši



Oči sovy



Dlhý chvost potkana



Rukovať kotla



Hviezda

1. kolo

MATERIÁL

5 veľkých kariet na výber.

EFEKT

Nájdite kartu, ktorú si vybrala verejnosť.

RUTINA

Kúzelník predstavuje balíček kariet. Požiada ich, aby si jednu vybrali a nahlas ju pomenovali. Pozbiera karty, otočí balíček a zamieša ho. Drží balíček a manipuluje s kartami jednu po druhej takto: vrchnú kartu posunie pod stôl, ďalšiu na stôl, potom ďalšiu pod stôl, potom na stôl atď. Keď mu v ruke zostane už len jedna karta, oznámi, že už vie, že je to karta, ktorú si publikum vybralo! Otočí ju – je to naozaj tá karta!

TAJOMSTVO

Keď kúzelník mieša karty lícom nadol, podľa grafického znaku rozpozná, kde sa nachádza karta vybraná publikom, a publikum.

položí ju do stredu medzi ostatné 4 karty. Potom ich už len presúva takto: hornú kartu presunie naspodok, nasledujúcu položí na stôl, ďalšiu opäť naspodok, potom na stôl atď. Posledná zostávajúca karta bude vždy kartou, ktorú si vybralo

2. kolo

MATERIÁL

12 veľkých kariet

EFEKT

Nájdite kartu, ktorú si vybrala verejnosť.

RUTINA

Kúzelník ukáže publiku 12 kariet. Publikum si jednu vyberie a oznámi svoj výber kúzelníkovi. Potom požiada publikum, aby karty zamiešalo a rozložilo ich lícom nadol na stôl. Vysvetlí, že má magickú schopnosť a dokáže nájsť kartu vybranú publikom. Prechádza rukami nad kartami; tie sa zastavia a začnú sa triasť nad jednou kartou.

Kúzelník potom vyhlási, že karta vybraná publikom je práve táto, a otočí ju na potvrdenie.

TAJOMSTVO:

Keď kúzelník prechádza rukami nad kartami, má dostatok času nenápadne si prečítať grafické znaky na kartách a stačí mu už len roztriasť ruky v momente, keď rozpozná kartu vybranú publikom.

3. kolo

MATERIÁL

12 veľkých kariet

EFEKT

Nájdite kartu, ktorú si vybrala verejnosť.

RUTINA

Kúzelník ukáže publiku 12 kariet rozložených do vejára lícom nadol. Publikum si jednu vyberie a ukáže na ňu prstom. Kúzelník sa opýta, či je si svojím výberom istý. Ak áno, osoba z publika si túto kartu vezme, pozrie sa na ňu, ukáže ju ostatným divákovi a vráti ju na ľubovoľné miesto do vejára,

ktorý jej kúzelník podá. Kúzelník karty zamieša a znovu ich rozloží do vejára, tentoraz lícom nahor. Vyhlási, že pozná kartu vybranú divákovi, a je to...

TAJOMSTVO:

Keď kúzelník požiada diváka, aby si vybral kartu a ukázal na ňu prstom, práve v tej chvíli si všimne grafický znak. Okamžite tak vie, ktorá karta bola vybraná publikom. Už ju len stačí pomenovať.

4. kolo

MATERIÁL

12 veľkých kariet

EFEKT

Nech si vyberú číslo od 1 do 12 a nájdú ho.

RUTINA

Kúzelník ukáže publiku karty, zamieša ich a vysvetlí, že je ich 12 a že každá karta zodpovedá jednej hodine, počas ktorej sa niečo deje. Drží karty v ruke lícom nadol. Požiada jedného diváka, aby si v duchu pomyslel na jednu hodinu (od 1 do 12). Kúzelník potom vysvetlí, že divák bude musieť presunúť toľko kariet po jednej spod balíčka, koľko je hodín až po ním zvolenú hodinu. Ako príklad uvedie 2 hodiny, takže presunie prvú kartu naspodok a potom druhú. Podá balíček divákovi a požiada ho, aby urobil to isté. Počas toho sa kúzelník nepozera. Potom si balíček vezme späť a vysvetlí, že mu teraz ukáže všetky karty jednu po druhej, a požiada diváka, aby si zapamätal magický prvok, ktorý zodpovedá jeho hodine. Kúzelník teda postupne ukáže všetkých 12 kariet a na záver vyhlási, že pozná hodinu vybranú divákom a že jej zodpovedá magický prvok, ktorý pomenuje.

TAJOMSTVO:

Keď kúzelník vysvetľuje, že je potrebné presunúť pod balíček počet kariet zodpovedajúci hodine vybranej publikom, a ako príklad uvedie 2 hodiny tým, že presunie dve karty jednu po druhej naspodok balíčka, zapamätá si kartu, ktorá sa vďaka grafickému znaku ocitne navrchu balíčka. Potom osoba z publika po jednom presuní toľko kariet, koľko hodín si vybrala. Kúzelník si vezme karty späť a následne ich ukazuje publiku jednu po druhej, pričom začína kartou zo spodku balíčka. On sám vidí iba zadné strany kariet. Pri každej karte, ktorú presunie, počíta nahlas. Keď zbadá grafický znak karty, ktorú si zapamätal, zapamätá si príslušné číslo. Po tom, čo ukáže všetky karty publiku, oznámi, ktorú hodinu si publikum vybralo, a že zodpovedajúci magický prvok je...

5. kolo

MATERIÁL

5 veľkých kariet na výber

EFEKT

Nájdite kartu, ktorú si vybrala verejnosť.

RUTINA

Kúzelník má v ruke 5 kariet a rozloží ich na stôl lícom nahor do jednej línie. Požiada jedného diváka, aby si vybral kartu bez toho, aby ju ukázal. Potom všetky karty otočí lícom nadol a vysvetlí, že sa otočí chrbtom, aby mal divák čas otočiť kartu, ktorú si vybral (ako príklad túto činnosť predvedie, aby bolo jasné, o čo ide – obr. 1). Kúzelník sa otočí späť k publiku, pozbiera všetky karty, zamieša ich a znovu ich rozloží na stôl do jednej línie lícom nadol. Prechádza rukami nad všetkými kartami. Tie sa zastavia nad jednou kartou. Kúzelník položí prst na jednu kartu a bez jej otočenia vyhlási, že publikum si vybralo... a je to naozaj karta, ktorú si publikum vybralo!

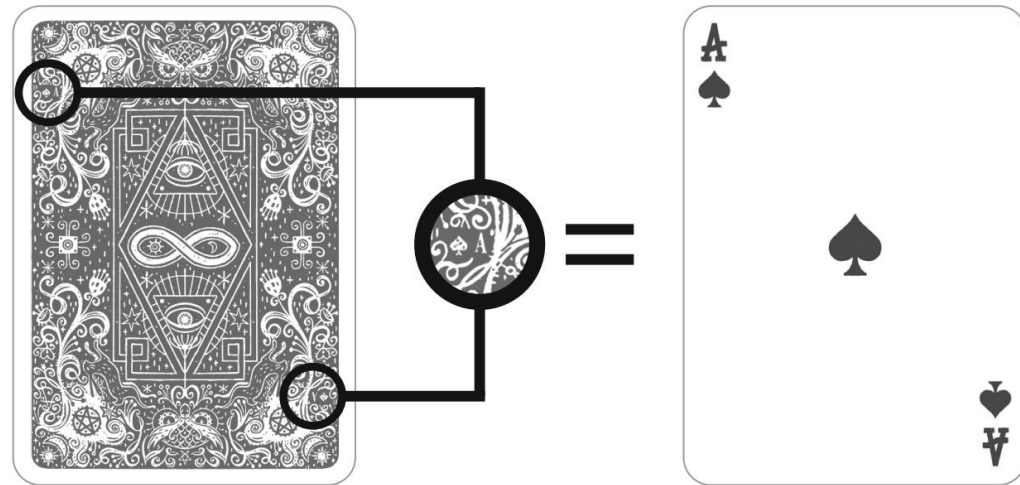
TAJOMSTVO

Pred začiatkom triku sa kúzelník uistí, že všetkých 5 kariet je orientovaných rovnakým smerom, pričom sa riadi centrálnym piktogramom mesiaca/slnka. Keď osoba z publika otočí kartu, ktorú si vybrala, kúzelník ju veľmi ľahko rozpozná, pretože je jediná, ktorá má na zadnej strane obrátený centrálny piktogram mesiaca/slnka. Potom už len prečíta grafický znak, aby zistil, ktorý prvok si publikum vybralo.

Balíček 32 označených kariet

modrý balíček

Tento balíček kariet má jedinečnú vlastnosť, že má na zadnej strane každej karty diskretné označenie, vďaka ktorému kúzelník vždy vie, o ktorú kartu ide.



Ďalšie príklady



6. kolo

MATERIÁL

Označené karty.

EFEKT

Pred otočením kartičiek ich pomenujte.

RUTINA

Kúzelník požiada publikum, aby zamiešalo balíček kariet. Potom si vezme balíček lícom nadol. Vyhlási, že má zvláštny dar a dokáže uhádnuť každú kartu. Drží balíček lícom nadol v rukách a pred otočením každej karty oznámi jej hodnotu.

TAJOMSTVO

Kúzelník číta znaky na zadnej strane označených kariet. Pri tomto triku je veľmi dôležitá rýchlosť vykonania (vynikajúce cvičenie na zvládnutie kódu).

7. kolo

MATERIÁL

Označené karty.

EFEKT

Karty zoradené podľa symbolu.

RUTINA

Kúzelník požiada jednu osobu z publika, aby zamiešala jeho balíček kariet. Potom vytvorí 4 kopy kariet (lícom nadol). Keď je hotovo, otočí ich lícom nahor. Každá kopa zodpovedá jednej farbe.

TAJOMSTVO

Kúzelník tvorí kopy kariet podľa tajných značiek, ktoré číta na zadnej strane kariet.

8. kolo

MATERIÁL

Označené karty.

EFEKT

Nájdite mapu, ktorú si vybrala verejnosť.

RUTINA

Kúzelník rozloží svoj balíček kariet lícom nahor a nechá diváka vybrať si jednu kartu. Divák kartu vloží späť do balíčka, kam len chce. Kúzelník mu navrhne, aby balíček zamiešal. Keď je zamiešaný, divák ho vráti kúzelníkovi lícom nadol. Kúzelník prechádza balíčkom po jednej karte, až kým sa nezastaví na jednej karte, ktorú otočí. Je to karta, ktorú si divák vybral.

TAJOMSTVO

V momente, keď kúzelník prechádza balíčkom kariet po jednej, si dáva čas na prečítanie tajnej značky a nájde hľadanú kartu. Trik je možné urobiť aj s menším počtom kariet, aby bol jednoduchší.

9. kolo

MATERIÁL

Označené karty.

EFEKT

Nájdite mapu, ktorú si vybrala verejnosť.

RUTINA

Kúzelník požiada diváka, aby zamiešal balíček kariet. Potom si vezme balíček lícom nadol, vytvorí z neho vejár a požiada diváka, aby si vybral kartu bez toho, aby mu ju ukázal. Keď si ju kúzelník dobre zapamätá, požiada diváka, aby svoju kartu vložil späť na vrch balíčka. Balíček raz prereže, zamieša, fúkne naň a oznámi, že teraz pozná kartu vybranú divákom. Vytvorí vejár lícom nahor a nechá jednu kartu spadnúť na stôl. Je to práve karta, ktorú si divák vybral.

TAJOMSTVO:

Keď kúzelník vezme balíček kariet, ktorý práve zamiešal divák, zapamätá si vrchnú kartu,

ktorú pozná vďaka tajnej značke. To je kľúčová karta. Kúzelník zamieša balíček po väčších balíčkoch, bez toho, aby riskoval oddelenie kľúčovej karty od karty vybratej divákom. Keď potom rozloží karty do vejára lícom nahor, rozpozná kľúčovú kartu, ktorú si zapamätal. Karta diváka bude vždy nachádzať sa naľavo od kľúčovej karty.

10. kolo

MATERIÁL

Označené karty + červený balíček kariet.

EFEKT

Nájdite kartu, ktorú si vybrala verejnosť.

RUTINA

Kúzelník rozloží balíček kariet s červeným rubom lícom hore na stôl. Požiada diváka, aby dobre zamiešal balíček kariet s modrým rubom a položil na stôl kartu podľa vlastného výberu lícom dole. Kúzelník vyhlási, že dokáže nájsť v balíčku kariet pred sebou kartu, ktorú si divák vybral...

Prejde rukami po balíčku, jeho ruky sa trasú a zastavia sa na jednej karte. Kúzelník vyberie túto kartu z balíčka a otočí kartu vybranú divákom – je to presne tá istá karta.

TAJOMSTVO

V tomto triku sa používa balíček šikmo orezaných kariet (s červeným rubom) ako bežný balíček. Keď si divák vyberie kartu a položí ju (s modrým rubom) lícom dole pred kúzelníka, má celý čas na to, aby si prečítal grafickú nápovedu. Potom už len musí nájsť túto kartu v rozloženom balíčku lícom hore.

Trik sa dá robiť aj s menším počtom kariet, aby bol jednoduchší. V takom prípade treba do oboch balíčkov dať tie isté karty.

Balíček 32 skosených hracích kariet

červený balíček



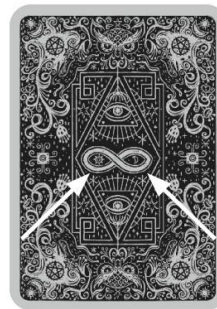
Táto sada skosených kariet má charakteristickú vlastnosť, že jedna strana je užšia ako druhá. Tento rozdiel menší ako jeden milimeter je úplne neviditeľný.



Držte spodnú časť z oboch strán.

A druhú ruku posúvajte pozdĺž a zároveň stláčajte zľahka posúvajte karty po boku balíčka.

Iba karta(y) tie, ktoré sú v opačnom smere, sa posúvajú.



Pred začiatkom kola sa vždy uistite, že všetky karty sú v kôpke usporiadané rovnakým smerom. Kontrola je veľmi jednoduchá: slnko je vždy naľavo a mesiac....

11. kolo

MATERIÁL
Skosené karty.

EFEKT
Triedenie kariet podľa farby.

RUTINA
Kúželník ukáže, že karty vo svojom balíčku sú dobre zamiešané. Oznámi, že má moc ich zoradiť podľa farieb. Začne presúvať karty a položí na stôl dva balíčky, ktoré práve vytvoril. Karty sa samy zoradia podľa farieb.

TAJOMSTVO
Pred začiatkom sú karty zoradené podľa farieb. Dva balíčky rôznych farieb sú umiestnené opačne. Keď kúželník začne presúvať karty, samy sa automaticky zoskupia podľa farieb.

12. kolo

MATERIÁL
Skosené karty.

EFEKT
Nájdite kartu, ktorú si vybrala verejnosť.

RUTINA
Kúželník pred divákmi rozloží balíček kariet lícom dole do vejára a nechá si vybrať kartu. Divák si kartu zapamätá a potom ju vloží späť do balíčka na miesto, ktoré si zvolí. Kúželník karty zamieša, fúkne na ne a vyvolá kartu, ktorú si divák vybral.

TAJOMSTVO
Na začiatku sú všetky karty otočené rovnakým smerom. V okamihu, keď si divák zapamätá svoju kartu a kúželník zloží svoj vejár späť do balíčka, otočí celý balíček. Všetky karty sú teda otočené opačne oproti karte diváka. Kúželník potom vykoná posúvanie kariet a vyberie kartu, ktorá je presne tá, ktorú si divák vybral.

13. kolo

MATERIÁL
Skosené karty.

EFEKT
Posledná karta v balíčku sa zmení bez toho, aby si diváci čokoľvek všimli.

RUTINA
Kúželník ukáže poslednú kartu balíčka a požiada publikum, aby ju nahlas pomenovalo. Oznámi, že dokáže túto kartu zmeniť. Balíček položí lícom dole, fúkne naň a vytiahne poslednú kartu. Karta sa zmenila.

TAJOMSTVO
Všetky karty sú otočené rovnakým smerom, okrem predposlednej. Keď kúželník posúva poslednú kartu, v skutočnosti vyberá predposlednú kartu (tú, ktorá je otočená opačne). Publikum má dojem, že sa zmenila posledná karta.

14. kolo

MATERIÁL
Skosené karty.

EFEKT
Zjavenie štyroch kráľov.

RUTINA
Kúželník rozloží balíček lícom hore a vyberie 4 kráľov. Požiada publikum, aby mu povedalo, kam chce, aby tieto 4 kráľi vložil späť. Keď sú všetky 4 karty vložené, kúželník zbalí balíček a ponúkne publiku, aby ho zamiešalo. Sústreď sa, posúva karty... a objavia sa práve tí 4 kráľi.

TAJOMSTVO
Všetky karty sú umiestnené rovnakým smerom. Keď kúželník vracia 4 kráľov späť do balíčka, potichu zmení smer týchto 4 kariet. Tieto 4 kráľi sú teda otočení opačne oproti ostatným kartám. Potom už stačí len posúvať balíček kariet a 4 kráľi sa objavia.

15. kolo

MATERIÁL
Skosené karty.

EFEKT
Umiestnite 4 esá na vrch
balička.

RUTINA
Kúzelník ukáže svoj baliček kariet a vyberie 4
esa, ktoré položí na stôl.
Požiada publikum, aby mu určilo 4 rôzne
miesta, kam má tieto 4 esa opäť vložiť.
Viackrát zamieša svoj baliček, fúkne na jeho
vrch a oznámi, že dokázal zhromaždiť 4 esa
na vrch balička.
Potom jednu po druhej otočí prvé štyri karty
balička – a sú to naozaj tie 4 esa.

TAJOMSTVO
Na začiatku sú všetky karty zoradené
rovnakým smerom.
Predtým, než kúzelník vloží 4 esa späť do
balička, potichu zmení smer balička, ktorý
drží v rukách.
Keď svoj baliček viackrát zamieša, posúva
karty, ktoré sú „otočené opačne“,

pozdlž balička a tým privedie 4 esa na
vrch balička.

16. kolo

MATERIÁL
Skosené karty.

EFEKT
Kúzelník odhodí všetky karty okrem
tej, ktorú si vybral divák.

RUTINA
Kúzelník pred divákmi rozloží baliček
licom dole do vejára a požiada jednu
osobu, aby si vybrala kartu.
Požiada ju, aby si kartu zapamätala a
vložila ju späť do balička, kamkoľvek
chce.
Kúzelník baliček viackrát zamieša a spýta
sa diváka, ktorú kartu si vybral.
Hneď ako ju povie, kúzelník nechá karty
padnúť na stôl – všetky okrem jednej,
ktorá je práve karta vybraná divákom.

TAJOMSTVO
Na začiatku triku sú všetky karty otočené
rovnakým smerom.
Keď si divák zapamätá svoju kartu,
kúzelník zloží karty do ruky a otočí celý
baliček o 180°.
Karta, ktorú divák vložil späť do balička,
je teda jediná otočená opačne.
Kúzelník svoj baliček viackrát zamieša a
nakoniec prejde prstami pozdlž balička.
Vyjde iba jedna karta.
Stačí, aby kúzelník urobil magický pohyb
a nechal padnúť všetky karty okrem tej,
ktorá vyšla – a je to práve karta vybraná
divákom.

Hra

32 červených alebo modrých kariet

Tieto dva baličky kariet sa dajú
použiť aj bez trikov, ako

bežné karty.

17. kolo

MATERIÁL
Normálne karty.

EFEKT
Karta Eso bola nájdená.

RUTINA
Kúzelník predvedie svoj baliček licom
dole.
Požiada diváka, aby si vybral farbu esa.
Podľa jeho výberu kúzelník reaguje inak:

Ak si divák vyberie kárové eso, požiada
ho, aby silno myslel na túto farbu, aby sa
karta dostala na vrch balička. Kúzelník
otočí prvú kartu – a je to kárové eso.

Ak si vyberie krížové eso, vysvetlí, že
magická formula umožní nájsť vybranú
kartu. Hlásuje slovo s 9 písmenami,
napríklad MAGIC CARD. Pri každom
písmenku otočí kartu z vrchu balička a
položí ju bokom. Posledná otočená karta
je krížové eso.

Ak si vyberie srdcové eso, vysvetlí, že toto
eso majú všetci radi a je veľmi ľahké ho
nájsť. Rozloží všetky karty licom dole na
stôl – jedna je otočená licom hore:
srdcové eso.

Ak si vyberie pikové eso, vysvetlí, že toto
eso sa len zriedka drží s ostatnými. Povie,
že cíti niečo vo vrecku – a je to pikové eso.

TAJOMSTVO
Pred začiatkom si kúzelník pripraví karty.
Vyberie 4 esa z balička.
Zvyšok kariet drží licom dole v rukách.

Do balička vloží 4 esa takto:
Kárové eso na vrch balička,
Krížové eso na deviate miesto od vrchu
balička (počítajúc kárové eso, ktoré práve
vložil),
Srdcové eso kamkoľvek do balička za
krížovým esom a otočené opačne oproti
ostatným kartám (čiže licom hore),

Pikové eso vloží do svojho vrecka.

Baliček potom položí licom dole na stôl.
Zapamätá si pozície es a podľa výberu
diváka reaguje rôzne.

Poznámka: tento trik vykonaj len raz tej
istej osobe.

18. kolo

MATERIÁL
Normálne karty.

EFEKT
Nájdite 2 karty, ktoré zodpovedajú skrytej
karte.

RUTINA
Kúzelník ukáže svoj baliček kariet licom
hore aj licom dole a oznámi, že jednu
kartu vybral a publikum mu pomôže ju
nájsť.
Položí ju licom dole pred seba.

Požiada diváka, aby rozdelil baliček na
dve časti. Jednu časť odloží nabok.
Potom požiada diváka, aby vytvoril dve
hromádky: položí kartu doľava, potom
doprava, potom doľava, potom doprava...
a takto pokračuje.

Keď sú obe hromádky vytvorené, požiada
diváka, aby otočil prvé karty z oboch
baličkov: odhalí tak kartu, ktorú skryl.
Karty, ktoré divák otočí, zodpovedajú
symbolu aj číslu vybratej karty!

