

## Djeco Magic – Cartum Magus – sada 20 karetních triků

(DJ09961)

### 12 velkých karet

Na zadní straně těchto velkých karet jsou snadno zapamatovatelné grafické symboly, díky nimž kouzelník vždy pozná, jaké zvíře, postava nebo předmět se za nimi skrývá.



Zuby lebky



Klobouk kouzelníka



Zobák havrana



Kouř z křivule



Nohy pavouka



Křídla netopýra



Jazyk a ocas hada



Uši kočky



Oči sovy



Dlouhý ocas krysy



Rukojeť kotlíku



Jednoduchá hvězda

### Kouzlo 1

**Materiál:** 5 velkých karet podle vašeho výběru.

**Efekt:** Najděte kartu, kterou vybrali diváci.

**Průběh kouzla:** Kouzelník ukáže a předá divákům 5 karet. Požádá diváky, aby si jednu z nich vybrali a nahlas ji pojmenovali. Poté kouzelník vezme karty, otočí balíček a zamíchá ho. Drží balíček a postupně přesouvá karty následujícím způsobem: vrchní kartu přesune dospod, další kartu položí na stůl, pak další opět dospod atd. Když mu v ruce zůstane pouze jedna karta, oznámí, že už ví, že je to karta, kterou vybrali diváci! Otočí ji a opravdu je to vybraná karta!

**Tajemství:** Když kouzelník míchá karty lícem dolů, pomocí grafické nápovědy zjistí, kde se nachází karta vybraná diváky a umístí ji doprostřed mezi ostatní 4 karty. Dále je přesouvá následujícím způsobem: vrchní kartu přesune dospod, další kartu položí na stůl, pak další dospod atd. Poslední karta bude vždy karta, kterou vybrali diváci.

### Kouzlo 2

**Materiál:** 12 velkých karet

**Efekt:** Najděte kartu, kterou vybrali diváci.

**Průběh kouzla:** Kouzelník ukáže divákům 12 karet. Diváci si jednu vyberou a oznámí svou volbu kouzelníkovi. Ten požádá diváky, aby karty zamíchali a rozložili je na stůl lícem dolů. Vysvětlí, že má kouzelnou moc a dokáže najít kartu, kterou si diváci vybrali. Přejíždí rukama nad kartami; ruce se zastaví a zachvějí se nad jednou kartou. Kouzelník poté prohlásí, že karta, kterou vybrali diváci je skutečně tato karta, a otočí ji, aby to potvrdil.

**Tajemství:** Když kouzelník přejíždí rukama nad kartami, má dostatek času na to, aby si nenápadně přečetl grafické nápovědy na kartách a stačí, aby se mu ruce zachvěly tehdy, když rozpozná kartu vybranou diváky.

### Kouzlo 3

**Materiál:** 12 velkých karet

**Efekt:** Najděte kartu, kterou vybrali diváci.

**Průběh kouzla:** Kouzelník ukáže divákům 12 karet, které jsou rozloženy ve vějíři lícem dolů. Diváci si jednu vyberou, ukážou na ni a kouzelník se zeptá, zda jsou si svou volbou jisti. Pokud ano, jeden divák kartu vezme, podívá se na ni, ukáže ji ostatním divákům a umístí ji kamkoliv do vějíře, který drží kouzelník. Kouzelník karty zamíchá a znovu je rozloží do vějíře, tentokrát lícem nahoru. Prohlásí, že zná kartu, kterou si diváci vybrali, a je to...

**Tajemství:** Když kouzelník požádá diváka, aby si vybral kartu a ukázal na ni, zapamatuje si v tu chvíli grafickou nápovědu. Okamžitě tedy ví, kterou kartu si divák vybral. Pak už stačí ji pouze pojmenovat.

#### Kouzlo 4

**Materiál:** 12 velkých karet

**Efekt:** Odhalte kartu, kterou vybrali diváci.

**Průběh kouzla:** Kouzelník ukáže divákům karty, zamíchá je a vysvětlí, že je jich 12 a každá odpovídá hodině, ve které se stane něco magického. Karty drží v ruce lícem dolů a požádá jednoho diváka, aby myslel na hodinu mezi 1 a 12. Kouzelník poté vysvětlí, že tento divák bude muset přesunout pod balíček postupně tolik karet, kolik je zvolená hodina. Jako příklad řekne „2 hodiny“, takže přesune pod balíček 1 kartu a pak druhou. Předá balíček divákovi a požádá ho, aby udělal totéž. Kouzelník se mezitím nedívá. Vezme si balíček zpět a vysvětlí, že nyní ukáže všechny karty jednu po druhé, a požádá diváka, aby si zapamatoval magický prvek, který odpovídá zvolené hodině. Kouzelník postupně projde všech 12 karet jednu po druhé a na konci prohlásí, že zná hodinu, kterou si divák zvolil a odpovídající magický prvek.

**Tajemství:** Když kouzelník vysvětlí, že počet karet přesunutých dospod balíčku odpovídá zvolené hodině a uvede jako příklad např. „2 hodiny“, přesune 2 karty jednu po druhé pod balíček a zapamatuje si pomocí grafické nápovědy kartu, která se nyní nachází nvrchu balíčku. Poté divák postupně přesune zvolený počet karet. Kouzelník si karty vezme zpět a jednu po druhé je ukazuje divákům, přičemž začíná odspodu balíčku. Pokaždé, když ukáže kartu, nahlas počítá. Když zahlédne grafickou nápovědu karty, kterou si zapamatoval, zapamatuje si odpovídající číslo. Poté, co divákům ukáže všechny karty, oznámí, že si divák vybral určitou hodinu a že odpovídající magický prvek je...

#### Kouzlo 5

**Materiál:** 5 velkých karet podle vašeho výběru

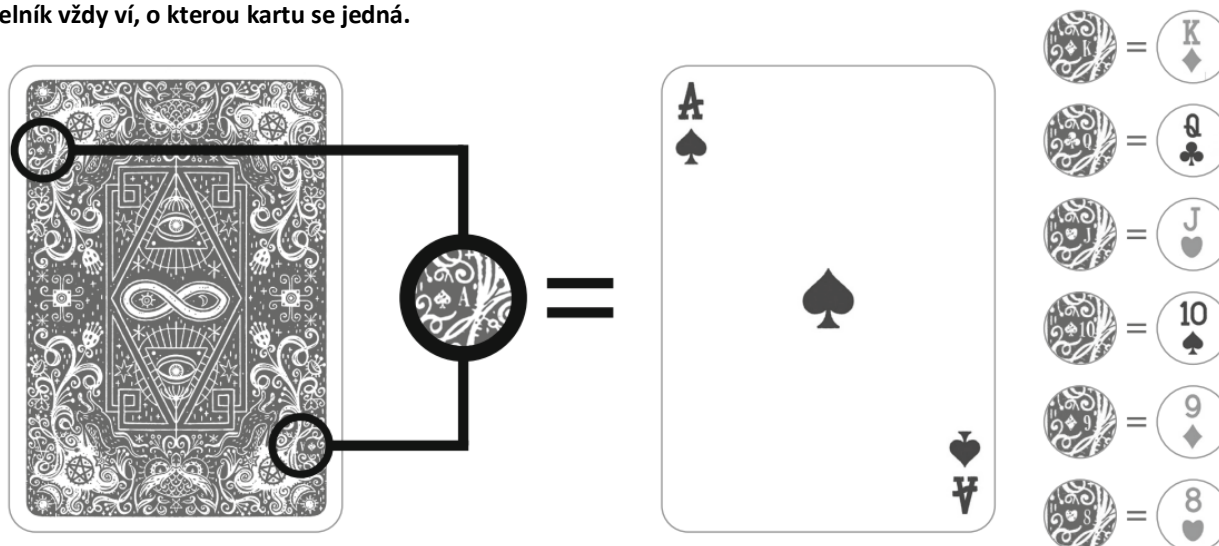
**Efekt:** Najděte kartu, kterou vybrali diváci.

**Průběh kouzla:** Kouzelník má v ruce 5 karet a rozloží je na stůl lícem nahoru do řady. Požádá diváka, aby si vybral jednu kartu, aniž by ji ukázal. Otočí všechny karty lícem dolů a vysvětlí, že se otočí, aby divák měl čas změnit orientaci karty, kterou si vybral (uvede příklad, který tuto akci ukazuje, obr. 1). Kouzelník se otočí zpět k publiku, posbírání všechny karty, zamíchá je a znovu je položí na stůl lícem dolů do řady. Přejede rukama po všech kartách. Zastaví se u jedné karty. Kouzelník položí prst na jednu kartu, a aniž by ji otočil, prohlásí, že divák si vybral...právě tuto kartu!

**Tajemství:** Před zahájením kouzla se kouzelník ujistí, že je 5 karet uspořádáno stejným směrem, a to pomocí středového symbolu slunce/měsíce. Když divák změní orientaci vybrané karty, kouzelník ji snadno rozpozná, protože je to jediná karta, na jejíž zadní straně je obrácený symbol slunce/měsíce. Stačí jen, aby si přečetl grafickou nápovědu a poznal, jaký prvek si divák vybral.

#### **Sada 32 označených karet**

**Modrý balíček – tento balíček karet má tu zvláštnost, že na zadní straně každé karty je nenápadné označení, díky kterému kouzelník vždy ví, o kterou kartu se jedná.**





### **Kouzlo 6**

**Materiál:** Označené karty

**Efekt:** Pojmenujte karty, než je otočíte.

**Průběh kouzla:** Kouzelník požádá diváky, aby zamíchali balíček karet. Vezme si balíček zpět lícem dolů. Prohlásí, že má dar a dokáže uhodnout každou kartu. Vezme balíček karet lícem dolů do rukou a uvede hodnotu každé karty předtím, než ji otočí.

**Tajemství:** Kouzelník přečte nápovědu na zadní straně označených karet. U tohoto triku je rozhodující rychlost provedení (vynikající cvičení pro zvládnutí šifry).

### **Kouzlo 7**

**Materiál:** Označené karty

**Efekt:** Roztříďte karty podle symbolu.

**Průběh kouzla:** Kouzelník požádá jednoho z diváků, aby zamíchal balíček karet. Poté vytvoří 4 hromádky karet (lícem dolů). Jakmile je to hotovo, otočí je. Každá hromádka odpovídá jedné barvě...

**Tajemství:** Kouzelník vytvoří hromádky karet na základě tajných značek, které přečte na zadní straně karet.

### **Kouzlo 8**

**Materiál:** Označené karty

**Efekt:** Najděte kartu, kterou vybrali diváci.

**Průběh kouzla:** Kouzelník rozloží balíček karet lícem nahoru a nechá diváka, aby si vybral jednu kartu. Divák vloží kartu zpět do balíčku na libovolné místo. Kouzelník navrhne, aby balíček zamíchal. Po zamíchání vrátí divák kouzelníkovi balíček lícem dolů. Kouzelník prochází balíček, dokud se nezastaví u karty, která se ukáže jako ta, kterou si divák vybral.

**Tajemství:** Zatímco kouzelník prochází karty, věnuje čas čtení tajných značek a identifikaci hledané karty. Tento trik lze pro usnadnění provést s menším počtem karet.

### **Kouzlo 9**

**Materiál:** Označené karty

**Efekt:** Najděte kartu, kterou vybrali diváci.

**Průběh kouzla:** Kouzelník požádá diváka, aby zamíchal balíček karet. Vezme si balíček zpět do ruky lícem dolů, vytvoří vějíř a požádá diváka, aby si vybral jednu kartu, aniž by ji ukázal. Jakmile si kartu zapamatuje, kouzelník ho požádá, aby ji položil navrch balíčku. Jednou sejme balíček, zamíchá ho, foukne na něj a oznámí, že nyní zná kartu, kterou si divák vybral. Vytvoří vějíř lícem nahoru a nechá jednu kartu spadnout na stůl. Je to skutečně ta, kterou si divák vybral.

**Tajemství:** Když si kouzelník vezme balíček karet, které právě divák zamíchal, zapamatuje si vrchní kartu, kterou zná díky tajnému označení. Je to klíčová karta. Kouzelník zamíchá balíček po velkých částech, aniž by hrozilo, že klíčovou kartu oddělí od karty vybrané divákem. Když karty rozloží lícem nahoru, pozná klíčovou kartu, kterou si zapamatoval. Divákova karta bude vždy nalevo od klíčové karty.

### **Kouzlo 10**

**Materiál:** Označené karty + karty se zkosenými okraji

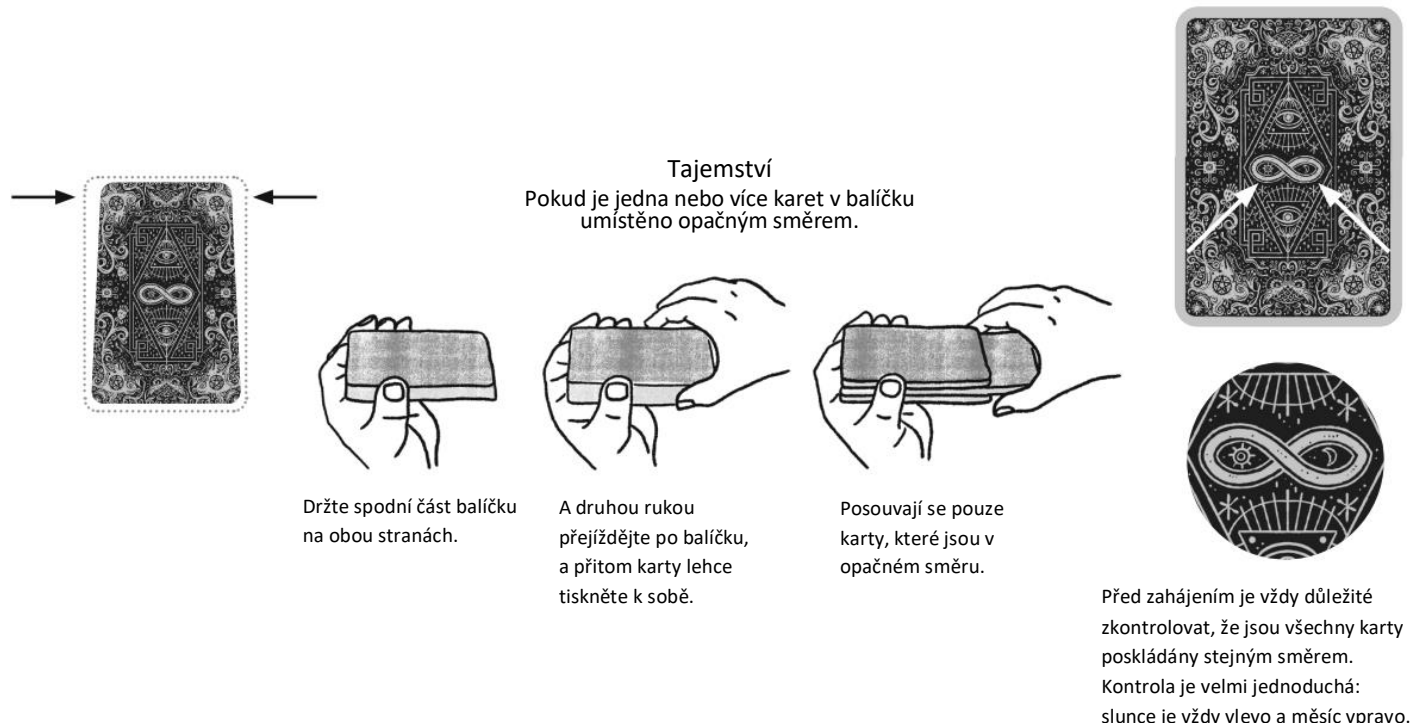
**Efekt:** Najděte kartu, kterou vybrali diváci.

**Průběh kouzla:** Kouzelník rozloží balíček karet s červenou zadní stranou lícem nahoru na stůl. Požádá diváka, aby zamíchal balíček karet s modrou zadní stranou a položil na stůl libovolnou kartu lícem dolů. Kouzelník prohlásí, že je schopen najít v balíčku před sebou kartu, kterou si divák vybral. Přejede rukama nad balíčkem, ruce se mu zachvějí a zastaví se na jedné kartě. Kouzelník tuto kartu z balíčku vyjme a otočí kartu, kterou si vybral divák – je to skutečně ta samá karta.

**Tajemství:** Při tomto triku se používá balíček karet se zkosenými okraji s červenou zadní stranou, jako by to byl normální balíček. Když si divák vybere a položí svou kartu (s modrou zadní stranou) lícem dolů před kouzelníka, má kouzelník dostatek času na to, aby si přečetl grafickou nápovědu. Zbývá jen najít tuto kartu v rozloženém balíčku s kartami s červenou zadní stranou. Toto kouzlo lze pro usnadnění provést i s menším počtem karet. V takovém případě dbejte na to, abyste v obou balíčcích použili stejné karty.

## Sada 32 karet se zkosenými okraji

Červený balíček – tento balíček karet se zkosenými okraji má tu zvláštnost, že jedna strana je užší než druhá. Tento rozdíl je menší než jeden milimetr, je zcela neviditelný.



## Kouzlo 11

**Materiál:** Karty se zkosenými okraji

**Efekt:** Roztřídíte karty podle barev.

**Průběh kouzla:** Kouzelník ukáže, že karty v jeho balíčku jsou dobře zamíchané. Oznamí, že má schopnost je roztřídit podle barev. Přejede prsty po balíčku a položí na stůl dva balíčky karet, které právě vytvořil. Karty se samy roztřídí podle barev.

**Tajemství:** Před zahájením jsou karty roztříděny podle barev. Dva barevné balíčky jsou umístěny v opačném směru. Když kouzelník přejíždí prsty po balíčku, automaticky se roztřídí podle barev.

## Kouzlo 12

**Materiál:** Karty se zkosenými okraji

**Efekt:** Najděte kartu, kterou vybrali diváci.

**Průběh kouzla:** Kouzelník ukáže divákům svůj balíček karet rozložený ve vějíři lícem dolů a nechá diváka vybrat jednu kartu. Divák si kartu zapamatuje a vrátí ji zpět do balíčku na libovolné místo. Kouzelník zamíchá karty, foukne na ně a odhalí kartu, kterou si divák vybral.

**Tajemství:** Zpočátku jsou všechny karty otočeny stejným směrem. Ve chvíli, kdy si divák zapamatovává svou kartu a kouzelník sbírá rozložené karty do balíčku, otočí balíček. Všechny karty jsou nyní otočeny opačným směrem, než je karta diváka. Kouzelník přejede prsty po balíčku a odhalí tak tu, kterou si divák vybral.

## Kouzlo 13

**Materiál:** Karty se zkosenými okraji

**Efekt:** Poslední karta v balíčku se změní, aniž by si toho diváci všimli.

**Průběh kouzla:** Kouzelník ukáže poslední kartu z balíčku karet a požádá diváky, aby ji nahlas pojmenovali. Prohlásí, že je schopen tuto kartu změnit. Položí balíček lícem dolů, foukne na něj a vytáhne poslední kartu. Karta se změnila.

**Tajemství:** Všechny karty jsou otočeny stejným směrem, kromě předposlední karty. Když kouzelník vysune poslední kartu, ve skutečnosti vytáhne předposlední kartu (tu, která je otočena opačným směrem). Diváci mají dojem, že se změnila poslední karta.





### **Kouzlo 14**

**Materiál:** Karty se zkosenými okraji

**Efekt:** Objeví se 4 králové.

**Průběh kouzla:** Kouzelník rozloží balíček karet lícem nahoru a vytáhne 4 krále. Zeptá se diváků, kam si přejí, aby 4 krále znovu vložil. Jakmile jsou 4 karty znovu vloženy, kouzelník shromáždí karty do balíčku a vyzve diváky, aby je zamíchali. Soustředí se, posune karty a objeví se 4 králové.

**Tajemství:** Všechny karty jsou otočeny stejným směrem. Když kouzelník znovu zařazuje zpět 4 krále, nenápadně změni směr těchto 4 karet. 4 králové jsou nyní otočeni opačným směrem než ostatní karty. Kouzelník jednoduše posune balíček karet, aby se 4 králové znovu objevili.

### **Kouzlo 15**

**Materiál:** Karty se zkosenými okraji

**Efekt:** Umístěte 4 esa navrch balíčku.

**Průběh kouzla:** Kouzelník ukáže svůj balíček karet, vyjme 4 esa a položí je na stůl. Požádá diváky, aby určili 4 různá místa, kam má 4 esa znovu vložit. Několikrát zamíchá balíček karet, foukne na horní část balíčku a prohlásí, že shromáždil 4 esa navrch balíčku. Postupně otočí první čtyři karty z balíčku jednu po druhé a skutečně to jsou 4 esa.

**Tajemství:** Zpočátku jsou všechny karty otočeny stejným směrem. Než kouzelník vrátí 4 esa zpět do balíčku, nenápadně změni směr balíčku karet ve svých rukou. Když balíček několikrát zamíchá, vysune karty, které jsou „v opačném směru“ a položí 4 esa zpět navrch balíčku.

### **Kouzlo 16**

**Materiál:** Karty se zkosenými okraji

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

**Průběh kouzla:** Kouzelník rozloží balíček karet od vějíře lícem dolů a požádá jednoho z diváků, aby si vybral kartu. Požádá ho, aby si ji zapamatoval a vrátil ji zpět na jakékoliv místo do balíčku. Kouzelník několikrát zamíchá karty a zeptá se diváka, kterou kartu si vybral. Jamile to řekne, kouzelník nechá spadnout karty na stůl, všechny kromě jedné, což je ta, kterou si divák vybral.

**Tajemství:** Zpočátku jsou všechny karty otočeny stejným směrem. Zatímco si divák zapamatovává svou kartu, kouzelník shromáždí karty v ruce a otočí balíček o 180°. Karta, kterou divák vrátil do balíčku, je jako jediná otočená opačným směrem. Kouzelník balíček několikrát zamíchá, a nakonec podél něj přejeďe prsty. Vystupuje pouze jedna karta. Stačí, aby provedl kouzelnické gesto a upustil všechny karty kromě té, která vystupovala, což je karta vybraná divákem.

## **Sada 32 karet, červených nebo modrých**

**Tyto dva balíčky karet lze použít i bez triků jako běžné hrací karty.**

### **Kouzlo 17**

**Materiál:** Klasické karty

**Efekt:** Objeví se eso.

**Průběh kouzla:** Kouzelník předloží svůj balíček karet lícem dolů. Požádá diváka, aby si vybral jednu barvu esa. Podle jeho výběru reaguje kouzelník různě:

Pokud si vybral kárové eso, požádá ho, aby na tuto barvu usilovně myslel, aby jeho karta vystoupala navrch balíčku. Otočí první kartu: objeví se kárové eso.

Pokud si vybral křížové eso, vysvětlí, že k nalezení vybrané karty pomůže kouzelná formule. Vyhláskuje slovo/slova na 9 písmen, např. KOUZELNÍK: S každým vysloveným písmenem otočí jednu kartu z vrchní části balíčku a položí ji vedle balíčku. Poslední otočenou kartou je křížové eso.

Pokud si zvolil srdcové eso, vysvětlí, že ho všichni upřednostňují a je velmi snadné ho najít. Rozloží všechny karty lícem dolů na stůl a pouze jedna je otočena lícem nahoru: je to srdcové eso.

Pokud je jeho volbou pikové eso, vysvětlí mu, že to málokdy zůstává s ostatními. Řekne, že něco cítí ve své kapse: je to pikové eso.

**Tajemství:** Před začátkem si kouzelník připraví karty. Vyjme z balíčku čtyři esa. Zbytek karet drží v ruce lícem dolů. Vloží čtyři esa do balíčku takto: kárové eso položí navrch balíčku, křížové eso na deváté místo shora balíčku včetně právě vloženého kárového esa, srdcové eso kamkoliv do balíčku za křížové eso a obráceně než ostatní karty (= lícem nahoru) a pikové eso do své kapsy.

Balíček pak položí lícem dolů na stůl. Zapamatuje si pozice es a reaguje různě na základě divákovy volby. Poznámka: tento trik provedte pro stejnou osobu vždy pouze jednou.

### **Kouzlo 18**

**Materiál:** Klasické karty

**Efekt:** Najděte dvě karty, které odpovídají skryté kartě.

**Průběh kouzla:** Kouzelník ukáže balíček karet z přední a zadní strany a oznámí, že vyjmul jednu kartu a diváci mu ji pomohou najít. Položí ji před sebe lícem dolů. Požádá diváka, aby rozdělil balíček na dvě části. Kouzelník odloží jeden z balíčků stranou. Požádá diváka, aby vytvořil dva balíčky tak, že položí jednu kartu vlevo, další vpravo, další vlevo atd., nejprve z jednoho balíčku, a pak z odloženého balíčku. Jakmile jsou vytvořeny dva balíčky, požádá diváka, aby otočil první kartu z každého balíčku: odhalí skrytou kartu. Karty, které divák otočil, skutečně odpovídají barvě a číslu skryté karty!

**Tajemství:** Před začátkem kouzla kouzelník odstraní z balíčku všechny karty spodek/královna/král. Rozloží karty lícem nahoru a odloží stranou kartu, která se shoduje s prvními dvěma kartami v balíčku. V tomto příkladu odloží srdcovou 8: první karta odpovídá barvě (např. srdce), druhá karta odpovídá číslu (např. 8). Když požádá diváka, aby rozdělil balíček, odloží vrchní část balíčku stranou. Divák musí pouze vytvořit dva balíčky tak, že položí jednu kartu vlevo, další vpravo, další vlevo atd., nejprve z jednoho balíčku, a pak z balíčku, který kouzelník odložil stranou. Dvě vrchní karty budou vždy odpovídat barvě a číslu karty, která byla na začátku odstraněna. Pokud mají během přípravy dvě karty mezi rozloženými kartami stejnou barvu nebo číslo, kouzelník nemůže odpovídající kartu schovat. Vybere si proto dvě jiné karty.



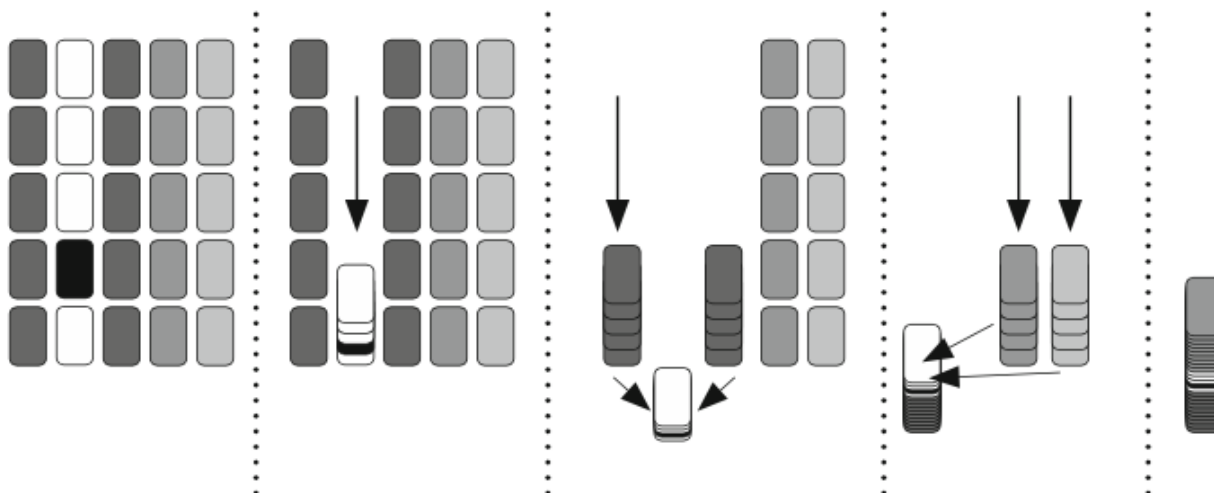
### **Kouzlo 19**

**Materiál:** 25 klasických karet

**Efekt:** Najděte kartu, kterou vybralo publikum.

**Průběh kouzla:** Kouzelník zamíchá karty a pokládá je na stůl lícem nahoru řádek po řádku, zleva doprava tak, aby vzniklo 5 sloupců. Požádá diváka, aby si vybral kartu a ukázal mu sloupec, ve kterém se tato karta nachází. Kouzelník sebere karty z tohoto sloupce odshora dolů a vytvoří z nich balíček. Poté sebere karty z dalších 2 sloupců odshora dolů a připojí je k prvnímu balíčku tak, že je umístí pod něj. Ještě shromáždí poslední dva sloupce odshora dolů a položí je navrch balíčku karet. Opět vytvoří 5 sloupců jako na začátku a znovu požádá diváky, aby mu ukázali sloupec, ve kterém se karta nachází. Z tohoto sloupce posbírá karty a pokračuje jako předtím. Nyní má v ruce všechny karty. Foukne na ně a oznámí, že číslo 13 mu vždy přinášelo štěstí. Otočí postupně prvních 13 karet z balíčku. Třináctá karta je ta, kterou si vybral divák.

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





### **Kouzlo 20**

**Materiál:** 4 karty králů, s červenou nebo modrou zadní stranou.

**Efekt:** Najděte kartu, kterou vybralo publikum.

**Průběh kouzla:** Kouzelník ukáže 4 karty králů a vyzve diváky, aby si jednu z nich vybrali. Divák si vybere a vloží svou kartu mezi ostatní 3 karty. Kouzelník ho požádá, aby karty zamíchal a vložil je do řady na stůl. Oznámi, že má moc najít krále, kterého si divák vybral. Přejede rukama po kartách a zastaví se u jedné karty... Otočí ji: jet o skutečně král, kterého vybrali diváci.

**Tajemství:** Trik používá 4 krále z balíčku. Umístěte je všechny stejným směrem tak, že měsíc je vlevo a slunce vpravo. Když si divák vybere jednoho ze 4 králů a kouzelník si vezme zpět zbývající 3 krále ze stolu, otočí je v ruce o 180 °. Tímto způsobem je jediný král s měsícem vlevo a se sluncem vpravo a je to tedy ten, kterého kouzelník hledá.