

Djeco Magic – Incredible Magus – sada 20 kouzelnických triků

(DJ09963)

1. OCULUS / Kouzelná kostka

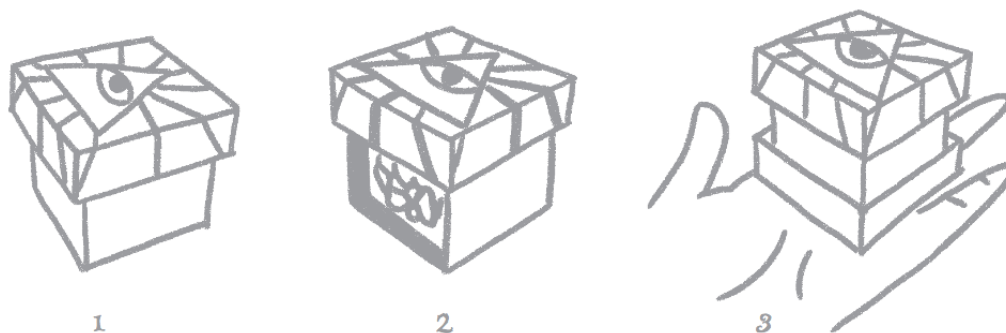
Heslo pro odemčení videa: ARTHURIUM (<http://www.djeco.com/magic/>)

Materiál: 1 krabička s víčkem, 1 kostka se šesti stranami v různých barvách, 1 stříbrný tácek.

Průběh kouzla: Kouzelník ukáže kostku a krabičku divákům a položí stříbrný tácek na stůl. Řekne divákům, že se otočí zády, a zatímco se nebude dívat, diváci vyberou barvu na kostce, vloží kostku do krabičky zvolenou barvou nahoru a krabičku uzavřou.

Kouzelník, který je stále otočený zády, si vezme zavřenou krabičku. Otočí se tváří k divákům, krabičku si dá před sebe a podrží ji ve výšce očí. Vysvětluje, že jeho nadpřirozené schopnosti mu umožňují vidět skrz krabičku, ale že potřebuje hlavní pomůcku – stříbrný tácek. Když si dává krabičku znovu za záda, požádá jednoho z diváků, aby vzal tácek a podal mu ho. Kouzelník položí zavřenou krabičku na tácek, pozorně se na ni podívá a vysvětlí, že díky kouzelnému oku (tácku) vidí skrz krabičku. Poté prohlásí: „Zvolená barva je...“

Tajemství: Krabička není nijak upravená! Kouzelník si od diváků vezme krabičku, zatímco je k nim otočený zády (obr. 1). Poté se otočí čelem k divákům a krabičku stále drží za zády. V tom okamžiku změni polohu víčka (obr. 2). Pak dá krabičku před sebe, aby ji diváci viděli a v tu chvíli vidí kostku a barvu, kterou si diváci vybrali. Nyní vysvětlí divákům, že potřebuje stříbrný tácek, aby viděl skrz krabičku. Znovu si dá krabičku za záda, víčko vrátí na původní místo (obr. 1) a nakonec krabičku vrátí před sebe a položí ji na tácek (obr. 3). Soustředí se a oznámí divákům, jakou barvu si vybrali.

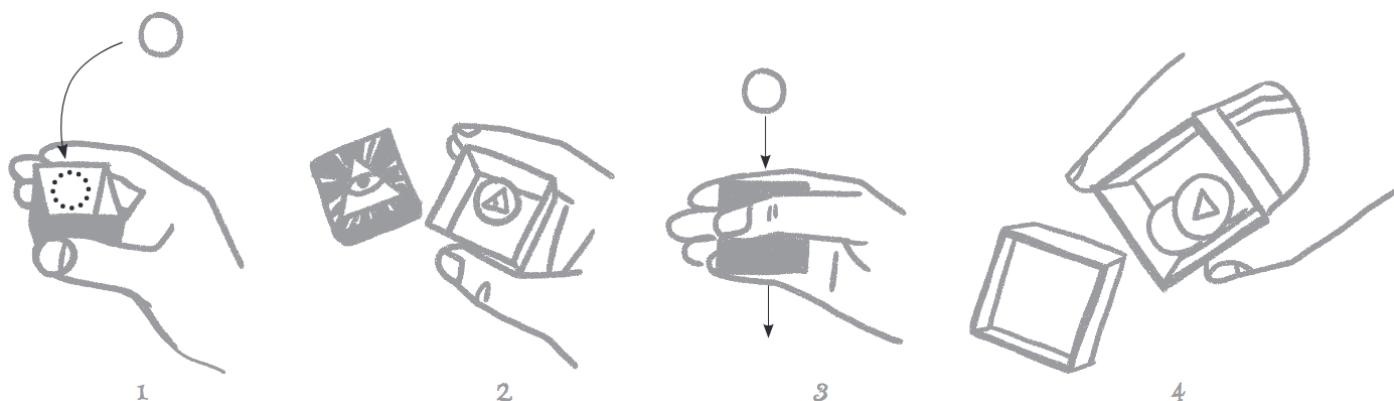


2. CAPSA / Putující mince

Materiál: 2 mince, 1 dřevěná krabička s víčkem.

Příprava: Kouzelník drží krabičku v jedné ruce a mezi prsty a stěnu krabičky si vloží jednu minci (obr. 1). Druhou minci vloží do krabičky a zavře víčko.

Jak kouzlit: Kouzelník divákům představí vtipnou krabičku, která má podivný zvyk nechat skrz své stěny procházet pevné předměty. Otevře krabičku a ukáže minci uvnitř (obr. 2). Vyklopí minci do dlaně volné ruky a vhodí ji zpět do krabičky. Zřetelně ukáže divákům, že mince je ve spodní části krabičky.



Opět minci vyklopí do dlaně a vhodí ji zpět do krabičky, ale tentokrát mince propadne skrz krabičku na stůl (obr. 3). Kouzelník minci vezme, vloží zpět do krabice a zavře víčko. Zatřese krabičkou a požádá jednoho z diváků, aby ji otevřel. Překvapení! Diváci vidí, že uvnitř jsou dvě mince... (obr. 4).

Tajemství: Druhá mince je ukrytá za krabičkou mezi její stěnou a prsty kouzelníka (obr. 1). Když kouzelník vhodí minci do krabičky poprvé, nechá prsty ve stejné poloze a mince dopadá na dno krabičky. Až teprve když kouzelník vhodí minci do krabičky podruhé a chce, aby si diváci mysleli, že propadla krabičkou, pohne prsty a upustí skrytou minci ze svého úkrytu. Zdá se, že mince propadla krabičkou (obr. 3). Kouzelník vloží minci do krabičky a ihned krabičku zavře, aby diváci neviděli dvě mince. Až na konci kouzla ukáže divákům obě mince (obr. 4).

3. FANTOMUS / Zjevení ducha

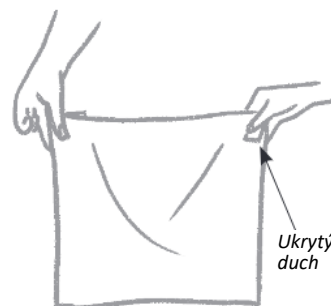
Heslo pro odemčení videa: ODILUS (<http://www.djeco.com/magic/>)

Materiál: 1 šátek, 1 duch.

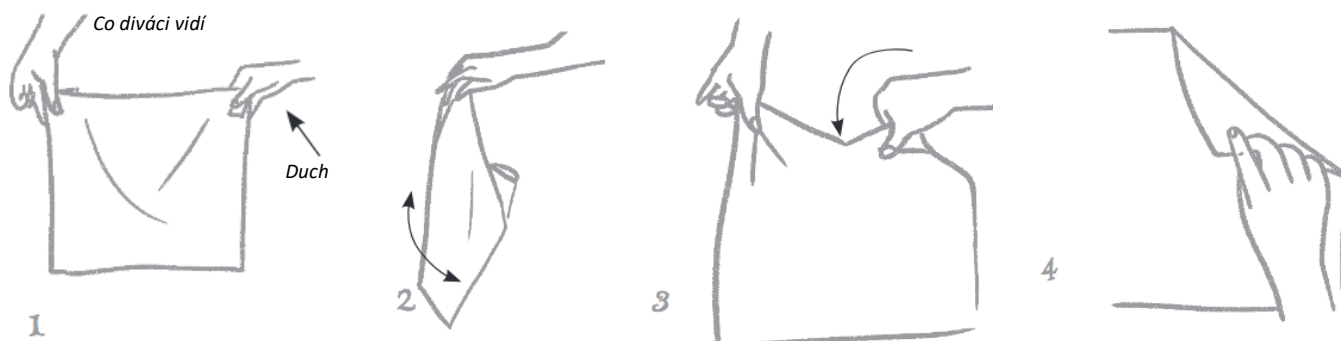
Příprava: Kouzelník drží šátek za dva horní rohy. Kovový drátek ukrytý v lemu se nachází na straně u jeho pravé ruky. Duch je také ukrytý v pravé ruce směrem k němu. Diváci to nevidí! (obr. 1).

Průběh kouzla: V kouzelné zemi se dějí neuvěřitelné věci. Duchové se vždy zjevují tam, kde je nejméně očekáváte. Kouzelník ukazuje divákům obě strany svého šátku. Položí ho na stůl, složí a položí na něj ruce: jedna část šátku se zvedne. Ale uvnitř nic není! Kouzelník rozloží šátek a nachází ducha... Takže to byl duch, kdo pohnul šátkem.

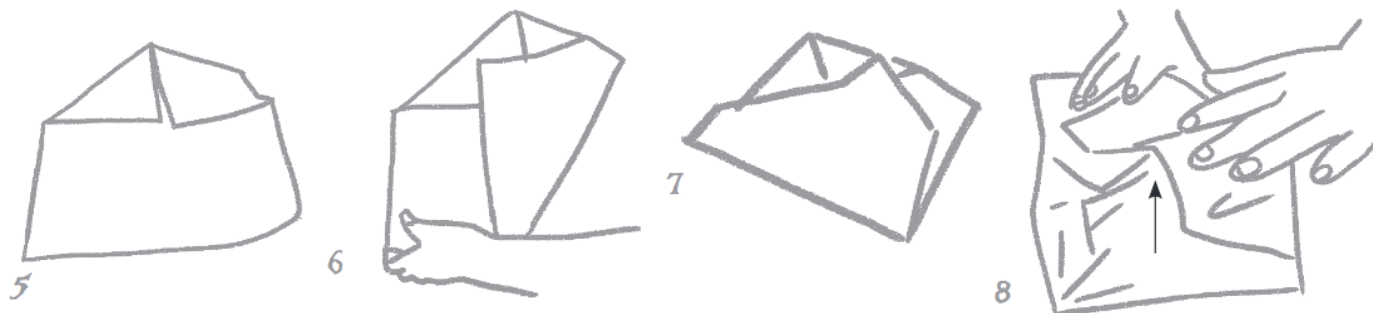
Tajemství: Šátek má kovový drátek ohnutý v jednom ze svých rohů. Když ukazuje šátek divákům, drží roh s kovovým drátkem a duchem v pravé ruce. Rychlým pohybem ukáže obě strany šátku (obr. 1 a 2). Diváci ducha nevidí.



1 Co diváci nevidí



Když kouzelník položí šátek na stůl, okamžitě složí pravý horní roh směrem ke středu; tak je duch nyní uprostřed šátku (obr. 3 a 4). Poté pokračuje ve skládání šátku způsobem znázorněným na obr. 5, 6 a 7.



Jakmile je šátek složený, položí ruce na šátek. Pohybuje rukama nad šátkem a zároveň tajně palcem tlačí na kovový drátek, aby to vypadalo, že se uvnitř šátku něco pohybuje (obr. 8).

4. MONSTRA / Mizející netvor

Materiál: 1 šátek, 1 karta s netvorem.

Příprava: Kouzelník se posadí ke stolu.

Průběh kouzla: Kouzelník vysvětluje divákům, že duchové mají moc odhánět netvory. Ukáže jim kartu s netvorem a šátek duchů. Vloží kartu pod šátek (obr. 1). Zatřese šátkem, foukne pod něj a...netvor zmizel! Ukáže divákům obě strany šátku. Měl pravdu, netvoři se opravdu bojí duchů!

Tajemství: V jednom z rohů šátku je kovový drátek. Zatímco kouzelník schovává kartu s netvorem pod šátek, položí ji k drátku a zakryje látkou (obr. 1). Pak předstírá, že si potřebuje lépe sednout. Odsunuje se od stolu a v tu chvíli pohne šátkem dozadu a nechává kartu spadnout na kolena.

Diváci stále věří, že je karta s netvorem pod šátkem. Kouzelník sevře drátek dvěma prsty, jako by stále držel kartu (obr. 3). Nyní už stačí jen fouknout, upustit drátek a ukázat, že karta zmizela.



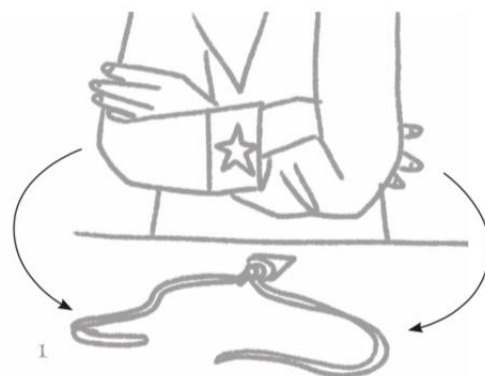
5. NODI NON / Kouzelný uzel

Materiál: 1 medailonek, 1 provázek.

Příprava: Kouzelník provlékne provázek otvorem v medailonku. Konce nejsou svázané.

Průběh kouzla: Kouzelník položí předměty na stůl před sebe. Vyzve jednoho z diváků, aby na provázku udělal uzel, aniž by pustil jeho konce. Je to nemožné – to nikdo nedokáže! Poté kouzelník ukáže, jak to pomocí svých kouzelnických schopností zvládne.

Tajemství: Stačí překřížit ruce, poté uchopit jeden konec provázku a pak druhý a rozmotat ruce (obr. 1).



6. RUMPITOUR / Rozbitá zrcadla

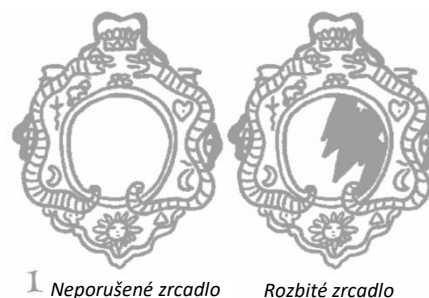
Heslo pro odemčení videa: SANDRIMUS (<http://www.djeco.com/magic/>)

Materiál: 4 zrcátka, 1 kyvadlo.

Příprava: Karty se zrcadly položte na stůl vedle sebe (nezáleží na tom, zda rozbitou nebo nepoškozenou stranou nahoru) (obr. 1). Kyvadlo si dá kouzelník kolem krku.

Průběh kouzla: Na zámku se dějí neuvěřitelné věci: zrcadla v zrcadlovém sále se lámou a znovu skládají dohromady...Kouzelník ukazuje divákům obě strany zrcadel. Ukáže jim také kyvadlo, které mu dává schopnost rozeznat, zda je zrcadlo skryté divákem rozbité, nebo neporušené. Kouzelník požádá jednoho z diváků, aby otočil tolik zrcadel, kolik chce. Může také několikrát otočit stejné zrcadlo.

Vysvětluje, že divák musí také říci: „Otáčím“, pokaždé když otočí jedno zrcadlo. Poté, co divák skončí, musí jedno ze zrcadel zakrýt rukou.

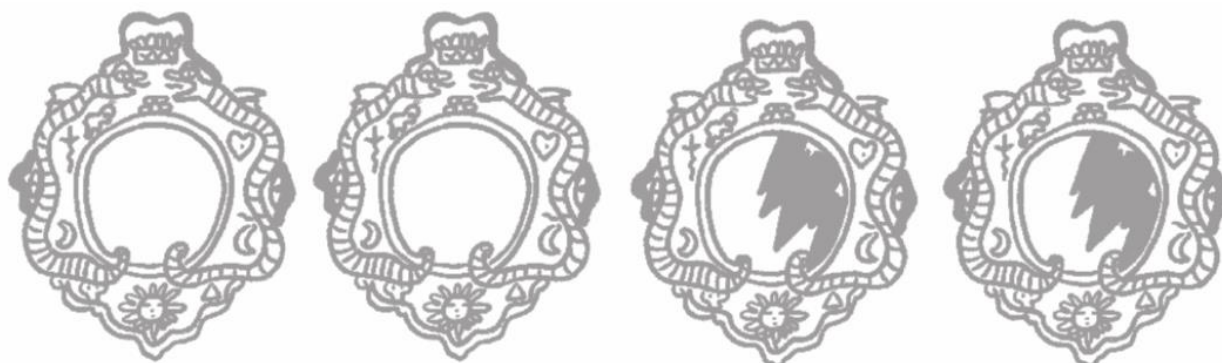


1 Neporušené zrcadlo Rozbité zrcadlo

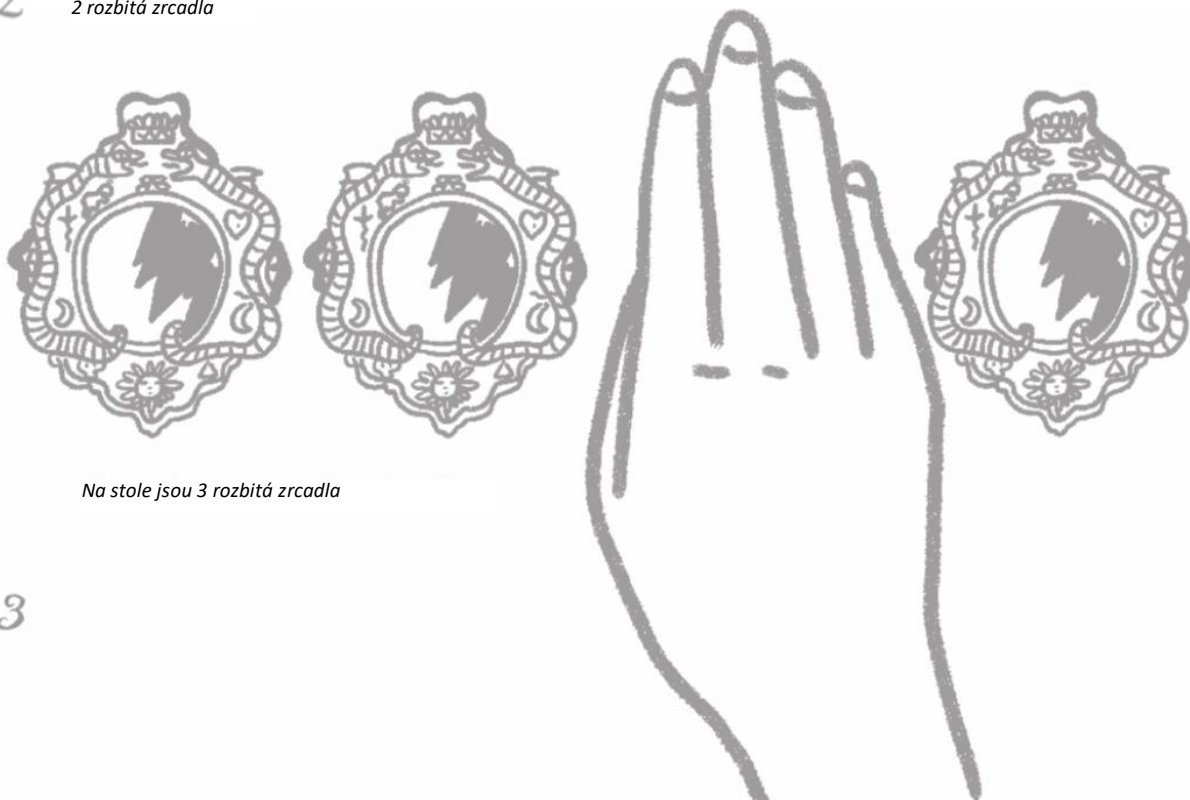
Kouzelník se ujistí, že divák porozuměl pokynům a pak se otočí. Divák otáčí zrcadla a pokaždé oznámí „otáčím“. Jakmile divák skončí, položí ruku na jedno ze zrcadel a řekne kouzelníkovi, aby se otočil.

Kouzelník vezme kyvadlo, které má kolem krku a znovu vysvětlí divákům, že díky kyvadlu zjistí, zda je skryté zrcadlo rozbité nebo ne! Nechává ho kroužit nad rukou diváka a pak oznámí: „skryté zrcadlo je rozbité!“ nebo „skryté zrcadlo je neporušené!“.

Tajemství: Tajemství je velmi jednoduché a ani kouzelník, ani kyvadlo nemají žádnou magickou sílu! Kyvadlo je však důležitou součástí kouzla, protože rozptyluje pozornost diváků. Než se kouzelník otočí zády, spočítá, kolik zrcadel na stole je rozbitých (obr. 2).



2 2 rozbitá zrcadla



Na stole jsou 3 rozbitá zrcadla

3

Kouzelník pak přidá 1 pokaždé, když divák řekne „otáčím“. Pokud tedy divák řekne „otáčím“ 4krát, kouzelník přidá 4 ke 2 zrcadlům, která byla rozbitá na začátku, což je celkem 6. Poté kouzelník přidá počet rozbitých zrcadel, která vidí, když se otočí zpět (obr. 3). Kouzelník sečte 3 a 6, což je celkem 9.

- Pokud je celkové číslo liché, skryté zrcadlo je rozbité.
- Pokud je celkové číslo sudé, skryté zrcadlo je neporušené.

Konečné číslo v našem příkladu je liché, takže skryté zrcadlo je rozbité!

7. CARTUM / Kouzelné karty

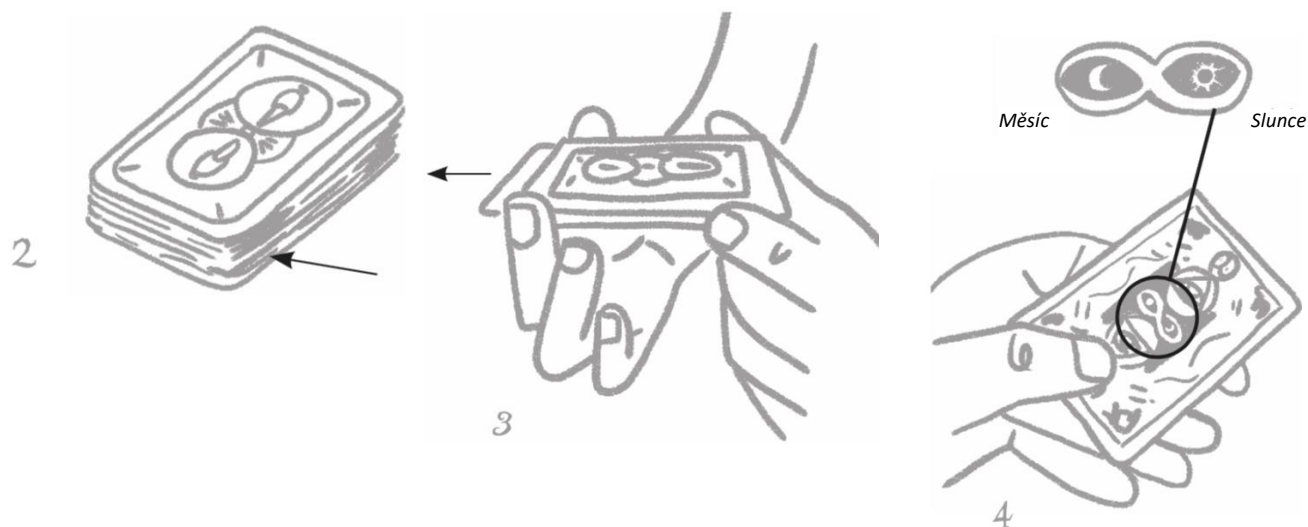
Heslo pro odemčení videa: EVAMINUS (<http://www.djeco.com/magic/>)

Materiál: Balíček „cinknutých“ karet

Tato sada karet má tu zvláštnost, že karty jsou na jedné straně užší. Tento rozdíl je menší než 1 mm, a je tedy naprosto neviditelný (obr. 2).

Když jsou jedna nebo více karet v balíčku umístěny opačně, je třeba prsty držet balíček karet velmi pevně a přejet prsty druhé ruky po stranách balíčku. Karty umístěné opačně vysuňte z balíčku (obr. 3).

S tímto balíčkem karet dokáže kouzelník velké množství kouzel. Aby se kouzelník ujistil, že jsou všechny karty stejným směrem, může se také podívat na zadní stranu karet (obr. 4).



8. Nalezení vybrané karty

Tajemství: Všechny karty jsou srovnané stejným směrem. Kouzelník ukáže vějíř karet a nechává jednoho z diváků vybrat si kartu. Zatímco si divák kartu prohlíží, kouzelník nenápadně otočí balíček karet (stačí stáhnout vějíř karet do balíčku, a přitom jej otočit). Poté požádá diváka, aby vrátil vybranou kartu do balíčku, a vyzve ho, aby karty zamíchal. Aby našel správnou kartu, kouzelník přejede prsty po stranách balíčku (obr. 3) – a oznamuje, že karta, kterou si divák vybral je...

9. Karta v šátku

Tajemství: Toto kouzlo je stejné jako kouzlo č. 8, ale kouzelník přidá šátek. Balíček zakryje šátkem a kartu dokáže najít pod ním, aniž by se na karty díval.

10. Nalezení čtyř králů

Tajemství: Všechny karty jsou srovnané stejným směrem. Kouzelník rozloží karty na stůl obrázky nahoru a vybere z nich čtyři, na kterých jsou králové. Poprosí diváky, aby mu řekli, kam do balíčku má karty s králi umístit. Karty však musí umísťovat vždy sám kouzelník (který je přitom nenápadně otočí). Po vložení karet požádá diváka o zamíchání balíčku. Kouzelník se soustředí, přejíždí prsty po stranách balíčku podle výše uvedených instrukcí a ukáže čtyři karty. Jsou to čtyři králové!

11. Nerozdělitelní králové

Karty čtyř králů, které jsou na začátku pohromadě, jsou poté rozděleny, a nakonec zase skončí u sebe.

Tajemství: Kouzelník předvede ve vějíři čtyři karty s králi (nenápadně ukryl tři karty z balíčku za kartu krále nalevo). Poté karty položí na zbytek balíčku karet. Vysvětlí, že i když tyto čtyři krále rozdělí, vždy se zase pohromadě sejdou! Čtyři horní karty z balíčku rozloží na stůl obrázky dolů do řady zprava doleva. Poté položí tři karty na kartu vlevo a poté po třech kartách i na všechny ostatní hromádky. Když otočí hromádku na pravé straně, ukáže se, že král zmizel. Stejně tak zmizeli ze dvou dalších hromádek. Všichni se však sešli ve čtvrté hromádce vlevo...

12. Roztřídění černých a červených karet

Tajemství: Karty jsou roztržiděné podle barvy. Kouzelník je seskupí do balíčku tak, že červené karty jsou otočené opačným směrem než černé karty. Poté karty zamíchá a ukáže divákům, že červené i černé karty jsou smíchané dohromady. Kouzelník oznámí, že má moc je znovu roztržidit podle barvy. Použije trik z prvního kouzla s kartami (obr. 3) a karty se samy roztržidí.

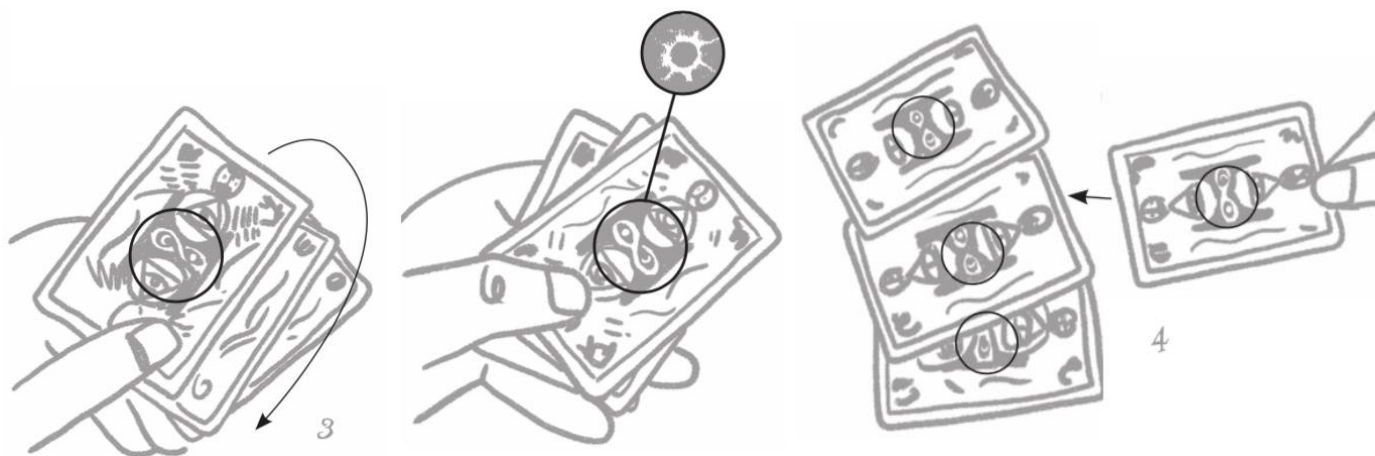
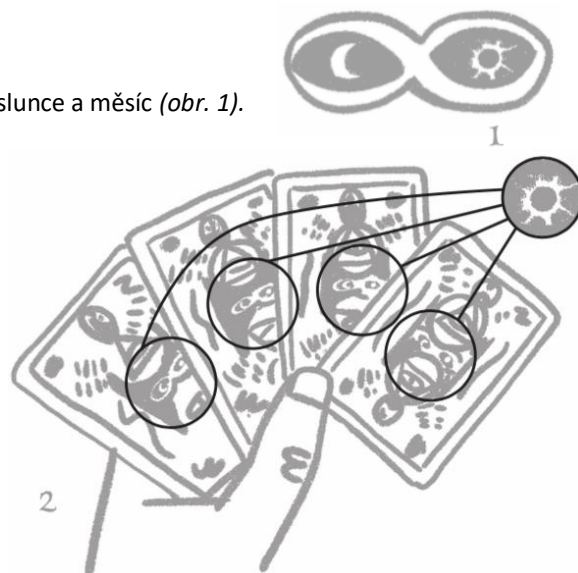
13. THE SECRETUM CARD / Tajná karta

Materiál: 4 karty s králi, kyvadlo.

Příprava: Odstraňte z balíčku karet 4 krále. Na zadní straně každé karty je slunce a měsíc (obr. 1). Položte 4 krále na stůl stejným směrem (obr. 2).

Průběh kouzla: Kouzelník ukáže divákům 4 krále (piky, srdce, kříže a káry). Vysvětluje, že má kouzelný předmět, kterým dokáže odhalit tajemství lidí: kyvadlo. „Vezměte si např. tyto 4 krále. Pokud si vyberete jednoho, mé kyvadlo mi řekne, který to je“. Kouzelník zamíchá 4 karty a vyzve jednoho z diváků, aby vybral jednu kartu a ukázal ji ostatním divákům. Poté co to divák udělá, vrátí kartu zpět k ostatním 3. Kouzelník ho požádá, aby zamíchal karty a vrátil mu je. Poté kouzelník položí 4 karty obrázky dolů do řady vedle sebe. Připomene divákům, že jeho šťastné kyvadlo mu pomůže nalézt tajnou kartu. Přejede s ním nad kartami a kyvadlo začíná kroužit nad jednou z nich. Kouzelník otočí kartu. Je to karta s králem, kterou si diváci měli zapamatovat!

Tajemství: Na začátku kouzla jsou všechny 4 karty obráceny stejným způsobem (obr. 2). Když jeden z diváků vytáhne kartu, kouzelník nenápadně otočí zbývající 3 karty v ruce (obr. 3). Karta, kterou mu divák vrátí, je jediná, která směřuje opačným směrem (obr. 4). Když kouzelník položí karty do řady na stůl, hned vidí, která karta má symboly naopak. Diváci věří, že mu kyvadlo dává znamení tím, jak se samo od sebe pohybuje pouze nad touto kartou.



14. DRAGONIS / Navrácená princezna

Heslo pro odemčení videa: *DIANUM* (<http://www.djeco.com/magic/>)

Materiál: 1 krabička, 2 desky, 3 karty.

Příprava: Otevřete krabičku, položte kartu zobrazující zabitého draka nalevo a kartu zobrazující rytíře napravo (obr. 1). Na obě karty dejte desky (obr. 2).

Průběh kouzla: Kouzelné království je místem nádherných příběhů. Kouzelník ukazuje divákům kartu princezny a vysvětluje, že její dny byly plné štěstí, dokud ji neunesl drak. Naštěstí ji přišel zachránit pohledný rytíř!

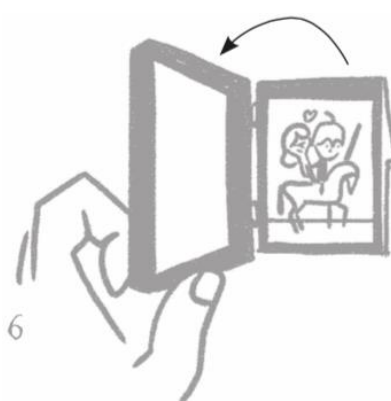


Tajemství: Kouzelné království je místem nádherných příběhů...Princezna (kouzelník ukazuje divákům kartu princezny) žila životem naplněným štěstím (obr. 3) a vysvětluje, že její dny byly plné štěstí. Pak ji ale pronásledoval drak. Kouzelník ukazuje draka na druhé straně karty a pokládá ji do krabičky nalevo (obr. 4).



Kouzelník zavře pravou polovinu krabičky přes levou polovinu (obr. 5) a vysvětluje, že princeznu nyní drží v zajetí drak.

Otevře znovu krabičku a odhalí kartu, na které je princezna unesena drakem. Kouzelník opět zavře pravou polovinu krabičky přes levou polovinu tak, jako předtím a otevře ji na druhé straně s vysvětlením, že našťastí je na cestě princ, aby zachránil princeznu. Znovu otevře krabičku a ukáže, že princ princeznu zachránil.

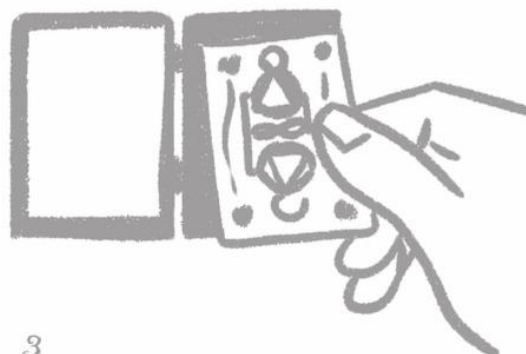
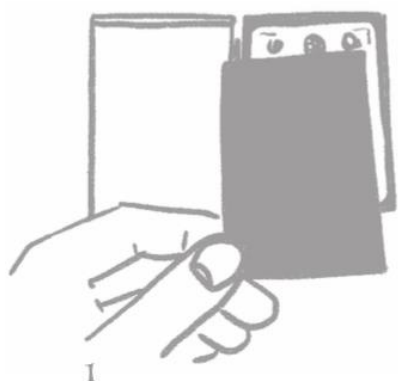


Kouzelník vyjme kartu, otočí ji a vysvětlí, že drak nikdy nebude tak silný jako princ.

15. DRACO VISION / Dračí oko

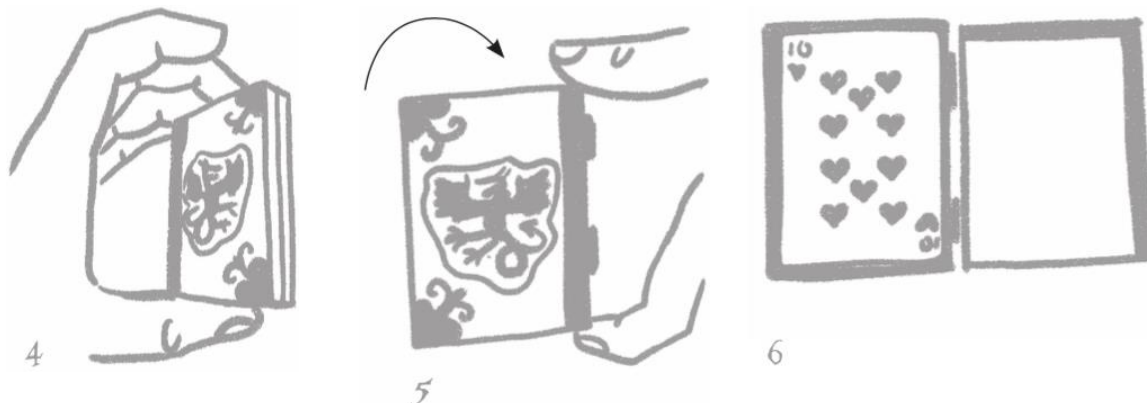
Materiál: Balíček karet, 1 dračí krabička, 1 černá destička.

Příprava: Odstraňte srdcovou 10 z balíčku karet a položte ji obrázkem dolů na pravou stranu otevřené krabičky. Navrch položte černou destičku (obr. 1). Zavřete krabičku na pravou stranu (obr. 2).



Průběh kouzla: Kouzelník ukazuje divákům dračí krabičku a otevírá ji. Říká, že drak má kouzelnou moc: vidí skrz věci. Požádá jednoho z diváků, aby si vybral kartu, ale aby se na ni nedíval a nikomu ji neukazoval. Místo toho ji má položit obrázkem dolů na pravou stranu krabičky, kterou kouzelník právě otevřel (obr. 3). Kouzelník si přiloží krabičku k uchu a řekne, že mu drak zašeptal, že karta je srdcová 10. Položí krabičku na stůl a otevře ji. Diváci vidí, že náhodně vytažená karta, kterou jeden z diváků skryl, je skutečně srdcová 10. Drak má opravdu kouzelnou moc.

Tajemství: Když divák vytahuje kartu z balíčku, kouzelník ho požádá, aby ji vložil do krabičky, kterou otevřel (obr. 3) a ihned poté ji zavře (obr. 4). Kouzelník rozptýlí publikum tím, že zvedne krabičku k uchu a otočí ji, zatímco ji pokládá zpět na stůl (obr. 5). Pak stačí jen krabičku otevřít a objeví se srdcová 10 (obr. 6).



16. OCCULTA / Tajné místo

Heslo pro odemčení videa: ANAELIUM (<http://www.djeco.com/magic/>)

Materiál: 3 karty s „místem“ (pouze karta zámku má na zadní straně obrázek knihy kouzel), 1 obálka, 1 složený list papíru s obrázkem chaty, 1 brýle.

Příprava: Kouzelník si vloží brýle do kapsy a složený list papíru a 3 karty s „místem“ obrázkem nahoru do obálky (obr. 1).

Průběh kouzla: Kouzelník říká, že na jednom ze tří míst byla ukryta velmi cenná kniha kouzel: větrný mlýn, zámek nebo chata. Vytáhne z obálky 3 karty, na kterých je obrázek těchto tří míst a položí je na stůl. Kouzelník řekne divákům, že má dar zjistit, kde je kniha kouzel chovaná. Požádá jednoho z diváků, aby si vybral jedno z míst. Zatímco divák přemýšlí, kouzelník vysvětluje, že si nasadí brýle, díky kterým má schopnost číst myšlenky. Nasadí si brýle, zatváří se vážně a požádá diváka, aby si zvolil, kde se kniha kouzel nachází a ukázal na jednu z karet. Kouzelník ohromí diváky tím, že dokáže předpovědět, které místo divák zvolí.

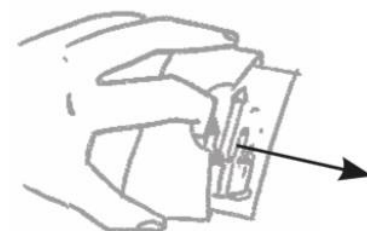


Tajemství: Nejedná se ve skutečnosti o žádný trik! Kouzelník provede následující, podle toho, kterou kartu si divák vybral:

- Pokud divák ukáže na větrný mlýn, kouzelník otočí obálku: je na ní větrný mlýn!
- Pokud divák ukáže na chatu, kouzelník vezme složený list papíru z obálky: objeví se chata!
- Pokud divák ukáže na zámek, kouzelník otočí kartu se zámek: objeví se kniha kouzel! Kouzelník pak otočí zbylé dvě karty, aby ukázal, že na zadní straně nic není.

Jediným problémem tohoto kouzla je vyjmout 3 karty z obálky, aniž by kdokoli viděl složený list papíru, který je ukrytý uvnitř. Kouzelník to může udělat tak, že při zvednutí obálky vloží prst do zářezu a přiloží přeložený papír k boku obálky (obr. 2). Kouzelník si musí dávat pozor, aby nikdy neobrátil obálku nebo kartu se zámek.

1

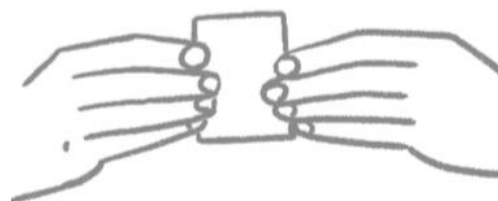


2

17. MOLENDINUM / Létařící větrný mlýn

Materiál: Karta s větrným mlýnem

Průběh kouzla: Kouzelník vysvětluje, že kdysi dávno existovala pověst o tom, že některé větrné mlýny měly schopnost létat. Říká divákům, že dnes také mohou větrné mlýny létat. Ukáže divákům kartu s větrným mlýnem. Zafouká na zadní stranu karty a větrný mlýn mu začne létat mezi rukama (obr. 1). Jakmile kouzelník přestane foukat, větrný mlýn spadne na zem. Požádají jednoho z diváků, aby vzal kartu a zkontroloval ji...

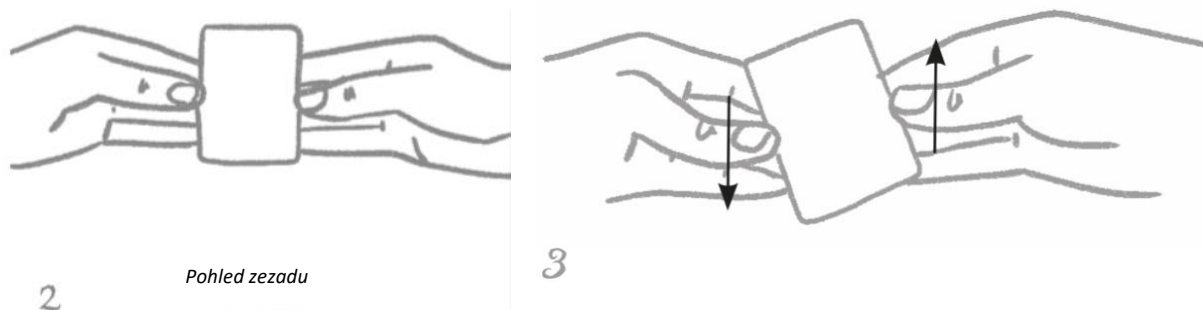


1

Pohled zepředu

Tajemství: Kouzelník drží tajně kartu mezi svými palci (*obr. 2*). Jeho ruce skrývají okraje karty. Ruce kouzelníka musí být dostatečně daleko od sebe, aby byla karta vidět, a musí pohybovat palci nahoru a dolů, aniž by byly vidět (*obr. 3*).

Kouzelníkův tip: Nacvičujte před zrcadlem!

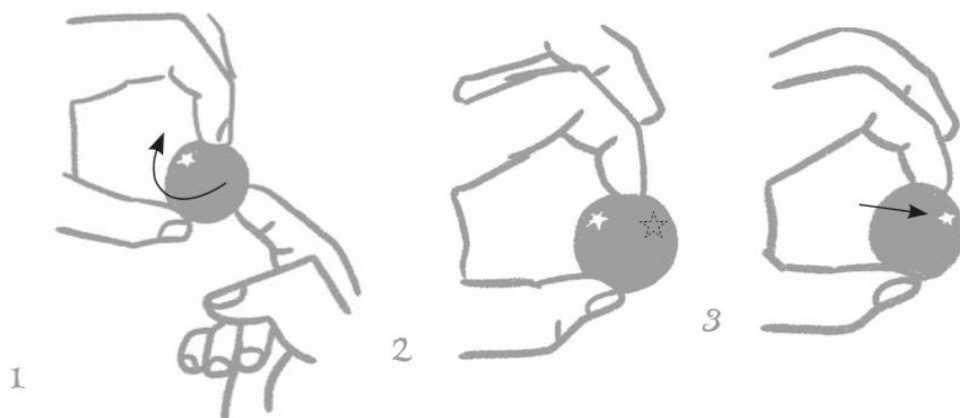


18. STELLA / Pohybující se hvězda

Materiál: Kulatá karta s hvězdou

Průběh kouzla: Kouzelník ukazuje kartu, která představuje hvězdnou noční oblohu v kouzelné zemi. Vysvětluje, že je tam jediná hvězda, která se nikdy nepohybuje. Otočí kartu (*obr. 1*) a hvězda je na stejném místě. Zůstává tam dokud na ni někdo nezafouká. Kouzelník trochu zafouká na kartu, otočí ji a hvězda se pohnula.

Tajemství: Karta se musí držet mezi dvěma prsty. Horní prst je umístěn uprostřed hvězd na obou stranách (*obr. 2*). Když kouzelník druhou rukou otočí kartu, hvězda je na stejném místě. Aby se hvězda pohnula, musí kouzelník otočit kartu tak, aby hvězda byla na druhé straně jeho prstu (*obr. 3*). Když nyní otočí kartu, hvězda se pohnula!

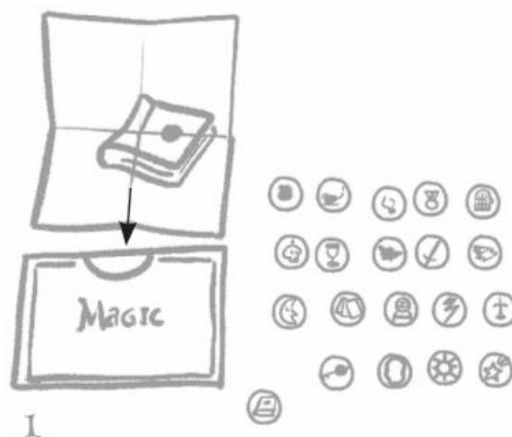


19. SIGNA MAGICA / Magické symboly

Materiál: 1 obálka, 1 složený papír s obrázkem knihy, 1 oboustranný žeton s knihou, 19 ostatních žetonů se stejnou zadní stranou s nápisem „Magic“.

Příprava: Složený papír, který představuje knihu, se vloží do obálky. 20 žetonů se položí na stůl, stranou s obrázkem nahoru (*obr. 1*).

Průběh kouzla: Kouzelník vysvětluje, že v magii se používají nejrůznější symboly, ale že všichni kouzelníci mají stejný oblíbený symbol a ten je uvnitř obálky, kterou kouzelník ukáže divákům předtím, než ji položí na stůl. Ukáže divákům žetony. Všechny je pojmenuje a položí je jeden po druhém do své dlaně. Zatřese rukama (*obr. 2*) a rozhodí všechny žetony na stůl. Vysvětlí, že všechny žetony, které dopadly obrázkem dolů, se musí odstranit, a tak odstraní všechny ty, které dopadly nápisem „Magic“ nahoru. Když již žádný nezůstává, sebere zbývající žetony a postup opakuje. Pokračuje, dokud nezůstane pouze jeden žeton. Tento poslední žeton má na sobě zobrazenou knihu. Je to oblíbený symbol všech kouzelníků? Jeden z diváků se podívá dovnitř obálky. Je to on!



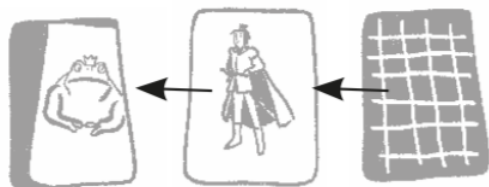
Tajemství: Žeton s knihou je jediný, který má obrázek na obou stranách. Bude to tedy poslední žeton, který zůstane na stole, protože pokaždé, když se žetony hodí na stůl, odstraní se pouze ty, které mají na sobě nápis „Magic“.



20. CRAPAUDINE / Proměna ropuchy v prince

Materiál: 1 karta s princem, 1 karta se zdí, 1 karta se zdí/ropuchou.

Příprava: Seřadte karty v tomto pořadí a rozložte je do vějíře (obr. 1).



Průběh kouzla: V kouzelných pohádkových zámčích často vidíte ropuchy, které se skrývají mezi zdmi. Kouzelník ukazuje tři karty: na dvou je zeď a na kartě uprostřed je ropucha (obr. 1). Kouzelník vysvětluje, že přestože dnes na tomto zámku žije ropucha, před několika lety to byl princ. Zlá čarodějnice ho zaklela. Kouzelník zavře vějíř 3 karet a požádá jednoho z diváků, aby zopakoval kouzelná slova „magicam magicum“. Jakmile je vysloví, kouzelník znovu rozloží karty ve vějíři a vytáhne prostřední kartu. Ropucha se proměnila v prince (obr. 2).

Tajemství: Jedna ze dvou karet se zdí má na polovině jedné strany vytištěný obrázek ropuchy (obr. 3). Karta s princem je o něco menší než karty se zdí (obr. 4). Kouzelník si před zahájením kouzla připraví karty (obr. 1). Jakmile zazní kouzelná formule, kouzelník opatrně zavře vějíř karet a otočí balíček. Tímto způsobem může kouzelník vytáhnout kartu prince z balíčku a ukázat obě strany.

