

Magia  
INCREDIBILE  
MAGUS

NE SKUTOČNÝ KÚZELNÍK

# Magia

## MÁGLA

VIDÍŠ TENTO ZNAK? TAK SI  
POZRI NÁVOD KÚZELNÍKA NA  
NAŠEJ WEBSTRÁNKE  
WWW.DJECO.COM/MAGIC



# KÚZLO 1

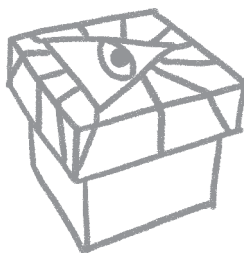
OCULUS / Magická škatuľka

### POMÔCKY:

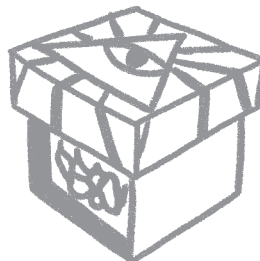
1 škatuľka a veko, 1 kocka so 6 rôzne farebnými stranami, 1 strieborná podložka

### POSTUP

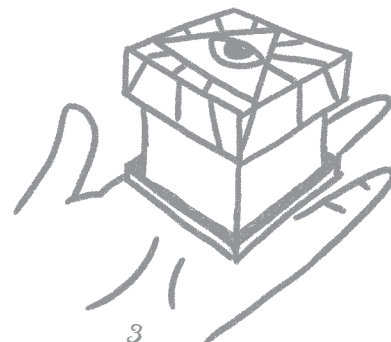
Publiku ukáž kocku a škatuľku a striebornú podložku polož na stôl. Povedz publiku, že sa otočíš chrbtom a zatiaľ nech si vyberú jednu farbu na kocke, položia ju do škatuľky otočenú touto farbou nahor a škatuľku zatvoria. Zostaň otočený/á a zatvorenú škatuľku nech tí dajú do rúk. Otoč sa k publiku a škatuľku vyťahni spoza chrbta. Drž ju na úrovni očí. Povedz, že vďaka magickým schopnostiam vidíš do škatuľky, ale potrebuješ dôležitú pomôcku: striebornú podložku. Keď



1



2



3



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

OCULUS

ARTHURIUM

si dáš škatuľku zas za chrbát, poprosíš dobrovoľníka, nech vezme striebornú podložku a vystrie ruku. Zatvorenú škatuľku polož na podložku, uprene na ňu pozerať a povedz, že vďaka magickému oku vidíš do škatuľky. Potom povedz: „Farba, ktorú ste si vybrali, je...”

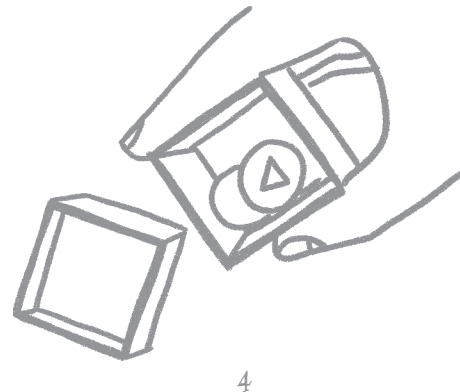
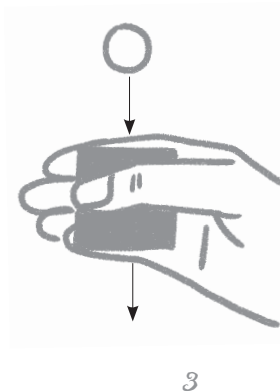
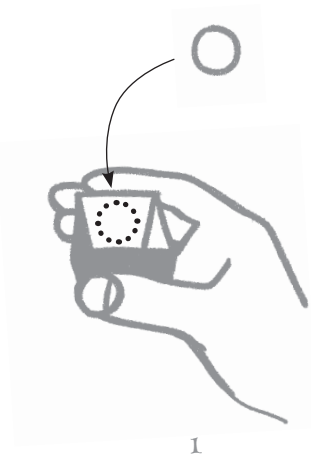
### TRIK

Škatuľka nie je kúzelná! Keď si otočený/á chrbtom, dostaneš zatvorenú škatuľku, **OBR. 1.** Otočíš sa k publiku a škatuľku máš stále za chrbtom. Vtedy preložíš veko, **OBR. 2.** Škatuľku dáš dopredu, nech ju ukážeš publiku a vtedy si pozrieš farbu na kocke. Povedz publiku, že ti niečo chýba, aby si videl(a) cez škatuľku: strieborná podložka.

Zas si dáš škatuľku za chrbát a veko vrátiš do pôvodnej polohy, **OBR. 1.** Zas ju dáš dopredu a položíš na striebornú podložku, **OBR. 3.** Sústreďíš sa a oznámiš, ktorú farbu si vybralo publikum.

# KÚZLO 2

CAPSA / Cestujúca minca



## POMÔCKY

2 mince, 1 drevená škatuľka s vekom

## PRÍPRAVA

Škatuľku zober do jednej ruky a 1 z mincí vlož medzi tvoje prsty a vonkajšiu stranu škatuľky, **OBR. 1**. Druhú mincu daj do škatuľky a zatvor veko.

## POSTUP

Publiku ukáž zvláštnu škatuľku, cez ktorú niekedy prechádzajú pevné predmety. Otvor škatuľku a ukáž, že je v nej minca, **OBR. 2**.

Minca si nechaj padnúť do voľnej ruky a potom zas do škatuľky. Ukáž publiku, že minca je v škatuľke. Zas si ju nechaj padnúť do voľnej ruky a potom späť do škatuľky, ale tentokrát sa minca prepadne cez škatuľku na stôl, **OBR. 3**. Zober mincu, vlož ju do škatuľky a zatvor veko. Potras škatuľkou a popros niekoho z publika, nech ju otvorí. Aké prekvapenie! Zrazu sú v nej 2 mince, **OBR. 4**.

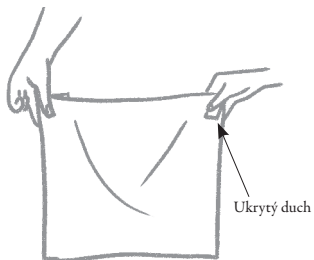
## TRIK

Druhá minca je medzi škatuľkou a tvojimi

prstami, **OBR. 1**. Keď po prvýkrát necháš padnúť mincu do škatuľky, nezmeníš polohu prstov. Minca padne naspodok škatuľky. Po druhý raz, keď predstieraš, že sa minca prepadne, roztvoriš prsty, aby spod nich minca vypadla. Tak sa zdá, že minca sa prepadla cez škatuľku, **OBR. 3**. Vložíš ju do škatuľky a okamžite zatvoríš veko, aby publikum nevidelo mince. Ukážeš ich až na konci kúzla. **OBR. 4**.

# KÚZLO 3

FANTOMUS / Objaví sa duch



1  
Čo publikum nevidí

## POMÔCKY

1 šatka, 1 duch

## PRÍPRAVA

Šatku chyt' za oba horné rohy. Kovová palička ukrytá v leme šatky by mala byť pri tvojej pravej ruke. Duch je ukrytý v tvojej pravej ruke, smerom k tebe. Publikum ho nevidí, *OBR. 1*

## POSTUP

V magickej krajine sa dejú neskutočné veci. Duchov nájdeš aj tam, kde ich nikto nečaká. Ukáž publiku obe strany šatky. Daj ju na stôl, poskladaj ju a polož si na ňu ruky: jedna časť šatky sa zdvihne. Ale nič v nej nie je! Rozlož šatku a nájdeš ducha... Tak tento duch pohol šatkou!



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

FANTOMUS

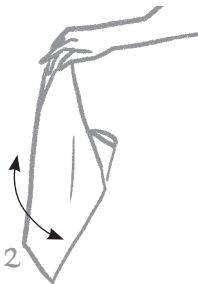
ODILUS

## TRIK

Na jednej strane šatky je kovová palička. Keď publiku ukážeš šatku, stranu s paličkou a ducha chytíš pravou rukou. Rýchlym pohybom ukážeš obe strany šatky, *OBR. 1 A 2*. Publikum si ducha nevšimne. Keď položíš šatku na stôl, ihneď preložíš pravý horný roh doprostred; takto sa duch dostane doprostred šatky, *OBR. 3 A 4*

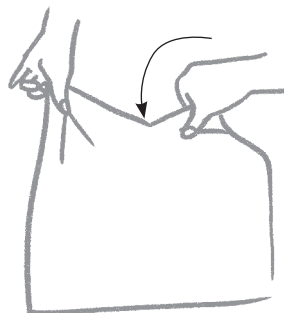


1



2

3

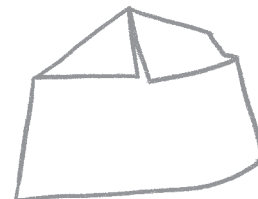


4

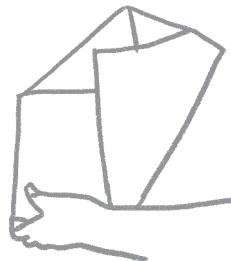


Potom šatku doskladáš, *OBR. 5, 6 A 7*.

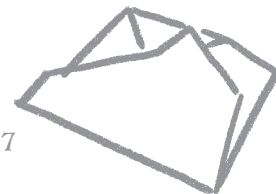
Keď je šatka poskladaná, položíš si na ňu ruky. Pohýbeš nad ňou rukami a zároveň, veľmi nenápadne, palcom potlačíš kovovú paličku, aby sa zdalo, že v šatke sa niečo hýbe, *OBR. 8*



5



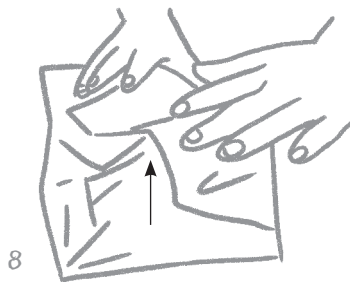
6



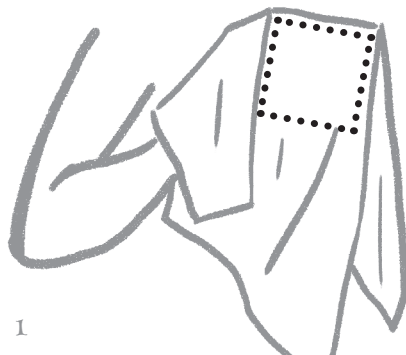
7

## KÚZLO 4

MONSTRA / Príšera zmizla



8



1



2

## POMÔCKY

1 šatka, 1 karta s príšerou

## PRÍPRAVA

Sadni si k stolu.

## POSTUP

Vysvetli publiku, že duchovia dokážu odplášiť príšery. Ukáž kartu s príšerou a šatku ducha. Kartu daj pod šatku, **OBR. 1.** Zatrás šatkou, fúkni pod ňu a... príšera je preč! Ukáž publiku obe strany šatky. Je to tak: príšery sa boja duchov!

## TRIK

V jednom z rohov šatky je kovová palička. Keď schováš kartu s príšerou pod šatku, dáš

ju pri paličku a zakryješ ju látkou, **OBR. 1.** Potom budeš predstierať, že sa musíš inak usadiť. Odsunieš sa od stola, pritom potiahneš šatku vzad a kartu si necháš spadnúť do lona. Publikum sa naďalej domnieva, že karta s príšerou je pod šatkou. Chytiš paličku dvoma prstami, akoby to bola karta, **OBR. 2.** Potom už len fúkneš, pustiš paličku z prstov a ukážeš, že karta je preč.



3

# KÚZLO 5

NODI NON / Magický povrázok

## POMÔCKY

1 kyvadlo, 1 povrázok

## PRÍPRAVA

Povrázok je prevlečený cez kyvadlo. Konce povrázka nie sú zviazané.

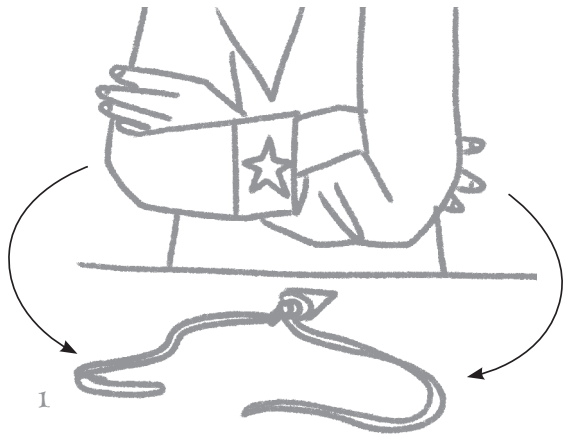
## POSTUP

Pomôcky vlož pred seba na stôl. Popros dobrovoľníka z publika, nech do povrázka

spraví uzol tak, aby nepustil jeho konce. Dá sa to? Ukáž, ako sa to pomocou kúzelnjej sily dá.

## TRIK

Najskôr si prekržiš ruky. Jednou rukou chytiš jeden koniec povrázka a druhou rukou druhý koniec. Potom prekríženie roztvoríš a uzol je hotový! **ĽBR. 1**



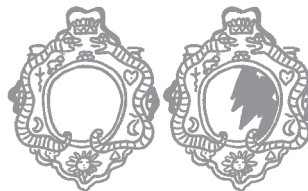
# KÚZLO 6

RUMPI TOUR / Zlomené zrkadlá

Všetky zrkadlá v sieni zrkadiel paláca sa lámu a zas scelujú... Vie kúzelník predpovedať, či je ukryté zrkadlo rozbité alebo celé?

## POMÔCKY

4 zrkadlá, 1 kyvadlo



1 celé zrkadlo

rozbité zrkadlo

## PRÍPRAVA

Karty so zrkadlami uložte vedľa seba na stôl, **ĽBR. 1**. Je jedno, či je na karte celé alebo rozbité zrkadlo. Kyvadlo si zavesíš okolo krku.

## POSTUP

V paláci sa dejú zvláštne veci. Zrkadlá v sieni zrkadiel sa lámu a opäť scelujú... Publika ukáž obe strany zrkadiel. Tiež im ukáž kyvadlo, pomocou ktorého vieš povedať, či zrkadlo ukryté dobrovoľníkom je rozbité alebo celé. Popros dobrovoľníka, nech otočí toľko zrkadiel, koľko chce.

Dobrovoľníkovi tiež vysvetli, že zakaždým,

keď otočí zrkadlo, musí povedať: „Otočil(a) som zrkadlo.“ Keď to má, nech 1 zo zrkadiel zakryje rukou. Ak je dobrovoľníkovi všetko jasné, môžeš sa otočiť chrbtom. Dobrovoľník pootáča niekoľko zrkadiel a zakaždým povie, že ich otočil(a). Keď to má, zakryje jedno z nich rukou a povie, že sa môžeš otočiť späť. Zves si z krku kyvadlo a povedz, že pomocou neho dokážeš uhádnuť, či je schované zrkadlo rozbité alebo nie! Krúž ním nad dobrovoľníkovou rukou a povedz: „Ukryté zrkadlo je rozbité!“ alebo „Ukryté zrkadlo je celé!“

## TRIK

Trik je jednoduchý a ani kúzelník, ani kyvadlo nemá magickú moc! Kyvadlo je dôležité preto, že rozptýli pozornosť publika. Skôr než sa publiku otočíš chrbtom, spočítaš, koľko zrkadiel na stole je rozbitých, **ĽBR. 2**.

Zakaždým, keď dobrovoľník povie, že jedno otočil, prirátaš 1. Keď dobrovoľník 4 razy povie, že otočil(a) zrkadlo, k 2 rozbitým na začiatku prirátaš 4, čo bude 6. Potom ešte prirátaš rozbité zrkadlá, ktoré uvidíš, keď sa zas obrátiš, **ĽBR. 3**.

Zrátaš 3 a 6, čo je celkom 9.

- Keď je celkové číslo nepárne, skryté zrkadlo je rozbité.

- Keď je celkové číslo párne, skryté zrkadlo je celé.

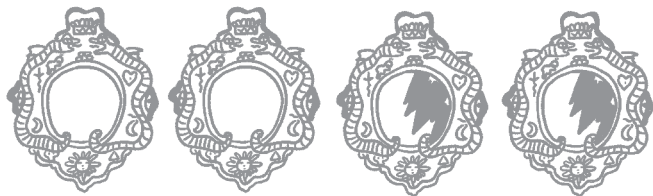
Výsledné číslo v našom príklade je nepárne, takže skryté zrkadlo je rozbité!



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

RUMPIŤUR

SANDRIMUS



Kúzelník vidí 2 rozbité zrkadlá.

2



Na stole sú ešte 3 rozbité zrkadlá.

3

# KÚZLO 7

CARTUM / Kúzelné karty

Tieto karty sú špeciálne, pretože jedna strana je užšia než druhá. Rozdiel je menej než 1 milimeter a nebadateľný, OBR. 2.

Keď je jedna alebo viac kariet umiestnených „nesprávne“, treba jeden koniec balíčka uchopiť medzi 2 prsty a 2 prstami druhej ruky prejsť po okrajoch balíčka. Karty, ktoré sú uložené naopak, vyberieš z balíčka, OBR. 3

S balíčkom týchto kariet sa dá predviesť veľa kúziel.



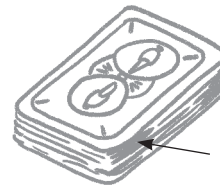
[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

CARTUM

EVAMINUS

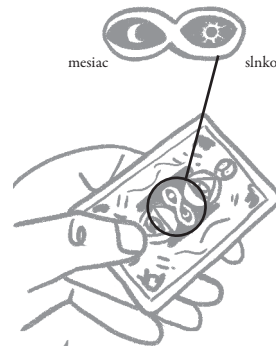


1

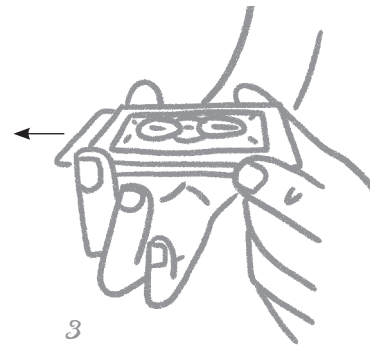


2

mesiac      slnko



4



3

8

KÚZLO  
Nájdí kartu

## TRIK

Karty sú uložené na seba rovnakým smerom. Roztvoriš ich do vejára a poprosíš dobrovoľníka z publika, nech si jednu vytiahne. Kým si ju prezerá, nenápadne otočíš kôpku (zatvoríš vejár a otočíš ho o polkruh). Poprosíš dobrovoľníka, nech vybratú kartu vráti do balíčka a rozdelí ho. Správnu kartu vysunieš, *OPR. 3*, a povieš, že karta je...

9

KÚZLO  
Nájdí kartu

## TRIK

Tento trik je zhodný s trikom č. 8, ale pridáš aj šatku a karta, ktorú si vybralo publikum, sa objaví pod šatkou.

10

KÚZLO  
Nájdí 4 kráľov

## TRIK

Všetky karty položíš na rovnakú stranu, rovnakým smerom. Karty rozotiahneš, otočené lícom nahor a vyberieš 4 kráľov. Opýtaš sa publika, kam máš vrátiť 4 kráľov. Zakaždým zasunieš kartu do balíčka ty (nenápadne ju otočíš do protismeru). Keď budú všetky karty zasunuté, poprosíš publikum, nech balíček rozdelí. Sústreď sa, vysunieš karty a ukážeš 4 karty: sú to 4 kráľi!

11

KÚZLO  
4 kráľi sú najskôr spolu, potom rozdelení a napokon kúzelne spojení.

## TRIK

4 kráľov uložíš do vejára (predtým už pod kráľa naľavo schováš 3 karty). Pridáš ich do balíčka k ostatným kartám. Vysvetlíš, že aj keď 4 kráľov oddelíš, zas sa spoja. Prvé 4 karty uložíš do radu sprava doľava, otočené lícom nadol. 3 karty dáš na ľavú kartu, potom 3 karty na ďalšiu kartu atď. Otočíš kôpku vpravo: kráľ zmizol. Otočíš ďalšie 2 kôpky. Napokon otočíš poslednú kôpku naľavo: 4 kráľi sú spolu.

12

KÚZLO  
Rozdelí karty na červené a čierne

## TRIK

Karty rozdelíš podľa farby. Obe kôpky uložíš do balíčka v protismere. Karty zamiešaš. Ukážeš zamiešané karty. Povieš, že ich dokážeš rozdeliť podľa farby. Začneš ich vysúvať, *OPR. 3*: karty budú roztriedené podľa farby.

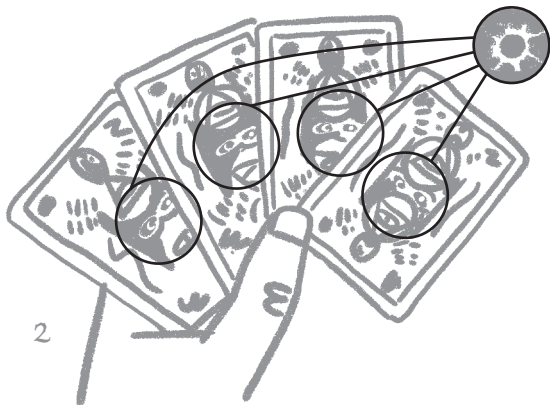


## KÚZLO 13

TRIKUM CARD / Kúzelná karta



1



2

## POMÔCKY

4 karty z obrázkom kráľa, 1 kyvadlo.

## PRÍPRAVA

Spomedzi kariet vyber 4 kráľov. Na rubovej strane kariet je v strede obrázok slnka a mesiaca, OBR. 1. Kráľov ulož rovnakým smerom, OBR. 2.

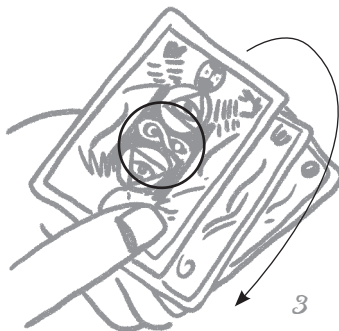
## POSTUP

Publiku ukáž 4 kráľov (pika, srdce, kríž, káro). Povedz, že máš kúzelnú vec, ktorá ti prezradí tajomstvá ostatných: kyvadlo. „Napríklad túto 4 kráľi: vyberte si jedného a kyvadlo mi prezradí, ktorý to je.“ Zamiešaj 4 kráľov a popros dobrovoľníka z publika,

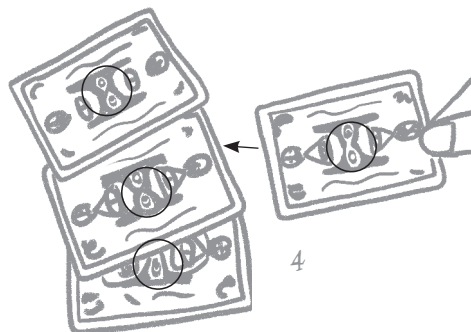
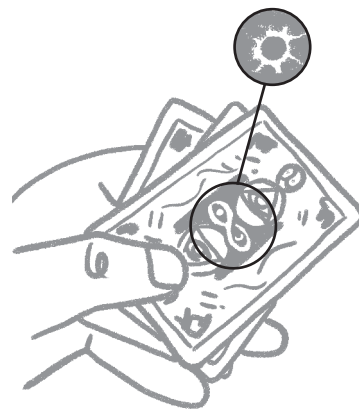
nech si 1 vyberie a ukáže ho ostatným. Keď to dobrovoľník spraví, vráti kartu medzi ostatné 3 karty. Popros ho, nech karty zamieša a podá ti ich. 4 karty kráľov ulož otočené lícom nadol do radu. Zopakuj publiku, že kyvadlo ti pomôže nájsť kartu, ktorú si vybral dobrovoľník. Kývaj ním ponad karty, až začne nad jednu krúžiť. Otoč ju. Je to kráľ, ktorého si vybralo publikum!

## TRIK

Na začiatku kúzla sú všetky 4 karty položené rovnakým smerom, OBR. 2. Keď si dobrovoľník z publika vytiahne kartu, ostatné 3 karty, ktoré držíš



3



4

v ruke, nenápadne otočíš, OBR. 3. Keď ti dobrovoľník vráti kartu, bude jediná otočená naopak, OBR. 4.

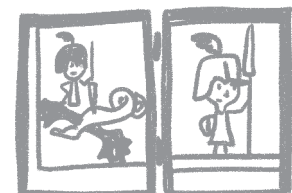
Keď budeš vykladať karty na stôl, všimneš si, ktorá karta má znaky otočené naopak. Publiku budeš predstierať, že vybratú kartu ti odhalilo kyvadlo.

# KÚZLO 14

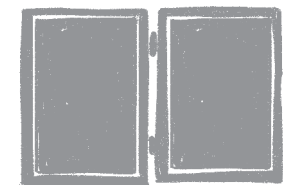
DRAGONIS / Zachrániť princeznú



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)



1



2



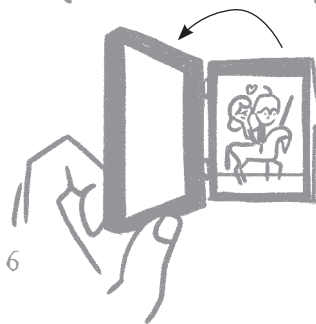
3



4



5



6



7

## POMÔCKY

1 škatulka, 2 kryty, 3 karty

## PRÍPRAVA

Škatulku otvor, kartu s obrázkom mŕtveho draka polož doľava, kartu s obrázkom rytiera doprava, **OBR. 1**. Kryty polož na obe karty, **OBR. 2**.

## POSTUP

V kúzelnej krajine sa dejú rôzne veci. Ukáž kartu s obrázkom princeznej a vysvetli, že princezná si žila spokojne, kým ju nezajal

drak. Našťastie ju prišiel vyslobodiť pekný rytier.

## TRUK

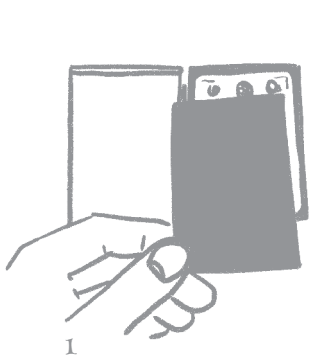
V kúzelnej krajine sa dejú rôzne veci... Princezná (ukážeš kartu s obrázkom princeznej) žila šťastne v krajine kúziel, **OBR. 3**

Ale prenasleduje ju drak (ukážeš druhú stranu karty). Kartu položíš na ľavú stranu škatulky, **OBR. 4**.

Škatulku zatvoríš na ľavú stranu, **OBR. 5**, a vysvetlíš, že princeznú zajal drak. Škatulku zas otvoríš: ukáže sa karta princeznej zajatej drakom. Škatulku zatvoríš doľava a zas ju otvoríš na druhej strane. Povieš, že našťastie nebol princ ďaleko a mohol princeznú zachrániť. Zoberieš kartu, otočíš ju a povieš, že drak nikdy nebude taký silný ako princ.

# KÚZLO 15

DRACO VISION / Oko draka



1

## POMŮCKY

balíček kariet, 1 škatulka s obrázkom draka, 1 čierny plátok.

## PRÍPRAVA

Z balíčka kariet vyber srdcovú 10 a polož ju otočenú lícom nadol do pravej časti otvorenej škatulky. Čierny plátok polož navrch, **OBR. 1**. Škatulku zatvor smerom doprava, **OBR. 2**.

## POSTUP

Ukáž publiku škatulku s drakom, otvor ju a povedz, že drak má magické schopnosti: dokáže vidieť cez predmety. Popros dobrovoľníka z publika, nech si potiahne kartu, no nesmie si ju pozrieť, ani ju niekomu ukázať. Otvor škatulku s drakom a kartu nech položí do pravej časti škatulky, **OBR. 3**. Prilož si škatulku k uchu

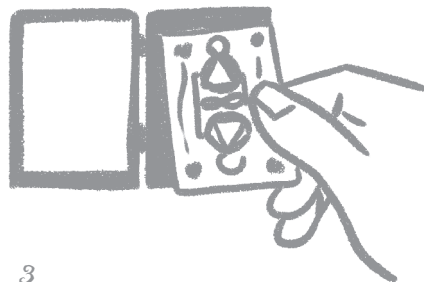


2

a vysvetli, že drak ti pošepkal, že otočená karta je srdcová 10. Škatulku polož a otvor ju. Publikum uvidí, že karta, ktorú vytiahol dobrovoľník, je srdcová 10. Drak má vskutku magické schopnosti...

## TRIK

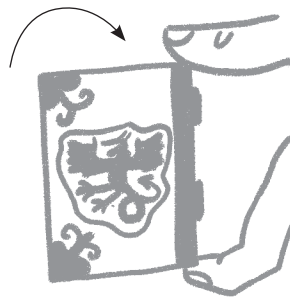
Keď si dobrovoľník potiahne z balíčka kartu, poprosíš ho, nech ju položí do pravej časti otvorenej škatulky, (**OBR. 3**) a ktorú hneď zatvoríš, **OBR. 4**. Pozornosť publika rozptýliš, keď si priložíš škatulku k uchu, a keď ju budeš dávať na stôl, otočíš ju, **OBR. 5**. Potom už len otvoríš škatulku a ukážeš srdcovú 10, **OBR. 7**.



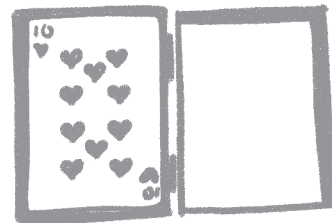
3



4



5



6

# KÚZLO 16

OCCULTA / Tajné miesto

## POMÔCKY

3 karty s miestom (iba karta so zámkom má na rubovej strane obrázok knihy zaklínadiel), 1 obálka, 1 poskladaný papier s obrázkom chalupou, 1 okuliare.

## PRÍPRAVA

Vlož si okuliare do vrecka a poskladaný papier a 3 karty s miestom vlož otočené lícom nahor do obálky, **OBR. 1.**



1

## POSTUP

Povedz, že vzácna kniha kúzelných zaklínadiel je ukrytá na jednom z troch miest: vo veternom mlyne, v zámku alebo v chalúpku. Z obálky vyber 3 karty zobrazujúce tieto miesta a polož ich na stôl. Povedz publiku že máš magickú moc, ktorou zistíš, kde je ukrytá kniha zaklínadiel. Popros dobrovoľníka z publika, nech si vyberie jedno z týchto troch miest. Kým dobrovoľník premýšľa, povedz, že si nasadiš magické okuliare, vďaka ktorým vieš čítať myšlienky druhých. Nasad si okuliare, môžeš sa pri tom zatváriť mudrlantsky, a popros dobrovoľníka, nech si vyberie miesto, kde je ukrytá kniha a ukáže na príslušnú kartu. Na veľké prekvapenie publika potvrdíš svoju predpoveď a ukážeš rovnaké miesto.



[www.djeco.com/magic](http://www.djeco.com/magic)

OCCULTA

ANAELIUM

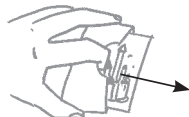
## TRIK

Nie je v tom žiaden špeciálny trik! Podľa toho, ktorú kartu si vyberie dobrovoľník, spravíš nasledovné:

- keď si vyberie veterný mlyn, otočíš obálku a ukážeš veterný mlyn!
- keď si vyberie chalupu, vyberieš z obálky poskladaný papier s obrázkom chalupy!
- keď si vyberie zámok, otočíš kartu so zámkom a ukáže sa kniha zaklínadiel.

Potom otočíš obe zvyšné karty, aby publikum videlo, že na rubovej strane nič nemajú.

Ťažké na tomto kúzle je vybrať 3 karty z obálky tak, aby si nikto ne všimol, že je v nej poskladaný papier. Papier môžeš prilačiť prstom k stene obálky, **OBR. 2.** Dbaj na to, aby sa ti obálka alebo karta so zámkom neotočila.



2

# KÚZLO 17

MOLENDINUM / Lietajúci veterný mlyn

## POMÔCKY

Karta s veterným mlynom

## POSTUP

Porozprávaj, že kedysi bola známa legenda o lietajúcich veterných mlynoch. Povedz, že aj dnes je možné, aby mlyny lietali. Publiku ukáž kartu s veterným mlynom. Fúkli na zadnú stranu karty a veterný mlyn ti bude lietať medzi prstami, **OBR. 1.** Keď prestaneš fúkať, mlyn spadne na zem. Popros dobrovoľníka z publika, nech kartu zdvihne a skontroluje.

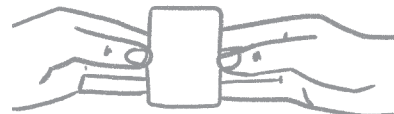
## TRIK

Kartu držiš nenápadne palcami, **OBR. 2.** Ostatné prsty položíš na okraje karty tak, aby ju stále bolo dobre vidieť. Pohybujes palcami nahor a nadol, tak aby nepresiahli vrchný okraj karty, **OBR. 3.** Tip kúzelníka: kúzlo nacvičuj pred zrkadlom!



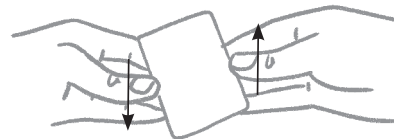
pohľad spredu

1



pohľad zozadu

2



3

# KÚZLO 18

## STELLA / Pohyblivá hviezda

### POMÔCKY

1 okrúhla karta s hviezdou

### POSTUP

Ukáž kartu, ktorá predstavuje hviezdnu nočnú oblohu v kúzelnéj krajine. Vysvetli, že je na nej hviezda, ktorá sa nikdy nehýbe. Otoč kartu, **OBR 1**, a hviezda bude na rovnakom mieste. Bude tam, kým na ňu niekto nefúkne. Zľahka fúkni na kartu, otoč ju a aha, hviezda sa pohla.

### TRIK

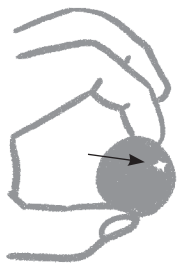
Žetón držiš medzi dvoma prstami. Vrchný prst si dáš medzi dve hviezdy, **OBR 2**. Keď žetón otočíš voľnou rukou, vyzerá to, akoby sa hviezda pohla. Aby sa hviezda pohla, musíš otočiť žetón tak, aby bola na druhej strane tvojho prsta, **OBR 3**. Otočíš žetón a hviezda sa pohne.



1



2



3

# KÚZLO 19

## SIGNA MAGICA / Magické symboly

### POMÔCKY

1 obálka, 1 poskladaný papier "kniha", 1 obojstranný žetón "kniha", 19 "iných" žetónov s "Magic" na rubovej strane

### PRÍPRAVA

Poskladaný papier s obrázkom knihy vlož do obálky. 20 žetónov poukladaj na stôl, obrázkom nahor, **OBR 1**.

### POSTUP

Vysvetli, že v mágií sa používa veľa symbolov, ale že obľúbený symbol všetkých kúzelníkov je vo vnútri obálky. Ukáž ju publiku a potom ju polož na stôl. Ukáž publiku žetóny. Všetky ich pomenuj a po jednom si ich vlož do dlane. Potras rukami, **OBR 2** a rozhoď žetóny na stôl. Vysvetli, že tie, ktoré padli obrázkom nadol, treba dať bokom, takže zober všetky s "Magic" na vrchnej strane. Potom pozbieraj ostatné žetóny a opäť ich rozhoď. Toto opakuj, kým ti nezostane iba jeden žetón. Na tomto poslednom žetóne je zobrazená kniha. Je to obľúbený symbol kúzelníkov? Dobrovoľník z publika sa pozrie do obálky... Áno, je to tak!

### TRIK

Žetón s knihou je jediný, ktorý má obrázok na oboch stranách. Preto bude posledným žetónom na stole. Ostatné žetóny majú

na rubovej strane "Magic" a postupne ich vyzbieraš.



1

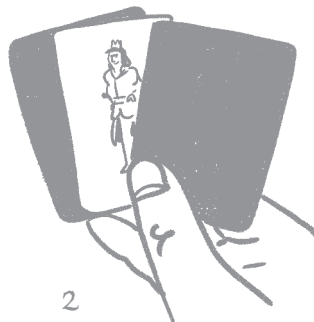


2

3

# KÚZLO 20

CRAPAUDINE / Z ROPUCHY PRINC

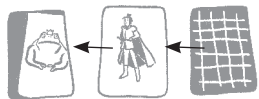


## POMÔCKY

1 karta s princom, 1 karta so stenou, 1 karta so stenou/ropuchou

## PRÍPRAVA

Karty zorad a roztvor do vejára, OBR. 1.



## POSTUP

V kúzelných rozprávkových zámkoch sú často ropuchy skrývajúce sa medzi stenami. Ukáž 3 karty: dve sú steny a stredná je ropucha, OBR. 1. Vysvetli, že táto ropucha bola kedysi princom. Zlá čarodejnica ho zakliala. Zatvor vejár troch kariet a popros dobrovoľníka z publika, nech zopakuje magické slová: "magicam magicum". Keď ich vysloví, otoč balíček kariet, roztvor ho do vejára a vyber strednú kartu: ropucha sa zmenila na princa, OBR. 2.

## TRIK

Jedna z kariet so stenou má na jednej strane zobrazenú polovicu karty s ropuchou, OBR. 3. Karta s princom je o niečo menšia než karta so stenou, OBR. 4. Pred začiatkom kúzlenia si pripravíš karty, OBR. 1. Keď zaznejú magické slová, opatrne zatvoríš vejár a otočíš balíček kariet. Takto môžeš vytiahnuť kartu s princom z balíčka a ukázať obe strany.

VÝHRADNÝ DISTRIBUTOR PRE SR:

Leuk s. r. o.  
[www.djeco.sk](http://www.djeco.sk)