

# KÚZLO 1

## OCCULUS



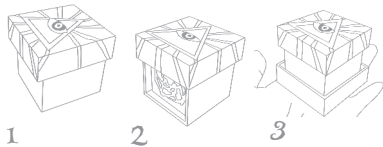
TAJNÝ KÓD : ARTHURIUM  
WWW.DJECO.COM/MAGIC

### POMÔCKY

1 čierna škatulka s vekom, 1 kocka so 6 rôznofarbnými stranami, 1 strieborné veko.

### POSTUP

Kocku a čiernu škatulku ukáž publiku. Strieborné veko polož na stôl. Povedz publiku, že sa otočíš chrbtom a zatiaľ nech otočia kocku na niektorú farbu a vložia kocku touto farbou nahor do škatulky a zatvorí ju. Popros niekoho, aby ti vložil škatulku do ruky a naďalej zostať otočený chrbtom. Potom sa otoč k publiku, škatulku daj pred seba a drž ju vo výške očí. Povedz, že máš kúzelnú moc, vďaka ktorej vidíš do čiernej škatulky, ale potrebuješ na to čarovný predmet: strieborné veko. Čiernu škatulku si daj za chrbát a popros niekoho, aby strieborné veko držal vo vystretej ruke. Zatvorenú škatulku polož na veko. Uprene sa na škatulku pozri a povedz, že vďaka magickému oku do nej vidíš. Potom povedz: „Vybrali ste si ... farbu.“



### TRIK

Škatulka je bez tajnej priehradky a pod. Škatulku ti vložia do ruky, kým si otočený chrbtom – **QBR 1**. Keď sa otočíš k publiku, ponecháš si škatulku za chrbtom a veko preložíš na inú stranu kocky – **QBR 2**. Povieš publiku, že ti chýba čarovný predmet, aby si videl do škatulky: strieborné veko. Škatulku si dáš opäť za chrbát a veko vrátiš na pôvodnú stranu škatulky – **QBR 1**. Potom dáš škatulku pred seba a položíš ju na strieborné veko – **QBR 3**. Sústreď sa a oznámiš publiku farbu kocky.

# KÚZLO 2

### POMÔCKY:

1 čierna škatulka s vekom, 4 malé žlté loptičky

Kúzlo je podobné kúzlu 1, len miesto kocky vložíš dobrovoľník do škatulky 1, 2, 3 alebo 4 loptičky.

# 3 KÚZLO

## PHIALA SACRA



TAJNÝ KÓD : CLARUM  
WWW.DJECO.COM/MAGIC

### POMÔCKY

1 fiola, 2 kovové kolíčky

### PRÍPRAVA

Uisti sa, že plocha, na ktorú fiolu postavíš, je rovinná. Na predvedenie triku ti stačí jeden kolíček (druhý je náhradný).

### POSTUP

Čarovnej krajine majú kúzelníci moc, ktorou ovládajú predmety. Určite poznáte zvláštne úkazy ako stránky kníh, ktoré sa samostatne pretáčajú, alebo škatule, ktoré sa len tak otvárajú a zatvárajú... Túto silu sa učíš ovládať a trénuješ s fiolou. Polož fiolu na stôl a rozkáž jej, aby tak zostala! Spýtaj sa publika, kto chce skúsiť položiť fiolu na stôl. Keď dobrovoľník fiolu položí, nezostane tak a vztýči sa! Hm, ovládať veci dokážu len kúzelníci...

### TRIK

Fiola zostane vo vodorovnej polohe vďaka kovovému kolíčku, ktorý do nej vložíš pred začiatkom triku, **QBR 1 QBR 2**. Keď fiolu ponúkneš niekomu z publika, uchopíš ju za hrdlo a natočíš tak, aby ti z nej kolíček nebadane vypadol do dlane, **QBR 3**. Fiola stratí svoju protiváhu a dobrovoľníkovi sa nepodarí položiť ju na stôl. Kým sa publikum sústreďí na fiolu, nenápadne si vložíš kolíček do kapsy!



kovový kolíček vlož do hrdla fioly

vďaka kovovému kolíčku zostane fiola ležať

# Kúzlo 4

## SERPENTIUM



TAJNÝ KÓD: VICTORIUS  
WWW.DJECO.COM/MAGIC

### POMÔCKY

3 hady, modrý dielik, karta s hadom na pentagrame

### PRÍPRAVA

Modrý dielik polož na modrý cíp hviezdy. 3 hady vlož do škatulky a polož ju na stôl.

### POSTUP

Porozprávaj publiku, že v ríši temnoty je každý deň v znamení určitej farby a že máš moc, aby sa tvoj spoločník had zjavil vo farbe dňa. Popros niekoho z publika, aby vybral farbu dňa: nech povie číslo od 1 do 5. Jedno aké číslo povie, modrý dielik presuň na biely cíp. Povedz publiku: „Farbou dňa je biela a vďaka mojim kúzelným schopnostiam budú aj bodky hada biele.“ Publiku viackrát ukáž obe strany hada, aby bolo zrejme, že sú farebné. Po niekoľkých otočeniach budú bodky hada znenazdajky biele! Publiku navrhní, že trik zopakuješ, ale s inou farbou dňa. Zo škatulky vyber iného hada a publiku ukáž, že je farebný.

Dobrovoľník z publika nech povie číslo od 1 do 5; modrý dielik tentoraz presuň na zelený cíp. Opäť niekoľkokrát otoč hada tak, aby publikum videlo farebné bodky a potom náhle zelené bodky. Poďakuj publiku, že ti pomohlo vybrať farbu dňa a hada odlož do škatulky. Keď diváci budú chcieť vidieť hada, daj im tretieho, ktorý má na oboch stranách farebné bodky.

### TRIK

**OVĽÁDANIE FARIEB:** Na začiatku je modrý dielik na modrom cípe hviezdy. Keď publikum povie číslo, posúvaj dielik tak (po kružnici, krížom... hocijakým smerom), aby pristál na potrebnej farbe: bielej alebo zelenej.

**HADY:** Jeden z hadov má na oboch stranách farebné bodky, ostatné dva hady majú na jednej strane buď iba biele alebo iba zelené bodky. Pre tento trik treba vedieť určitým spôsobom pootočiť hada: pohybom ruky len predstieraš, že si hada otočil, v skutočnosti ho ukazuješ stále z rovnakej strany.

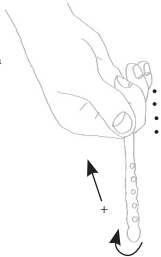
1

Kúzelník ukáže publiku hada zo strany s farebnými bodkami a smeruje ho hlavou nadol



2

Kúzelník otočí hada o 180° a smeruje ho hlavou nahor.



3

Kúzelník smeruje hada hlavou nahor. Publikum sa domnieva, že ukazuje hada z opačnej strany, no je to stále rovnaká strana.



Tento pohyb si vyžaduje cvik. Trénujte ho pred zrkadlom.

# Kúzlo 5

## COLORUM

### POMÔCKY

had s farebnými bodkami na oboch stranách, had s bielymi bodkami na jednej strane

### POSTUP

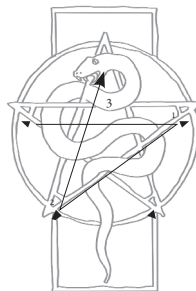
Publiku ukáž hada s bielymi bodkami na oboch stranách. Predstieraj, že zbieraš farbu z oblečenia svojho publika a ukladáš ju na hada. Potom publiku ukáž hada s farebnými bodkami na oboch stranách.

### TRIK

Postupuj podobne ako pri kúzle 4, SERPENTIUM. Zoberieš hada, ktorý má na jednej strane biele bodky. Zakaždým ukážeš len biele bodky, aby vznikol dojem, že sú na oboch stranách hada. Keď budeš akože zbierať farbu z oblečenia publika, nenápadne otočíš hada na stranu s farebnými bodkami. Potom odložíš hada s bielymi bodkami do škatulky. Publikum si môže pozrieť hada s farebnými bodkami na oboch stranách.

### PRÍKLAD

Publikum si vyberie číslo 3.



## Kúzlo 6

### PRĚDICTUM

#### POMŔCKY

čierna škatulka s vekom, veľká kocka, karta s pentagramom, modrý dielik

#### POSTUP

Publiku ukáž kocku zo všetkých strán. Upozorni, že každá je inej farby. Kocku potajme otoč na niektorú farbu a vlož ju do škatulky tak, aby bola otočená touto farbou nahor a škatulku zatvor. Ukáž pentagram s farebnými cípmi a popros niekoho z publika, aby skúsil uhádnuť zvolenú farbu kocky. Modrý dielik sa položí na zvolenú farbu. Dobrovoľník povie

číslo od 1 do 4. Presuň modrý dielik a ukáž, že cíp je rovnakej farby ako vrchná strana kocky v škatulke.

#### TRIK

OVĽÁDANIE FARIEB: Modrý dielik je najskôr na cípe ľubovoľnej farby. Keď dobrovoľník povie farbu, presunie dielik na pentagrame tak (po kružnici, krížom... hocijakým smerom), aby pristál na potrebnej farbe.

## Kúzlo 7

### VERDUM

#### POMŔCKY

zelený kruh, had s farebnými bodkami na oboch stranách, had so zelenými bodkami na jednej strane

#### POSTUP

Publiku ukáž hada s farebnými bodkami z oboch strán. Oznam, že dokážeš zmeniť farbu bodiek hada na zelenú. Použi na to zelený kruh, ktorý najskôr ukážeš publiku. Hada preved cez kruh a bodky mu ozelenejú.

#### TRIK

Najskôr ukážeš publiku hada s farebnými bodkami na oboch stranách. Keď si vezmeš zelený kruh, hada nenápadne vymeniš za hada so zelenými bodkami. Drž ho tak, aby bolo vidno len zelené bodky, keď ho budeš presúvať cez kruh.

## Kúzlo 8

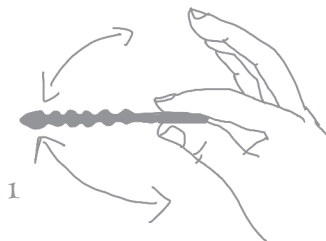
### MOLLUM

#### POMŔCKY

had s farebnými bodkami na oboch stranách

#### POSTUP

Publiku ukáž hada a polož ho na stôl tak silno, aby bolo zrejmé, že had je tvrdý. Následne zober hada medzi prsty (OBR. 1) Publiku ukáž hada a polož ho na stôl tak silno, aby bolo zrejmé, že had je tvrdý. Následne zober hada medzi prsty.



#### TRIK

Hada držíš voľne medzi prstami OBR. 1. Keď ním budeš jemne triasť, publiku sa bude zdať, že je mäkký.

## Kúzlo 9

### DISPARUM

#### POMŔCKY

had s farebnými bodkami na oboch stranách, lepiaca páska (nie je súčasťou balenia)

#### PRÍPRAVA

Hada si pomocou lepiacej pásky pripevní k palcu, obr. 1.

#### POSTUP

Publiku ukáž hada tak ako je znázornené na OBR. 2 a povedz čarovnú formuľku, ktorou hada odkúziš (OBR. 3). Potom ho opäť prikúzi, (OBR. 4)

#### TRIK

Keďže máš hada prilepeného na palci, zmizne, keď si otvoriš ruku. Keď si ju zatvoríš, opäť schováš palec do dlane a had sa objaví. Trénuj pred zrkadlom, je to jednoduché!



# Kúzlo 10

SYMBOL



zlatý



modrý



zelený

## POMÔCKY

3 kruhy, povraz

## POSTUP

Publiku ukáž kruhy. Oznám, že máš špeciálnu moc, ktorou uvoľníš kruhy z povrazu. Popros dobrovoľníka z publika, nech spraví na koniec povrazu uzol. Potom si povraz vezmi a prevleč ho cez kruhy. Dobrovoľník uchopí povraz s kruhmi tak, ako je znázornené na **OBR 1**.

Povraz párkrát sústredene obmotaj okolo palca dobrovoľníka a uvoľni kruhy. Sú nielen zvlčžené z povrazu, ale aj spojené v retaz!

## TRIK

Modrý kruh nie je úplný. Vložíš ho medzi ostatné dva kruhy. Skôr než sa pustíš do obmotávania palca dobrovoľníka, nenápadne pootvoríš kruh a prevlečíš ho cez ostatné dva. Publikum netuší, že kruhy sú spojené. Potom začneš obmotávať. Dobrovoľník drží ruky ako na **OBR 1**. Uzol má na ľavej ruke.

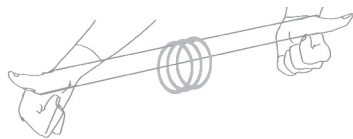
Prsty ľavej ruky si dáš do polohy ako na **OBR 2**. Časť povrazu bližšie k sebe obmotáš dobrovoľníkovi okolo palca, **OBR 3**. Kruhy prisunieš k palcu dobrovoľníka, **OBR 4**, a časť povrazu bližšie k sebe mu zas obmotáš okolo palca, **OBR 5**.

Odtiahneš si ľavú ruku a kruhy smeruješ k sebe, **OBR 6**.

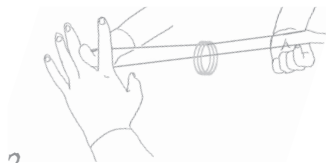


TAJNÝ KÓD: DIDIUS  
WWW.DJECO.COM/MAGIC

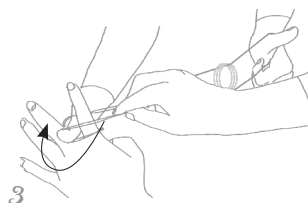
Všetky tri kruhy sa akoby zárazkom uvoľnia a dokonca sa spojili do retaze, **OBR 7**



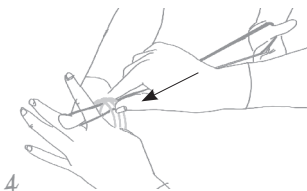
1



2



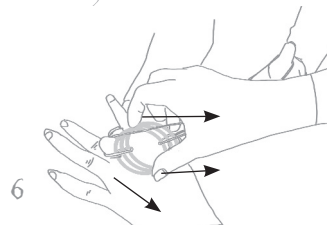
3



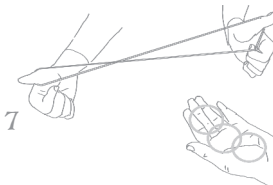
4



5



6



7

# Kúzlo 11

LIBERUM

## POMÔCKY

medailón a povraz

## POSTUP

Publiku oznám, že máš moc uvoľniť kruh z povrazu.

## TRIK

Vezmeš oba konce povrazu a zviažeš ich uzlom. Povraz prevlečíš cez medailón. Uchopíš povraz ukazovákmi, **OBR 1**. Pozor, uzol držíš v pravej ruke! Dobrovoľník z publika chytí medailón a ťahá ho nadol.



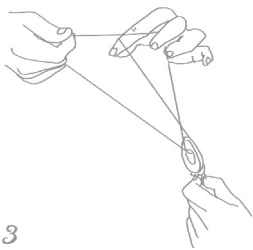
1



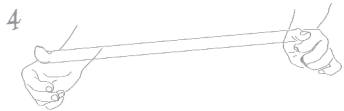
Prostredníkom ľavej ruky pritiahneš časť povrazu k sebe, **OBR. 2**  
Spustiš povraz z ľavého ukazováka, **OBR. 3**  
a povraz roztriahneš, aby sa uvoľnil medailón,  
**OBR. 4.**



2



3



4

## KÚZLO 12

### COUURUM

POMÔCKY  
povraz

POSTUP

Povraz si obmotaj okolo palca, tak ako na **OBR. 1**

Vysvetli, že koniec povrazu navlečieš do slučky, ale neprevlečieš ho cez ňu, **OBR. 2**

Na záver kúzla povraz prejde cez slučku!



1



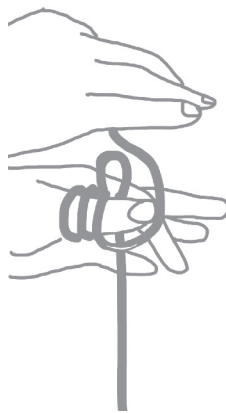
2



3

TRIK

Pripraviš si povraz ako na **OBR. 1**, Potom povraz prevlečieš zľava pod svoj palec a pritiahneš ho k sebe **OBR. 4.**



4

## KÚZLO 13

### CARTUM

VÍDEO



TAJNÝ KÓD: EVAMINUS  
[WWW.DJECO.COM/MAGIC](http://WWW.DJECO.COM/MAGIC)

POMÔCKY

trikové karty

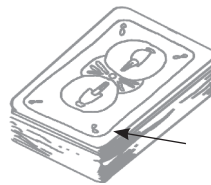
Karty sú na jednej strane zúžené **OBR. 1**.  
Kale táto vlastnosť nie je voľným okom  
badateľná, **OBR. 2.**

Či sú všetky karty balíčka otočené správne  
alebo nie, zistíš tak, že balíček chytíš pevne  
medzi dva prsty jednej ruky a dvoma prs-  
tami druhej ruky prejdeš po stranách balíčka.  
Opačne otočené karty budú na jednej strane  
mierne pretŕčať a z balíčka ich vysunieš, **OBR.**  
**3.**

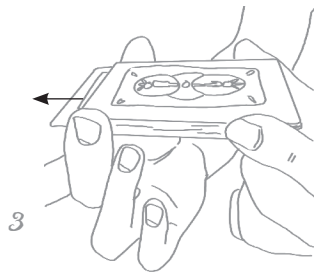
S týmito trikovými kartami sa dá predviesť  
veľa kúziel.



1



2



14

**TRIK**  
Nájdí kartu

## POSTUP

Baliček kariet zarovnáš. Potom karty usporiadaš do vejára a dobrovoľník z neho vytiahne kartu. Vo chvíli, keď si dobrovoľník vytiahne a pozerá kartu, vejár nenápadne otočíš (na to ho polkruhový pohybom ruky zložíš). Poprosíš dobrovoľníka, aby vytiahnutú kartu vsunul na ľubovoľné miesto do balička a baliček kariet preložil. Baliček uchopíš zo strán medzi prsty a priložíš kartu vysunieš, **OBĚR 3**. Publiku oznámiš, že je to karta...

15

**TRIK**  
Nájdí kartu

Rovnaký trik ako v kúzle 8. Pridáš ešte šatku a karta, ktorú si vybralo publikum, sa objaví pod šatkou.

16

**TRIK**  
Nájdí štyroch kráľov

## POSTUP

Baliček kariet zarovnáš. Otočíš ho lícom nahor, rozťahneš a vyberieš 4 kráľov. Publikum ti ukáže, kam máš kráľov opäť zasunúť. Pri každom zasúvaní si danú kartu nenápadne otočíš. Keď sú kráľi zasunutí, zbalíš všetky karty do balička a poprosíš dobrovoľníka, aby baliček preložil. Sústreď sa a (podľa popisu vyššie) karty vysunieš: nech sa páči, tu sú štyria kráľi!

17

**TRIK**  
Štvoricu kráľov rozdelí a opäť spoj

## POSTUP

Štvoricu kráľov usporiadaš do vejára (pod kráľom naľavo máš starostlivo ukryté 3 karty), ukážeš ho publiku a karty položíš na baliček ostatných kariet. Vysvetlíš, že títo 4 kráľi si nájdu cestu k sebe aj keď ich rozdelíš. Prvé 4 karty z balička vyložíš na stôl do radu sprava doľava, otočené lícom nadol. Na kartu celkom vľavo položíš 3 karty a na každú ďalšiu tiež 3 karty. Otočíš baliček kariet celkom vpravo – kráľ je preč! Otočíš aj ďalšie dva baličky. Napokon otočíš aj posledný baliček vľavo: tu sú štyria kráľi, opäť spolu!

18

**TRIK**  
Rozdelí karty na červené a čierne

## POSTUP

Karty rozdelíš podľa farby na dva baličky. Uložíš ich protismerne do jedného balička a zamiešaš. Publiku ukážeš zamiešané karty a povieš, že máš moc ich zas rozdeliť podľa farby. Baliček uchopíš zo strán medzi prsty a vysúvaním kariet (**OBĚR 3**) ho opäť rozdelíš na dva farebne rozlíšené baličky.

19

**TRIK**  
Rozdelí karty na červené a čierne a objaví sa karta vybraná publikom.

## POSTUP

Karty rozdelíš podľa farby na dva baličky. Uložíš ich protismerne do jedného balička a zamiešaš. Publiku ukážeš zamiešané karty. Dobrovoľník si vytiahne ľubovoľnú kartu. Skôr než ju vráti do balička, baliček nebadane otočíš o 180°. Vysúvaním kariet z balička ho opäť rozdelíš na dve farby. Karta vybraná publikom sa objaví v baličku opačnej farby.

20

**TRIK**  
Posledná karta balička sa zmení a publikum nič nezbadá.

## POSTUP

Všetky karty zarovnáš, až na predposlednú kartu, ktorá bude naopak. Ukážeš poslednú kartu balička a oznámiš, že máš moc ju zmeniť. Baliček kariet dáš lícom nadol a predstieraj, že z neho vyťahuješ spodnú kartu. V skutočnosti vysunieš predposlednú kartu. Publikum bude mať dojem, že sa zmenila posledná karta.

21

**TRIK**  
Povedz, ktoré karty otočíš, skôr než ich otočíš.

## POSTUP

Vežmeš si do rúk baliček kariet, prezrieš si ich a zapamätáš si prvú kartu, A. Karty rozložíš na stôl, otočené lícom nadol, a zapamätáš si, kde leží karta A. Zdvihneš ľubovoľnú kartu B, ale povieš karta A. Potom zdvihneš ľubovoľnú kartu C, ale oznámiš kartu B. Napokon zdvihneš kartu A, ale povieš kartu C. Keď máš všetky 3 karty v ruke, ukážeš ich publiku, aby si overilo, či sú to oznámené karty.

## Kúzlo 22

### REUNICA

#### POMÔCKY

4 kráľi, 4 dámy, 4 dolníci, 4 desiatky

#### PRÍPRAVA

Karty rozdeľ podľa znakov (srdca, piky atď.) a karty v každom balíčku zorad nasledovne: 10, dolník, dáma, kráľ. Tieto 4 balíčky daj do jedného balíčka.

#### POSTUP

Publiku ukáž balíček kariet a povedz, že karty sú rozdelené podľa farieb. Označ, že ich rozdeľíš podľa hodnoty. Balíček polož otočený

licom nadol na stôl a vyzvi dobrovoľníka, aby ho preložil, kolkokrát chce. Potom vylož sprava doľava 4 karty, otočené lícem nadol. Rovnakým spôsobom na ne ulož aj ostatné karty. Následne balíčky kariet otoč a publiku ukáž, že všetky karty sú rozdelené podľa hodnoty...

## Kúzlo 24

### JETTUM

#### POMÔCKY

karty

#### PRÍPRAVA

Čierne karty 8 a 9 vyber a ulož ako na OBR. 1.

#### POSTUP

Uchop balíček kariet ako na OBR. 2 karty 8 a 9 ukáž publiku. Podaj ich dobrovoľníkovi, nech ich na ľubovoľnom mieste vloží do balíčka. Karty zamiešaj. Potom ich hod na stôl a povedz, že 2 karty, ktoré ti zostali v ruke sú tie, ktoré mal dobrovoľník.

#### TRIK

Karty 8 a 9 sú umiestnené pod balíčkom a navrchu balíčka, OBR. 1. Karty 8 a 9, ktoré ukážeš, majú rovnakú farbu, ale rôzne znaky – ibaže publikum si to nevšimne! Pri miešaní kariet dávaj pozor, aby si vrchnú a spodnú kartu nepresunul. Po zamiešaní kariet držiš balíček ako na OBR. 2 a potom karty hodiš na stôl, OBR. 3. Dve karty, ktoré ti zostanú v ruke, sú vrchná a spodná karta, čierna 8 a čierna 9, OBR. 4.

#### POMÔCKY

4 karty – desiatky

#### PRÍPRAVA

3 zo 4 kariet – kríž, srdce, pika – otoč tak, aby znaky uprostred karty smerovali nadol, OBR. 1

#### POSTUP

Publiku predstav karty. Otoč ich lícem nadol a dobrovoľník si vyberie jednu kartu. Kartu ukáže publiku a potom ju vráti medzi ostatné karty. Karty zamiešaj a označ, že zistíš, ktorú kartu si potiahol dobrovoľník!

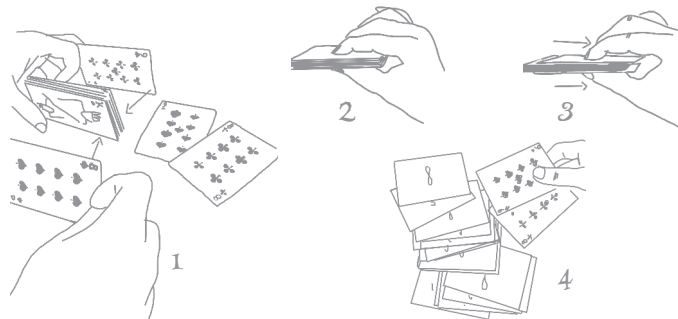
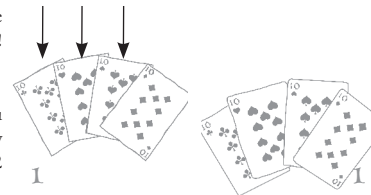
#### TRIK

Kým dobrovoľník ukazuje publiku vybratú kartu, nebadane otočíš ostatné karty o 180°. Dobrovoľník kartu vráti a ty máš 2 možnosti, ako zistiť, ktorú kartu si vybral: - keď sú znaky na kartách otočené nahor, je odpoveď káro.

## Kúzlo 23

### DIX

- keď sú znaky na kartách otočené nahor, ale na jednej nadol, je odpoveď karta otočená nadol (viď príklad na obr. 2: srdce je otočené nadol).



# Kúzlo 25

## BIBLIOTHECAM



TAJNÝ KÓD: XAVIERIBUS  
WWW.DJECO.COM/MAGIC

### POMÔCKY

11 knižiek s rovnakou obálkou

### PRÍPRAVA

Knižky ulož na kôpku, číselne usporiadané od 0 po 10, pričom 0 je naspodku a 10 navrchu, obr. 2. Počet červených krúžkov na knižke udáva číslo knihy, OBR 1. (znázorňuje knižku č. 4).

### POSTUP

Publiku porozprávaj, že v kúzelníckych školách sú obrovské knižnice so zbierkami vzácných kúzelníckych knih. Tieto knihy sú také neobyčajné a záhadné, že sa dokážu samostatne premiestňovať. A pokračuj: „My kúzelníci máme moc, ktorou vieme zistiť, či sa knihy premiestnili. Neveríte mi? Skúsme si to!“ Ukáž kôpku knižiek a poukladaj ich na stôl, OBR 3.

Rozprávaj ďalej: „Predstavte si, že ste v mojej čarovnej kúzelnici plnej zaujímavých knih. V tejto (ukáž na hocijakú knihu) sú recepty

na čarovné nápoje, v tejto tu (ukáž na hocijakú inú) sú spísané učenie o vznášaní, a v tejto (ukáž na hocijakú ďalšiu) je návod, ako niekoho zmeniť na obrovského pavúka... Kto bude môj dobrovoľník?“ Dobrovoľník má za úlohu premiestniť knižky. Povedz, že knižky sú rovnaké. Popros dobrovoľníka, aby preložil hocikolko knižiek z jednej strany na druhú. Predved to s tromi knižkami, OBR 4.

Povedz, že sa otočíš, aby dobrovoľník mohol preložiť knižky. Zopakuj, akým spôsobom treba knižky preložiť. Otoč sa a dobrovoľník preloží knižky. Keď je hotový, otoč sa a povedz, že použiješ moc, ktorá ti odhalí, koľko knižiek premiestnil. Prejdi rukou po knihách, pri jednej zastav, otoč ju a povedz: „Premiestnil si ... (počet) knižiek!“ Publiku navrhní kúzlo zopakovať, aj keď to kúzelníci nemajú vo zvyku. Otoč sa, dobrovoľník zas preloží niekoľko knih z jednej strany na druhú. Potom sa obráť, kúzlo zopakuj a zas odhalíš, koľko knižiek je na inom mieste. Mágia!

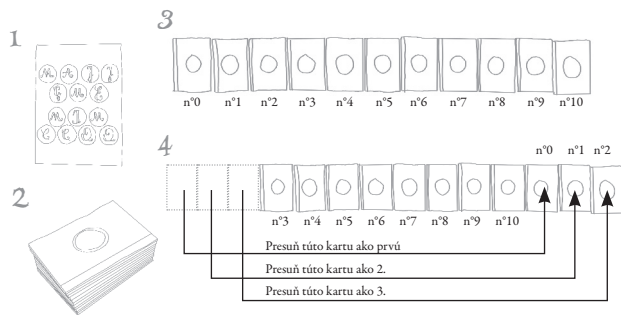
### TRUK

Ka nhy položíš prednou stranou nadol a zoradiš ich od 0 po 10, z tvojho pohľadu zľava doprava, OBR 3.

Keď vysvetlíš dobrovoľníkovi, ako treba premiestniť knižky, ukážeš mu to na príklade: preložíš 3 knižky zľava doprava. Upozorníš na to, že knižky treba prekladať vždy len po jednej, OBR 4. Zapamätáš si, koľko knižiek si práve preložil: 3.

Otočíš sa a dobrovoľník preloží zľava doprava niekoľko knižiek. Keď je hotový, otočíš sa k publiku a odrátaš sprava doľava 3 knižky. Otočíš tretiu knižku a povieš číslo zodpovedajúce počtu červených kruhov na knižke. Tento počet zodpovedá počtu knižiek, ktoré dobrovoľník preložil. Napr. ak dobrovoľník preložil 2 knižky, tak otočíš knižku č. 2, OBR 5.

Zapamätáš si počet dovedna premiestnených knižiek:  $3 + 2 = 5$ . Navrhneš, že sa ešte raz obrátiš, aby dobrovoľník mohol premiestniť ďalšie knižky. Keď sa opäť otočíš ku knižkám,



5 2 červené kruhy = dobrovoľník premiestnil 2 knižky



6 4 červené kruhy = dobrovoľník premiestnil 4 knižky



# Kúzlo 26

## FLAMMA

 VIDEO
 

 TAJNÝ KÓD: PIERRUM  
 WWW.DJECO.COM/MAGIC

### POMÔCKY

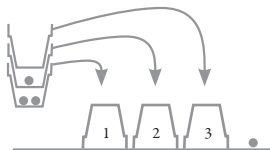
3 poháriky, 5 loptičiek (na predvedenie triku stačia 4 loptičky)

### PRÍPRAVA

Poháriky a loptičky si priprav ako na **OBRAZ 1**.

### POSTUP

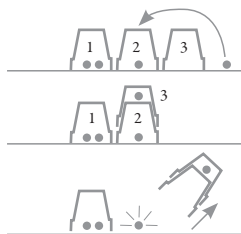
V čarovnej krajine žijú draci chrliaci oheň. Publiku ukáž ohnivú loptičku položenú na stole. Povedz, že nikdy sa nedá vopred vedieť, kde sa táto loptička objaví.



#### KROK 1 PRIENIK

Zober zo stola loptičku a polož ju na pohárik 2 uprostred. Pohárik 3 polož na pohárik 2, ťukni naň a oba zdvihni. Loptička preniká cez pohárik!

KROK 2 ZJAVENIE 2. LOPTIČKY.



Niekoľkokrát poprekladaj poháriky a loptičku, až sa napokon objavia 2 alebo 3 z nich.

### TRIK

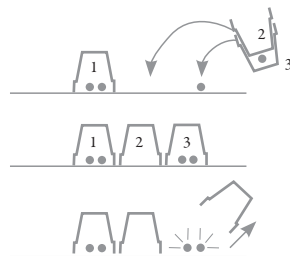
V prvom rade si treba osvojiť spôsob, ako pohárik otočiť na stole tak, aby nebolo vidieť loptičku v ňom. Poháriky držiš tak, ako na obr. 1. Jeden po druhom ich rýchlo otočíš a postavíš na stôl. Loptičky nemôže byť vidieť.

Pokračuješ tak, že pohárik 2 dáš medzi pohárik 1 a loptičku a pohárik 3 dáš na loptičku.

Zdvihneš pohárik 3 a zjavia sa 2 loptičky.

KROK 3 PRIENIK 2 LOPTIČIEK.

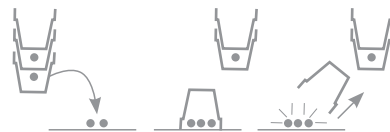
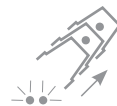
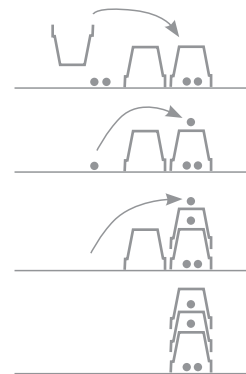
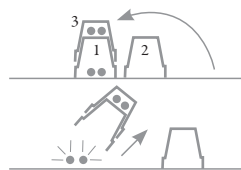
Položíš 2 loptičky na pohárik 1 a prekryješ



ich pohárikom 3. Ťukni naň, zdvihni oba poháriky a obe loptičky cez ne prenikli!

KROK 4 DVOJITÝ PRIENIK.

KROK 5 ZJAVENIE 3. LOPTIČKY.



# Kúzlo 27

## BONNETUM

### POMÔCKY

3 poháriky, 3 loptičky

### PRÍPRAVA

Poháriky nastavuj. 2 loptičky polož na stôl, tretiu vlož do vrchného pohárika, **OBR 1**

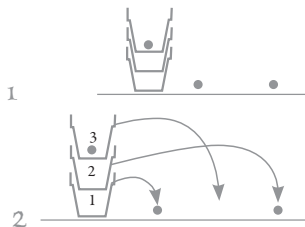
### POSTUP

Obe loptičky na stole zakry pohárikom, tretí pohárik daj doprostred, **OBR 2**.

Publikum sa domnieva, že tam, kde stojí 3. pohárik, nie je loptička. Zamiešaj poháriky popros dobrovoľníka, aby ti ukázal prázdny pohárik! Na hociaký pohárik ukáže, bude to zle! Na konci ukáž, že sú 3 loptičky...

### TRIK

Treba sa naučiť otáčať poháriky tak, aby nebolo vidieť loptičku v nich. Uchopíš poháriky tak ako na **OBR 1**. Jeden po druhom ich rýchlo otočíš a postavíš na stôl. Publikum si nevšimne loptičku v 3. poháriku.



### POMÔCKY

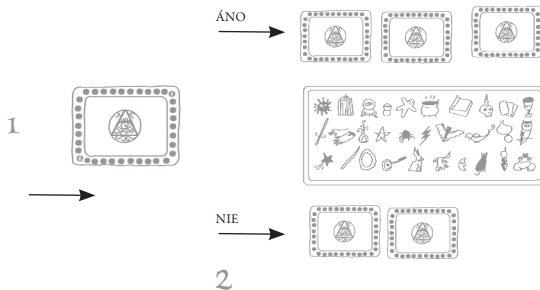
1 veľká karta, 5 malých kariet.

### PRÍPRAVA

Veľkú kartu polož doprostred stola, tak aby publikum videlo obrázky.

### POSTUP

Všetkyne dokážu čítať myšlienky. Ale vedia to aj kúzelníci! Môžeš to publiku dokázať! Popros dobrovoľníka, aby si na veľkej karte vyhladol obrázok a zapamätal si ho. Postupne mu ukáž 5 malých kariet a zakaždým sa ho spýtaj, či je jeho obrázok na malej karte. Keď je, položí kartu lícom nadol nad veľkú kartu, keď nie je, položí ju pod ňu. Keď sú všetky uložené, sústreď sa a daj si ruky nad veľkú kartu. Ruky sa ti trasú... Povedz nahlas, ktorý obrázok si dobrovoľník vybral.



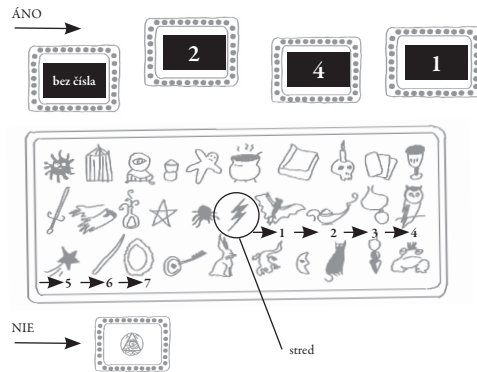
# Kúzlo 28

## COGITUM

### TRIK

Na rubovej strane malých kariet je tajné značenie: na okraji kariet sú čísla 1, 2, 4 a 8, **OBR 1**. Jedna karta je bez čísla.

Keď dobrovoľníkovi ukazuješ malé karty, nad veľkú kartu. Karty bez jeho obrázka ukladáš pod veľkú kartu, **obr. 2**. Pozorne si prezrieš tajné značenie kariet obsahujúcich obrázok. Čísla kariet 1, 2, 4 a 8 udávajú počet obrázkov, ktoré treba odvrátať, začínajúc slnkom (slnko je č. 1). Karta bez čísla znamená, že treba rátať od blesku (blesk sa nezapočítava). Kým máš ruky nad veľkým obrázkom, spočítas si v duchu čísla na kartách s obrázkom. Odrátaš si počet obrázkov a nájdeš dobrovoľníkov obrázok. Príklad: dobrovoľník si vybral zrkadlo. Karty sú nad a pod veľkou kartou. Pozrieš si čísla na kartách nad veľkou kartou. V tomto príklade sú to karty: bez čísla, 2, 4 a 1. Čísla spočítas a odrátaš 7 od blesku (keďže je tu aj karta bez čísla). Vybratý obrázok je zrkadlo. Ďalší príklad: vybratý



obrázok je lebka. Karta nad veľkou kartou má č. 8. Odrátaš 8 počnúc slnkom. 8. obrázok je lebka.

# Kúzlo 29

## NÚDO

### POMÔCKY

kruh a povraz

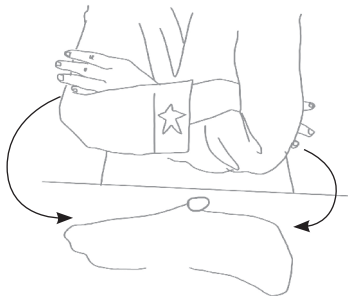
### POSTUP

Nemožný uzol. Prevleč povraz cez kruh.

Vyzvi niekoho z publika, aby spravil na povraze uzol, ale pritom nepustil z rúk konce povrazu. To sa nikomu nepodará!

### TRIK

Stačí si prekrižiť ruky a jednou rukou chytiť jeden koniec povrazu, druhou druhý a roztvoriť si ruky. Uzol je hotový!



# Kúzlo 30

## ANO LOCO

### POMÔCKY

2 kruhy (z toho jeden neuzavretý), povraz, šatka

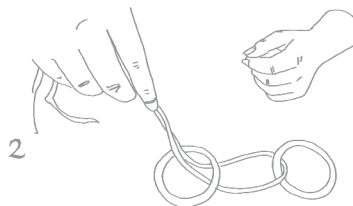
### TRIK

Povraz prevlečieš cez neuzavretý kruh, **OBR. 1**  
Cez druhý prevlečieš oba konce povrazu **1**  
a spraviš uzol, **OBR. 2 a 3**

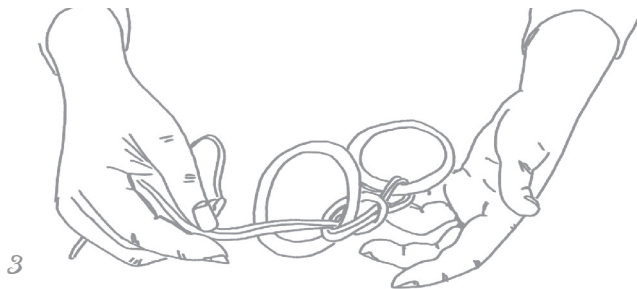
Pod šatkou odstrániš z povrazu prvý kruh (ten neuzavretý) a strčíš si ho vrecka. Môžeš ho ukázať na záver kúzla, ale dbaj na to, aby si ukázal uzavretý kruh! Pod šatkou uvoľníš uzol, aby si ukázal druhý kruh.



1



2



3