

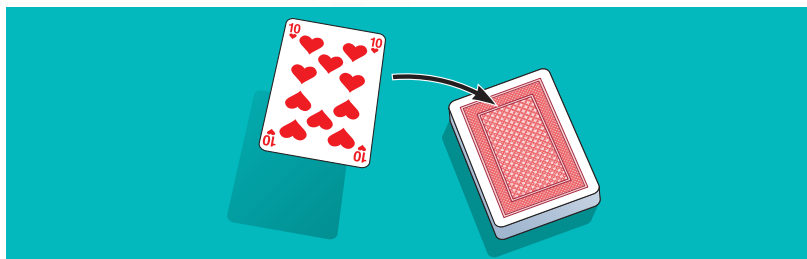
# Věštec



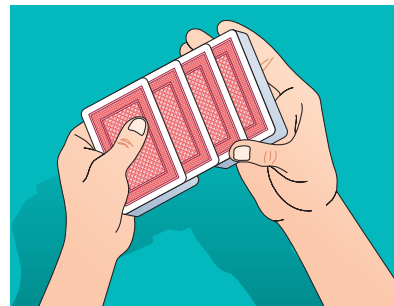
**Co potřebujete:**  
52 hracích karet.

## Příprava kouzla

Srdcovou desítku dejte navrch karet, bude to vaše orientační karta.



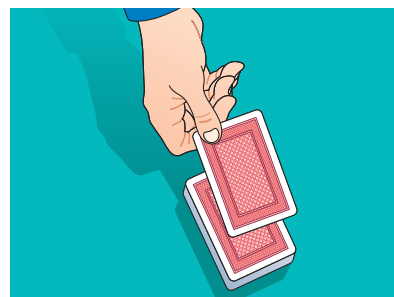
## Průběh kouzla



**1** Karty zamíchejte podle pravidel falešného míchání č. 1 (viz falešné míchání č. 1, strana 31) a srdcovou desítku podsúňte dospodu karet. Obecenstvo musí mít dojem, že jsou karty zamíchané.



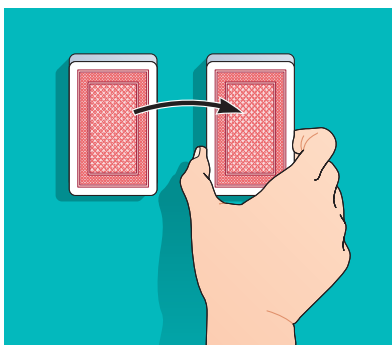
**2** Požádejte někoho z diváků, aby si vzal jednu kartu.



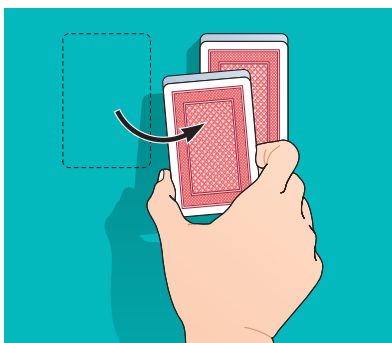
**3** Během času, kdy se dívá na vybranou kartu, položte karty na stůl lícni stranou dolů. Potom vybědňte diváka, ať položí kartu navrch hromádky.



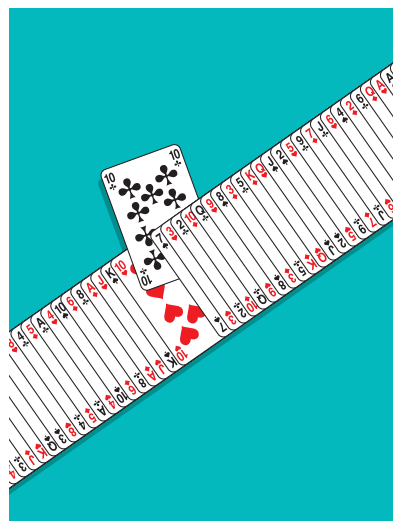
#### 4 Sejměte karty.



#### 5 Dejte karty zpátky na jednu hromádku.



6 Všechny karty vyskládejte lícem nahoru. Nenápadně se podívejte, kde se nachází srdcová desítka (váš orientační bod). Vytáhněte kartu hned vedle napravo. A to je karta, kterou si vybral divák!

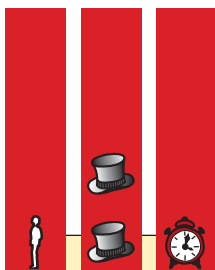


## Obměna kouzla

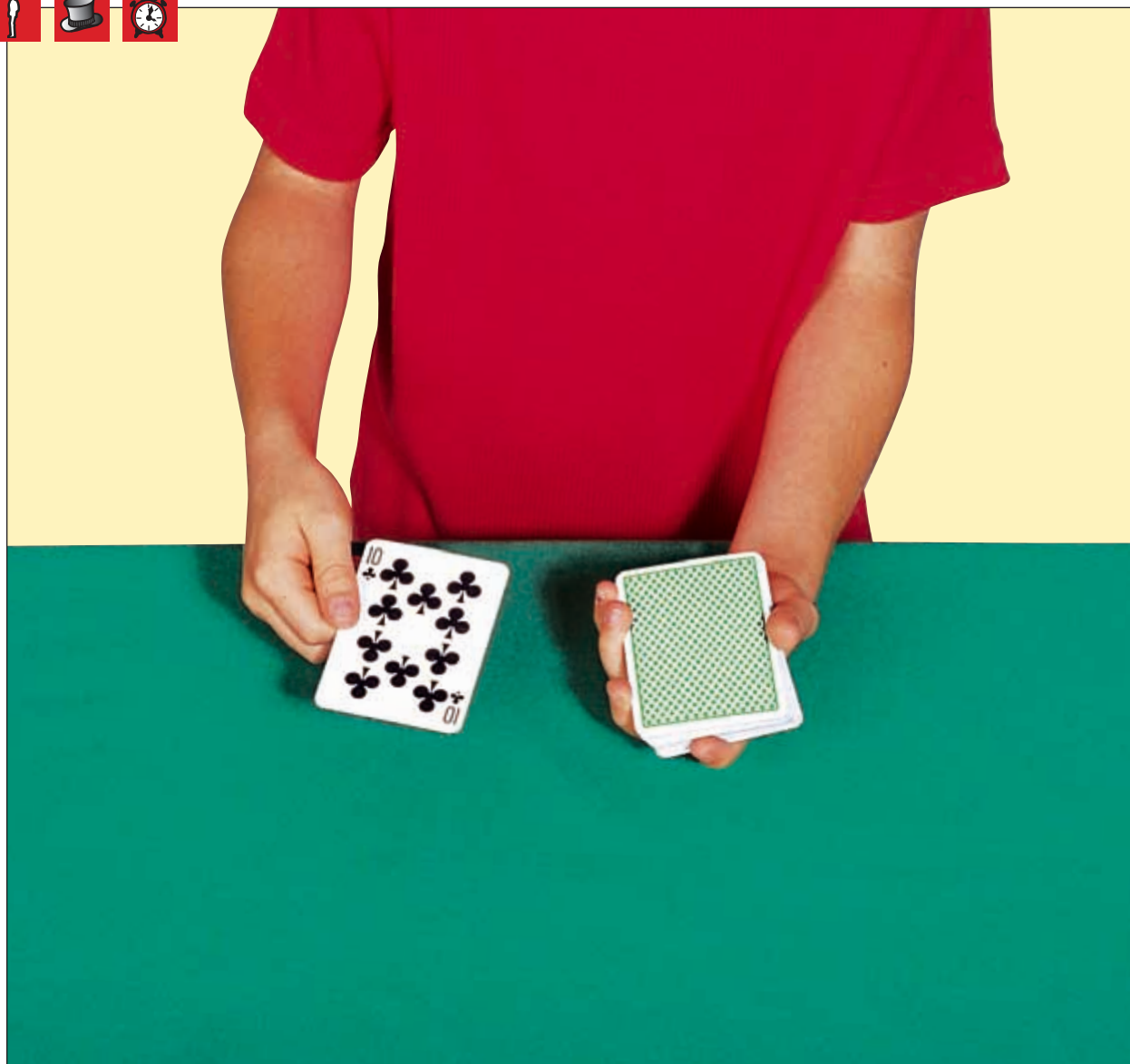


Kouzlo je možné provést i bez falešného míchání. V tom případě míchá karty divák. Když přebíráte karty od diváka, nenápadně se podívejte, jaká karta je ve spod karet (to bude orientační karta).

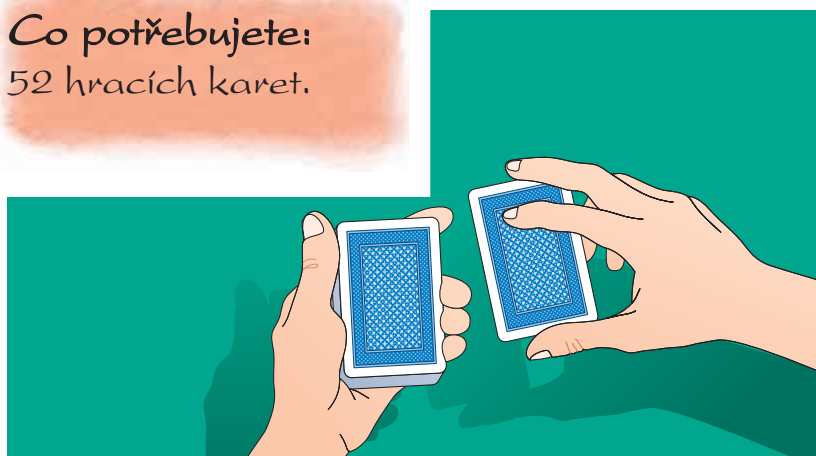




# Dvě v jednom



**Co potřebujete:**  
52 hracích karet.



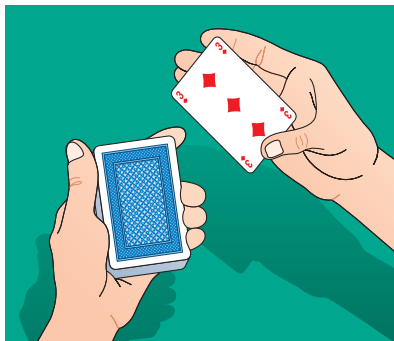
## Příprava kouzla

Karty držte srovnané v levé ruce. Pravou rukou sejměte dvě karty z vrchu balíčku.

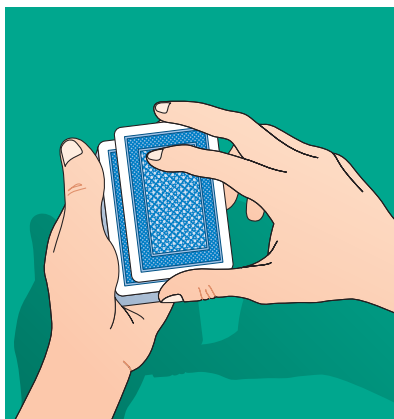
Srovnejte obě karty tak, aby to vypadalo, že se jedná jen o jednu kartu (například: vrchní karta je křížová desítka a spodní karta je kárová trojka).

## Průběh kouzla

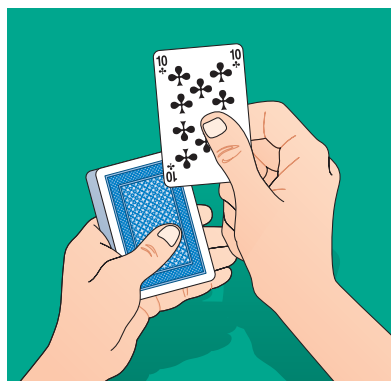
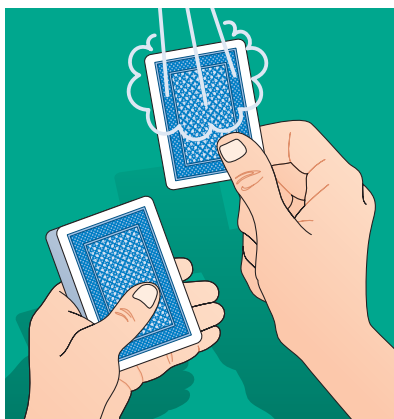
**1** Představte karty, jako by se jednalo jen o jednu kartu.



**2** Položte karty navrch hromádky. Obecenstvo vidělo jen károvou trojku.



**3** Přijďte k jednomu z diváků. Vezměte první kartu z hromádky a vybědňte diváka, aby na kartu zafoukal.

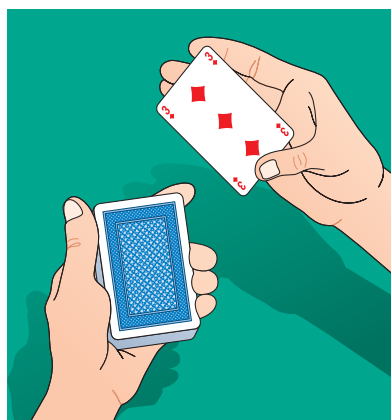


**4** Otočte kartu. Změnila barvu i hodnotu. Není to kárová trojka, ale křížová desítka!

## Objevená karta

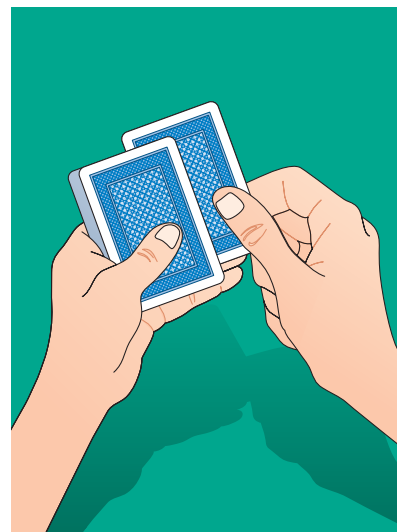
*Co potřebujete:  
52 hracích karet.*

## Průběh kouzla



**1** Začátek je stejný jako u předcházejícího kouzla. Křížovou desítku dáte na károvou trojku a obecenstvu ukážete jenom trojku.

**2** Obě karty vrátíte zpět navrch karet (obecenstvo vidělo jen jednu kartu). Potom vezměte vrchní kartu a řekněte: „Tuto károvou trojku dám doprostřed karet.“ Ve skutečnosti ale dáte doprostřed křížovou desítku.



**3** Oznámíte, že karta se znovu objeví navrchu hromádky. Pofoukáte karty a otočíte první kartu: a opravdu je to kárová trojka!



# Karta uprostřed

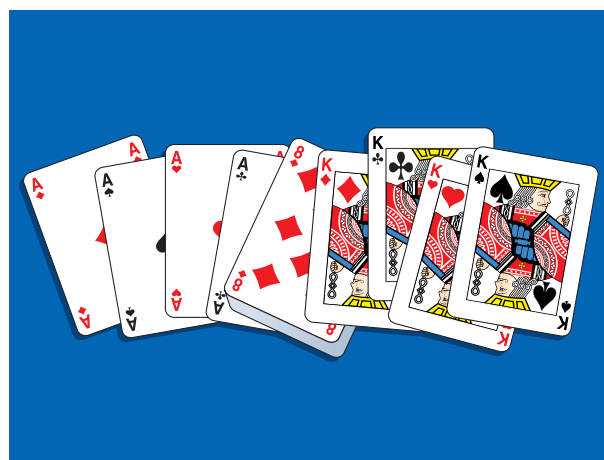
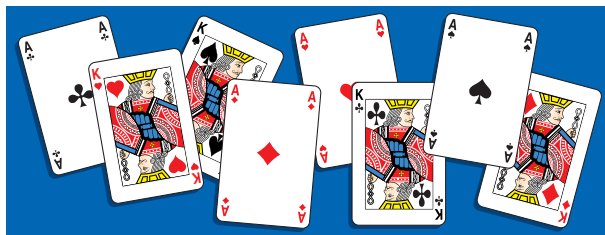


**Co potřebujete:**  
52 hracích karet.

**2** Esa dejte navrch karet a krále dospodu.

**Příprava kouzla**

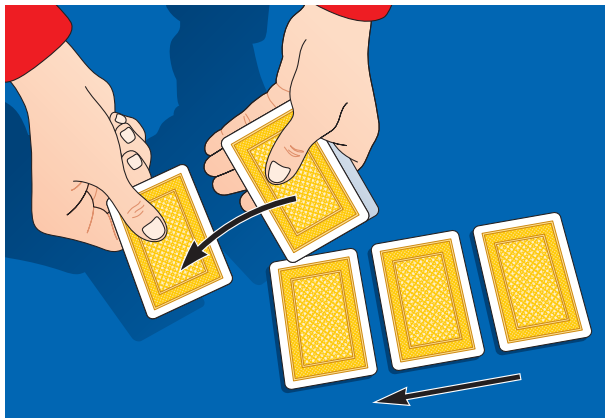
**1** Vyberte z karet všechna čtyři esa a všechny čtyři krále.



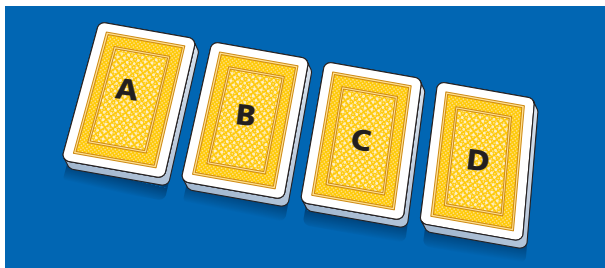


## Průběh kouzla

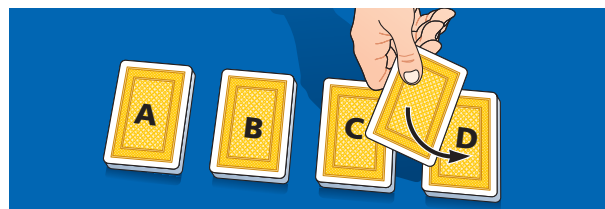
**1** Karty dejte někomu z diváků otočené lícni stranou dolů. Požádejte ho, aby vyskládal karty jednu po druhé na čtyři hromádky zleva doprava.



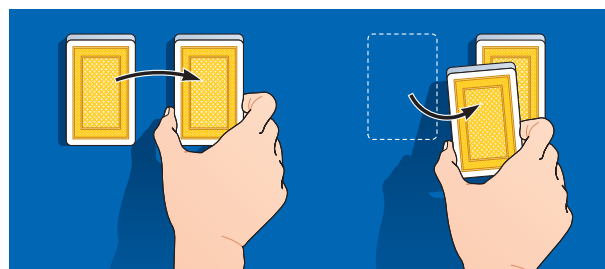
**2** Aniž by to divák věděl, vyskládal esa do spodu a krále navrch hromádek. Pojmenujme hromádky A, B, C a D.



**3** Vybidněte diváka, ať ukáže na libovolnou hromádku (například C). Vezměte tuto hromádku, rozložte ji do vějíře a dejte mu vybrat kartu, kterou si musí zapamatovat.



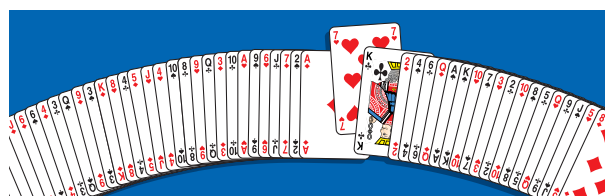
**4** Během toho, co se dívá na kartu, zavřete vějíř a vraťte hromádku na své místo. Divákovi řekněte, ať kartu položí, na kterou hromádku chce (například D).



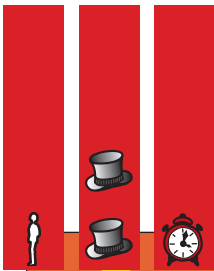
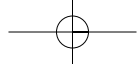
**5** Když je karta na místě, vezměte hromádku D, rozdělte ji napůl a zase dejte karty dohromady. Obecenstvo si bude myslet, že se karta ztratila někde uprostřed hromádky.



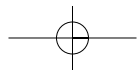
**6** Požádejte diváka, aby poskládal hromádky na sebe, v jakém pořadí chce.



**7** Potom rozložte karty lícem nahoru. Divákovu kartu najdete tak, že se podíváte, kde se nachází král a eso odděleni jednou kartou. Karta mezi nimi je ta, kterou si vybral divák.



# Správná karta

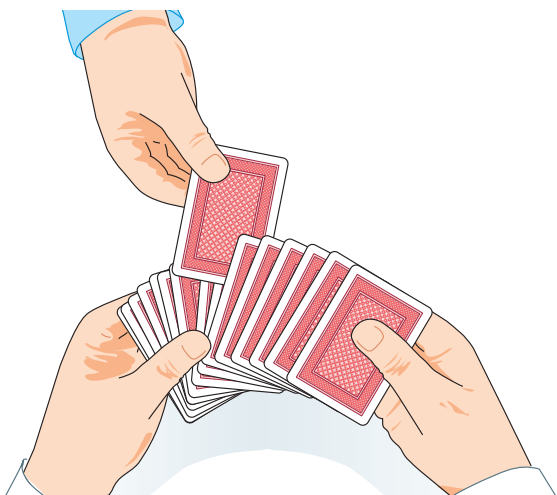


**Co potřebujete:**

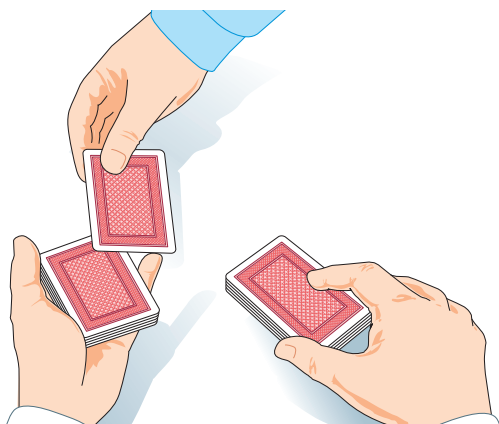
32 hracích karet,  
kouzelnou hůlku.

**Průběh kouzla**

**1** Dejte divákovi vybrat kartu z vějíře.

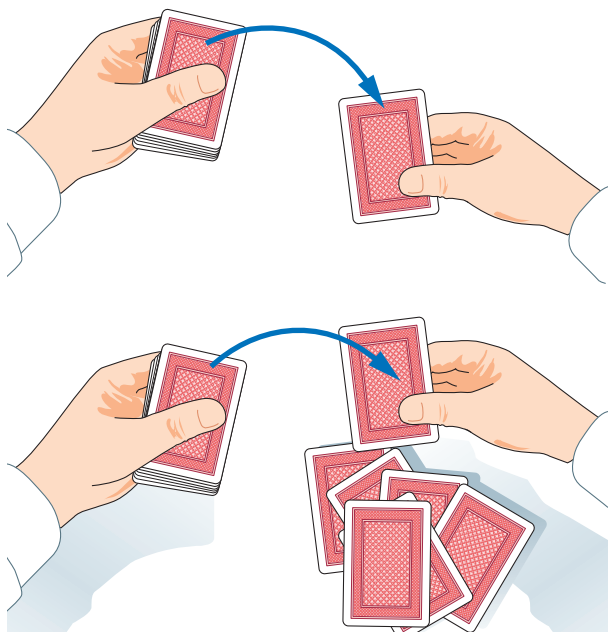


**2** Vybídněte ho, ať kartu vrátí zpět. Pomocí jedné finty (viz strana 34 až 35) posuňte kartu navrch hromádky.

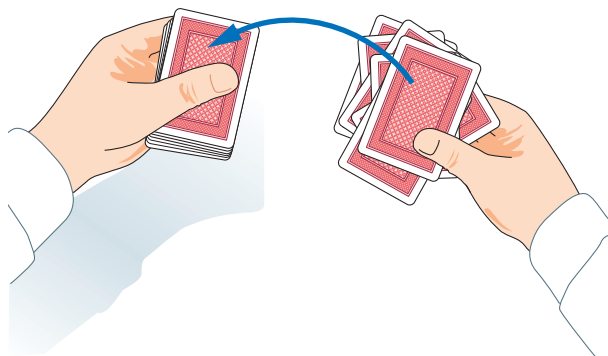


**3** Oznamte: „Najdu ztracenou kartu pomocí kouzelné hůlky, kterou divák poklepe karty.“ Požádejte diváka, aby si vybral číslo od 1 do 20.

**4** Začněte kartou, která je navrch, a postupně vyskládejte karty na stůl. Počítejte přitom až do čísla, které vybral divák (například 7). Pozor! Schválně zapomeňte, že divák má poklepat karty kouzelnou hůlkou.

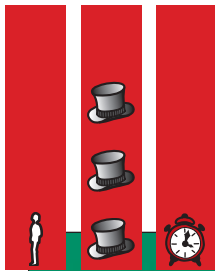


**5** U vybraného čísla se zastavte (zde u 7) a otočte kartu. Obecenstvo ihned namítne, že to není ta správná karta. Ano, jistě, to proto, že divák nepoklepal karty kouzelnou hůlkou! Požádejte ho tedy, aby to udělal.



**6** Vezměte karty ze stolu (nesmíte si poplést pořadí) a položte je zpět na hromádku. Začněte znovu počítat do 7, ale musíte začít vrchní kartou. U 7 otočte kartu a je to ta správná!





# Dvojice karet



Co potřebujete:  
32 hracích karet.

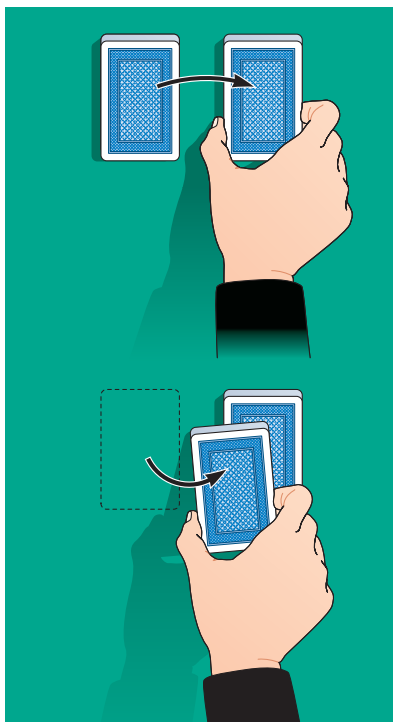


Průběh kouzla

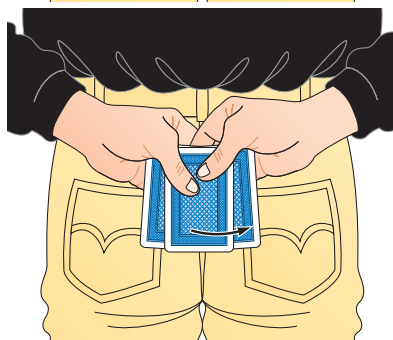
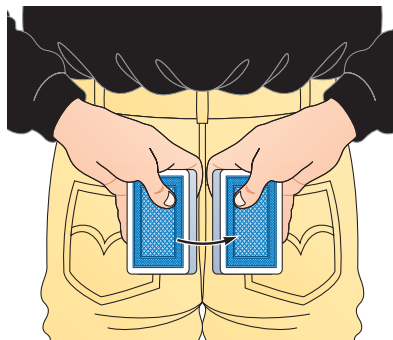
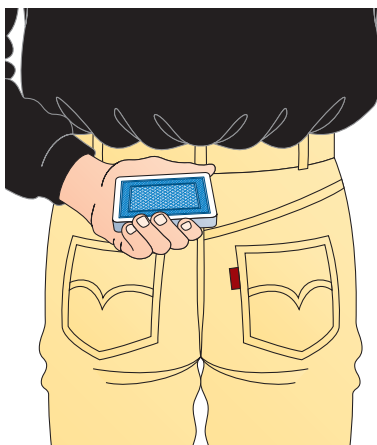
**1** Vyberte z karet všechny čtyři krále a dámy.

Položte je na stůl následujícím způsobem: nejdříve pikový král, pak přes něj křížový král, srdcový král, kárový král, piková dáma, křížová dáma, srdcová dáma a nakonec kárová dáma.

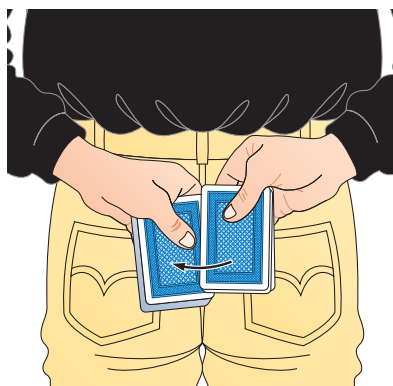
**2** Shrňte těchto osm karet do hromádky a dejte je někomu z diváků. Požádejte ho, aby sejmul karty, kolikrát bude chtít. Ale pozor! Musí vždycky část, kterou sejme, zase vrátit nazpět na druhou část.



**3** Když divák skončí, vezměte karty do levé ruky a dejte ji za záda.

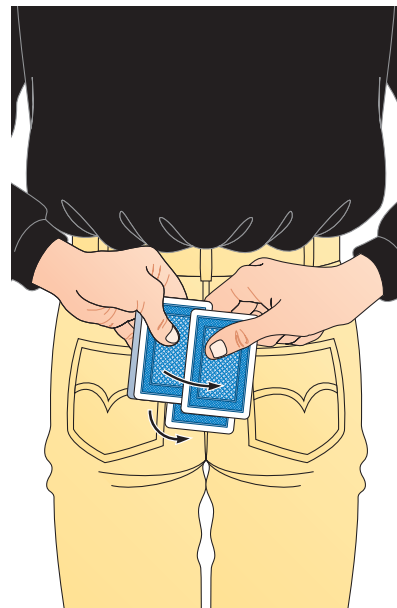


**4** Pravou rukou také dejte za záda. Levým palcem přesuňte první kartu do pravé ruky, pak druhou, kterou musíte vést vrchem přes první. Stejně pokračujte i u třetí a čtvrté karty, až tedy budou v pravé ruce celkem čtyři karty.

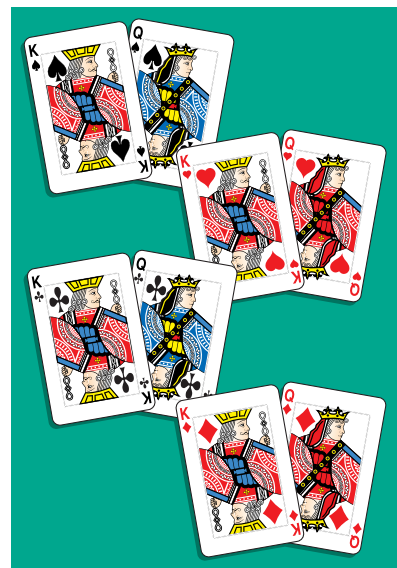


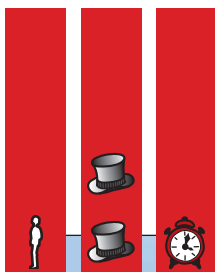
**5** Karty v pravé ruce dejte navrch karet levé ruky.

**6** Palcem a prostředníkem přesuňte vrchní a spodní kartu do pravé ruky.



**7** Tyto dvě karty ukažte obecenstvu. Je to dvojice karet stejné barvy! Znovu dejte ruce za záda a zopakujte postup č. 6, až získáte další tři dvojice karet.





# Dámový triumf



## Co potřebujete:

32 nebo 52 hracích karet.

## Příprava kouzla

**1** Vyberte z karet všechny čtyři dámy a dvě libovolné karty. Dvě vámi zvolené karty dejte pod dámy.



**2** Tyto dvě karty srovnejte pod poslední dámu. Karty držte ve vějíři v pravé ruce.

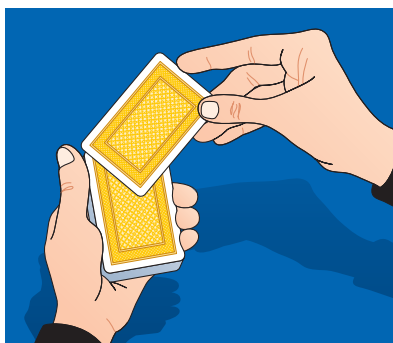


## Průběh kouzla

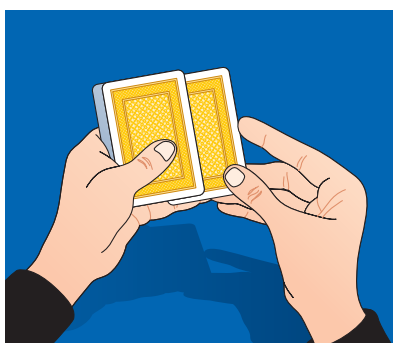
**1** Ukažte obecenstvu vějíř se čtyřmi dámami. Vraťte karty ke zbytku karet v levé ruce.



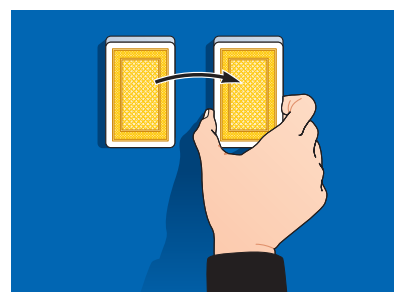
**2** Vezměte první kartu, neotáčejte ji a dejte ji doprostřed hromádky. Vezměte další kartu a zase ji dejte doprostřed.



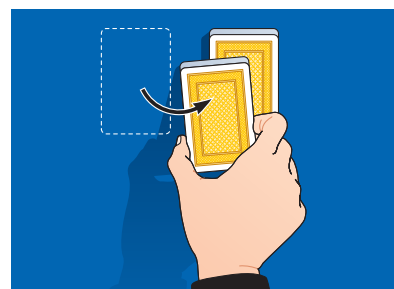
**3** Následující kartu dejte dospodu. Pokaždé oznamte, že karta, kterou přemísťujete, je dáma.



**4** Položte karty na stůl. Sejměte karty.



**5** Dejte karty zpět dohromady.



**6** Otočte karty lícem nahoru a rozložte je. Všechny čtyři dámy jsou zase pohromadě!



**V**ykouzlit nebo naopak nechat zmizet nějaký předmět přímo před zrakem obecenstva... na první pohled

se to zdá nemožné. Ale dobrý kouzelník má vždycky v zásobě nějaký trik. Kouzlení zblízka, nebo také anglicky „close-up“, bývá velmi oblíbené, protože kouzla se provádějí v důvěrné atmosféře přímo před diváky, vestoje nebo u stolu. To, co k nim

potřebujete, je snadno dostupné (zápalky, kostky cukru, mince či gumičky), nebo si to lehce vyrobíte z papíru.

Tato kouzla jsou ideální pro krátké rozptýlení v rodinném kruhu nebo mezi přáteli.







# KOUZLENÍ ZBLÍZKA

