

Magi

Magi

CARTUM  
MAGUS

# 12 DUŻYCH KART

Na odwrocie dużych kart znajdują się łatwe do zapamiętania graficzne podpowiedzi, dzięki którym magik zawsze będzie wiedział, które zwierzę, postać lub przedmiot kryje się z drugiej strony.



Zęby czaszki



Kapelusz magika



Dziób wrony



Dym z alembiku



Odnóże pająka



Skrzydła nietoperza



Język i ogon węża



Uszy kota



Oczy sowy



Długi ogon szczura



Uchwyt kociolka



Po prostu gwiazdka

## SZTUCZKA NR 1

POTRZEBUJESZ:

5 dowolnych dużych kart.

CEL:

Odnaleźć kartę wybraną przez publiczność.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik pokazuje i podaje 5 kart publiczności. Prosi widzów o wybranie jednej karty i nazwanie jej. Magik zabiera wszystkie karty z powrotem, odwraca talię i tasuje ją. Trzymając talię, rozdaje karty jedna po drugiej w następujący sposób: przesuwą górną kartę na koniec talii, kolejną kładzie na stole, następną daje na koniec talii itd. Kiedy zostanie mu tylko jedna karta na ręce, oznajmia, że wie już którą kartę wybrała publiczność. Odwraca ją i rzeczywiście jest to ta karta!

SEKRET:

Kiedy magik tasuje karty zakryte, w międzyczasie odnajduje kartę wybraną przez

publiczność dzięki graficznej wskazówce i umieszcza ją pomiędzy czterema pozostałymi. Musi je teraz przesuwac według zasady: górna karta na dół, kolejna na stół, następna na dół i tak dalej. Ostatnia karta, która zostanie na ręce to ta wybrana przez publiczność.

## SZTUCZKA NR 2

POTRZEBUJESZ:

12 dużych kart

CEL:

Znajdź kartę wybraną przez publiczność.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik pokazuje 12 kart publiczności. Widzowie wybierają jedną i ogłaszają swój wybór na głos. Magik prosi kogoś na ochotnika, aby potasował karty i rozłożył je zakryte na stole. Magik wyjaśnia, że posiada magiczne moce, które pozwolą mu znaleźć kartę wybraną przez publiczność.

Przesuwa dłońmi nad kartami; zatrzymuje się i potrząsa rękoma. Magik ogłasza, że wybrał właściwą kartę, wskazując ją, a następnie odwracając dla potwierdzenia.

SEKRET

Kiedy magik przesuwą dłońmi nad kartami, ma czas aby dyskretnie odczytać graficzne wskazówki znajdujące się na kartach. Gdy znajdzie wskazaną kartę, potrząsa nad nią dłońmi i odkrywa ją.

## SZTUCZKA NR 3

POTRZEBUJESZ:

12 dużych kart.

CEL:

Odnaleźć kartę wybraną przez publiczność.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik pokazuje publiczność 12 zakrytych kart, które są ułożone jak wachlarz. Publiczność wybiera jedną, wskazując ją,

a magik pyta, czy są pewni swojego wyboru. Jeśli potwierdzą, jedna osoba z widowni zabiera wybraną kartę, patrzy na nią, pokazuje innym widzom i odkłada w dowolne miejsce w wachlarzu kart, trzymanym przez magika. Magik tasuje karty i ponownie rozkłada je w formie wachlarzu, tym razem odkryte. Deklaruje, że zna kartę wybraną przez widza i jest to...

SEKRET:

Kiedy osoba z publiczności wybiera kartę i wskazuje ją palcem, magik identyfikuje ją według graficznej wskazówki. Dzięki temu od razu wie, jaką kartę wybrał ochotnik. Jedyne co pozostaje to ujawnić ją.

## SZTUCZKA NR 4

POTRZEBUJESZ

12 dużych kart.

CEL:

Odnaleźć kartę wybraną przez publiczność.

## PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik pokazuje karty publiczności, tasuje je i wyjaśnia, że każda z 12 kart odnosi się do godziny, w której dzieje się coś magicznego. Trzymając karty zakryte w dłoni, magik prosi osobę z publiczności, aby pomyślała o godzinie między 1 a 12. Następnie wyjaśnia, że widz będzie musiał przełożyć taką liczbę kart na spód talii, jaką godzinę wybrał. Magik pokazuje przykład: godzinę 2, przekłada jedną kartę na spód, a potem kolejną. Następnie podaje talię widzowi i prosi go, aby wykonał polecenie w ten sam sposób. W międzyczasie magik nie patrzy, ile kart przekłada widz. Następnie bierze talię z powrotem i ogłasza, że pokaże wszystkie karty jedna po drugiej, prosząc ochotnika, aby zapamiętał magiczny element odnoszący się do wybranej godziny. Magik przekłada wszystkie 12 kart jedna po drugiej, deklarując pod koniec, że zna wybraną przez widza godzinę i odpowiadając jej magiczny element.

## SEKRET

Magik wyjaśnia, że liczba kart przełożona na spód kupki odnosi się do wybranej godziny i podaje przykład godziny 2, przesuwając 2 karty pod spód jedna po drugiej. W tym czasie zapamiętuje kartę, która została na wierzchu i znajdującą się na niej graficzny wzór. Następnie widz kolejno przesuwa wybraną liczbę kart. Mag zbiera karty i pokazuje je publiczności jedna po drugiej, zaczynając od dołu talii. Liczy na głos za każdym razem, gdy przekazuje kartę. Kiedy dostrzeże graficzną wskazówkę dotyczącą zapamiętanej karty, przypomina sobie odpowiadający jej numer. Po pokazaniu publiczności wszystkich kart ogłasza, że widz wybrał konkretną godzinę, a odpowiadającym jej magicznym elementem jest...

## SZTUCZKA NR 5

### POTRZEBUJESZ:

5 wybranych dużych kart

### CEL:

Odnaleźć kartę wybraną przez publiczność

### PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik trzyma 5 kart w dłoni i rozkłada je odkryte w linii na stole. Prosi widza, aby wybrał kartę bez pokazywania jej. Magik odwraca wszystkie karty i wyjaśnia, że odwróci się teraz tyłem i da publiczności czas na zmianę pozycji wybranej karty (pokazuje przykładowe przemieszczenie kart rys.1?????). Magik odwraca się z powrotem twarzą do widzów, zbiera wszystkie karty, tasuje je i ponownie układa je w linii, zakryte na stole. Przesuwa dłońmi nad wszystkimi kartami. Zatrzymuje się nad jedną z kart. Magik kładzie swój palec na tej karcie i oznajmia, bez podglądania, że publiczność wybrała kartę... okazuje się, że to rzeczywiście ta karta!

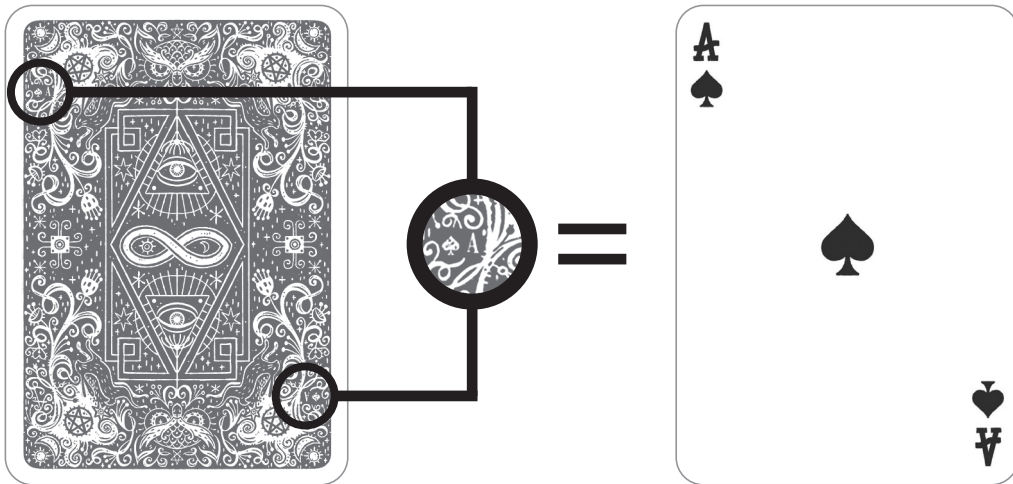
## SEKRET:

Przed rozpoczęciem sztuczki magik upewnia się, że 5 wybranych kart zostało ułożonych w tym samym kierunku, patrząc na ikonki słońca/ księżyca. Kiedy członek publiczności zmieni położenie wybranej karty, magik z łatwością to zauważy, ponieważ będzie to jedyna karta z odwróconą ikonką słońca i księżyca. Wszystko co musi zrobić to odczytać graficzną wskazówkę, która wskaże jaką kartę wybrała publiczność.

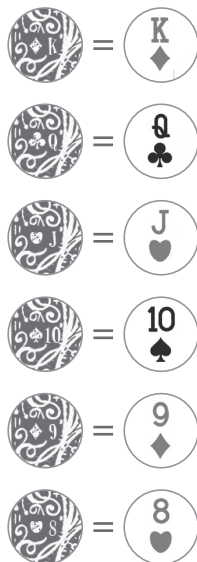
# TALIA Z 32 ZAZNACZONYMI KARTAMI

## NIEBIESKA TALIA

Ta talia kart posiada dyskretne oznaczenia na odwrocie każdej karty, które pozwolą magikowi z łatwością odgadywać z jakimi kartami ma do czynienia.



Inne przykłady:



## SZTUCZKA NR 6

POTRZEBUJESZ:

Oznaczonej talii.

CEL:

Nazwać karty przed ich odwróceniem.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik prosi publiczność, aby potasowała talię kart. Zabiera z powrotem talię, trzymając ją zakrytą. Twierdzi, że posiada specjalną moc, która pozwoli mu odgadnąć każdą kartę. Bierze talię w swoje ręce i wskazuje wartość każdej karty, zanim ją odwróci.

SEKRET:

Magik odczytuje oznaczenia znajdujące się na odwrocie zaznaczonych kart. Żeby prawidłowo wykonać tę sztuczkę, niezbędna jest szybkość (świetne ćwiczenie na opanowanie wszystkich oznaczeń).

---

## SZTUCZKA NR 7

POTRZEBUJESZ:

Oznaczonej talii

CEL:

Karty uporządkowane według symbolu.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik prosi osobę z publiczności, aby potasowała talię. Następnie ustawia 4 kupki kart, zakryte. Po skończeniu, odwraca każdą z kupek. Każda z nich odnosi się do jednego koloru...

SEKRET:

Magik tworzy 4 kupki z kart, na podstawie dyskretnych oznaczeń na odwrocie kart, które odczytuje w trakcie rozkładania.

---

## SZTUCZKA NR 8

POTRZEBUJESZ:

Oznaczonej talii.

CEL:

Znaleźć kartę wybraną przez publiczność.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik rozkłada talię kart odkrytą i prosi ochotnika o wybór karty. Widz umieszcza kartę z powrotem w talii w wybranym przez siebie miejscu. Magik proponuje, aby potasować talię. Po przetasowaniu widz oddaje zakrytą talię magikowi. Magik przerzuca karty po kolei dopóki nie zatrzyma się na karcie, która później okazuje się tą wybraną przez widza.

SEKRET:

Podczas przerzucania kart, magik odczytuje ukryte symbole, które pomogą mu trafić na wybraną kartę. Ta sztuczka może być przeprowadzona z mniejszą liczbą kart, aby było łatwiej.

---

## SZTUCZKA NR 9

POTRZEBUJESZ:

Oznaczonej talii.

CEL: Znaleźć kartę wybraną przez publiczność.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik prosi kogoś z publiczności, aby przetasował talię kart. Zabiera talię z powrotem zakrytą i układa ją w formie wachlarzu. Prosi widza o wylosowanie jednej karty bez pokazywania jej. Po zapamiętaniu przez widza jaka to karta, magik prosi, aby położył ją na wierzchu kupki. Magik przekłada raz kupkę, tasuje ją, dmucha w nią i ogłasza że teraz już wie, którą kartę wybrał ochotnik. Układa talię w formie wachlarza i pozwala jednej karcie wypaść na stół. To rzeczywiście karta wybrana przez widza!

SEKRET:

Kiedy magik zabiera z powrotem talię kart, właśnie przetasowaną przez widza, zapamiętuje kartę znajdującą się na wierzchu, którą zna dzięki graficznej wskazówce. Oto kluczowa karta.

Magik tasuje talię dużymi partiami, aby nie ryzykować odseparowania kluczowej karty od karty wybranej przez widza. Kiedy rozłoży karty odkryte w formie wachlarzu, zauważy kluczową kartę którą zapamiętał. Karta wybrana przez widza będzie zawsze po lewej stronie od kluczowej karty.

---

## SZTUCZKA NR 10

### POTRZEBUJESZ:

oznaczonej talii + ścięta talia kart

### CEL:

Odnaleźć kartę wybraną przez publiczność.

### PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik rozkłada talię kart z czerwonymi wierzchami, odkryte na stole. Prosi ochotnika z publiczności, aby potasował talię z niebieskimi wierzchami i położył wybraną przez siebie kartę zakrytą na stole. Magik twierdzi, że jest w stanie znaleźć w talii wybraną przez widza kartę jako pierwszy. Przesuwa dłońmi nad talią, potrząsa nimi i zatrzymuje się na jednej karcie. Magik usuwa tę kartę z talii i odwraca kartę wybrana przez widza - są rzeczywiście identyczne.

### SEKRET:

W tej sztuczce ścięta talia kart z czerwonymi wierzchami jest używana tak jakby była zwykłą talią. Kiedy widz wybierze i umieści swoją kartę (z niebieskim wierzchem) zakrytą przed magikiem, ma on sporo czasu, aby odczytać graficzną wskazówkę, która się na niej znajduje. Wszystko co musi zrobić to znaleźć tę kartę w odkrytej talii z czerwonymi wierzchami.

Ten trik można wykonywać z mniejszą ilością kart, aby ułatwić sobie zadanie. W tym wypadku upewnij się, że użyłeś dokładnie takich samych kart w obu taliach.

---

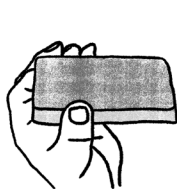
# 32- ŚCIĘTA TALIA KART

## TALIA CZERWONA

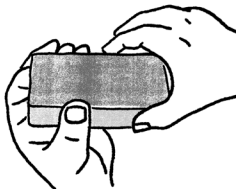


Ta ścięta talia kart posiada jedną krawędź węższą od drugiej. Ta różnica jest kompletnie niezauważalna, gdyż mierzy mniej niż milimetr.

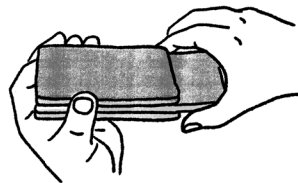
SEKRET  
POLEGA NA UŁOŻENIU JEDNEJ LUB WIĘCEJ KART  
W TALII W ODWROTNYM KIERUNKU



Przytrzymaj talię kart od dołu z dwóch stron.



Przesuń jedną ręką karty, podczas gdy druga będzie lekko ścisnąć talię.



Wysuną się tylko te karty lub karta, które są ułożone w odwrotnym kierunku.



Przed rozpoczęciem sztuczki zawsze należy się upewnić, czy wszystkie karty są dokładnie ułożone w tym samym kierunku. Łatwo to sprawdzić: symbol słońca zawsze będzie się znajdował po lewej, a księżyc po prawej.

## SZTUCZKA NR 11

POTRZEBUJESZ:  
Ściętej talii kart.

CEL:  
Posortować karty według koloru.

### PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik pokazuje, że karty w jego talii są dobrze potasowane. Ogłasza, że posiada magiczną moc grupowania ich według kolorów. Karta po karcie wysuwa je i umieszcza na stole na dwóch kupkach. Karty same posortowały się według koloru

### SEKRET:

Przed rozpoczęciem sztuczki karty są pogrupowane według koloru. Dwa przeciwne kolory talii są ustawione w przeciwnych kierunkach. Kiedy magik wykonuje trik przesuując karty, automatycznie grupują się według koloru.

---

## SZTUCZKA NR 12

POTRZEBUJESZ:  
Ściętej talii kart.

CEL:  
Odnaleźć kartę wybraną przez publiczność.

### PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik prezentuje talię kart publiczności ułożoną w formie wachlarzu zakrytą i pozwala ochotnikowi wybrać kartę. Widz zapamiętuje kartę i umieszcza ją z powrotem w talii, w dowolnym miejscu. Magik tasuje karty, dmucha w talię i odkrywa kartę wybraną przez publiczność.

### SEKRET:

Początkowo wszystkie karty są ułożone w tym samym kierunku. Ma to miejsce podczas zapamiętywania karty przez widza, a magik zbiera karty z powrotem w talię i odwraca ją. Teraz wszystkie karty są ułożone w odwrotnym kierunku do karty widza. Magik przesuwa karty odsłaniając wybraną przez widza.

---

## SZTUCZKA NR 13

POTRZEBUJESZ:  
Ściętej talii kart.

CEL:  
Ostatnia karta z kupki zmieni się, a publiczność tego nie zauważy.

### PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik pokazuje ostatnią kartę z kupki i prosi publiczność, aby nazwała ją na głos. Twierdzi, że jest w stanie ją zmienić. Odkłada kupkę zakrytą, dmucha w nią i wyjmuje ostatnią kartę. Zmieniła się.

### SEKRET:

Wszystkie karty są ułożone w tym samym kierunku za wyjątkiem przedostatniej. Kiedy magik wysuwa ostatnią kartę, tak naprawdę wysuwa przedostatnią (tę która została ułożona w przeciwnym kierunku). Publiczność ma wrażenie, że to ostatnia karta się zmieniła.

---

## SZTUCZKA NR 14

POTRZEBUJESZ:  
Ściętej talii kart.

CEL:  
Odnaleźć 4 króli.

### PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik rozkłada odkrytą talię i wyjmuje z niej 4 króli. Pyta się publiczności, gdzie chcieliby z powrotem umieścić te 4 figury. Po tym jak 4 królowie znajdą nowe miejsce w talii, magik zbiera karty w kupkę i prosi publiczność o potasowanie talii. Koncentruje się, wysuwa karty i odkrywa 4 króli.

### SEKRET:

Wszystkie karty są ułożone w tym samym kierunku. Kiedy magik ponownie umieszcza w talii 4 króli, dyskretnie zmienia ich kierunek położenia. Teraz 4 królowie są ułożeni w przeciwnym kierunku niż inne karty. Ponownie rozkłada talię i odkrywa 4 wspomniane figury.

---

# SZTUCZKA NR 15

## POTRZEBUJESZ:

Ściętej talii kart.

## CEL:

Umieścić 4 asy na wierzchu kupki.

## PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik pokazuje swoją talię kart i usuwa z niej 4 asy, kładąc je na stole. Prosi publiczność, aby wskazała 4 różne miejsca w talii, gdzie zostaną na nowo umieszczone asy. Magik tasuje talię kilka razy, dmucha w wierzch kupki i oznajmia, że umieścił asy na wierzchu kupki. Odwraca pierwsze cztery karty jedna po drugiej i rzeczywiście okazuje się, że są to 4 asy.

## SEKRET:

Początkowo wszystkie karty są ułożone w tym samym kierunku. Zanim magik zmieni miejsce 4 asów, dyskretnie zmienia położenie swojej talii znajdującej się w jego dłoniach. Podczas tasowania przesuwają karty znajdujące się w przeciwnym kierunku wzdłuż talii i umieszcza 4 asy z powrotem na wierzchu kupki.

# SZTUCZKA NR 16

## POTRZEBUJESZ:

Ściętej talii kart.

## CEL:

Magik upuszcza wszystkie karty, za wyjątkiem tej wybranej przez widza.

## PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik rozkłada karty zakryte w formie wachlarza i prosi osobę z publiczności, aby wybrała kartę. Prosi, aby zapamiętać kartę i umieścić ją z powrotem w talii w wybranym miejscu. Magik tasuje talię kilka razy i prosi widza o ujawnienie, jaką kartę wylosował. Podczas gdy widz zdradza swoją kartę, magik upuszcza wszystkie karty za wyjątkiem jednej, wybranej przez ochotnika.

## SEKRET:

Na początku sztuczki wszystkie karty są ułożone w tym samym kierunku. Podczas gdy widz zapamiętuje kartę, magik składa wszystkie karty i obraca je o 180°. Karta odłożona przez widza jest jedyną, która zostaje odłożona w przeciwnym kierunku. Magik tasuje talię kilka razy, a na końcu przesuwają palcami wzdłuż talii. Tylko jedna karta się wysunie. Musi jedynie wykonać magiczny gest i upuścić resztę kart, za wyjątkiem tej wybranej przez widza.

# TALIA 32 KART, CZERWONA LUB NIEBIESKA

**Te dwie talie mogą być  
używane również bez  
sztuczek, jako normalne karty  
do gry.**

## SZTUCZKA NR 17

POTRZEBUJESZ:

Talii zwykłych kart.

CEL:

Odnaleźć asa.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik prezentuje swoją talię kart zakrytą, ułożoną w formie kupki. Prosi widza, aby wybrał kolor asa. W zależności od wyboru, magik będzie odpowiadał w określony sposób.

Jeśli ochotnik wybierze asa karo, magik prosi go, aby bardzo intensywnie myślał o wybranym kolorze, dzięki czemu jego karta przesunie się na wierzch kupki. Magik odwraca pierwszą kartę: pojawia się as karo.

Jeśli widz wybierze asa trefl, magik wyjaśnia że magiczne hasło pomoże odnaleźć wybraną kartę. Zaczyna literować hasło składające się z 9 liter np. CZARY MARY. Przy każdej wypowiedzianej literze, magik odwraca kartę z wierzchu talii i umieszcza ją obok kupki. Ostatnią kartą, która zostanie odwrócona jest as trefl.

Jeśli widz wybierze asa kier, magik wyjaśnia że każdy lubi serca, dlatego tę kartę będzie znaleźć bardzo łatwo. Rozkłada wszystkie karty zakryte na stole, tylko jedna pozostaje odkryta i jest to właśnie as kier.

Jeśli widz wybierze asa pik, magik wyjaśnia że ta karta rzadko trzyma się z innymi. Magik mówi, że czuje coś w swojej kieszeni: jest to as pik.

SEKRET:

Przed rozpoczęciem sztuczki należy przygotować swoje karty. Magik usuwa 4 asy z talii. Resztę kart trzyma w formie kupki zakryte w swojej dłoni. Wkłada asy do talii według schematu: as karo na wierzch kupki, as trefl dziewiąty z kolei od wierzchu kupki licząc już włożony as karo; as kier w dowolne miejsce po asie trefl, ułożony odwrotnie niż reszta kart (odkryty), as pik natomiast magik umieszcza w swojej kieszeni. Przygotowaną talię należy położyć zakrytą na stole. Magik zapamiętuje położenie asów i odpowiada w zależności od wyboru widza. Uwaga: wykonuj ten trik tylko raz przed tą samą publicznością.

## SZTUCZKA NR 18

POTRZEBUJESZ:

Talii zwykłych kart.

CEL:

Zlokalizuj dwie karty, które pasują do schowanej karty.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik pokazuje swoją talię kart odkrytą i zakrytą, ogłaszając że usunął z niej jedną kartę, a zadaniem publiczności będzie pomoc w odnalezieniu jej. Magik kładzie talię kart zakrytą przed ochotnikiem z widowni. Prosi widza, aby przełożył kupkę na pół. Magik odsuwa na bok górną kupkę. Prosi widza, aby z pozostałej utworzył dwie kupki kładąc jedną kartę po lewej stronie, a drugą po prawej, itd. Kiedy zostaną utworzone dwie nowe kupki, magik prosi ochotnika, aby odślonił pierwsze karty z obu kupek: magik ujawnia ukrytą kartę. Karty odkryte przez widza w rzeczywistości pasują symbolem i liczbą do ukrytej karty!

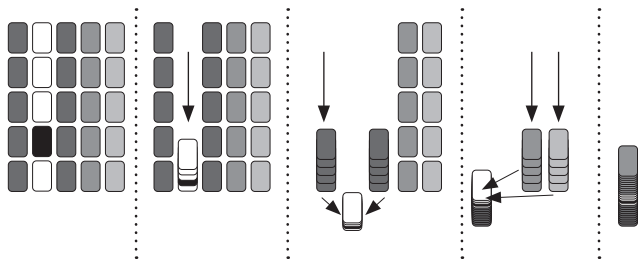
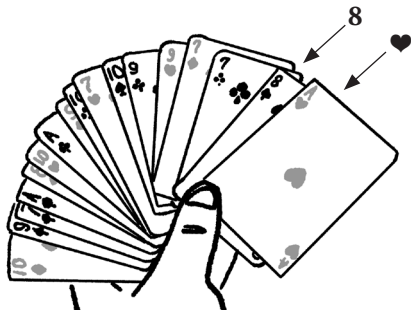
Przed rozpoczęciem sztuczki magik usuwa wszystkie walety, królowe i króle z talii. Rozkłada talię odkrytą w formie wachlarza i odkłada na bok kartę, która pasuje do pierwszych dwóch kart z talii. W tym przykładzie, magik odłożył 8 kier:

Pierwsza karta odnosi się do koloru (np. kier).

Druga karta odnosi się do liczby (np. 8).

Kiedy magik prosi widza, aby przełożył talie, odkłada na bok górną część kupki.

Widz musi jedynie utworzyć z dolnej kupki dwie nowe rozkładając karty raz na lewo, raz na prawo. Dwie karty z wierzchu zawsze będą odpowiadać liczbie i kolorowi karty odłożonej na początku. Podczas przygotowania do sztuczki jeśli dwie karty w wachlarzu mają ten sam kolor lub liczbę, magik nie będzie w stanie ukryć korespondującej karty. Dlatego też wybierze dwie inne karty.



POTRZEBUJESZ:  
25 zwykłych kart

CEL:  
Znaleźć kartę wybraną przez publiczność.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik tasuje karty i umieszcza je odkryte na stole, układając 5 kolumn, rząd obok rzędu, od lewej do prawej. Prosi widza, aby wybrał kartę i pokazał mu kolumnę w której ta karta się znajduje. Magik zbiera karty znajdujące się w tej kolumnie od góry do dołu, formując kupkę.

Następnie zbiera w ten sposób dwie kolejne kolumny i tworzy z nich pierwszą kupkę, wkładając je pod utworzoną wcześniej z wybranej kolumny. Następnie zbiera dwie ostatnie kolumny w ten sam sposób i umieszcza je na wierzchu kupki. Następnie ponownie tworzy 5 kolumn tak jak na początku i prosi publiczność, aby ponownie wskazała kolumnę w której znajduje się wybrana karta. Zbiera karty z tej kolumny, a kolejne tak jak opisano powyżej. Teraz trzyma w ręce wszystkie karty. Dmucha w nie i ogłasza, że liczba 13 zawsze przynosiła mu szczęście. Odwraca pierwsze 13 kart z kupki, jedna po drugiej. Trzynasta karta to ta wybrana przez widza.

SEKRET:

Sztuczka nie ma żadnego sekretu.  
Magik posiada 25 kart i manipuluje  
kartami krok po kroku.

---

## SZTUCZKA NR 20

POTRZEBUJESZ:

4 karty króle z czerwonymi lub  
niebieskimi tyłami.

CEL:

Znaleźć kartę wybraną przez  
publiczność.

PRZEBIEG SZTUCZKI:

Magik prezentuje 4 karty króle i prosi  
publiczność, aby wybrała jednego.  
Po wybraniu widz kładzie kartę  
pomiędzy 3 pozostałe.

Magik sugeruje, aby potasować karty  
i położyć je w linii na stole. Ogłasza,  
że posiada moc, która pozwoli mu  
odnaleźć wybranego króla. Przesuwa  
dłońmi nad kartami i zatrzymuje się  
nad jedną... Odwraca ją: rzeczywiście  
jest to król, wybrany przez widzów.

SEKRET:

Do wykonania tej sztuczki potrzebne  
są 4 króle z talii. Magik układa je  
wszystkie w tym samym kierunku,  
symbol księżycy powinien  
znajdować się po lewej, słońce po  
prawej. Kiedy widz wybiera jednego  
z 4 króli, magik zabiera 3 pozostałe  
karty i obraca je w dłoniach o 180°.  
W ten sposób jedyny król, który  
będzie posiadać księżyc po lewej  
stronie i słońce po prawej to na  
pewno ten, którego poszukuje  
magik.