A dark, atmospheric photograph showing a close-up of a person's hand from the side. The hand is gripping a thin, light-colored string or wire. At the end of the string, there is a small, glowing orange cube, possibly made of fire or light. The background is completely black, making the glow of the cube stand out. The overall mood is mysterious and dramatic.

# ALIAV MÖGLICHKEITEN

ZAUBERN OHNE  
FINGERFERTIGKEIT

BUNDESVERLAG

## Allan • Mögliche Unmöglichkeiten

# ALLAN MÖGLICHE UNMÖGLICHKEITEN

ZAUBERN  
OHNE FINGERFERTIGKEIT



Österreichischer Bundesverlag • Wien

Illustrationen und Vignetten: Susi Bohdal  
Umschlag und Graphiken: Maria Blazejovsky

© Österreichischer Bundesverlag Gesellschaft m. b. H., Wien 1982

Alle Rechte vorbehalten  
Jede Art der Vervielfältigung, auch auszugsweise, gesetzlich verboten

Satz: Palatino 11/13 Punkt

Gedruckt auf h'frei Werkdruck 100 g

Druck: Wiener Verlag, Himberg

ISBN: 3 215 04505 2

# Vorwort

Sicher haben Sie es schon einmal erlebt, wie in einer Gesellschaft, die sich eben noch angeregt unterhalten hat, ganz plötzlich ein unliebsamer Gast auftaucht: die Langeweile. Das Gespräch verebbt, man weiß sich nichts mehr zu erzählen und kann gerade noch mit Mühe ein Gähnen unterdrücken.

Da hat ein Gast einen guten Einfall - er beginnt zu zaubern. Und sogleich ist das Interesse erweckt und die rege Anteilnahme aller Anwesenden gesichert.

Auch Sie können zaubern! Vielleicht haben Sie sogar schon das eine oder andere Zauberbuch in der Hand gehabt, ohne daß Sie aber mit den beschriebenen Tricks etwas anzufangen wußten. Denn entweder setzen solche Werke eine zu große Fingerfertigkeit voraus, oder sie erfordern die Anschaffung kostspieliger Zauberapparate. Im Allgemeinen gleichen sie Rezeptbüchern, denn sie bringen wohl die Pointe und die Lösung, nicht aber das Wichtigste, die Vorführung selbst.

Erstmals finden Sie daher in dem vorliegenden Werk die Experimente in Form eines Filmdrehbuchs aufgeschlüsselt. In der linken Spalte werden genau alle Vorgänge und Geschehnisse beschrieben, während in der rechten Seite festgehalten ist, was dazu gesprochen werden soll. Es wird damit der Beweis erbracht, daß es ohne teure Hilfsmittel oder stundenlanges Üben möglich ist, Effekte zu erzielen, die Glanzlichter der Magie sind. Die gesellige Runde, die Sie dann mit solchen Kunststücken unterhalten können, wird Ihnen für Ihre Darbietungen reichlich Beifall spenden.

Doch bevor Sie mit den eigentlichen Kunststücken beginnen, ist es wichtig, sich ein wenig mit der Psychologie der Zauberkunst zu befassen . . .

# Zur Psychologie des Zauberns

Die Quintessenz jedes Zauberkunststückes ist der begleitende Vortrag. Er untermauert die magische Handlung, hebt die Darbietung und rundet sie ab -der Vortrag ist also für den Erfolg von ausschlaggebender Bedeutung. Im Kabarett versteht es ein guter Conferencier, die folgende Nummer so anzupreisen, daß sie vom Publikum mit größter Spannung erwartet wird. Wenn Sie Ihre Zuschauer durch den einführenden Vortrag auf das folgende Experiment neugierig machen, werden Sie auf diese Weise sicherlich reüssieren.

In diesem Buch finden Sie Vortragstexte. Es ist nicht notwendig, sie sklavisch genau auswendig zu lernen, aber wenigstens dem Sinne nach sollte man sich schon danach richten. Um die nötige Sicherheit bei den Vorführungen zu erlangen, empfiehlt es sich, gleich von Anfang an jedes Kunststück mit der passenden Rede einzustudieren, damit es später überzeugend vorgetragen werden kann.

Ein Experiment soll in der Regel nicht bei derselben Veranstaltung wiederholt werden, da die Zuschauer die Wirkung bereits kennen und das Überraschungsmoment fehlt. Auch die Pointe einer Anekdoten wird nur dann zünden, wenn man sie zum ersten Mal hört.

Haben Sie eine gemerkte Karte aus dem Spiel herausgefunden, so fragen Sie unbedingt, bevor Sie noch das Blatt gezeigt haben, nach dem Namen der Karte. Erst danach zeigen Sie sie her. Dies hat folgenden Grund: Wenn die anderen Zuschauer die Karte vorher nicht oder nur flüchtig gesehen haben, so könnte der Eindruck entstehen, Ihre Versuchsperson bestätigt aus Höflichkeit ein falsches Blatt und nicht das gemerkte. Außerdem erhöhen Sie mit dieser Verzögerung die Spannung. Fordern Sie den Zuschauer auf, die gezogene Karte den anderen zu zeigen. Es kann nämlich vorkommen, daß er in der Hitze des Gefechtes sein Blatt vergißt, und es wäre schade, wenn ein gelungenes Experiment auf diese Weise wirkungslos verpuffen würde. Im Ablauf der hier beschriebenen Experimente sind diese Umstände berücksichtigt, es soll aber nochmals darauf hingewiesen werden, wie wichtig scheinbar nebenschlächtliche Dinge sein können.

Lassen Sie sich nie dazu verleiten, einen Trick zu erklären. Erstens würde dem Zuschauer jede Illusion genommen. Er soll sich den Kopf zerbrechen, Sie jedoch wahren Ihren Nimbus, ein echter Zauberer zu sein. Zweitens

würde der Zuschauer meist enttäuscht sein, wenn er erkennen muß, daß er oft nur durch eine einfache Finte geblufft wurde, wo er doch etwas Besonderes hinter dem Kunststück vermutet hatte.

Mit der Psychologie der Zauberkunst hat sich der bekannte Berliner Psychologe und Psychiater Max Dessoir in seinem Buch „Vom Jenseits der Seele“ (1918) befaßt:

*Die vornehmste Fähigkeit besteht darin, Vertrauen einzuflößen. Wenn der Taschenspieler versichert, daß er in der linken Hand eine Apfelsine halte, so müssen die Zuschauer ihm aufs Wort glauben. Die Hexerei liegt weniger in der Geschwindigkeit als in der *ars artem celandi*, in der Kunst, den Zuschauer so zu beeinflussen, daß man ihm alles vor der Nase vormachen kann, ohne daß er es merkt. Das Hauptgeheimnis besteht darin, die Vorstellung der Anwesenden in eine solche Bahn zu lenken, daß die Entwicklung des Kunststückes für den Augenblick als natürliches Ergebnis der künstlich unterschobenen Ursachen erscheint.*

Dessoir fand es für nötig, tief in die Geheimnisse der Zauberkunst einzudringen, denn er wurde von den Gerichten als Sachverständiger für okkulte Fragen beigezogen, und da erkannte er bald, daß die „Phänomene“ der Schwindelmedien nichts anderes als Täuschungsmanöver sind, die den Tricks der Bühnenmagier aufs Haar gleichen.

Bereits um das Jahr 1880 herum stellte der damals prominente englische Artist Stuart Cumberland die Behauptung auf, daß fast alle spiritistischen Medien Betrüger seien und sich der Tricks der Zauberkünstler bedienten. Er folgerte: „Einem guten Bühnenmagier kann nur ein gleichwertiger Berufskollege auf seine Tricks kommen.“ Er gab auch das Büchlein „Besucher aus dem Jenseits“ (1884) heraus. Darin findet sich folgende bemerkenswerte Stelle:

*Ich behaupte indes meinen Standpunkt dahin, daß alle die der Tätigkeit der Geister zugeschriebenen „Manifestationen“ auf gewöhnlichem materiellen Wege hergestellt werden können. So gewiß bin ich meiner Sache - und die Gewißheit habe ich aus meinen Erfahrungen geschöpft —, daß ich erbötiig bin, die Summe von 20 000 Mark irgendeiner zu bezeichnenden Wohltätigkeitsanstalt zu überweisen, wenn es irgendeinem Medium gelingen sollte, unter gehörigen Bedingungen in meiner Gegenwart von competenten Zeugen irgendwelche physische Manifestation als von Geistern herrihrend zu producieren, ohne daß ich im Stande wäre, dieselbe Manifestation herzustellen und auseinanderzusetzen, wie sie mit materiellen Mitteln bewerkstelligt wird.*

*London, October 1884*

*Stuart C. Cumberland*

Dessoir hatte anscheinend denselben Gedankengang, denn er perfektionierte sich in der Zauberkunst bis zur Bühnenreife. Es bereitete ihm großen Spaß, bei Wohltätigkeitsveranstaltungen aufzutreten. Allerdings konnte ein Ordinarius der Berliner Universität, der er damals war, sich nicht als „Schwarzkünstler“ - wie man damals sagte - produzieren, und so verbarg er sich hinter dem Pseudonym Edmund W. Rells.

Karl Jaspers schildert eine Episode, die sich im Jahre 1910 abspielte. Sein damaliger Chef, der Psychiater Franz Nissl, verpflichtete in Heidelberg einen sogenannten Hellseher, der in einem Kreis von bedeutenden Naturforschern einen „Zettelhellsehtrick“ (zu erraten ist, was aufgeschrieben wurde) vorführen mußte. Nissl wollte die Reaktion der Wissenschaftler feststellen, unter denen sich sogar ein Nobelpreisträger befand. Trotz methodischer Vorbereitung konnten die Herren keine Täuschung erkennen. Auf Verlangen von Nissl erklärte nun der Pseudohellseher den Trick. Jaspers schloß daraus:

*Dieses Experiment lehrt erstens, daß zur Ausübung des einfachsten Tricks eine geübte Kunst gehört, zweitens aber, daß so etwas auch im Kreis großer Naturforscher gelingt. Hätte der Mann nichts erklärt, so wäre unter Bezeugung durch erste Namen der Tatbestand des Hellsehens methodisch festgestellt worden. Daraus folgt, daß bei solchen Experimenten zwar Naturforscher und Psychologen beteiligt sein mögen. Die eigentlichen Sachverständigen aber die Zauberkünstler sind ("Gibt es Geister?", 1956).*

Nach dem Ersten Weltkrieg befaßte sich der Psychiater Arthur Kollmann in Leipzig mit der Erforschung von Täuschungen. Im Jahre 1919 begann er an der Universität mit Vorlesungen, die er als „Psychologie der Zauberkunst“ bezeichnete. Er ging von dem Gedanken aus, die Möglichkeiten und Grenzen der Täuschungen systematisch zu erforschen. Namhafte Zauberkünstler sowie die Mitglieder des dortigen „Magischen Zirkels“ unterstützten Kollmann weitgehend. Der Zuspruch des Kollmann-Kollegs war so groß, daß die Vorlesungen in das Neue Grassimuseum verlegt werden mußten. Er schuf einen Kreis von Schülern, die später seine grundlegenden Ausführungen auswerteten. Diese Arbeiten sind im „Archiv für die gesamte Psychologie“ festgehalten. Kollmann begründet die Notwendigkeit seiner Vorlesungen folgendermaßen:

*In allen diesen Kollegs betrachte ich das Taschenspiel auch als Mittel zur Beurteilung okkulter Phänomene. Diese werden ja oft bekanntlich mit Hilfe von Tricks ausgeführt, also in gleicher Weise, wie es ein Taschenspieler tun würde. Wer diese*

*Tricks nicht kennt, wird sich täuschen lassen, auch wenn er ein noch so guter Beobachter ist. Es nützt ihm nichts, allererster Chemiker, Physiker, Biologe, Zoologe oder Mediziner zu sein. Ein Taschenspieler eignet sich zur Beurteilung solcher Dinge weit mehr. Alle hierhergehörenden Tricks werden in den von mir abgehaltenen Übungen praktisch vorgeführt. Sie sind zum Teil gar nicht so schnell zu begreifen, als man glauben sollte. Wer nicht das besitzt, was ich räumliches Denken nenne, tut sich schwer.*

Beinahe den gleichen Standpunkt nimmt Alfred Lehmann in seinem Standardwerk „Aberglaube und Zauberei“ (1908) ein. Ebenso denken die meisten Wissenschaftler der heutigen Zeit. Fast alle Okkultschwindler haben den Wunsch, ihre Medialität und die Echtheit der von ihnen produzierten „Phänomene“ von Wissenschaftlern attestieren zu lassen, denn so ein Gutachten ist für sie die beste Referenz und bringt auch die meisten der kritisch eingestellten Personen zum Schweigen.

In diesem Buch finden Sie auch Experimente, wie sie von Okkultschwindlern praktiziert werden. Wenn Sie diese Tricks vollendet vorführen, so wird es Zuschauer geben, die Sie für ein echtes Medium halten. Es kann dann vorkommen, daß sich der eine oder andere an Sie wendet, um eine Zukunftsdeutung zu erhalten, oder er will über Sie den Kontakt zu einer bereits verstorbenen Person aufnehmen. Auf solche Zuschauer müssen Sie aufklärend einwirken. Deklarieren Sie die scheinbaren Wunder als das, was sie sind - Zauberkunststücke-, jedoch ohne Preisgabe der Lösung.

Was die spiritistischen Medien anlangt, so sind sie - früher oder später -noch alle bei betrügerischen Manipulationen ertappt worden. Das wird aber von den Okkultgläubigen nicht zur Kenntnis genommen. Sie erklären nach jeder Entlarvung beschwichtigend, „die Kräfte des Mediums hatten an diesem Tag nachgelassen“, es war eben indisponiert. Um aber die erwartungsvollen Seanceteilnehmer nicht zu enttäuschen, griff es zu Schwindelteilen. Aber es kommt noch besser. Alexander Aksakow und Carl du Prel waren die Pioniere des Spiritismus in Deutschland. In ihren Büchern „Animismus und Spiritismus“ (Aksakow) und „Spiritismus“ (du Prel) schrieben sie, daß Schwindelmedien die Opfer von bösen Geistern wären, die sie gezwungen hätten zu betrügen.

Aber die beiden Herren waren gar nicht die Initiatoren dieser Theorie. Die Idee zu ihr hatte Dawson Roger, der Vorsitzende der „British Association of Spiritualism“, und sie entstand aus folgender Situation. Roger förderte das prominente Medium Florence Cook und hielt mit ihr in den

Räumen seiner Gesellschaft Seancen ab. Florence wurde im Nebenraum des Sitzungszimmers an einen Stuhl gebunden. Nachdem das Medium in Trance gefallen war, erschien unter den Seanceteilnehmern eine materialisierte Gestalt. Das Phantom war barfuß, hatte bloße Arme, trug ein weißes Kleid, und ein Schleier verhüllte das Gesicht. Es gab an, Mary zu heißen und die Welt im Alter von zwölf Jahren verlassen zu haben. Zwei Seanceteilnehmer, die Ärzte George R. Sitwell und Carl von Buch, hatten einen Verdacht und schmiedeten einen Plan, den sie in der nächsten Sitzung ausführen wollten. Diese fand am 9. Januar 1880 statt. Eben war die materialisierte Mary zu den Zirkelteilnehmern getreten, als Sitwell den Geist ergriff und festhielt. Im selben Moment eilte Herr von Buch in den Nebenraum. Dort fand er, wie erwartet, kein Medium vor, sondern nur dessen abgelegte Kleider und Schuhe. Inzwischen entpuppte sich der Geist Mary - als Florence Cook.

Am 10. Januar berichtete die Times ausführlich über den Vorfall. Beinahe alle Blätter der Welt übernahmen die Entlarvungsgeschichte. Am 13. Januar gab Dawson Roger eine Erklärung ab, die auch veröffentlicht wurde:

*Das Medium Mrs. Corner, geborene Cook, war bei dem Ergreifen in Krämpfe gefallen und schon vorher unfähig, zu fühlen und zu sehen, was sie tat. Es sind die Geister, welche sie ausgekleidet haben und die sie ohne ihren Willen in die Mitte des Zirkels führten, wobei sie, ohne eine Ahnung davon zu haben, eine Geistererscheinung simulierte. Ist daher die Geistererscheinung weniger merkwürdig, als wenn wirklich ein Geist erschienen wäre? Im übrigen mögen die Gläubigen versichert sein, daß, nachdem Sir Crookes, das berühmte Mitglied der „Royal Society“, während einer langen Reihe von Jahren den Spiritismus dieser Dame erprobt und ein Buch zu ihrer Ehre geschrieben hat, kein Zweifel möglich ist.*

Der von Roger angesprochene Sir Crookes war der berühmte Chemiker und Physiker Sir William Crookes, der Entdecker des Thalliums und Konstrukteur des Radiometers. Dieser hervorragende Gelehrte wurde jahrelang von dem Medium genarrt. Aber wenn nun jemand glauben mag, die Karriere des Mediums sei nach dieser eklatanten Entlarvung beendet gewesen, der irrt. Bis zu ihrem Tod im Jahre 1904 blieb Florence Cook ein gefeiertes Medium.

In der heutigen Zeit werden nur noch selten Materialisationen von Geistern produziert, man wendet sich mehr der Technik zu. So entwickelte der Physiker Semjon D. Kirlian die Astralfotografie. Der zu untersuchende

Gegenstand wird auf einem Blatt Fotopapier festgeklemmt und Hochfrequenzstrahlen von 75 bis 200 Kilohertz, den sogenannten Teslaströmen, ausgesetzt. Die fertigen Bilder zeigen an ihren Rändern eine mehr oder weniger starke Korona. Die Parapsychologen bezeichnen diese Ausstrahlungen bei Pflanzen als „Aura“ und bei Menschen als „Astralleib“. Nach ihrer Ansicht wird eine „bioplasmatische“ Energie sichtbar gemacht. Ein halbwelkes Blatt würde daher eine schwächere Ausstrahlung aufweisen als ein frisches.

Professor Otto Prokop, der Direktor des Instituts für Gerichtliche Medizin an der Humboldt-Universität zu Berlin, hat mit seinen Mitarbeitern solche „Lebensaura“-Bilder angefertigt. Es wurden dazu ein Fünfmarkstück, eine Leichenzehe und eine zwanzig Jahre alte getrocknete Affenhand verwendet. Alle Gegenstände zeigten, obwohl sie kein Leben enthielten, einen vollendeten Ausstrahlungskranz. Daraus ist zu ersehen, daß es sich bei der Kirlianfotografie lediglich um eine Ausstrahlungskorona handelt.

Bereits im Jahre 1903 verfaßte H. Schauss ein Buch über Trickaufnahmen: „Photographischer Zeitvertreib“. Es enthält eine ganze Reihe Anleitungen, wie besondere Fotoeffekte erzielt werden können, darunter auch die Hochfrequenzfotografie mit der Aura-Ausstrahlung.

Die letzte Neuheit auf dem spiritistischen Gebiet ist das Aufnehmen von Geisterstimmen auf Tonband. Entdecker dieser Methode ist der Kunstmaler, Opernsänger, Schriftsteller und Kulturfilmproduzent Friedrich Jürgen-son, der in der Nähe Stockholms einen Gutshof bewohnt. Am 30. April 1960 nahm er das Getriller eines Buchfinks auf. Beim Abhören des Bandes hörte er inmitten des Gezwitschers eine zaghafte Stimme, die an Festigkeit zunahm und ihn beim Namen rief. Da erkannte er die Stimme seiner vor fünf Jahren verstorbenen Mutter.

Jürgenson war von diesem Erlebnis aufgewühlt und befaßte sich von nun an eingehend mit dem Aufnehmen von Geisterstimmen. Nach seinen Angaben hatte er große Erfolge zu verzeichnen. Später meldeten sich die Geisterstimmen auch über das Radio. Der Rundfunkapparat mußte auf eine Lücke zwischen zwei Sendern eingestellt werden, und dann wurde das Tonbandgerät angeschlossen. Von den sprechfreudigen fremden Intelligenzen erhielt er oftmals Zukunftsprognosen, die sich nachher als richtig erwiesen. Prominente Persönlichkeiten meldeten sich, sogar von Adolf Hitler empfing er Botschaften. Jürgenson hielt in Schweden Vorträge über seine Geisterstimmen, bot verschiedenen Rundfunkstationen seine Tonbänder an und verfaßte das Buch „Sprechfunk mit Verstorbenen“. Er gibt darin

Anleitungen, wie man selbst Geisterstimmen aufnehmen kann. Das Magnetophon wird auf eine Bandgeschwindigkeit von 19 cm/sec geschaltet. Das Mikrophon soll in zwei Meter Entfernung vom Gerät aufgestellt werden. Die einzelnen Aufnahmen dürfen nicht länger als zwei bis drei Minuten dauern, damit beim Abspielen keine Ermüdung eintritt. Es ist auch von Vorteil, wenn das Band mit geringerer Geschwindigkeit abgespielt wird.

Bald hatte Jürgenson Nachahmer gefunden; der bekannteste war der lettische Schriftsteller Dr. Konstantin Raudiv, der in Bad Krozingen (BRD) seine Versuche durchführte. Er nahm seine Geisterstimmen über einen Radioapparat auf. So empfing er die Stimmen von Shakespeare, Goethe und Rilke. Auch Raudiv gab eine Publikation heraus: „Unhörbares wird hörbar. Auf den Spuren der Geisterwelt“.

In den folgenden Jahren stiegen die Geisterstimmenempfänger lawinenartig an. Sie formierten sich in den verschiedensten Ländern zu Gruppen und hielten im Herbst 1978 in Innsbruck sogar einen Weltkongreß ab.

Was ist nun wirklich von Aufnahmen mit Geisterstimmen zu halten? Der Kölner Rundfunktechniker Hans Schauff kontrollierte die Aufnahmen von Dr. Raudiv und kam (in einem Zeitungsartikel) zu folgendem Schluß:

*Technisch betrachtet, gibt es vielerlei Möglichkeiten, auf welche Art solche Stimmen entstehen können. Zum Beispiel durch sogenannte Kreuzmodulationen und kurzfristige Überreichweiten weit entfernter Sender. Die Geräusche erhalten somit den Charakter einer artikulierten Sprache. Da diese Stimmen sehr leise sind, kann man sie auch über das Radio nicht vernehmen. Erst durch die Tonbandtechnik ist es möglich, sie verständlich zu machen.*

Jeder, der sich schon näher mit Tonbandaufnahmen befaßt hat, wird wissen, daß man die merkwürdigsten Tonmodulationen erhält, wenn ein Band mit einer anderen Geschwindigkeit abläuft als bei der Aufnahme. Aus ihnen kann man bei einigem guten Willen auch Stimmen heraushören.

An der Sternwarte zu Bochum befindet sich das Institut für Weltraumforschung, das unter der Leitung von Professor Kaminski steht. Diese Forschungsstelle sondiert auch alle Funksignale. Als Kaminski um seine Meinung über die Geisterstimmen auf Tonband befragt wurde, gab er eine eindeutige Antwort: „Unsere Sternwarte hat niemals die Stimmen Verstorbenen aufgefangen. Auch ähnliche Phänomene sind hier nicht bekannt.“

Wahrscheinlich wird der eine oder andere sagen, Geisterstimmen hören und aufnehmen ist eben nur ein Gesellschaftsspiel. Zwar ein makaberes,

aber sonst vollkommen harmlos. Was ist schon dabei, wenn sich jemand einbildet, schöne Grüße von Goethe empfangen zu haben? Aber manchmal sieht die Kehrseite der Medaille doch ein wenig anders aus. Ein Beispiel: Am 22. und 23. März 1978 hatten sich vor einem Wiener Schwurgericht Friedrich K. und Edeltraud M. wegen Mordversuchs an Konrad K. zu verantworten. Dazu die Vorgeschichte:

Friedrich und Edeltraud lernten sich in einem parapsychologischen Verein kennen. Dort befaßte sich das Paar mit okkulten Tonbandversuchen. Friedrich hatte einen Feind - das spätere Opfer. Über das Tonband, das von Friedrich manipuliert war, erhielt Edeltraud von den empfangenen „Geisterstimmen“ Aufträge, die erfüllt werden mußten. Ihr wurde befohlen, sich Friedrich hinzugeben. Dann mußte sie einen Waffenpaß lösen und einen Revolver kaufen. Schließlich wurde ihr aufgetragen, auf Konrad zu schießen, weil er ein Vampir ist, der getötet werden muß. Er sei kein Mensch, sondern nur eine Haut, in der ein Dämon wohne. Vor Gericht sagte sie aus: „Ich habe das alles tun müssen, es ist mir ja übers Tonband angeschafft worden.“

Wenn ein Schriftsteller eine derartige Episode in einem Kriminalroman beschreibt oder wenn sie in einem Horrorfilm zu sehen ist, wird sie unglaublich erscheinen. Daß „Geisteraufträge“ erfüllt werden, ist aber kein Einzelfall. Wenn jemand daran glaubt, so wird er die Befehle blindlings befolgen. Das ist gar nicht so verwunderlich, wie es im ersten Moment scheinen mag. Meinungsforschungsinstitute haben durch Repräsentativbefragungen ermittelt, daß 80 von 100 Personen davon überzeugt sind, daß es Menschen gibt, die durch irgendwelchen Zauber besondere Kräfte über sich oder andere besitzen. 85 von 100 gaben zu, daß sie zu irgendeinem Zeitpunkt ihres Lebens selbst ein Amulett getragen haben, an dessen Wirksamkeit sie fest glaubten, oder daß sie einen Zukunftsdeuter aufgesucht hätten, weil sie in kritischen Augenblicken ihres Lebens einfach keinen Rat mehr wußten.

Die Folgeerscheinung davon ist eine Inflation von Wunderleuten. Wenn früher die Karten oder der Kaffeesatz befragt wurden, so hält man heute mehr von den Prognosen der „Hellseher“, die über Zeitungen, Rundfunk und Fernsehen vorwiegend politische Vorhersagen verbreiten. Trifft eine Deutung zu, so wird sie lauthals in alle Welt posaunt. Trifft aber das Ereignis nicht ein, so gerät die Prophezeiung in Vergessenheit. An der Spitze dieser Gilde stehen zwei Damen. Die eine, Jean Dixon, lebt in den USA, die andere, Mme. Buchela, in der Bundesrepublik Deutschland.

Frau Buchela - die Seherin von Bonn, wie sie sich selbst gerne nennt - hat ihre Residenz in Remagen aufgeschlagen und behauptet, die Beraterin vieler Politiker im nahen Bonn zu sein. Zu ihren Klienten zählte auch Konrad Adenauer, wenn man ihr glauben darf. Sie ist Zigeunerin und heißt eigentlich Margarete Gousanthier. Ihr „Künstlername“ Buchela kommt aus der Zigeunersprache und bedeutet „Die unter der Buche Geborene“. Eine ihrer letzten Prophezeiungen, die sie für eine große deutsche Illustrierte erstellte, stammt vom 15. Oktober 1979 und bezieht sich auf den Schah Reza Pahlevi, der sich zu dieser Zeit mit seiner Familie in Panama aufhielt. Nach den Zeitungsberichten war sein Gesundheitszustand zufriedenstellend, während sein Gegenspieler Ayatollah Khomeini einen Schwächeanfall erlitten hatte und ein Krankenhaus aufsuchen mußte. Die Prophezeiung lautete:

*Für den Schah und seine Familie ist das Schlimmste vorbei. Der andere, der jetzt das Land mit Blut und Schrecken regiert, dieser Ayatollah Khomeini, wird bald sterben. Nach seinem Tod wird Beruhigung in das schwergeprüfte Land kommen. Dann kehrt der Schah zurück. — Das, was ich sehe, trifft immer zu.*

Am 27. Juli 1980, also neun Monate später, starb Reza Pahlevi in Kairo, während zu dieser Zeit Ayatollah Khomeini wieder gesund wurde. Ein Ende der Unruhen im Iran war noch nicht abzusehen - aber was Mme. Buchela sieht, trifft immer zu!

Als prominenteste Hellseherin der Gegenwart ist Jean Dixon anzusehen. Die in Washington lebende Dame hat die Ermordung J. F. Kennedys vorausgesehen, und zwar bereits elf Jahre vor der Tat. Im Jahre 1952 will sie in der St.-Matthews-Kathedrale zu Washington eine spontane Vision gehabt haben:

*Plötzlich tauchte das Weiße Haus auf und darüber eine goldene Zahl 1960, und dann sah ich einen Mann unter der Zahl auftauchen. Er war jung, hochgewachsen, blauäugig und hatte ziemlich ungebärdiges kastanienbraunes Haar. Ich kannte den Mann damals nicht, aber eine innere Stimme sagte mir, daß er der Demokratischen Partei angehören müsse und 1960 zum Präsidenten gewählt werden würde. Bald darauf verschwand die Zahl. Es war zunächst, als würde sich eine dicke weiße Nebelschicht um diese magische 1960 legen. Daraus wurde eine dunkle Wolke. Und in diesem Augenblick sah ich den eben noch lachenden Mann aufstöhnen und blaß werden. Er schwankte, fiel vornüber, ich hörte Schüsse durch die Luft peitschen, und dann verschwand dieses grausige Bild ebenso schnell, wie es aufgetaucht war.*

Es ist aber unverständlich, wieso Mrs. Dixon nach dieser Vision für die Präsidentschaftswahl im Jahre 1960 prognostizierte, daß Richard Nixon einen Sieg über J. F. Kennedy erringen werde . . .

1968 erstellte sie folgende Prognose:

*Am 5. Februar 1962 wurde im Mittleren Osten ein Kind geboren, welches ein Abkömmling der Königin Nofretete und des Königs Echnaton ist. Dieses Wesen wird die Welt revolutionieren, und noch vor Ende des Jahrhunderts wird es die gesamte Menschheit in ein neues Christentum zusammenfassen und der Erde Frieden und Ruhe bringen.*

Vier Jahre später prophezeite sie gerade das Gegenteil: „Um das Jahr 2000 wird die Welt einen Atomkrieg erleben, und ein verheerendes Erdbeben wird sie erschüttern.“ Und im Jahre 1977 hatte sie anscheinend auf den 1962 geborenen Nachkommen der Königin Nofretete vergessen. An seine Stelle trat jetzt der „Antichrist“, der im Mittleren Osten zur Welt gekommen ist und sich irgendwo in Arabien herumtreibt. Dieses Wesen wird die Welt im Namen des Satans ins Verderben führen.

Sensationell klingt folgender Unkenruf: „Mitte der achtziger Jahre wird ein Komet auf die Erde niedergehen; der Aufprall wird so heftig sein, daß es zu der größten Naturkatastrophe des 20. Jahrhunderts kommt.“ Zur Beruhigung sei gesagt, daß Mrs. Dixon die Stelle, wo der Komet aufprallen wird, kennt und zur gegebenen Zeit mit detaillierten Angaben in die Öffentlichkeit treten wird.

Als Papst Paul VI. bereits schwer krank war, verlautete sie: „Papst Paul VI. wird von einem schweren Leiden befallen und sterben. Sein Nachfolger wird das Opfer eines Attentats werden.“ Der Nachfolger Pauls VI. war Johannes Paul I. Er fiel keinem Attentat zum Opfer, sondern erlag einer Herzattacke.

Im Laufe der Jahre hat Mrs. Dixon u. a. folgende Prognosen erstellt, die auch alle in der Regenbogenpresse zu lesen waren:

*Im Jahre 1958 wird Rotchina einen Weltkrieg auslösen.*

*Im Jahre 1964 wird die Berliner Mauer fallen.*

*Am Donnerstag, den 3. oder Freitag, den 4. September 1964 werden die Beatles mit ihrem Flugzeug verunglücken. Drei der vier Künstler werden ums Leben kommen, und der vierte wird schwer verstümmelt sein.*

*1964: Jacqueline Kennedy wird nicht mehr heiraten.*

*Im Jahre 1966 werden sich die Beziehungen de Gaulies zu Amerika bessern, gleichzeitig wird er einen Nachfolger in sein Amt einführen.*

*Im Laufe des Jahres 1966 wird Präsident Lyndon B. Johnson einem Attentat zum Opfer fallen.*

*Im Laufe des Jahres 1966 endet der Vietnamkrieg.*

*Noch vor dem 22. November 1973, dem 10. Todestag von Präsident Kennedy, wird sich Jacqueline von Aristoteles Onassis scheiden lassen.*

*Präsident Richard Nixon wird sämtliche Hindernisse während seiner zweiten Amtsperiode überwinden.*

*Um 1980 wird erstmals eine Frau die Präsidentin der Vereinigten Staaten.*

Ein weiterer Kommentar erübriggt sich wohl von selbst. Dieser Ausflug in das Reich des „Übersinnlichen“ war wichtig, um erkennen zu lassen, wie die „Zauberkunst“ mißbraucht werden kann.

Der bedeutende Wiener Magier Ottokar Fischer, der sich auch eingehend mit der Aufklärung okkuler Phänomene befaßte, wurde einmal von einem Zyniker gefragt: „Welchen Unterschied gibt es eigentlich zwischen einem Zauberkünstler und einem entlarvten Medium?“ Weise lächelnd antwortete Fischer: „Es ist der Unterschied wie zwischen einem Märchenerzähler und einem Lügner. Beide sagen Unwahrheiten, der eine, um sein Publikum zu unterhalten, der andere, um seine Mitwelt zu betrügen.“

Aber eines steht fest, als Magier befinden Sie sich nicht in der schlechtesten Gesellschaft, denn namhafte Persönlichkeiten des öffentlichen Lebens waren und sind begeisterte Amateurzauberer, aber Liebhaber jener Zauberei freilich, die auf Illusion, Fingerfertigkeit und Wortgewandtheit beruht und nur zur Erheiterung der Menschen dient. Es ist kein Zufall, daß gerade diese Magier sich am entschiedensten gegen jene anderen wenden, die die Tricks zur Verdüsterung des Geistes und zur Ausbeutung ihrer leichtgläubigen Mitmenschen benutzen.

Wenn Sie die hier beschriebenen Experimente nach vollziehen, wird es Ihnen sicher gelingen, Ihr Publikum bestens zu unterhalten und zu „bezaubern“. Dazu wünscht Ihnen

„Gut Trick“

Ihr

**ALLAN**

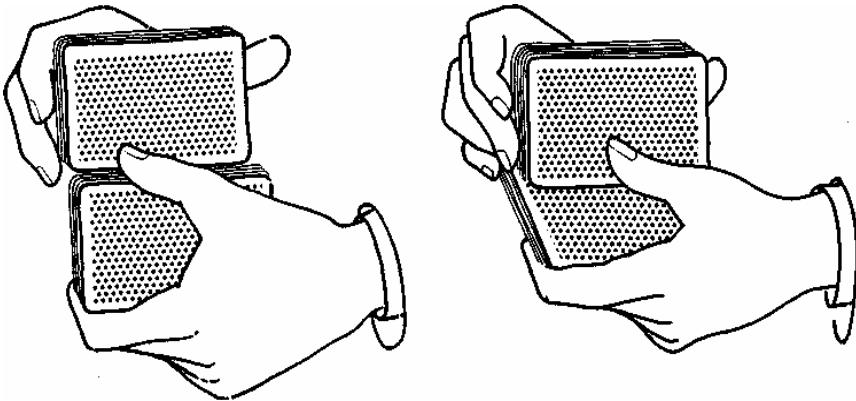
das Kartenwunder

# Kleiner magischer Leitfaden

## *Falschmischen*

Bei manchen Kartentricks darf beliebig oft abgehoben, aber nicht gemischt werden. Das ist ein Schönheitsfehler, der aber durch eine Falschmischart, die keine besondere Fingerfertigkeit erfordert, korrigiert werden kann.

1. Die rechte Hand ergreift das Kartenspiel an den Schmalseiten und stellt es mit einer Breitseite auf die ausgestreckte linke Hand, deren Finger nach oben gebogen sind.
2. Der Daumen der linken Hand wird auf einen Teil der oberen Breitseite des Spieles gelegt.
3. Die Finger der rechten Hand ziehen die nicht vom Daumen gehaltenen Karten hoch, im selben Moment gibt der Daumen die Karten frei. Der von der rechten Hand gehaltene Pakettteil kommt vor den, der sich in der linken Hand befindet.



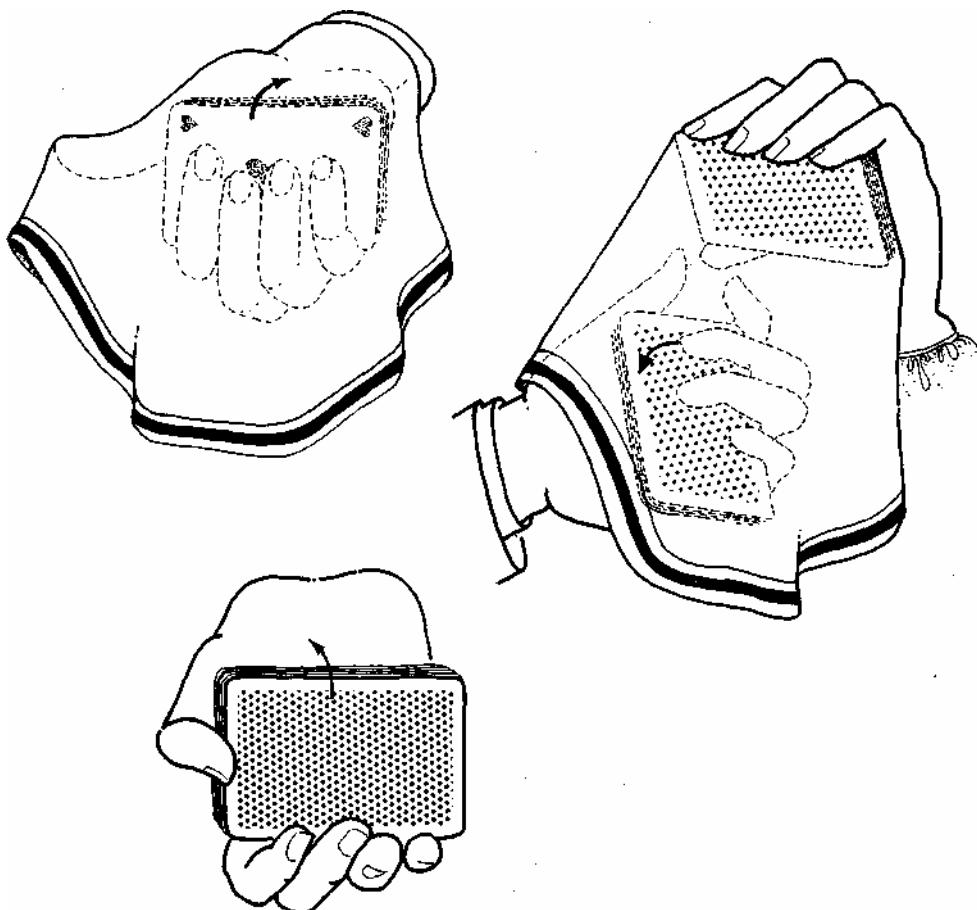
4. Der Daumen wird nun wieder auf einen Teil der Karten gelegt, und der Vorgang wiederholt sich.

Flüssig durchgeführt, gleicht diese Methode einem normalen Mischen der Karten.

### *Forcieren*

Wenn eine bestimmte Spielkarte gezogen werden soll, so nennt man das in der Fachsprache „forcieren“. Doch dieses Forcieren erfordert im allgemeinen eine beträchtliche Fingerfertigkeit. Die folgende Art jedoch ist kinderleicht auszuführen. Außer einem Kartenspiel benötigt man dazu ein Cachenez (ein Seidentuch).

1. Unbemerkt sieht man sich die oberste Karte des Spieles an.
2. Das Paket wird mit der Rückseite nach oben auf die ausgestreckten Finger der linken Hand gelegt.
3. Ein Zuschauer wird gebeten, das entfaltete Cachenez über die Karten zu legen.



4. In dem Moment, wo das Spiel von dem Tuch bedeckt wird, biegt man die Finger zurück. Dadurch fallen die Karten mit der Bildseite nach oben auf den Handteller. Der Zuschauer wird ersucht, das Spiel mit dem Tuch abzuheben. Wenn das geschehen ist, hält er das Tuch mit den darunter abgehobenen Karten in der Hand.
5. Bevor man mit der linken Hand unter dem Tuch hervorkommt, kippt man die Karten nach vorne, so daß sie jetzt wieder mit der Rückseite nach oben auf den ausgestreckten Fingern liegen.
6. Wenn die linke Hand mit den Karten sichtbar geworden ist, sagt man zu dem Zuschauer: „Hier haben Sie abgehoben, nehmen Sie sich die Karte!“ Es ist aber die vorher gemerkte oberste. Dann nimmt man ihm das Tuch mit den restlichen Karten aus der Hand. Wenn man den unter dem Tuch befindlichen Pakettteil hervorholt, bietet sich genügend Zeit, die Karten umzudrehen.

### *Die Leitkarte*

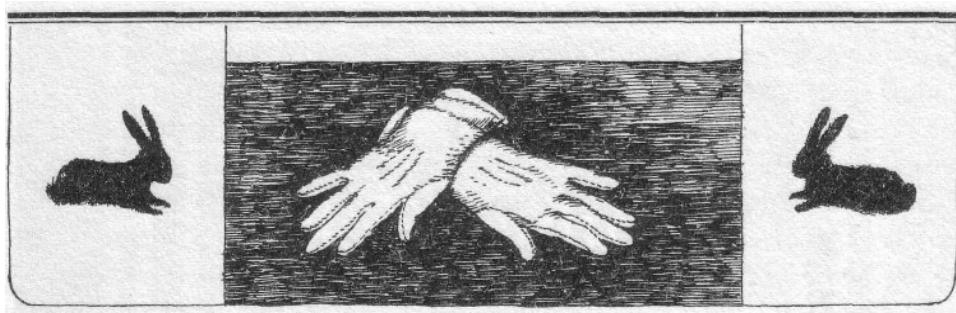
Soll eine gezogene Karte aus dem Spiel gefunden werden, so wird folgendermaßen verfahren:

1. Heimlich merkt man sich das unterste Blatt des Spieles.
2. Die Karten werden von links nach rechts dem Zuschauer vorgeblättert, und man läßt ihn eine Karte ziehen. An dieser Stelle wird das Spiel geteilt.
3. Nachdem die Karte vom Zuschauer angesehen wurde, läßt man sie auf den von der rechten Hand gehaltenen Pakettteil legen und gibt die anderen Karten darauf. Jetzt kann falschgemischt und abgehoben werden.
4. Blättert man sich die Karten vor, so wird das gezogene Blatt vor der heimlich gemerkten untersten Karte, eben der Leitkarte, liegen.



# Zaubertricks





## Allans allererster Trick

### *Thema*

Der Zauberer lässt ein Plexiglaslineal in den verschiedensten Stellungen frei an seiner Hand schweben. Die Hand wie das Lineal können jederzeit untersucht werden.

*Der Zauberer sitzt inmitten der Zuschauer.*

*Der Zauberer ist aufgestanden, dreht sich mit der linken Seite zum Publikum und streckt seine linke Hand nach vor. Aus seiner linken Brusttasche nimmt er mit der rechten Hand ein ca. 30 cm langes Plexiglaslineal und hält es senkrecht an seine linke Hand, wo es vom Daumen*

*Zauberer:* „Als ich noch zur Schule ging, bekam ich einmal als Geburtstagsgeschenk ein Experimentierbuch für Knaben, ich glaube, es hieß ‚Der gute Kamerad‘. Es enthielt in bunter Folge unterhaltsame Artikel, Gesellschaftsspiele, chemische und physikalische Experimente und dazwischen auch Zauberstücke. Die interessierten mich am meisten. Sie Kunststücke zu nennen ist übertrieben, denn eigentlich waren es nur Scherze. Aber ich führte sie in der Schule in den Pausen meinen Klassenkameraden vor. Ich entsinne mich noch ganz genau, welcher mein allererster Trick war, und den möchte ich Ihnen jetzt zeigen, denn er war für meine wei-

*gehalten wird, und streckt dann den linken Arm aus. Der Handricken ist den Zuschauern zugewandt. Die rechte Hand umfaßt das Handgelenk der linken Hand. Langsam streckt der Zauberer den Daumen der linken Hand nach oben und gibt so das Lineal frei, das an der Hand zu schweben scheint.*

*Der Zauberer dreht sich mit der rechten Seite zum Publikum, jetzt sehen die Zuschauer, daß nur der Daumen, Mittel-, Ring- und der kleine Finger das Handgelenk umschlossen halten, während der ausgestreckte Zeigefinger das Lineal an die Handfläche preßt. Der Zauberer zeigt wieder sein Profil von links. Der Zauberer löst die Finger der rechten Hand von der linken, doch das Lineal schwebt weiter. Langsam schwenkt er den ausgestreckten Arm nach links, das Lineal hafet am Handteller. Der Zauberer wendet den Arm so, daß er frontal waagrecht zu den Zuschauern gerichtet ist.*

*Der Zauberer schiebt das Lineal zu den Fingerspitzen.*

*Der Zauberer spreizt die Finger, das Lineal hafet nur noch an der Spitze des Mittelfingers.*

tere Zukunft von größter Bedeutung. Wie Sie alle sehen, schwebt jetzt das Lineal an meiner Hand. Meine Schulkollegen waren im ersten Moment perplex, aber nicht lange. Einige riefen schon: ,Dreh doch deine Hand um', aber gerade das konnte ich nicht, denn sonst hätte ich mir Schande und Spott eingeheimst. Ihnen aber will ich die Lösung aus dem Experimentierbuch zeigen.

Ich war in einer Zwangslage. Was sollte ich nun tun? Mit dem Mut der Verzweiflung nahm ich meine rechte Hand vom Handgelenk fort und dachte mir, wenn das Lineal jetzt herunterfällt, werde ich schon eine passende Ausrede finden. Aber was soll ich Ihnen sagen: Das Lineal schwebte weiter.

Und da wurde ich frech. Ich hielt die Hand waagrecht - und das Lineal schwebte noch immer. Ich schob es an eine andere Stelle der Hand.

Es fiel nicht herunter. Jetzt wurde ich noch frecher und ließ das Lineal nur an einem Finger schweben. Da riefen meine Schulkollegen im Chor: ,Du hast deine Hand oder das Lineal mit einem Klebstoff eingerieben.' Die Vermutung war nahelie-

*Der Zauberer geht zu einem Herm.*

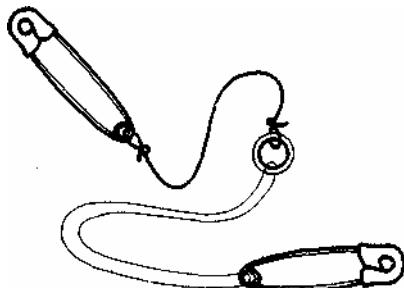
*Der Zuschauer nimmt das Lineal, untersucht es und befühlt die Hand des Zauberers.*

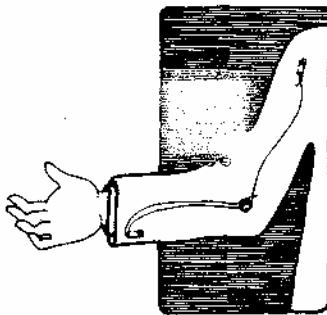
gend, und Sie, meine Herrschaften, werden vielleicht dasselbe denken. Bitte nehmen Sie das Lineal, und untersuchen Sie es und ebenso meine Hand."

*Zuschauer:* „Weder das Lineal noch die Hand ist präpariert." *Zauberer:* „Ich benötige keine Präparation. Schon als Schulbub habe ich erkannt, daß ich imstande bin, die Schwerkraft aufzuheben, aber als ich etliche Jahre später meinem Physiklehrer erklärte, daß die Newtonsche Gravitationslehre für mich nicht gelte, ließ er mich zur Strafe nachsitzen."

### *Lösung*

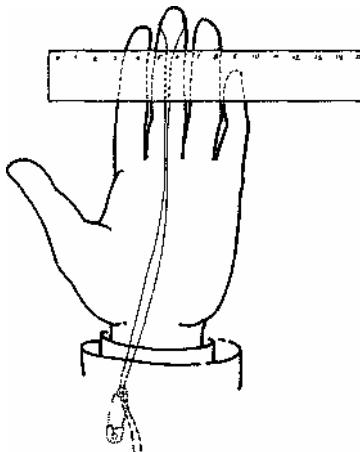
*Man benötigt:* Ein Lineal aus Plexiglas und eine Schwebevorrichtung. Diese ist leicht anzufertigen: An eine Sicherheitsnadel wird eine ungefähr 20 cm lange Rundgummischnur geknotet. Ans andere Ende kommt ein kleiner Ring, der aus Bein, Metall oder Kunststoff gefertigt ist und einen Durchmesser von ca. 1 cm haben soll. Solche Ringe erhält man in Schneiderzubehörgeschäften. Durch den Ring wird ein 0,2 mm starker Nylonfaden von rund 40 cm Länge gefädelt. Die Enden des Nylonfadens werden durch das Loch einer zweiten Sicherheitsnadel geführt und verknotet. Die zweite Sicherheitsnadel soll so klein wie möglich sein.

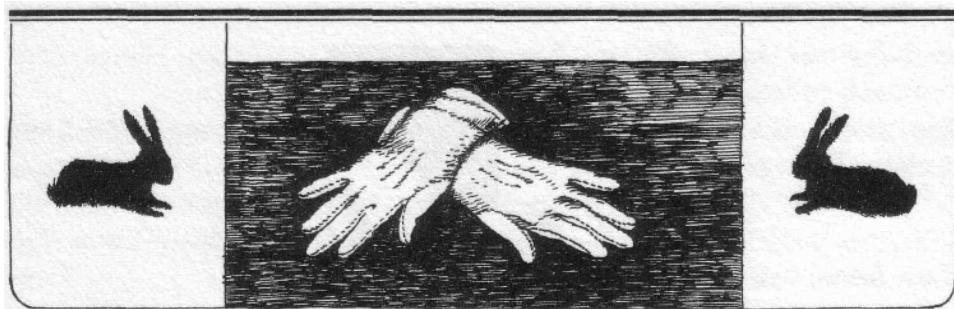




**Vorbereitung:** Die große Sicherheitsnadel wird im linken Sakkoärmel beim Achselausschnitt befestigt. Die kleine Sicherheitsnadel wird mit dem Loch nach vorne 2 cm vor dem Ende des Ärmels angesteckt. Sie dient lediglich als Führung für den Nylonfaden. Die Länge des Nylonfadens und der Gummischnur richtet sich nach der Länge des Arms, aber auf jeden Fall muß der Nylonfaden lose durch die Öse der Sicherheitsnadel laufen.

**Vorführung:** Bevor das Plexiglaslineal ergriffen wird, zieht man die Nylonschlinge nach vor und klemmt sie unter den Nagel des Mittelfingers. Nun wird das Lineal zwischen Hand und Nylonschlinge geschoben. Wenn zum Schluß das Lineal aus der Hand gegeben wird, wird der Nylonfaden automatisch wieder in den Ärmel gezogen. An Stelle des Lineals kann auch ein Kugelschreiber oder ein Bleistift verwendet werden. Aber dann darf der schwebende Gegenstand nicht von vorne gezeigt werden, denn bei ungünstigem Licht wäre der Faden zu sehen.





## Was nicht geschah

### *Thema*

Der Zauberer läßt ein Seidenband abmessen, das genau 70 cm lang ist.

Dann werden 10 cm davon abgeschnitten und verbrannt.

Trotzdem ist es zum Schluß, ohne daß es der Zauberer nochmals berührt  
hätte, wieder 70 cm lang.

*Der Zauberer entnimmt seiner Tasche ein Seidenband, eine Schere, ein Maßband, eine Büroklammer und eine Pinzette.*

*Zauberer:* „Meine Herrschaften! Hätten Sie die Güte, genauestens zu kontrollieren, was sich in den nächsten Minuten hier abwickeln wird. Wie sie alle sehen, habe ich hier ein Seidenband. Ich will es nun abmessen.

*Der Zauberer klammert das Seidenband an das Zentimeterband und zeigt die Länge.*

*Zu einem Herrn:*

*Wie lange ist das Seidenband?" Zuschauer: „70 cm."*

*Der Zauberer übergibt einer Dame das Seidenband.*

*Zauberer:* „Gnädige Frau, hätten Sie die Güte, das Seidenband zu nehmen. Ich werde es von jetzt an nicht mehr berühren.

*Er gibt einem Herrn das Maßband.*

Und Ihnen, mein Herr, übergebe ich feierlichst das Maßband.

*Zur Dame:*

Gnädige Frau, schneiden Sie bitte von dem Seidenband genau 10 cm ab.

*Die Dame mißt 10 cm vom Band und schneidet das Stück ab.*

Dürfte ich um das abgeschnittene Stückchen bitten.

*Der Zauberer nimmt mit der Pinzette das abgeschnittene Stück.*

Ich will es nun vollkommen vernichten.

*Der Zauberer hält das abgeschnittene Ende mit der Pinzette über einem Aschenbecher, zündet es mit einem Streichholz an und wartet, bis es verbrannt ist. Dann nimmt er den Aschenbecher und leert ihn aus (am besten zum Fenster hinaus).*

So, und der Rest wird vom Winde verweht. Aber jetzt komme ich zum Kernpunkt. Wie Sie alle wissen, sind Zeugenaussagen äußerst problematisch. Jeder Kriminalist und Richter kann davon ein Lied singen. Wenn zehn Personen eine Episode erleben, so bekommt man mutmaßlich sieben bis acht vollkommen divergierende Aussagen. Machen wir die Probe aufs Exempel. Kann mir jemand schildern, was sich in den letzten Minuten hier abgespielt hat?"

*Zuschauer:* „Sie haben von einem Seidenband ein Stück abschneiden lassen, haben dieses dann verbrannt und die Asche aus dem Fenster geschüttet.“

*Zauberer:* „Bitte, mein Herr, drücken Sie sich etwas genauer aus.“

*Zuschauer:* „Also, diese Dame hat 10 cm von dem Band abgeschnitten. Sonst habe ich nichts gesehen.“ *Zauberer:* „Das ist also Ihre Aussage. Aber auch ich bin Zeuge, und meine Aussage lautet anders: Ich gab einer Dame ein Seidenband und einem Herrn das Zentimetermaß. Sonst geschah nichts!“ *Mehrere Zuschauer:* „Das stimmt nicht! Es wurden 10 cm von dem Band abgeschnitten und verbrannt. Die Asche haben Sie aus dem Fenster geschüttet.“

*Zauberer:* „Das ist ja komisch! Sie behaupten alle, daß 10 cm von dem Band abgeschnitten worden sind. Wie lange war das Band ursprünglich?“

*Dame:* „70 cm.“

*Zauberer:* „Zum Glück zählen bei Gericht die Fakten und nur die Fakten. Was behauptet wird, muß im Zweifelsfall auch bewiesen werden. Wenn Sie, meine Herrschaften, behaupten, das Band sei um 10 cm gekürzt worden, so müßte es ja jetzt nur mehr 60 cm lang sein.“ *Mehrere Zuschauer:* „Das ist auch der Fall.“

*Zauberer:* „Meinen Sie? Ich möchte nur noch darauf hinweisen, daß ich das Seidenband nicht mehr berührt habe, also eine eventuelle Manipulation meinerseits ausgeschlossen ist. Gnädige Frau, Sie haben das Band noch immer vor sich liegen. Nehmen Sie das Zentimetermaß,“

*Die Dame nimmt das Zentimetermaß und mißt das Seidenband.*

*Zu den anderen:*

*Die anderen Zuschauer sehen nach.*

und messen Sie das Band zur Kontrolle nach."

*Dame* (erstaunt): „Das Seidenband ist immer noch 70 cm lang.

Bitte überzeugen Sie sich."

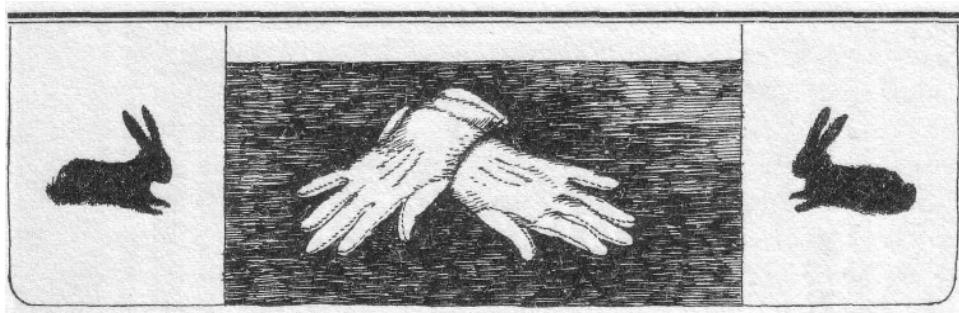
*Mehrere Stimmen*: „Das ist ja unmöglich. Wir alle haben doch gesehen, daß das Band gekürzt wurde."

*Zauberer*: „Sie haben nach wie vor ein 70 cm langes Seidenband und ein Zentimetermaß vor sich liegen, das ist eine Tatsache. Ich bitte Sie um nochmalige genaue Überprüfung. Sie wird aber ohne Erfolg sein, denn Sie erlebten eben eine Illusion."

### *Lösung*

*Man benötigt*: Ein 80 cm langes Seidenband, das eine Breite von ca. 2 cm haben muß, ein Zentimetermaßband, welches bis 150 cm geht, eine Schere, eine Büroklammer, eine Pinzette.

*Vorführung*: Der Zauberer hat das Zentimetermaß vor sich liegen. Er nimmt das Seidenband, legt es bei der Zahl 150 auf und klemmt es dort fest. Hierauf streift er das Seidenband entlang dem Maßband. Da das Seidenband 80 cm lang ist, muß es bis zur Zahl 70 gehen. Da nach der 70 die Zahl 69 folgt, wird das Maßband oberhalb von 70 abgebogen und das Seidenband bei 70 mit den Fingern festgehalten. Alle Enden läßt man nach unten baumeln. Da das Seidenband eine Breite von 2 cm haben muß, werden die übrigen Zahlen abgedeckt, weil die Maßbänder auch rund 2 cm breit sind. Das Seidenband wird nach der Messung abgenommen und den Zuschauern überreicht. Alles andere ergibt sich von selbst. . .



## Allans Traum

### *Thema*

Der Zauberer verwandelt abwechselnd Wasser zu Tinte  
und Tinte zu Wasser.

*Auf einem Nebentisch stehen ein Tablett, vier Trinkgläser und ein mit Wasser gefüllter Glaskrug.*

Zauberer: „Heute nacht hatte ich einen ganz sonderbaren Traum. Ich war in einem großen Marmorsaal, der Fußboden und der Plafond be standen aus Wolken. In der Mitte des Raumes stand ein Marmortischchen, und darauf befanden sich ein Krug mit Wasser und vier Gläser. Plötzlich, wie aus dem Boden gewachsen, stand ein Mann in einem silbrig glänzenden Gewand vor mir. Er hatte langes weißes Haar und einen wallenden Bart. Er verneigte sich und sprach mit hallender Stimme: ‚Es freut mich, daß du mich besuchst. Du mußt wissen, ich bin schon sehr alt. Vor mehr als dreitausend Jahren lernte ich am Hofe des Pharaos Echnaton den Gaukler Dedi kennen. Ihm ver danke ich folgendes Kunststück.‘

*Der Zauberer geht zu dem Nebentischchen.  
Der Zauberer kippt das Glas um, zeigt, daß es leer  
ist, füllt es mit Wasser voll und stellt es wieder  
zurück.*

*Der Vorgang von vorhin wird wiederholt. Aber  
jetzt wird das Wasser zu Tinte.  
Das dritte Glas wird mit Wasser gefüllt, aber nicht  
gekippt.  
Das vierte Glas wird gekippt und angefüllt.*

*Der Zauberer leert die zwei Gläser mit der  
Tinte (zwei und vier) in den Krug, ergreift den  
Krug mit der linken Hand und schüttet das  
Wasser von Glas eins zurück.*

*Die Tinte verwandelt sich, nachdem Glas drei  
zurückgeschüttet worden ist, zu Wasser.*

So wie ich jetzt nahm er damals ein leeres  
Glas und füllte es mit Wasser.

Dann zeigte er, daß auch das zweite Glas  
leer ist.

Doch das Wasser verwandelte sich zu  
Tinte. Auch das dritte Glas schenkte er voll.  
Dieses blieb aber wieder Wasser.

Dann zeigte er das vierte Glas als leer vor,  
goß es voll, und das Wasser verwandelte  
sich wieder zu Tinte.

Hierauf leerte er die Gläser mit der Tinte in  
den Krug, und das darin befindliche Wasser  
wurde ebenfalls zu Tinte.

Dann goß er das Wasser aus dem einen  
Glas zurück, und im Krug befand sich nur  
noch Tinte. Nun blieb ihm noch das letzte  
Glas, es enthielt reines Wasser. Als er es  
aber in den Krug zurückleerte, verwandelte  
sich die Tinte wieder zu Wasser.

Ich war fasziniert. So etwas hatte ich noch  
nie gesehen. Ich mußte das Geheimnis  
erfahren, koste es, was es wolle. Da nahm  
ich all meinen Mut zusammen und sprach  
den alten Mann mit vor Erregung bebender  
Stimme an: „Ich weiß nicht, wer du bist.  
Aber ich danke dir für deine wundervolle  
Darbietung. Ich würde mich glücklich  
preisen, wenn du mir das Geheimnis  
verraten wür-

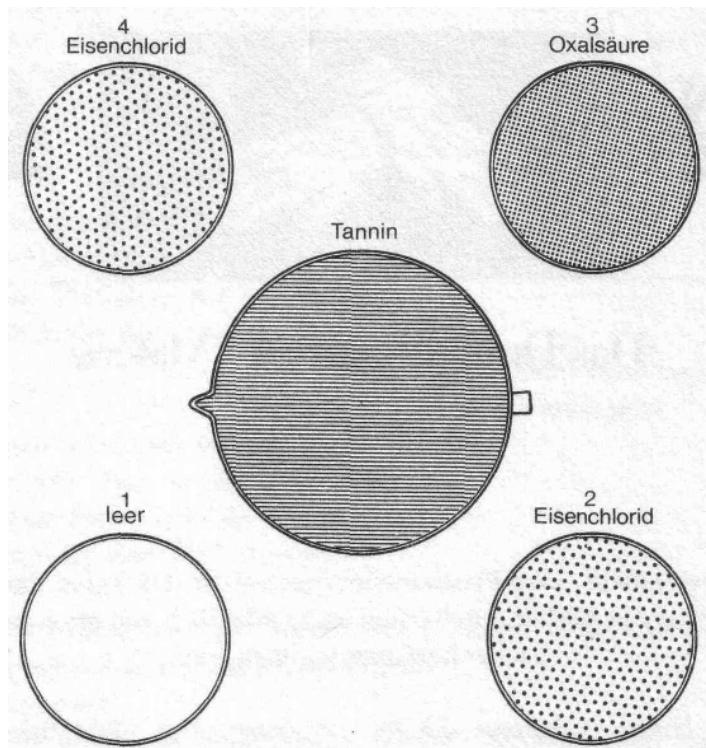
dest.' Gütig lächelnd antwortete er mir: „Gerne, lieber Freund. Du benötigst nur einen Krug und vier Gläser. Du mußt erst...“ Da schrillte das Telefon. Noch schlaftrunken, griff ich zum Hörer und meldete mich. Eine fremde Stimme rief: „Falsch verbunden.“ Ich war wütend. Gerade als mir der alte Mann das Experiment erklären wollte, war ich geweckt worden. Und so weiß ich bis heute nicht, wo das Geheimnis liegt. Sonst hätte ich es Ihnen, meine Herrschaften, bestimmt gerne erklärt.“

### *Lösung*

*Man benötigt:* Vier Trinkgläser, einen Glaskrug, flüssiges Eisenchlorid, Oxalsäure (Zuckersäure) und Tannin.

*Vorbereitung:* In den Gläsern zwei und vier wird je ein Tropfen Eisenchlorid mit einem Zündholz am Boden verstrichen, wo es bereits nach kurzer Zeit antrocknet. In das dritte Glas gibt man etwas Wasser und einige Körnchen Oxalsäure, die sich bald auflösen. In den Krug kommt - aber erst knapp vor der Vorführung - eine Messerspitze Tannin. Wenn nämlich Wasser mit Tanninzusatz eine Zeitlang stehenbleibt, verfärbt es sich bräunlich.

*Vorführung:* Die Gläser werden wie auf der Skizze um den Krug herumgestellt. Die Gläser eins, zwei und vier werden jeweils durch Kippen als leer gezeigt. Im Glas drei befindet sich etwas Wasser mit den aufgelösten Oxalsäurekörnchen; dieses wird einfach zur Hand genommen und kommentarlos mit Wasser gefüllt. Da es sich nicht verändert, ist der Vorgang unverdächtig. Zuerst werden dann die Gläser zwei und vier, das sind die mit der Tinte, in den Krug zurückgeleert. Das noch im Krug befindliche Wasser wird dadurch ebenfalls zu Tinte. Dann schüttet man das Glas eins



zurück. Es tritt keine Veränderung ein. Wenn nun das Glas drei zurückge gossen wird, verwandelt sich die Tinte im Krug wieder zu Wasser.

Die Chemikalien sind verhältnismäßig billig und können in Apotheken, Drogerien und Chemikalienhandlungen erworben werden.



## **Das Durchdringen der Materie**

### *Thema*

Der Zauberer stellt einen Plastikmeßbecher auf ein Trinkglas, das langsam von unten den Becher durchdringt und schließlich von oben aus dem Becher herausgenommen wird.

*Auf einem Nebentisch befinden sich ein Meßbecher und ein Trinkglas.*

*Zauberer:* „Die Okkultisten kennen das Phänomen vom Durchdringen der Materie. Darunter verstehen sie einen Vorgang, bei dem ein fester Gegenstand durch einen anderen hindurchgeht. Ob so etwas tatsächlich realisierbar ist, will ich nicht im Vorhinein behaupten, aber lassen wir es doch auf einen Versuch ankommen!

*Der Zauberer geht zu dem Nebentischchen und schenkt aus dem Meßbecher Wasser in das Trinkglas.*

Ich wollte Ihnen damit beweisen, daß sowohl der Becher als auch das Glas aus festem Material sind, denn sonst würden sie ja nicht wasserdicht sein.

*Aus seiner Tasche nimmt der Zauberer ein spezielles Taschentuch und bedeckt damit das Trinkglas.*

Ich bedecke das Glas, um es von äußerlichen Einflüssen abzuschirmen. Es kann auf zweierlei Möglichkeiten den Becher durchdringen.

*Der Zauberer stellt das mit dem Tuch bedeckte Trinkglas in den Becher und hebt ihn hoch.*

*Der Zauberer nimmt das Glas mit dem Tuch wieder heraus und hält es etwa in der Höhe des Trinkglases fest und stellt langsam den Becher darauf.*

*Die Zuschauer sehen, wie langsam das Glas unter dem Tuch in den Becher eindringt. Zum Schluß steht der Becher auf dem flach auf dem Tisch liegenden Tuch.*

*Der Zauberer greift in den Becher, nimmt das Glas heraus und schüttet das Wasser in den Becher zurück.*

*Der Zauberer nimmt das Taschentuch, wischt sich den Schweiß von der Stirne und steckt es ein.*

Die eine wäre, wenn ich das Glas in den Becher stelle und es von oben den Boden durchdringt. Doch die zweite Möglichkeit finde ich viel interessanter.

Das Experiment kann beginnen. Ich konzentriere mich jetzt.

Ich sehe, das Experiment ist gelungen!

Meine Konzentration war aber enorm. Sie entschuldigen schon!

Meine Herrschaften, soeben merke ich, daß mir sogar ein Doppeleffekt gelungen ist: Das Glas hat ja nicht nur den Becher, sondern auch das dazwischenliegende Taschentuch durchdrungen - was bisher noch kein Okkultist zustandegebracht hat. Und sie alle waren Zeugen."

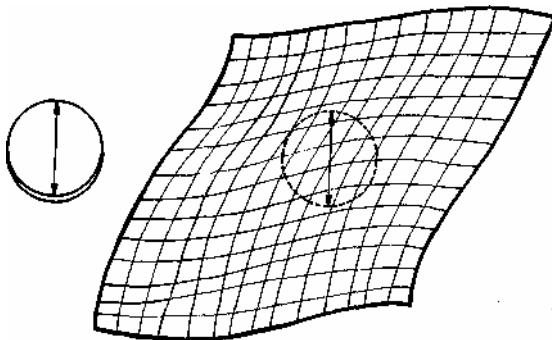
### *Lösung*

*Man benötigt:* Ein Trinkglas, einen Magnet, einen undurchsichtigen Plastikmeßbecher, der so groß sein muß, daß er das mit einem Taschentuch

bedeckte Glas verhüllt, ein Taschentuch und eine runde Blechscheibe, die den Durchmesser des Glases hat.

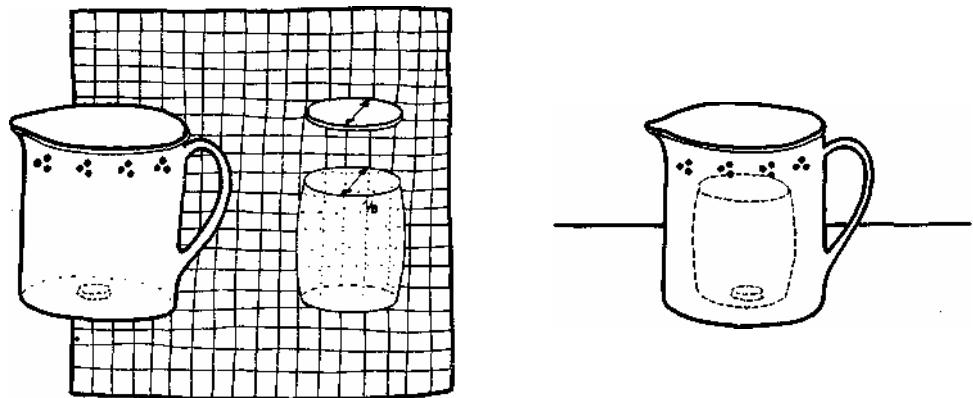
*Vorbereitung:* Auf den Boden des Bechers wird ein Magnet geklebt. In Eisenwarenhandlungen gibt es magnetische Türverschlüsse; die kleinen Flachmagnete erweisen sich als sehr brauchbar, sie sind auch billiger und stärker als andere Magnete. Es ist zu empfehlen, den Magnet mit der gleichen Farbe, die der Becher hat, zu überstreichen.

Aus einer Blechschachtel, wie sie z. B. für Vaseline oder Cremen verwendet wird, wird eine Scheibe geschnitten, die genau den Durchmesser des Trinkglases haben muß. In die Blechscheibe werden einige Löcher gebohrt, damit sie in der Mitte des Taschentuches angenäht werden kann.

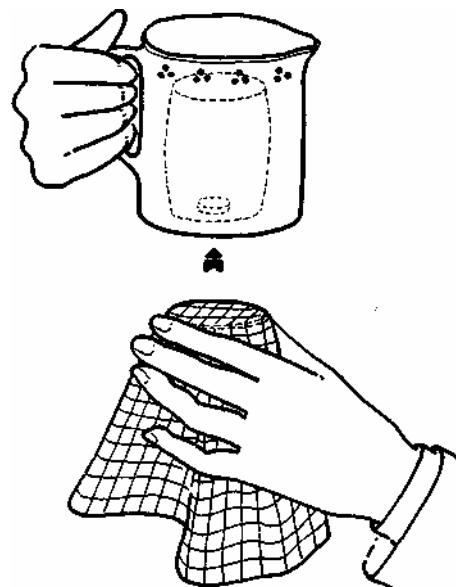


Das Taschentuch wird zusammengelegt und eingesteckt. Das Glas wird nicht ganz voll mit Wasser gefüllt und dieses in den Becher umgegossen.

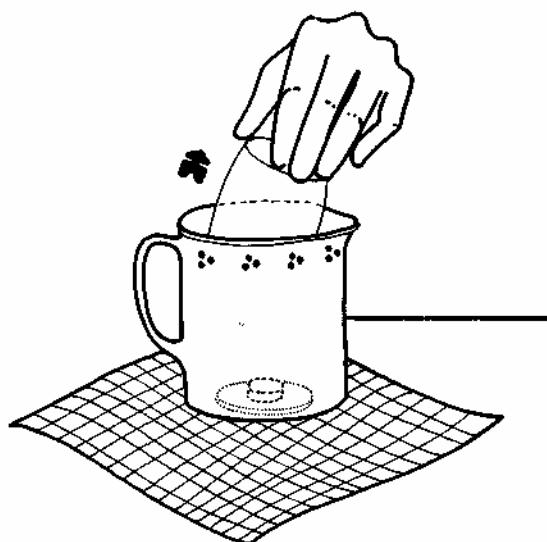
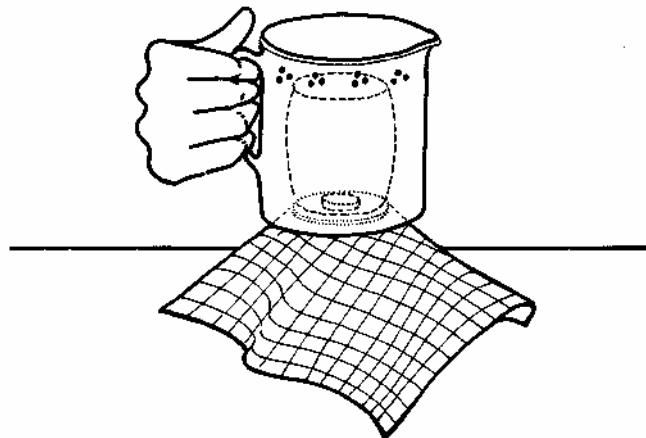
*Vorführung:* Nach der Einleitung nimmt der Zauberer das Taschentuch und entfaltet es. Dabei ist zu achten, daß die Blechscheibe für die Zuschauer unsichtbar bleibt. Das Tuch wird so auf das Glas gelegt, daß die angenähte Blechscheibe auf die Glasöffnung zu liegen kommt. Das Glas mit dem Tuch darüber wird in den Becher gestellt. Der Zauberer überlegt sich scheinbar die Vorführungsmethode und nimmt das mit dem Tuch bedeckte Glas wieder heraus. Aber eben nur scheinbar. Tatsächlich hat er mit den Fingerspitzen die Ränder der Blechscheibe erfaßt und nur das Tuch herausgenommen, das er nun in Glashöhe festhält. Das Glas selbst bleibt im Becher, während es die Zuschauer noch unter dem Tuch vermuten. Der

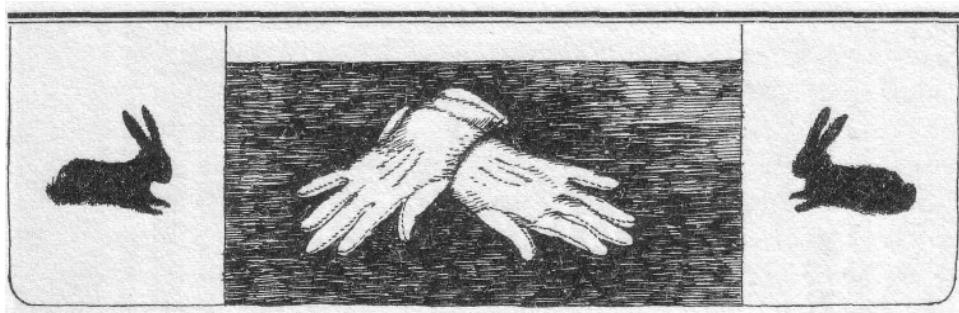


Meßbecher wird am Griff oder, wenn er keinen hat, am Rand erfaßt, in Glashöhe gehoben und an die Scheibe gehalten. Das Tuch kann jetzt losgelassen werden, weil die Blechscheibe darunter vom Magnet angezogen wird. Es entsteht der Eindruck, als ob der Meßbecher auf dem Glas stünde.



Langsam senkt der Vorführende den Becher, was wiederum so aussieht, als ob das Glas durch den Boden des Bechers dringt. Wenn der Becher schließlich auf dem Tisch steht, wird das Glas herausgenommen und das Wasser zurückgeschüttet. Dann hält man mit der einen Hand den Becher fest und zieht mit der anderen das Taschentuch hervor.





## Die Filmstars und der Fächer

### *Thema*

Auf einem Fächer sind die Namen verschiedener Filmstars aufgezeichnet. Ein Zuschauer denkt sich einen dieser Namen, und der Zauberer errät ihn.

*Der Zauberer entnimmt seiner Tasche einen kleinen Fächer, der z. B. aus Kartonblättern gefertigt ist. Auf eine Seite sind die Namen verschiedener Filmstars geschrieben. Er übergibt den Fächer einer Dame.*

*Die Dame liest die Namen der Filmstars.*

*Die Dame gibt den Fächer zurück, der Zauberer breitet ihn aus, aber er wird so gehalten, daß die Schrift nicht sichtbar ist.*

*Zauberer:* „Wie Sie sehen, sind auf der einen Seite dieses Fächers die Namen von verschiedenen Filmstars vermerkt. Wahrscheinlich befindet sich darunter auch der Name eines Ihrer Lieblinge. Ich bitte Sie, sich diesen zu merken.“  
*Dame:* „Ich habe mich entschieden.“ *Zauberer:* „Darf ich dann wieder um den Fächer bitten.“

Ich werde mit meinem Kugelschreiber jeweils immer auf ein Fächerblatt tippen, und Sie buchstabieren im gleichen Rhythmus - aber natürlich nur im Geiste - den Namen des Filmstars mit. Wenn Sie bei dem

letzten Buchstaben angelangt sind, so rufen Sie „Halt!.“

*Der Zauberer tippt in scheinbar wahlloser Reihenfolge mit seinem Kugelschreiber auf die einzelnen Fächerteile.*

*Dame: „Halt!“*

*Der Zauberer, der gerade z. B. das dritte Blättchen von links berührt hat, schiebt die anderen zurück.*

*Zauberer: „Welchen Filmstar haben Sie sich gedacht?“ Dame: „Loren.“*

*Der Zauberer dreht den Fächer um:  
auf dem Blättchen steht Loren.*

*Zauberer: „Ich freue mich, daß ich Ihren Filmliebling erraten habe, und danke Ihnen für Ihre Mithilfe.“*

### *Lösung*

*Man benötigt:* Einen kleinen Fächer. Die Lamellen sind auf der Beilage abgedruckt, sie müssen nur noch ausgeschnitten werden. Die einzelnen Fächerblättchen werden dann an der unteren Schmalseite gelocht und mit einem Splint zusammengehalten.

Das Geheimnis des Tricks liegt in der Länge der Namen der Filmschauspieler; es sind sechs, die sich jeweils immer um einen Buchstaben unterscheiden. Die Fächerlamellen werden folgendermaßen zusammengestellt: Man legt die einzelnen Fächerblättchen, immer eins auf das andere, mit der Schriftseite nach oben auf den Tisch.

WERNER	-6	Buchstaben
SCHNEIDER	-9	Buchstaben
LOREN	-5	Buchstaben
HÖRBIGER	-8	Buchstaben
KNEF	-4	Buchstaben
VENTURA	-7	Buchstaben

In dieser Reihenfolge müssen die Fächerteile fixiert werden.

*Vorführung:* Nachdem sich ein Zuschauer einen Namen ausgesucht und gemerkt hat, wird der Fächer geschlossen und umgedreht. Jetzt zeigen die Rückseiten nach oben. Nun blättert man den Fächer von rechts (oberste Lamelle) nach links auf. Erst tippt man dreimal auf beliebige Fächerblättchen. Dann zeigt man, von links zählend, auf Lamelle 2 (= 4 Buchstaben), die nächste wird übersprungen, dann auf Lamelle 4 (= 5 Buchstaben), die nächste wird wieder übersprungen, dann tippt man auf den sechsten (obersten) Fächerteil (= 6 Buchstaben). Anschließend beginnt man, von links ausgehend, bei 1 (= 7 Buchstaben), die nächste Lamelle lässt man wieder aus und tippt auf die dritte (= 8 Buchstaben), die nächste wird wieder ausgelassen, und man zeigt zuletzt auf Lamelle 5 (= 9 Buchstaben). Wenn der Zuschauer „Halt“ ruft, zeigt der Kugelschreiber gerade auf das Blättchen mit dem fraglichen Namen.





## Die Rebellen von Khalakanien

### *Thema*

Auf zwei Schnüre werden vier Ringe und zwei Seidentücher geknotet. Plötzlich sind die Ringe frei, während die Tücher angeknotet bleiben.

*Zauberer:* „Da soll es vor vielen, vielen Jahren irgendwo ein Land gegeben haben, in dem ein blutrünstiger Tyrann herrschte. Er war noch viel böser als seine Kollegen, die anderen Tyrannen, die in anderen Ländern regierten. Doch heute gibt es so etwas nicht mehr. Einmal fingen die Häscher dieses Tyrannen vier Edelleute, die die Absicht hatten, das Land vom Tyrannen zu befreien. Was dann geschah, will ich Ihnen nicht erzählen, sondern illustrieren.

Doch muß ich Sie bitten, Ihre Phantasie mitspielen zu lassen. Diese vier Ringe sind die Edelleute, die Seidentücher sollen Häscher darstellen, und die Schnüre sind die Bande, in die sie geschlagen wer-

*Der Zauberer hat vor sich auf dem Tisch einen Bleistift, zwei dünne Seidenposamenterieschnüre, zwei Seidentücher und vier kleine Ringe liegen.*

*Die Zuschauer untersuchen die Gegenstände.  
Der Zauberer legt beide Schnüre über den Bleistift  
und verknotet sie.*

*Zwei Zuschauer übernehmen die Schnüre und  
halten sie gespannt. Der Zauberer zu dem einen  
Herrn:*

*Der Zauberer reicht dem Zuschauer einen Ring, der  
auf die Schnüre gefädelt wird. Zu einem anderen  
Herrn:*

*Der andere Herr erhält ebenfalls einen Ring, den  
er auffädelt.*

*Jeder der zwei Zuschauer erhält einen Ring,  
die beide auf die Schnüre gefädelt werden.*

*Zu den Herren:*

*Der Zauberer verschlingt die Schnüre und zieht sie  
zusammen, die Enden gibt er den Zuschauern  
zurück.*

*Der Zauberer knotet links und rechts ein  
Seidentuch auf die Schnüre und schiebt sie zur  
Mitte.*

den. Ich bitte Sie, meine Herrschaften, untersuchen Sie die Gegenstände auf das genaueste."

Zuschauer: „Es ist alles einwandfrei.“

Zauberer: „Sie müssen sich vorstellen, dieser Bleistift ist ein Pfahl, an den Ketten geschmiedet sind. - Damit nichts geschehen kann, möchte ich zwei Herren bitten, die Schnüre gespannt zu halten.“

Fädeln Sie den einen Edelmann auf die Schnüre.

Und Sie möchte ich bitten, das gleiche zu tun.

Mit den zwei anderen Edelleuten verfahren Sie genauso.

Die Delinquenten sind nun in sicherem Gewahrsam. Aber dem grausamen Tyrannen genügte das nicht, sie wurden noch festgebunden. Geben Sie mir je eine Ihrer Schnüre.

Der Tyrann konnte die Hinrichtung kaum noch erwarten. Weil er ganz sichergehen wollte, ließ er die Gefangenen von den blutrünstigen Schergen des Landes bewachen.

*Der Zauberer ergreift mit dem Daumen und Zeigefinger der linken Hand die Ringe, während er mit der rechten Hand den Bleistift aus den Schnüren zieht. Die Ringe sind frei. Die zwei Zuschauer halten die gespannten Schnüre mit den verknoteten Tüchern.*

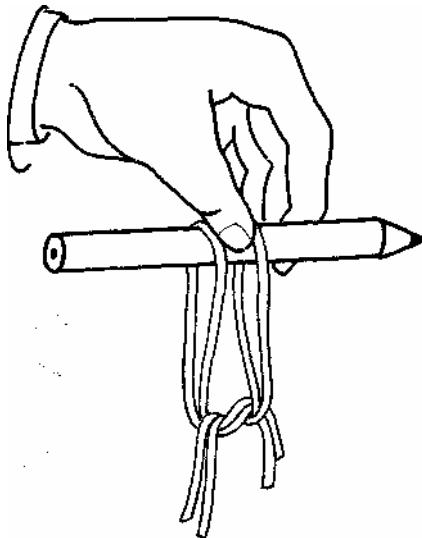
Allzu rosig sah die Situation für unsere Edelleute gerade nicht aus. Der Schlaueste von ihnen hatte aber einen Plan. Er wartete, bis es Nacht wurde. Die Schergen waren gerade eingenickt, da rückten unsere Freunde zusammen.

Ein Wunder? O nein. Einst hatte der schlaue Edelmann eine holde Fee aus den Fängen des Tyrannen befreit. Aus Dankbarkeit schenkte sie ihm einen Ring und sagte: „Wenn du einmal in Not kommst, so drehe den Ring, und du wirst gerettet sein.“ Das hat der Edelmann versucht, und Sie alle, meine Herrschaften, waren Zeuge, daß es klappte. Als der Tyrann von der geglückten Flucht erfuhr, war er derart erbost, daß er seine Schergen festbinden ließ, bis sie verhungert und verdurstet waren. Meine Herrschaften, Sie glauben mir nicht? Untersuchen Sie bitte nochmals alle Gegenstände; sie sind einwandfrei. Ohne den Ring der guten Fee wäre die Flucht bestimmt nicht gelungen, denn zaubern - kann ich wirklich nicht.“

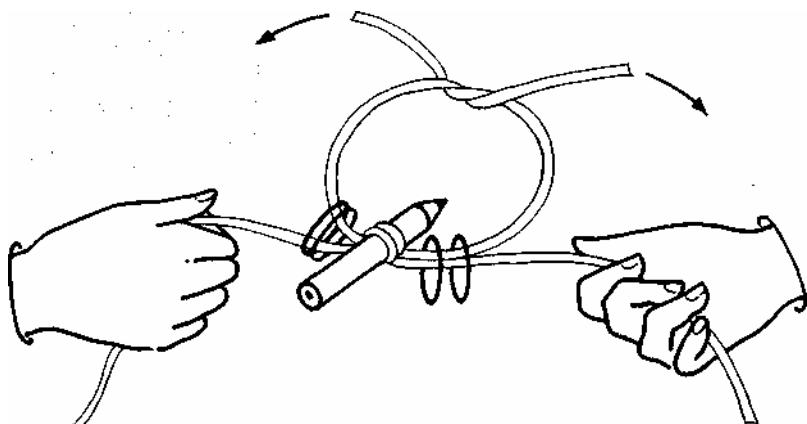
### *Lösung*

*Man benötigt:* Zwei dünne, 1 m lange Seidenposamente-schnüre, vier vernickelte Eisenringe mit einem Durchmesser von 3 cm (in jeder Eisenhandlung erhältlich), zwei Seidentücher, einen Bleistift.

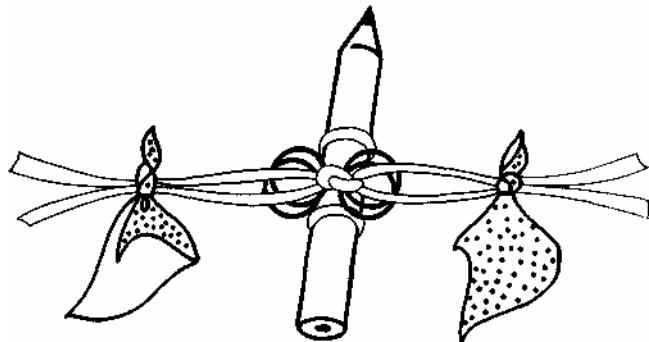
*Vorführung:* Nach den Einleitungsworten legt man mit der linken Hand die Schnüre in der Mitte auf den waagrecht gehaltenen Bleistift, die Finger decken sie etwas ab, der Daumen schiebt sie leicht auseinander. Jetzt hängen beide Schnüre nebeneinander auf dem Bleistift. Die Finger der rechten Hand ergreifen die beiden Enden der einen Schnur, verknoten sie mit den anderen und schieben dann beide Schnüre zusammen. Die Zu-

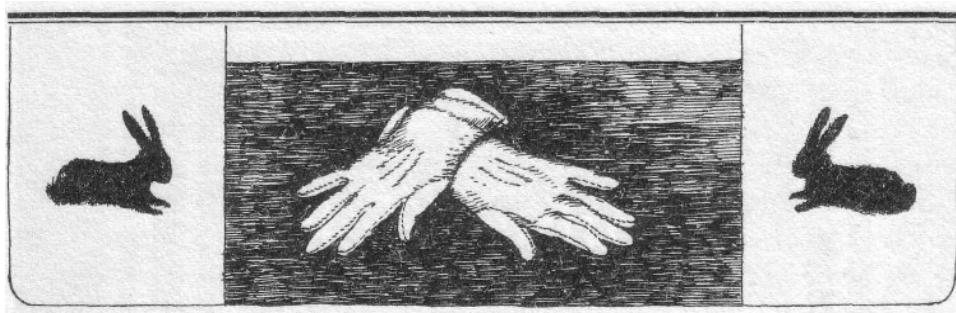


schauer vermeinen, daß die Schnüre richtig miteinander am Bleistift festgebunden sind. Nun läßt man die Enden von zwei Personen gestrafft halten. Auf jeder Seite werden zwei Ringe aufgefädelt. Hierauf verlangt man von den beiden Zuschauern, die die Schnüre halten, je ein Schnurende, ver-



schlingt sie miteinander und gibt sie wieder zurück. Jetzt wird links und rechts noch je ein Seidentuch aufgeknotet. zieht man zuletzt den Bleistift aus den Schnüren heraus, so werden die Ringe frei sein, während die Tücher angeknotet bleiben.





## Der Reklamegag

### *Thema*

In einer geselligen Runde in einem Gasthaus behauptet der Zauberer, daß die Brauerei des dort ausgeschenkten Bieres als Reklame in jeden fünftausendsten Bierdeckel eine Banknote einpressen hat lassen. Nachdem er einige Bierdeckel betastet hat, zerreißt er einen und findet tatsächlich eine Banknote.

*In einem Gasthaus sitzt der Zauberer inmitten einer kleinen Gesellschaft. Er nimmt einen Eierdeckel zur Hand und liest den Aufdruck.*

Zauberer: „Ah, mein Lieblingsbier. Sie müssen nämlich wissen, die Brauerei hat sich einen fabelhaften Reklamegag einfallen lassen. In je den fünftausendsten Bierdeckel ist eine Banknote eingepreßt. Da dieses Bier auf der ganzen Welt verkauft wird, gibt es Banknoten in den verschiedensten Währungen. Ich werde versuchen, ob ich heute wieder Glück habe.

*Der Zauberer betastet mit beiden Händen den Bierdeckel.*

In dem ist nichts.

*Er nimmt mit der linken Hand einen anderen, den er auf den ersten, von der rechten Hand gehaltenen, legt, und zieht gleichzeitig den unteren hervor und legt*

*ihn weg. Dann tastet er den Bierdeckel*

*ab.*

*Das wird vier- bis fünfmal so wiederholt.*

*Der Zauberer bricht den Bierdeckel zweimal in der Mitte auseinander. Man sieht ein Stück einer Banknote. Der Zauberer zupft das Papier um den Zipfel weg, zieht eine Banknote heraus und entfaltet sie.*

*Einige Gäste greifen nach den übrigen Bierdeckeln.*

In dem ist auch nichts.

Aber in diesem dürfte etwas drinnen sein. Man muß schon ein sehr sensibles Fingerspitzengefühl haben, um die Banknote zu erfühlen. Na, was sagen Sie! Da sehe ich schon ein Banknotenzipfelchen.

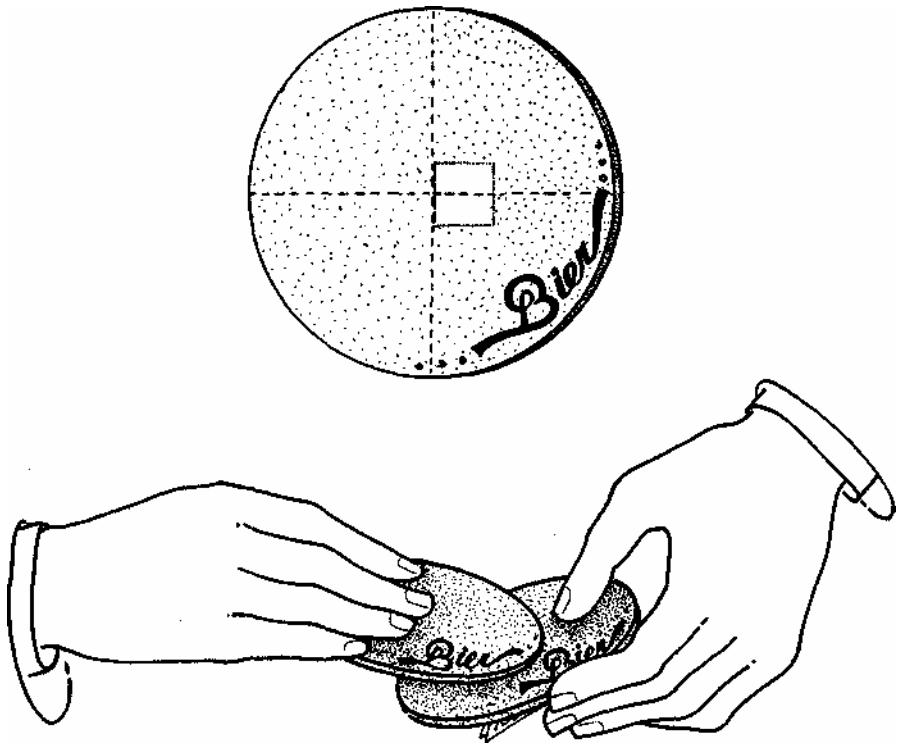
Die Idee der Brauerei ist blendend. Sie brauchen sich gar nicht mehr zu bemühen. Ich halte es für ganz aus geschlossen, daß Sie hier noch etwas finden werden, aber in einem anderen Gasthaus könnten Sie vielleicht noch Glück haben."

### *Lösung*

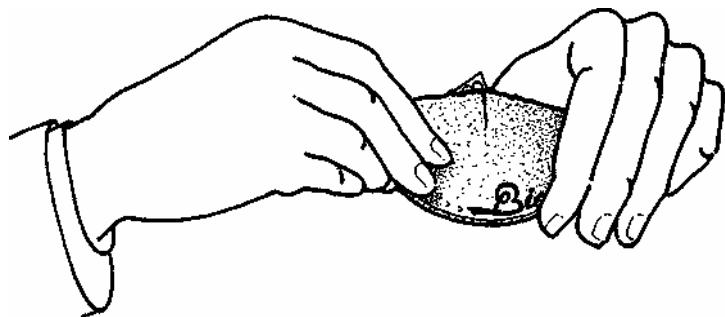
*Man benötigt:* Eine Banknote und einige Bierdeckel.

*Vorbereitung:* Die Banknote wird so klein wie möglich zusammengelegt.

*Vorführung:* Die zusammengelegte Banknote wird zwischen dem Daumen und Zeigefinger der rechten Hand gehalten. In einem unbeobachteten Augenblick wird mit der linken Hand ein Bierdeckel ergriffen und von der rechten Hand übernommen. Der Daumen muß auf dem Bierdeckel liegen, während die anderen vier Finger mit der Banknote darunter bleiben. Der Geldschein wird bis zur Mitte geschoben, und die Einleitungsrede kann beginnen. Mit den Fingern der linken Hand wird der Bierdeckel betastet und dann ausgetauscht: Ein anderer Bierdeckel wird vom Tisch genommen und auf den ersten gelegt, während der untere hervorgezogen und weggelegt wird. Dadurch bleibt die Banknote an der gleichen Stelle wie beim anderen Bierdeckel. Um die Spannung zu erhöhen, wird der Vorgang einige



Male wiederholt. Ist man bei dem „richtigen“ Bierdeckel angelangt, so wird die Banknote an den Bierdeckel gepreßt, und dieser wird zuerst an der Kante des Geldscheins gebrochen und dann nochmals in der Mitte. Wo sich die Bruchstellen kreuzen, wird der Banknotenzipfel sichtbar. Sollte er aber noch von Papier verdeckt sein, so kratzt man das Papier mit dem Fingernagel weg. Langsam wird der Geldschein herausgezogen und entfaltet. Die Täuschung ist vollkommen.

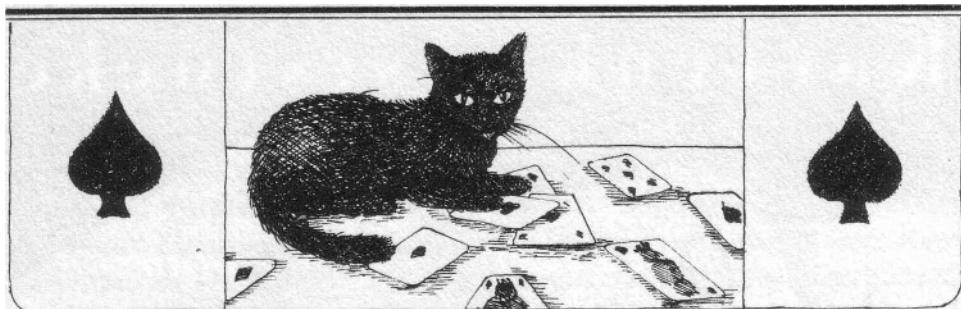


Eines sei noch zu erwähnen: Es dürfen nur ganz trockene Bierdeckel verwendet werden, denn wenn sie feucht sind, wird der Karton elastisch und lässt sich schlecht knicken.

Die Grundidee zu diesem Scherz hatte der bedeutendste „Magier“ des Vormärzes, Bartholomeo Bosco, der seinen Lebensabend in Dresden verbrachte. Einmal tätigte er am Markt Einkäufe und wurde von einer Marktfrau, als er ihre Ware beanstandete, auf das gröblichste beschimpft. Er wollte der Frau eine Lektion erteilen. Am nächsten Tag kam er wieder zum Stand und wies auf drei Eier: „Diese drei möchte ich haben.“ Kaum hatte er sie, so schlug er eines nach dem anderen auf, und aus jedem Ei fiel ein Goldstück. Bosco reinigte die Münzen und steckte sie ein. Ohne ein Wort zu sagen, ging er weg. Hinter einer Holzbude versteckt, beobachtete er die Marktfrau. Erst blickte sie eine Weile fassungslos auf die Eier, und dann zerschlug sie alle - ohne auch nur ein Goldstück zu finden.

# Kartenkunststücke





## Der FBI-Agent

### *Thema*

Der Zauberer lässt eine Karte ziehen und wieder in das Spiel zurückgeben. Dann zeigt er eine Münze vor und behauptet, diese wäre ein verkleideter FBI-Agent und die gezogene Karte ein flüchtiger Verbrecher, dem der FBI-Agent auf der Spur sei. Der Zauberer lässt die Münze verschwinden.

Das Kartenpaket wird abgehoben: inmitten des Spieles befindet sich die Münze, und die darunterliegende Karte ist das vorhin gezogene Blatt.

*Der Zauberer reicht einem Zuschauer ein Paket Karten.*

*Zauberer:* „Würden Sie bitte so freundlich sein und das Spiel gut mischen. Dann heben Sie ab.

*Der Zauberer bekommt die Karten wieder zurück.  
Er blättert das Spiel fächerartig auf.*

*Ziehen Sie eine Karte.*

*Es wird eine Karte gezogen. An dieser Stelle teilt der Zauberer das Spiel.*

*Sehen Sie sich die Karte an, und zeigen Sie sie auch den anderen Zuschauern.*

*Die Karte wird herumgezeigt.  
Der Zuschauer legt seine Karte auf das*

*Geben Sie nun Ihre Karte an die selbe Stelle zurück, wo sie war.*

*hingehaltene halbe Paket, die andere Hälfte legt der Zauberer darauf.*

So, nun haben wir wieder ein vollständiges Paket. - Nehmen wir an, Ihre Karte wäre ein flüchtiger Mafiaboß, der in den Staaten sein Unwesen treibt. Die örtlichen Polizeistationen sind machtlos. Deshalb wird das FBI eingeschaltet. Einer der besten Männer ist Lt. Fred Cummings. Er wird auf die Spur des Gangsters gehetzt. Natürlich geht er verkleidet auf Verbrecherjagd. Hier ist er!

*Der Zauberer zeigt eine Münze. Der Zauberer steht auf und preßt die Münze oberhalb des Knies an den Schenkel des rechten Fußes, dann zieht er von unten ein Stück Stoff hoch und bedeckt damit die Münze. Zu einem Zuschauer:*

*Der Zuschauer überzeugt sich.*

*Der Zauberer drückt mit dem rechten Zeigefinger auf die Falte und hält so die Münze fest. Mit der linken Hand reibt -er einige Male über die Falte, lässt sie dann los und glättet das Hosenbein. Die Münze ist verschwunden.*

*Der Zuschauer hebt das Paket ab. An der Abhebestelle liegt die Münze.*

Sie haben jetzt die seltene Gelegenheit, einen führenden FBI-Agenten bei der Arbeit zu sehen.

Bitte überzeugen Sie sich, ob Mr. Cummings noch hier ist." Zuschauer: „Ja, die Münze befindet sich in der Falte.“

Zauberer: „Wie Sie sehen, hat das FBI bereits seine Arbeit aufgenommen und uns alle überlistet. Sie, mein Herr, haben eine Karte gezogen, die identisch mit dem Mafioso ist. Heben Sie das Spiel ab.

Da ist ja unser Ausreißer. Wie hat Ihre Karte geheißen?"

Zuschauer: „Es war der Herzkönig.“

*Zauberer:* „Drehen Sie die Karte um, auf der Lt. Cummings liegt.

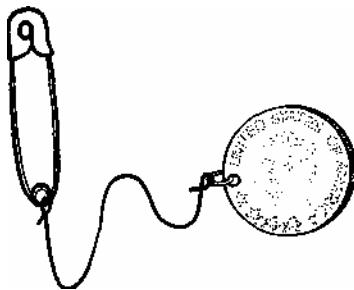
*Der Zuschauer nimmt die Karte, die unter der Münze liegt. Es ist der Herzkönig.*

Wie Sie alle sehen, auf das FBI kann man sich verlassen."

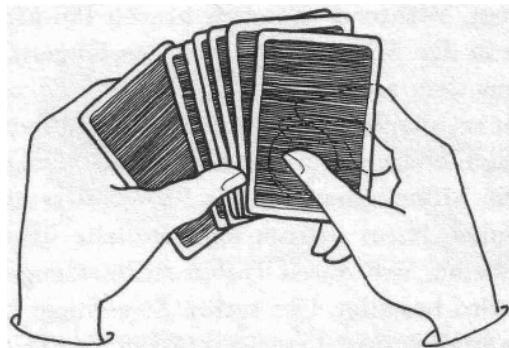
### *Lösung*

*Man benötigt:* Ein Spiel Karten zu 32 Blatt, zwei gleiche Silbermünzen (am besten eignet sich der Halbdollar, der sogenannte Kennedydollar), eine Sicherheitsnadel und einen ca. 15 cm langen Rundgummi.

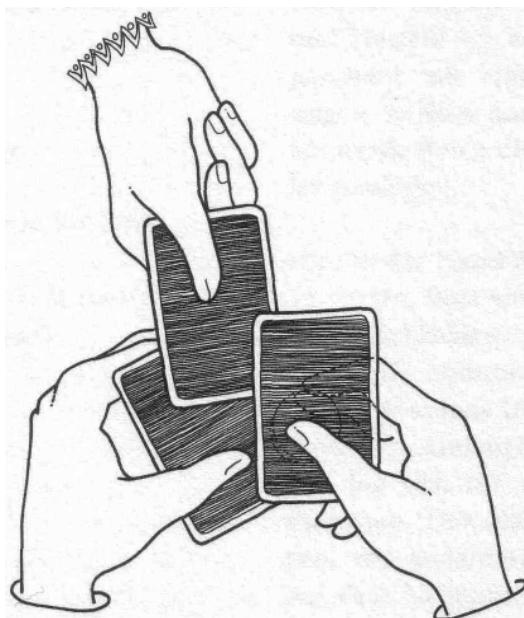
*Vorbereitung:* In die eine Münze wird am Rand ein kleines Loch gebohrt, durch dieses ein Ende des Gummis gezogen und festgeknotet. Das andere Ende wird an der Sicherheitsnadel befestigt und diese im rechten Sakkärmel längs der unteren Naht fixiert. Die Münze muß etwa 2 cm von der Ärmelöffnung entfernt sein.



*Vorführung:* Bevor noch mit dem Experiment begonnen wird, spielt man mit der einen Münze und läßt sie einige Zeit auf dem Tisch liegen. Das hat folgenden Grund: Ausländische Münzen haben eine magische Anziehungs kraft. Jeder will das Geldstück sehen. Es wäre peinlich, wenn die präparierte Münze in Aktion tritt und jemand sagt: „Darf ich mir den Halbdollar ansehen?“ Während das Kartenspiel gemischt und abgehoben wird, legt man den Halbdollar auf die Finger der rechten Hand und hält ihn mit dem Daumen fest. Die Karten werden mit der linken Hand ergriffen, gleichzeitig geht man mit der rechten Hand unter das Spiel und blättert die Karten von

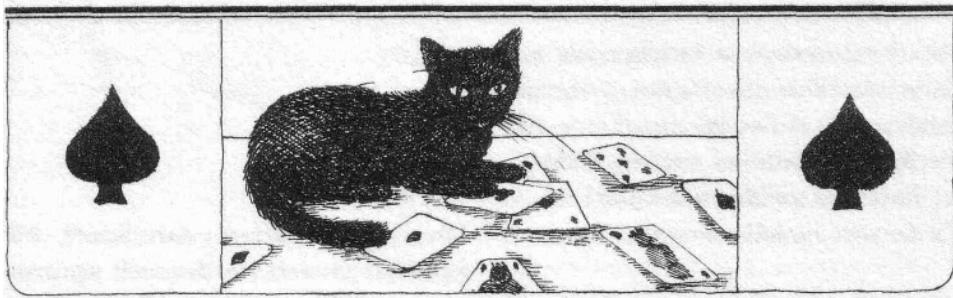


links nach rechts durch. Dabei wird die rechte Hand waagrecht gehalten. Die Münze wird von den Karten verdeckt. Wenn der Zuschauer eine Karte gezogen hat, so geht man mit den Händen etwas auseinander. In jeder Hand befindet sich ein Kartenpaketteil. Unter dem rechten liegt die Münze, welche mit den Fingern an die unterste Karte gepreßt wird. Der Zuschauer muß sein Blatt an jene Stelle, von der er sie genommen hat, zurückgeben, und das ist der Paketteil, welcher mit der linken Hand gehalten wird. Ohne Hast wird das rechte Päckchen mit der Münze daraufgegeben und das Spiel



auf den Tisch gelegt. Während von dem braven FBI-Mann erzählt wird, werden die Hände in den Schoß gelegt. Mit den Fingern der linken Hand wird die Münze aus dem rechten Ärmel gezogen und zwischen Daumen und Zeigefinger der rechten Hand gegeben. Der Vorführende steht nun auf, knickt das rechte Bein etwas ein und drückt mit der Fingerspitze des rechten Zeigefingers die Münze oberhalb des Knies an seinen Schenkel. Mit den Fingern der linken Hand zieht er eine Stoffalte über die Münze. Ein Zuschauer wird gebeten, sich durch Tasten zu überzeugen, ob die Münze noch da ist. Dies wird bestätigt. Der rechte Zeigefinger lässt nun heimlich die Münze los, die in den Ärmel zurück schnellt. Die Falte wird währenddessen von den Fingern der linken Hand gehalten, die einige Reibebewegungen vollführt. Langsam wird die Falte losgelassen und in aller Ruhe die Hose geglättet. Die Münze aber ist verschwunden. Alles andere ergibt sich von selbst.

Die Kennedydollars sind in jeder Bank erhältlich. Sie sind von allen Silbermünzen in der gleichen Größe am billigsten.



## Telepathische Spielereien

### *Thema*

Der Zauberer teilt ein Spiel in zwei gleiche Päckchen. Eines davon wählt sich ein Zuschauer, das andere scheidet aus. Einer der Anwesenden denkt sich aus dem verbliebenen Pakettteil ein Blatt. Die Karten werden gemischt, der Zauberer steckt sie in seine Tasche und holt die gedachte Karte heraus.

*Der Zauberer präsentiert ein Spiel Karten*

*Zu einem Zuschauer:*

*Der Zauberer zählt 16 Karten ab.*

*Der Zauberer überreicht einer Dame den Pakettteil  
sie zählt nach.*

*Zauberer:* „Meine verehrten Damen und Herren! Ich will Ihnen ein Experiment mit einem Spiel Karten zeigen, welches aus 32 Blatt besteht. Ich werde Ihnen die Hälfte des Spieles vorzählen.

Hier in der Hand halte ich ebenfalls 16 Karten. Bitte wollen Sie zur Kontrolle nachzählen.“ *Dame:* „Es stimmt. Dieser Pakettteil enthält ebenfalls 16 Karten.“ *Zauberer:* „Gnädige Frau, entscheiden Sie sich für eines der beiden Päckchen. Das eine lassen Sie liegen, das andere werfen Sie in die auf dem Nebentisch stehende leere Vase.“

*Die Dame nimmt ein Päckchen und gibt es in die Vase. Inzwischen dreht der Zauberer das andere Päckchen um, so daß die Bildseiten sichtbar werden, und breitet die Karten auf dem Tisch aus.*

*Zu der eben zurückkommenden Dame:*

*Der Zauberer verläßt den Tisch. Die Dame tippt auf eine Karte.*

*Die Dame nimmt die Karten zusammen und mischt sie.*

*Der Zauberer begibt sich zum Tisch und nimmt das Päckchen mit den 16 Karten.*

*Der Zauberer versieht das Spiel mit einem Gummibändchen und steckt das Päckchen in seine rechte äußere Sakkotasche.*

*Der Zauberer greift langsam in seine Sakkotasche, wühlt darinnen herum, nimmt eine Karte heraus und gibt sie zu den 16 in der Vase. Dann nimmt er die andere Pakethälfte aus der Tasche und gibt sie der Dame.*

Hier liegen offen vor Ihnen 16 Spielkarten. Ich werde mich umdrehen, und Sie merken sich ein Blatt und tippen mit Ihrem Finger darauf, damit die anderen Herrschaften informiert sind."

Wenn alles ausgeführt ist, schieben Sie die Karten zusammen und mischen das Spiel gut durch." Dame: „Ich bin fertig."

Zauberer: „Meine Herrschaften, Sie können mir glauben, ich habe nicht die geringste Ahnung, welche Karte sich die Dame gemerkt hat.

Gnädige Frau, dürfte ich Sie bitten, intensiv an Ihre Karte zu denken.

Unter diesen 16 Karten, die ich in der Tasche hatte, befand sich diejenige, welche Sie sich dachten, meine Dame. Ich habe nun eine davon fortgenommen und sie deutlich sichtbar zu den anderen 16 in

die Vase gegeben. Wenn das Experiment gelungen ist, befindet sich die von Ihnen gedachte Karte jetzt in der Vase. Sie haben ja die Karten in der Hand. Bitte sehen Sie nach."

*Die Dame wird von den anderen Gästen umringt.  
Die Karten werden gezählt: es sind nur noch 15,  
die gedachte Karte, der Herzkönig, fehlt.*

*Der Zauberer holt die Vase und schüttet die  
Karten auf den Tisch.*

*Der Zauberer zählt die Karten offen vor, es sind  
17, unier denen sich der Herzkönig befindet.*

*Dame:* „Es sind 15 Karten, und die, die ich mir dachte, ist nicht mehr dabei.“

*Zauberer:* „Wie hat Ihre Karte geheißen?  
*Dame:* „Es war der Herzkönig.“

*Zauberer:* „Es freut mich, daß das  
Experiment gelungen ist.“

### *Lösung*

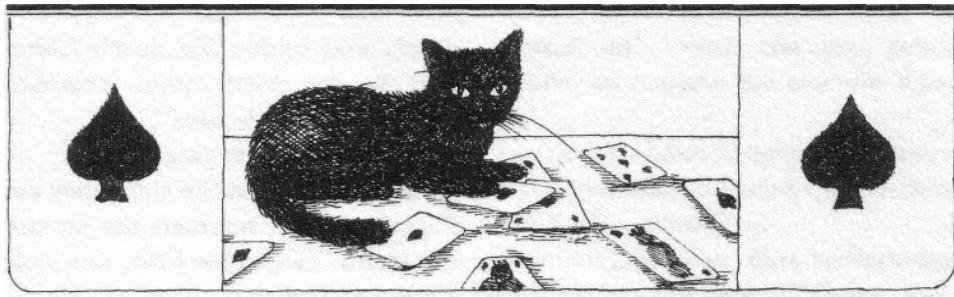
*Man benötigt:* Zwei gleiche Pakete Spielkarten zu 32 Blatt, eine undurchsichtige Vase (es kann auch eine Schale sein).

*Vorbereitung:* Ein Spiel wird gut gemischt, und dann zählt man 16 Karten davon ab. Von dem zweiten Paket werden die gleichen 16 Karten herausgesucht und mit den anderen 16 vereint, so daß ein Spiel von zweimal 16 gleichen Karten entsteht. Es verbleiben somit von den Originalspielen abermals zweimal 16 Karten. Eine Serie davon scheidet aus, über die andere wird ein Gummiband gezogen und in die rechte äußere Sakkotasche gesteckt.

*Vorführung:* Man präsentiert das Spiel mit den zweimal gleichen 16 Karten. 16 Blatt werden vom Spiel heruntergezählt. Dann stellt ein Zuschauer fest, daß das andere Päckchen ebenfalls 16 Karten enthält. Ein

Paket wird gewählt - welches es ist, spielt keine Rolle, denn in beiden befinden sich dieselben Blätter -, das andere kommt in die Vase. Wenn eine Karte gedacht und das Spiel gemischt wurde, versieht man es mit einem Gummibändchen und steckt es in die rechte äußere Sakkotasche, in der sich bereits 16 Karten von früher befinden. Aus diesem Paket entnimmt man ein Blatt und gibt es, ohne es den Zuschauern von vorne zu zeigen, in die Vase. Hierauf werden die restlichen 15 Karten herausgenommen. Nach der Kontrolle hat man ein komplettes Spiel. Die 16 Karten, von denen eine gedacht wurde, bleiben unberührt in der Sakkotasche.





## Der Telefontrick

### *Thema*

Der Zauberer errät per Telefon eine Karte, die sich sein Gesprächspartner angesehen hat.

*Der Zauberer telefoniert.*

*Zauberer:* „Aber gewiß, Herr Steiner, das erledige ich gerne für Sie.“ *Eine Stimme am Telefon:* „Sagen Sie, großer Meister, unlängst haben Sie gemeint, daß es für Zauberkunststücke keine Grenzen gäbe. Ich will Sie beim Wort nehmen. Sind Sie in der Lage, mit mir per Telefon einen Trick durchzuführen?“

*Zauberer:* „Aber, mein Bester, Sie befinden sich auf Erholung in einem Kurort, der rund 300 km von hier entfernt ist. Aber warten Sie, ich will Sie nicht enttäuschen. Haben Sie ein Spiel Karten mit 32 Blatt zur Hand?“

*Partner:* „Einen kleinen Moment. - So, da bin ich wieder mit den Karten.“

*Zauberer:* „Mischen Sie das Spiel gut durch. Legen Sie es dann auf den

Tisch, und bilden Sie durch Abheben in der Mitte zwei ungefähr gleich große Päckchen." *Partner*: „Ist bereits geschehen." *Zauberer*: „Wählen Sie sich eines der Päckchen, und nehmen Sie es sich zur Hand. Zählen Sie bitte, wie viele Karten es enthält." *Partner*: „Ich bin soweit." *Zauberer*: „Wahrscheinlich werden Sie eine zweistellige Zahl erhalten haben. Addieren Sie die Ziffern. Sagen wir, Sie hätten 12 Karten in Ihrem Päckchen, so wäre das Resultat 3 (1 + 2). So viele Karten, wie die Ziffernsumme ausmacht, legen Sie von Ihrem Päckchen auf das andre."

*Partner*: „Fertig."

*Zauberer*: „Mischen Sie die in Ihrer Hand verbliebenen Karten solange, bis Sie ein Kribbeln in den Fingerspitzen verspüren."

*Partner*: „Meister, die Karten rauchen bereits."

*Zauberer*: „Gut, dann halten Sie ein. Sehen Sie sich die unterste Karte an, und merken Sie sich das Blatt. Legen Sie dann Ihr Päckchen auf die anderen Karten, so daß Sie wieder ein komplettes Spiel haben. Nun möchte ich Sie bitten, mir der Reihe nach, vom Kartenrücken ausgehend, die Blätter zu nennen. *Partner*: „Karokönig." *Zauberer*: „Halt! Ich habe etwas vergessen. Legen Sie wieder Ihre Karten zurück, und heben Sie das Spiel

einmal ab. Wenn Sie das getan haben, so nennen Sie mir die Karten."

*Partner.* „Es kann losgehen: Karosieben, Herzbub, Pikzehn . . . Ich bin alle Karten durch.“ *Zauberer:* „Also, auf eine Entfernung von 300 km hinge sage ich Ihnen, daß Ihre Karte eine rote ist - eine Zahl. Sie hatten sich die Karo zehn angesehen.“

*Partner:* „Tatsächlich! Es stimmt! Jetzt sage ich gar nichts mehr.“

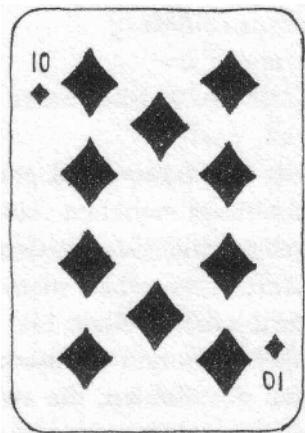
### *Lösung*

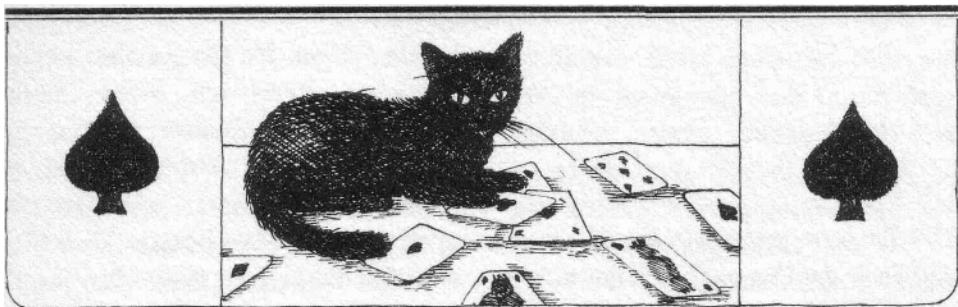
*Man benötigt:* Ein Spiel Karten zu 32 Blatt, einen Notizzettel.

*Vorführung:* Der anrufende Zuschauer wird gebeten, das Paket durchzumischen und dann in der Mitte abzuheben. Eines der Päckchen scheidet aus, das andere wird durchgezählt. Gesetzt den Fall, es sind 12 Karten. Addiert man die beiden Ziffern, so erhält man 3 ( $1 + 2$ ). Werden von 12 Karten 3 weggegeben, so verbleiben 9 Blatt. Hat der Zuschauer 16 Karten, so ist die Ziffernsumme ( $1 + 6$ ) 7, und  $16 - 7$  ergibt wieder 9. Mit anderen Worten: Wenn von den Zahlen, die zwischen zehn und zwanzig liegen (von 11 bis 19), die Ziffernsumme gebildet und diese von der Kartenanzahl subtrahiert wird, so verbleiben jeweils immer 9 Karten.

Damit der Zuschauer nicht zu hoch oder zu tief abhebt, wird er ersucht, ungefähr in der Mitte abzuheben. Sollten aber, was nur ganz selten vorkommt, weniger oder mehr Karten, als erforderlich sind, abgehoben werden, so läßt man den Vorgang mit der Begründung wiederholen: „Ich habe Sie doch gebeten, in der Mitte abzuheben.“ Nachdem der Zuschauer sein Päckchen gezählt hat, muß er die beiden Ziffern addieren und entsprechend viele Karten auf das andere Paket legen. Dann mischt er sein Paket, merkt sich die unterste Karte, gibt sein Päckchen auf das andere und wird gebeten, seine Karten der Reihe nach anzusagen. Nach der ersten Karte wird der Zuschauer unterbrochen und ersucht, die Karte wieder zurückzugeben und

erst das Spiel abzuheben. Die bereits genannte Karte muß man sich merken, denn es ist die Leitkarte. Auf einem Blockzettel notiert man der Reihe nach die aufgezählten Kartennamen. Hat der Zuschauer alle Karten angesagt, so sieht man nach, wo die Leitkarte vermerkt ist und zählt - mit der Leitkarte beginnend - neun Karten weiter: Die neunte ist diejenige, welche sich der Zuschauer angesehen hat. Das Abheben ist wichtig, denn dadurch wird der Eindruck, es handle sich um einen mathematischen Trick, verwischt, der sonst leicht entstehen könnte.





## Der Psychotest

### *Thema*

Der Zauberer zeichnet auf einem Kuvert die Konturen einer Spielkarte nach,  
lässt darin von einem Zuschauer die Diagonalen zeichnen,  
aus denen er seine Schlüsse zieht, und gibt dann eine Karte aus einem  
anderen Paket in den Briefumschlag. Ein zweites Spiel wird gemischt, der  
Zuschauer zeichnet eine beliebige Karte an, und sie ist mit der,  
die der Zauberer in das Kuvert gab, identisch.

*Der Zauberer hat vor sich auf dem Tisch ein Spiel  
Karten und ein leeres Kuvert liegen.*

*Der Zauberer nimmt eine Spielkarte, legt sie auf  
das Kuvert und zieht mit einem Bleistift die  
Konturen der Karte nach. Dann reicht er einem  
Zuseher den Bleistift.*

*Der Zuschauer betrachtet die Konturen, dann  
wendet er sein Gesicht vom Tisch ab und zieht  
gefährsmäßig die Diagonalen, die natürlich nicht  
exakt ausfallen werden.*

Zauberer: „Jetzt will ich Ihnen, meine Herrschaften, ein ganz merkwürdiges Experiment zeigen. Experiment ist vielleicht übertrieben ausgedrückt, man kann höchstens von einem Test sprechen. Ich werde nun die Konturen einer Spielkarte auf dem Briefumschlag nachziehen. Bitte, mein Herr, nehmen Sie den Bleistift zur Hand. Prägen Sie sich vorerst die Konturen der Karte gut ein, und wenn Sie ganz sicher sind, ziehen Sie - ohne hinzusehen - die Diagonalen.“

*Der Zauberer deutet mit dem Finger auf eine Stelle der Diagonalen. Dann sucht er aus dem Spiel eine Karte heraus und gibt sie, ohne sie zu zeigen, in das Kuvert.*

*Beide Herren begeben sich in eine Ecke des Zimmers. Der Zauberer stellt den Zuschauer mit dem Rücken zur Wand in die Zimmerecke und nimmt ein Spiel Karten aus seiner Tasche.*

*Der Zuschauer nimmt das Spiel entgegen und mischt es.*

*Der Zuschauer führt alles durch.*

*Der Zuseher hebt ab.*

*Der Zuschauer nimmt den Bleistift und zieht auf der obersten Karte die Diagonalen.*

*Wird ausgeführt.*

*Beide begeben sich auf ihre Plätze. Der*

*Zuschauer mischt die Karten.*

Wenn ich so die Diagonalen genau betrachte, kann ich Ihnen, mein Herr, nur gratulieren: Sie haben Charakterstärke, sind aber viel zu gutmütig. Manchmal schießen Sie auch über das Ziel hinaus. Und hier sehe ich etwas ganz Besonderes.

Den eigentlichen Test will ich mit Ihnen jetzt durchführen. Damit Sie nicht abgelenkt werden können, bitte ich Sie, mir in diese Zimmerecke zu folgen.

Hier habe ich ein zweites Paket Spielkarten, denn aus dem anderen fehlt ja ein Blatt. Nehmen Sie das Spiel, und mischen Sie es gut durch. Halten Sie das Spiel hinter Ihren Rücken, und drehen Sie die Karten um, so daß die Bildseite nach oben zeigt.

Jetzt heben Sie das Spiel an beliebiger Stelle ab.

Hier haben Sie den Bleistift. Ziehen Sie auf der obersten Karte die Diagonalen.

Heben Sie das Spiel nochmals ab und drehen Sie es um. Und jetzt können wir wieder zu unseren Plätzen gehen.

So, und nun mischen Sie die Karten nochmals gut durch.

*Der Zuschauer blättert das Spiel durch, findet die angekreuzte Karte — es ist der Karoachter— und legt sie offen hin.*

in Ihrem Spiel befindet sich eine einzige Karte, die von Ihnen angezeichnet wurde. Suchen Sie diese Karte heraus. Dabei können Sie gleichzeitig kontrollieren, daß kein zweites Blatt angekreuzt ist." *Zuschauer:* „Hier ist die von mir angekreuzte Karte, eine zweite markierte befindet sich nicht im Spiel." *Zauberer:* „Nun, meine Herrschaften, wenn Sie die Diagonalen auf dem Kuvert genau studieren, so werden Sie auch die gleichen charakteristischen Merkmale auf der Karte finden. In beiden Fällen wurde z. B. die Mitte verfehlt. Aber ich möchte nicht ins Detail gehen. Vorhin habe ich gesagt, daß mir die Linien einen Hinweis geben, darum habe ich aus dem ersten Spiel eine Karte herausgesucht und sie in den Briefumschlag gegeben. Nun werde ich die Karte herausnehmen. Hatte ich nicht recht, als ich meine Schlässe zog? Ich gab den Karoachter in das Kuvert, weil ich zu diesem Zeitpunkt bereits wußte, daß Sie den Karoachter aus dem anderen Paket ankreuzen werden."

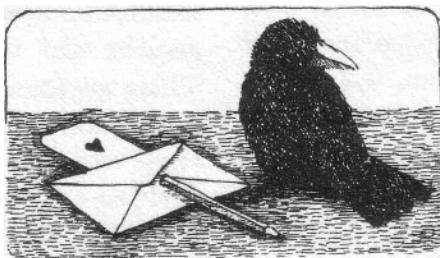
*Der Zauberer entnimmt dem Kuvert die Karte und dreht sie um: es ist der Karoachter aus dem anderen Spiel.*

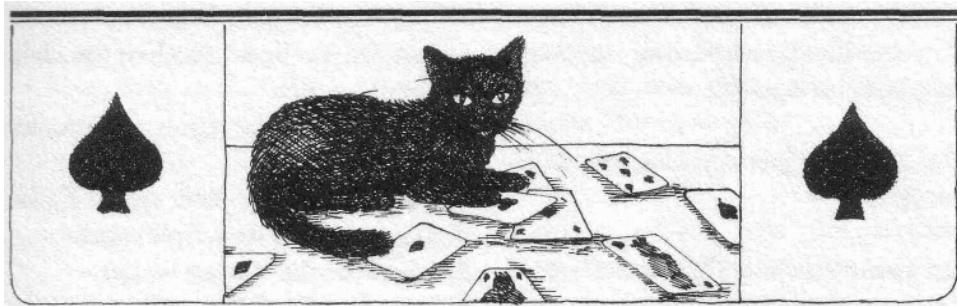
### *Lösung*

*Man benötigt:* Zwei Pakete Spielkarten zu 32 oder 52 Blatt, einen Briefumschlag, der aus einem leicht rauem Papier hergestellt sein muß (im Fachhandel unter dem Namen Hartpost erhältlich), einen bestimmten Bleistift (eigentlich ist es ein Zeichenstift. Es eignen sich nur spezielle Stifte, wie der „Pitt" von Faber oder die Nummer 190 A von Hardtmuth).

*Vorbereitung:* Aus einem der Spiele nimmt man eine Karte, z. B. den Karoachter, und zieht auf ihr mit einem weichen Bleistift die Diagonalen, aber unregelmäßig. Diese Karte wird wieder irgendwo in das Spiel zurückgesteckt. Das Paket kommt in die Tasche.

*Vorführung:* Diese Zeichenstifte schreiben nur auf rauhem Papier. Die Spielkarten sind durchwegs lackiert und daher sehr glatt. Wird mit so einem Zeichenstift auf einer Karte geschrieben, so bleibt nicht die geringste Schriftspur. Der Zuschauer wird nur darum „in die Ecke gestellt“, damit ihm niemand, wie man so schön sagt, „in die Karten blicken kann“. Denn da würden die erstaunten Zuschauer sehen können, daß das abgehobene Blatt gar nicht der Karoachter, sondern ein anderes ist und daß der Bleistift keine Spuren hinterläßt. Die Vorführungsweise ist aus dem Ablauf ersichtlich.





## **Die Sache mit den Hüten**

### *Thema*

Drei Zuschauer denken sich je eine Karte, die sie aus einem Paket heraussuchen. Die restlichen Karten werden in einen Hut geworfen, der mit einem zweiten bedeckt wird. Durch Kippen der Hüte werden die Karten durcheinandergebracht. Dann schieben die Zuschauer ihre Blätter zwischen den Krempen in die Hüte. Mühelos findet der Zauberer aus dem Kartenchaos die drei gedachten Blätter heraus.

*Zauberer:* „Uns Zauberern wirft man immer wieder vor, wir bedienen uns entweder geheimer Vorteile oder besitzen eine derartige Fingerfertigkeit, daß wir Unmögliches möglich machen können. Ich will Ihnen jetzt ein Experiment zeigen, und Sie selbst sollen nach Beendigung des Tricks mir sagen, ob hier ein geheimer Vorteil oder eine Fingerfertigkeit zur Anwendung kommen konnte.“

*Der Zauberer präsentiert ein Paket Spielkarten.*

*Zu einem Zuschauer:*

Das ist ein Spiel Karten zu 32 Blatt. Denken Sie sich eine Karte. Hier

*Gibt dem Zuseher die Karten, und dieser sucht sich eine heraus.*

*Der Zuschauer gibt das Spiel einer anderen Person.*

*Der zweite Zuschauer führt dies durch. Zu einem dritten Zuschauer:*

*Wird befolgt.*

*Der dritte Zuschauer gibt die Karten zurück.*

*Eine Dame entfernt sich und kommt mit zwei Hüten zurück, die sie dem Zauberer gibt.*

*Zu einem Zuschauer:*

*Der Zuschauer untersucht die Hüte.*

*Der Zauberer nimmt einen der Hüte und wirft das Paket Karten hinein. Dann stülpt er den zweiten Hut so auf den ersten, daß die Krempen aufeinanderliegen. Sie werden mit den fingern rechts und links aneinandergepreßt. Durch Drehen der Hüte nach vor- und rückwärts werden die Karten durcheinandergeschüttelt.*

*Zum ersten Zuschauer:*

haben Sie das Spiel. Suchen Sie sich Ihr Blatt heraus.

Geben Sie nun das Spiel an jemand anderen weiter.

Auch Sie sollen sich eine Karte denken und aus dem Spiel suchen. Reichen Sie die Karten weiter. Hätten Sie die Güte, sich ebenfalls ein Blatt zu denken und es herauszusuchen.

Dürfte ich um das restliche Paket bitten.

Und nun hätte ich eine Bitte, und zwar benötige ich zwei Hüte.

Herzlichen Dank. Wie Sie alle sehen, ist einer der Hüte grau und der andere braun. Ich möchte auch feststellen, daß keiner der Hüte mir gehört.

Würden Sie untersuchen, ob sie leer sind."

Zuschauer: „Es ist alles in Ordnung, in den Hüten befindet sich nichts."

Zauberer: „Auf diese Art werden die Karten wohl am besten gemischt.

Ich werde Sie nun bitten, Ihre Karte

*Der Zauberer folgt der Aufforderung.*

*Der Zuschauer schiebt seine Karte zwischen den Krempen in den Hut. Konstant kippt der Zauberer die Hüte nach vor und rückwärts. Zum zweiten Zuschauer:*

*Der Zauberer geht zu ihm hin.*

*Es wird durchgeführt.*

*Der Zauberer begibt sich zum dritten Zuschauer:*

*Danach gibt der Zauberer die beiden Hüte einem anderen Gast.*

*Der Zuschauer führt es aus.*

*Der Zauberer nimmt die Hüte zurück.*

*Der Zauberer hebt einen der Hüte ab und legt ihn beiseite, greift in den anderen*

zwischen den Krempen einzuschieben. Soll nun der graue oder der braune Hut oben sein?" *Zuschauer:* „Der graue Hut."

*Zauberer:* „Ganz wie Sie wollen, bitte, der graue Hut ist oben.

Welchen Hut wollen Sie oben haben?"

*Zuschauer:* „Auch den grauen Hut."

*Zauberer:* „Auch Sie werde ich bitten, Ihre Karte zwischen den Krempen einzuschieben.

Und welchen Hut wollen Sie oben haben?"

*Zuschauer:* „Ich will den braunen Hut oben haben."

*Zauberer:* „Selbstverständlich. Bitte schieben Sie ebenfalls Ihre Karte zwischen die Krempen, damit sie zu den anderen fällt.

Ich werde Sie nun bitten, die Hüte genauso, wie ich es tat, hin und her zu schwenken, damit die Karten wirklich gut gemischt sind.

Ich sagte zu Beginn des Experimentes, daß ich hier weder eine besondere Fingerfertigkeit noch einen anderen Vorteil anwenden werde.

Trotzdem will ich die drei gedachten Karten herausfinden.

*Hut und nimmt eine Kurte heraus, die er verdeckt auf den Tisch legt. Diesen Vorgang wiederholt er noch zweimal. Dann nimmt er das restliche Spiel heraus und legt es fort. Zum ersten Zuschauer:*

*Der Zauberer dreht eine der drei Karten um, es ist der Herzkönig. Zum zweiten Zuschauer:*

*Der Zauberer dreht die zweite Karte um, es ist die Karodame. Zum dritten Zuschauer:*

*Die dritte Karte, die der Zauberer umdreht, ist das Herz-As.*

Ich habe nun drei Karten herausge funden.  
Wie hieß Ihre gedachte Karte?"

Zuschauer: „Herzkönig.“

Zauberer: „Welche Karte hatten Sie?"  
Zuschauer: „Die Karodame.“

Zauberer: „Nennen Sie nun auch Ihr Blatt."  
Zuschauer: „Es war das Herz-As.“

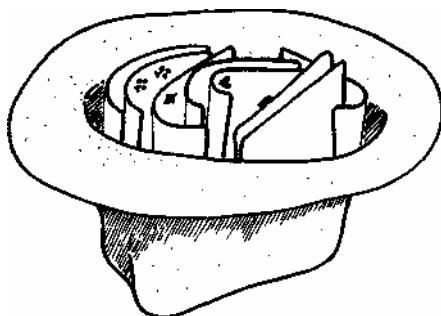
Zauberer: „Sie sehen nun, daß das Experiment ge glückt ist. Ich habe Ihre drei nur gedachten Karten her ausgefunden. Zur Gegen kontrolle können Sie sich, meine Herrschaften, davon überzeu gen, daß aus dem restlichen Spiel Ihre Karten fehlen.“

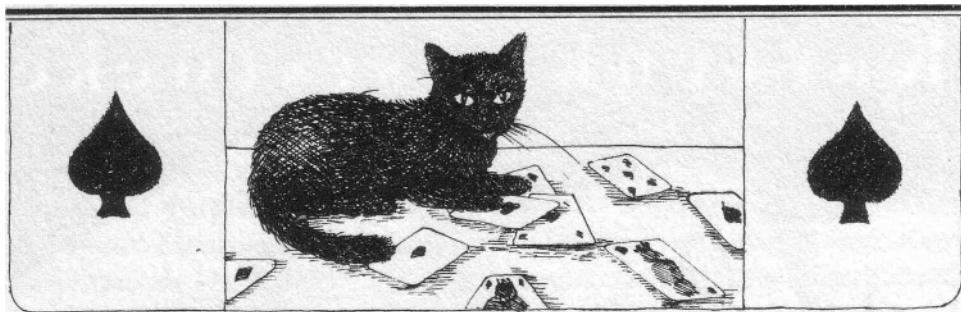
### *Lösung*

*Man benötigt:* Ein Spiel Karten zu 32 Blatt und zwei Hüte.

*Vorführung:* Erst werden die drei Karten von den Zuschauern aus dem Spiel ausgesucht. Das restliche Paket wird mit der rechten Hand an den Schmalseiten erfaßt, während die linke Hand einen der Hüte ergreift und ihn in Kopfhöhe hebt. Die rechte Hand geht nun mit den Spielkarten in das Huttinnere. Sobald sie für die Zuseher unsichtbar geworden sind, werden

die Karten kräftig zusammengedrückt und verbogen. Dann wird der andere Hut daraufgestülpt. Hierauf spielt sich alles so ab, wie es im Ablauf beschrieben ist. Nachdem die letzte Karte eingeworfen und die Hüte noch etliche Male nach vor- und rückwärts gekippt wurden, legt man den oberen Hut beiseite und sucht in dem anderen die drei geraden Karten heraus, schaut sie sich an und legt sie mit den Rückseiten nach oben auf den Tisch, so daß man weiß, wie sie liegen. Dann werden die restlichen Karten im Hut geordnet und wieder geradegeborgen. Jetzt können sie herausgelegt werden.





## Die Hellseherin von Berlin

### Thema

Aus einem Kartenspiel werden zwei Blatt besehen und wieder zurückgemischt. Der Zauberer behauptet, er hätte eine unfehlbare Hellseherin, die aber in Berlin lebt. Daher nimmt er mit ihr telefonisch Verbindung auf und erhält von ihr Anweisungen, wie er die Karten aus dem Spiel finden kann.

*Der Zauberer gibt ein Spiel zu 32 Blatt einem Zuschauer.*

*Es geschieht. Der Zauberer entnimmt seiner Tasche einen zum Spiel passenden Jolly Joker und reicht ihn dem Zuschauer.*

Wird *ausgeführt*.

*Zauberer: „Hätten Sie die Liebenswürdigkeit, das Kartenpaket gut zu mischen.*

Mischen Sie den Jolly Joker irgendwo in das Spiel.

Sie müssen doch jetzt zugeben, daß keiner der Anwesenden auch nur ahnen kann, wie die beiden Karten, zwischen denen der Jolly Joker liegt, heißen. Daher möchte ich Sie bitten, das Spiel aufzublättern und sich die Karten, die vor und nach dem Jolly Joker liegen, zu merken und auch den anderen Herrschaften zu

zeigen. Ich werde mich während dieser Zeit vom Tisch abwenden."

*Der Zauberer wendet den Kopf vom Tisch. Der Zuschauer besieht die beiden Karten und zeigt sie auch den anderen Gästen, dann schließt er das Spiel und legt es auf den Tisch.*

*Der Zauberer dreht sich wieder zum Tisch.*

*Der Zuschauer hebt ab.*

*Mehrere Personen melden sich.*

*Einige Zuschauer heben der Reihe nach das Spiel ab.*

*Der Zauberer bekommt das Paket zurück.*

*Zuschauer: „Es ist schon alles ausgeführt.“*

*Zauberer: „Heben Sie die Karten ab.*

*Will noch jemand abheben?*

Aber sehr gerne. Wer immer will, kann das Paket abheben.

Dieses Spiel wurde jetzt etliche Male abgehoben. Es besteht aber immerhin die Möglichkeit, daß die eine oder die andere Karte noch bei dem Jolly Joker liegen kann. Auch wenn man die Karten jetzt noch mischt, bleibt die Möglichkeit bestehen. Um ganz sicher zu sein, daß keine der beiden Karten neben dem Jolly Joker verblieben ist, gibt es nur eine sichere Methode, nämlich wenn die Karten durch einzelnes Auflegen in zwei Päckchen geteilt und wieder zusammengestellt werden.

*Der Zauberer nimmt das Paket und legt eine Karte nach links, eine nach rechts; auf die erste kommt die dritte, auf die zweite die vierte usw. In dieser Art teilt er das ganze Paket auf. Die beiden Päckchen legt er aufeinander und hat jetzt wieder ein komplettes Spiel.*

Es ist anzunehmen, daß wenigstens eine Karte von dem Jolly Joker getrennt wurde, aber wir hatten zwei, daher will ich den Vorgang wiederholen.

*Der Zauberer teilt wie vorhin das Spiel auf und stellt es dann zusammen.*

*Der Zauberer blättert offen die Karten auf, bis er zu dem Jolly Joker kommt.*

*Der Zuschauer zieht den Jolly Joker heraus, und der Zauberer schiebt die Karten zusammen.*

*Der Zauberer greift in seine rechte Brusttasche, entnimmt ihr den Hörer eines Kindertelefons und hält ihn sich an das Ohr.*

Jetzt bin ich ganz sicher, daß keine der beiden Karten bei dem Jolly Joker liegen kann. Bitte überzeugen Sie sich selbst.

Waren der Karoachter und der Herzbub, die jetzt beim Jolly Joker liegen, die gemerkten Karten?" *Zuschauer:* „Nein, bestimmt nicht." *Zauberer:* „Bitte, mein Herr, nehmen Sie den Jolly Joker aus dem Spiel.

Ich habe im Moment keinen Anhaltspunkt, wie die Karten heißen oder wo sie liegen können. Aber das spielt keine Rolle. Es lebt nämlich in Berlin eine ganz prominente Hellseherin, die Elise Hoffmann. Ich sage Ihnen, diese Frau weiß alles, ihre Leistungen sind unheimlich. Ich stehe stets mit ihr in Verbindung. Wir haben nämlich einen heißen Draht.

Hallo! Ja, Frau Hoffmann, Sie sind schon am Apparat, das nenne ich Tempo. - Wie? Das wissen Sie auch

schon, ich kann nur sagen: einfach wunderbar. Jetzt aber möchte ich Sie in einer anderen Sache konsultieren. - Das wissen Sie auch schon? Also, was soll ich jetzt tun? - Ich verstehe.

*Der Zauberer nimmt das Kartenpaket und legt von oben einige Karten auf den Tisch.*

Ist schon geschehen. - Geht in Ordnung.

*Der Zauberer legt einige Karten von unten auf den Tisch.*

Das habe ich bereits ausgeführt. -Ja, gerne.

*Der Zauberer legt einige Karten von oben ab.*

Also, diese Karte lege ich separiert von den anderen.

*Der Zauberer legt das Blatt beiseite.*

Und was geschieht jetzt? - Bitte, wird gemacht.

*Der Zauberer legt von unten einige Karten ab.*

Ganz wie Sie meinen.

*Der Zauberer legt die folgende Karte zu der separat liegenden.*

Nun soll ich fragen, wie die beiden angesehenen Karten geheißen haben."

Zuschauer: „Es waren der Karokönig und der Herzzeher.“

*Der Zauberer dreht die separat liegenden Karten um, es sind der Karokönig und der Herzzeher.*

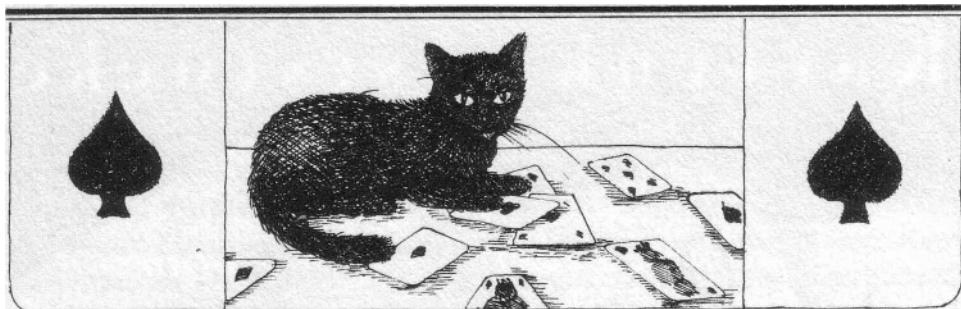
Hallo, Frau Hoffmann, ja, es stimmt. Hallo -. Sie hat bereits aufgelegt. Die Hauptsache ist, daß sie die Karten richtig herausgefunden hat, und das von Berlin aus.

## *Lösung*

*Man benötigt:* Ein Paket Spielkarten zu 32 Blatt, einen zum Spiel passenden Jolly Joker, einen Hörer von einem Kindertelefon.

*Vorbereitung:* Den Kindertelefonhörer steckt man in seine Brusttasche. Das Ende der Schnur wird mit einer Sicherheitsnadel festgemacht.

*Vorführung:* Nachdem der Jolly Joker in das Spiel eingemischt und die beiden Karten gesehen wurden, kann beliebig oft abgehoben werden. Dann werden die Karten durch einzelnes Auflegen in zwei Päckchen geteilt. Eines enthält siebzehn, während im anderen nur sechzehn Karten sind. Es muß jetzt das Päckchen mit den siebzehn Karten auf das andere gelegt werden. Beim zweiten Mal wiederholt sich der Vorgang. Dann werden dem Zuschauer die Karten vorgeblättert, damit er sich davon überzeugen kann, daß die Karten, die vor und nach dem Jolly Joker liegen, mit den gemerkten nicht identisch sind. Hierauf wird der Zuschauer ersucht, den Jolly Joker herauszuziehen. Wenn der Zuschauer den Jolly Joker aus dem Spiel zieht, teilt man es an dieser Stelle, so daß man in jeder Hand ein halbes Paket hat. Jetzt legt man die Karten, die mit der linken Hand gehalten werden, auf den anderen Teil. Durch diese Manipulationen kommen die zwei gemerkten Karten automatisch jeweils an die achte Stelle von oben und unten. Dann führt man das „Telefonat“. Nach den Anweisungen der Hellseherin werden vier Karten von oben abgezählt und auf den Tisch gelegt, dann vier Karten von unten. Hierauf drei Karten von oben, die vierte wird beiseite gelegt, und schließlich drei Karten von unten, und die vierte kommt zu dem separat liegenden Blatt. Selbstverständlich kann der Trick auch ohne den Kindertelefonhörer ausgeführt werden, z. B. kann der Jolly Joker als Telefonhörer verwendet werden. Aber die kleine Ausgabe lohnt sich, denn die Wirkung des Experimentes wird durch den Telefonhörer wesentlich gesteigert.



## Der Zauberberater

### *Thema*

Der Zauberer übergibt einer Person einen Briefumschlag, der schon Tage vorher an ihn abgesandt wurde. Aus einem Spiel wird eine Karte gewählt.

Öffnet man den Brief, findet man das richtige Ergebnis bereits vorausgesagt.

*Der Zuseher studiert den Poststempel,*

*Der Zauberer entnimmt seiner Tasche ein versiegeltes Kuvert und reicht es einem Herrn.*

*Der Zuseher studiert den Poststempel.*

*Zauberer:* „Ich bekam vor einiger Zeit einen Brief. Darin bot sich mir ein Zauberberater an. Er schlug mir vor, gegen eine mäßige Gebühr für mich zu arbeiten. Aus Neugierde gab ich eine Bestellung auf, und heute, hier bei Ihnen, will ich ausprobieren, ob der Zauberberater etwas taugt oder nicht. Falls das Experiment mißlingen sollte, bitte ich schon jetzt um Entschuldigung.“

Hier habe ich einen Brief, den er bereits vor einigen Tagen an mich abgeschickt hat. Heute haben wir den 29. Bitte, mein Herr, wollen Sie feststellen, wann der Brief aufgegeben wurde.“

*Zuseher:* „Laut Poststempel wurde

*Der Herr steckt das Kuvert in seine Brusttasche. Der Zauberer präsentiert ein Doppelspiel Rummykarten.*

*Zu einer Dame:*

*Die Dame zeigt z. B. auf das rote Paket und nimmt es aus dem Etui, das der Zauberer nun beiseiteschiebt.*

*Der Zauberer nimmt aus seiner Tasche zwei Würfeln, die er der Dame gibt. Sie würfelt.*

*Die Dame stellt die Würfel aufeinander.*

*Der Zauberer entnimmt seiner Tasche eine Streichholzschachtel.*

*Der Herr hält seine offene linke Hand dem Zauberer hin, der drei Hölzer hineinlegt.*

*Der Zauberer zählt dem Herrn sechs Hölzer in die Hand.*

der Brief am 20. dieses Monats an Sie abgeschickt."

*Zauberer: „Bitte nehmen Sie den Brief in Verwahrung. Hier habe ich ein Etui mit Rummykarten.*

*Bitte, gnädige Frau, entscheiden Sie sich für eines der Pakete.*

Sie haben das rote Paket gewählt. Nehmen Sie es aus dem Etui, und legen Sie es vor sich auf den Tisch hin. - So, und nun habe ich hier zwei Würfel. Würden Sie bitte einmal damit würfeln. Stellen Sie nun die Würfel aufeinander.

*Wie viele Augen hat die obere Fläche?"*

*Dame: „Drei.“*

*Zauberer: „Bitte, mein Herr, dürfte ich um ihre linke Hand bitten, denn ich will ihnen so viele Streichhölzer, wie die Würfelfläche Augen aufweist, hineingeben.*

*Gnädige Frau, wollen Sie nun nachsehen, wie viele Points die unterste Fläche hat, das ist diejenige, welche die Tischplatte berührt." Dame: „Sechs.“*

*Zauberer: „Hier haben Sie sechs Hölzer. Und jetzt sehen Sie nach, wie viele Augen die sich berührenden Würfelflächen haben." Dame: „Eins beziehungsweise vier."*

*Der Zauberer gibt dem Herrn fünf Hölzer in die Hand.*

*Zauberer:* „Das macht fünf. Hier haben Sie die Hölzer. Sie, gnädige Frau, werde ich bitten, das Paket in die Hand zu nehmen, und Sie, mein Herr, legen ein Streichholz nach dem anderen auf den Tisch, und Sie, meine Dame, legen im gleichen Takt immer eine Karte vom Spiel ab, und das so lange, bis der Herr kein Hölzchen mehr hat.“

*Der Herr legt seine Hölzchen einzeln auf den Tisch und die Dame jeweils immer eine Karte.*

*Zuseher:* „Ich habe keine Streichhölzer mehr.“

*Zauberer:* „Wenn Ihre Streichhölzer aufgebraucht sind, mein Herr, so legen Sie, gnädige Frau, die nächste Karte mit der Rückseite nach oben auf den Tisch.

Jetzt möchte ich Sie bitten, den Brief zu öffnen und den Inhalt vorzulesen.“

*Zuseher:* „Lieber Zauberfreund! Ich weiß bereits heute, am 20., daß Du am 29. in einer Gesellschaft ein Kartenexperiment zeigen wirst. Deine Zuschauerassistentin wird eine schlanke, sehr hübsche Blondine mit grünen Augen sein. Die Karte, die ihr der Zufall in die Hand spielt, ist die Karodame. Herzlichst Dein Zauberberater.“

*Zauberer:* „Also, was die Personenbeschreibung anbelangt, so hat der Zauberberater vollkommen recht. Bitte, drehen Sie nun die Karte um -“

es ist tatsächlich die Karodame. Ich glaube,  
dem Zauberberater werde ich treu bleiben."

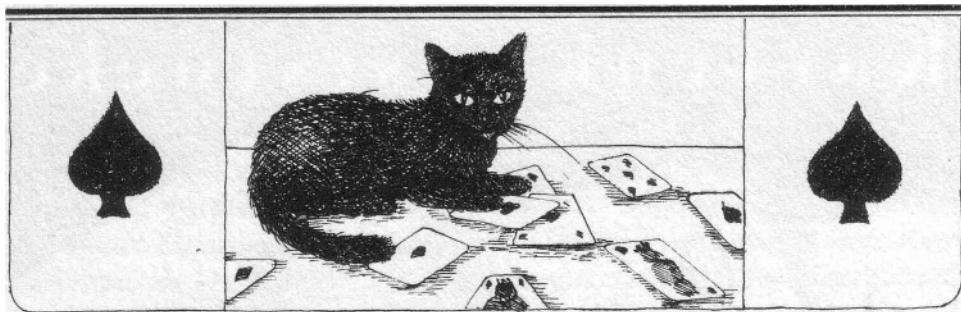
*Die Dame dreht die getrennt liegende Karte  
um, es ist die Karodame.*

### *Lösung*

*Man benötigt:* Zwei Pakete Spielkarten, zwei Würfel, eine Schachtel Streichhölzer und den Brief.

*Vorbereitung:* In beiden Kartensätzen wird beispielsweise die Karodame als fünfzehntes Blatt, von der Rückseite an gerechnet, eingeordnet. Sie schreiben den Zauberberaterbrief einige Tage vor Ihrem Auftritt. Sicherlich werden Sie wissen, wer außer Ihnen noch anwesend sein wird, und von einer dieser Personen geben Sie eine Beschreibung. Je pompöser der Brief aussieht, desto mehr wird das Kunststück wirken. Also versiegeln Sie auf alle Fälle das Kuvert.

*Vorführung:* Hier gibt es nicht viel zu beachten, denn alles vollzieht sich automatisch. Die gegenüberliegenden Flächen eines Würfels ergeben immer sieben Punkte. Da zwei Würfel verwendet werden, ist das Resultat vierzehn. Dieser Umstand ist vielen bekannt, aber die Zuschauer werden dadurch abgelenkt sein, daß die Anzahl der Augen mit der Anzahl der Zündhölzer kombiniert wird.



## Die polychrome Karte

### *Thema*

Aus einem Spiel mit rotem Rückenmuster merkt sich ein Zuschauer eine Karte, die wieder ins Spiel zurückgegeben wird. Wenn der Vorführende das Spiel auffächert, liegt die gewählte Karte verkehrt im Paket und hat nun plötzlich ein blaues Rückenmuster.

*Der Zauberer entnimmt seiner Tasche ein Paket Spielkarten und wendet sich an einen Zuseher.*

Zauberer: „Heute, meine Herrschaften, möchte ich Ihnen einen vollkommen neuen Kartentrick zeigen. Bitte, mein Herr, nennen Sie mir eine Zahl zwischen zehn und zwanzig.“

Zuseher: „Sechzehn.“

*Der Zauberer zählt sechzehn Karten, immer eine auf die andere legend, vom Spiel, legt das Spiel auf den Tisch und nimmt das Päckchen mit den sechzehn Karten in die Hand.*

Zauberer: „Die Ziffern- oder Quersumme von sechzehn ergibt sieben. Damit keine Unklarheit entsteht: Die Ziffernsumme wird dadurch gebildet, daß man einfach die beiden Ziffern der Zahl Sechzehn addiert,

*Der Zauberer zählt wie vorhin sechs Karten von dem Päckchen und legt sie auf das Spiel. Das nächste Blatt zeigt er, ohne es selbst zu sehen, den Zuschauern. Es ist z. B. der Herzzehner. Diese Karte legt er auf das Spiel und darauf das restliche Päckchen, das er noch in der Hand hält.*

*Wie vorhin zählt der Zauberer vierzehn Karten ab, bildet die Ziffernsumme (fünf), legt vier Blatt ab und sieht sich die fünfte Karte an, ohne sie den anderen zu zeigen.*

*Der Zauberer gibt die Karte in die rechte äußere Sakkotasche. Dann stellt er das Spiel wieder zusammen und lässt es von einer Dame abheben.*

*Der Zauberer nimmt den Karokönig aus der Tasche und führt mit ihm einige Streichbewegungen über das Spiel aus. Dann streift er es bandförmig auf. Der*

also in unserem Fall sechs und eins. Ich werde jetzt sechs Karten von dem Päckchen fortgeben, die sie bente Karte aber müssen Sie sich merken."

*Zauberer:* „Nun möchte ich Sie bitten, mir nochmals eine Zahl zwischen zehn und zwanzig - aber diesmal für mich - zu bestimmen." *Ein Zuseher:* „Vierzehn."

*Zauberer:* „Meine Karte ist der Karokönig. Damit keine Verwechslung entstehen kann, will ich den Karokönig in meine Tasche stecken.

Sehen Sie, meine Herrschaften, die gedachte Karte zu finden bereitet mir keine Schwierigkeiten. Ich habe ja einen Gehilfen, den Karokönig.

Wenn ich mit ihm über das Spiel streiche, erteilt er an die anderen

*Herzzeher liegt mit der Bildseite nach oben im Spiel.*

Karten seine Befehle. Wenn ich das Spiel jetzt auffächere, sehen Sie eine Karte verkehrt liegen. Es ist der Herzzeher. War das die gemerkte Karte?"

*Zuseher:* „Ja, das stimmt.“

*Zauberer:* „Auch wenn die Karte nicht verkehrt im Spiele liegen würde, hätte ich sie spielend leicht gefunden, denn der Herzzeher ist das einzige Blatt im Spiel, welches ein anderes Rückenmuster hat. Überzeugen Sie sich selbst: Die Rückseiten der Karten sind alle rot, nur die des Herzzehners ist blau.“

*Der Zauberer zieht den Herzzeher aus dem Spiel und dreht ihn um, das Rückenmuster der Karte ist blau.*

*Zuseher:* „Dann muß noch ein zweiter Herzzeher mit einem roten Rückenmuster im Spiel sein.“ *Zauberer:* „Bitte, sehen Sie nach, das Spiel liegt vor Ihnen.“

*Der Herr sieht nach, findet aber keinen zweiten Herzzeher.*

*Zuseher:* „Nein, ich kann nichts finden.“

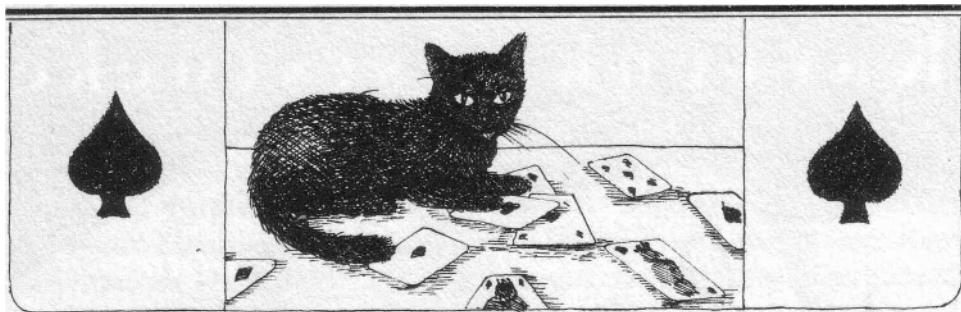
### *Lösung*

*Man benötigt:* Ein Spiel Karten zu 32 oder 52 Blatt mit rotem Rückenmuster und eine Extrakarte aus dem blauen Gegenspiel (in unserem Fall der Herzzeher).

*Vorbereitung:* Aus dem roten Spiel wird eine beliebige Karte genommen (z. B. der Karokönig). Dieser wird in die rechte äußere Sakkotasche gesteckt. Aus dem Spiel wird der Herzzeher herausgesucht und von der

Rückseite aus als zehnte eingeordnet. Den fremden Herzzehner schieben Sie verkehrt, also mit der Bildseite nach oben, in das unterste Drittel des Spiels.

*Vorführung:* Sie lassen sich eine Zahl zwischen zehn und zwanzig nennen. Verlangt ein Zuseher gerade zehn oder zwanzig, so wenden Sie ein: „Ich habe eine Zahl z w i s c h e n zehn und zwanzig verlangt, und die gehen von elf bis neunzehn.“ Sie zählen nun so viele Karten, wie die verlangte Zahl ausmacht, einzeln, immer eine auf die andere legend, auf den Tisch. Dann legen Sie das Spiel daneben und nehmen das Päckchen mit den abgezählten Karten zur Hand. Es wird nun die Quersumme gebildet, und die entsprechenden Karten minus einer legen Sie einzeln von dem Päckchen auf das Spiel. Das folgende Blatt zeigen Sie, ohne es selbst zu sehen. Die besehene Karte wird auf das Spiel gelegt, und die restlichen Karten kommen darauf. Nun lassen Sie sich eine zweite Zahl nennen. Wenn Sie die Karte, die der Quersumme entspricht, aufnehmen, dürfen Sie sie nicht zeigen, denn es ist wieder der Herzzehner, den Sie in Ihre Tasche stecken müssen. Dabei behaupten Sie, daß es der Karokönig wäre (jene Karte, die Sie in der Tasche haben). Nachdem Sie die Story vom treuen Gehilfen erzählt haben, nehmen Sie den Karokönig aus der Tasche, lassen das Spiel abheben, führen einige beschwörende Gesten durch - und die Sache ist gelaufen.



## Chiromantie

### *Thema.*

Der Zauberer studiert die Handlinien einer Zuschauerin und behauptet, aus ihnen eine bestimmte Tatsache herauslesen zu können. Er nimmt aus einem Spiel eine Karte und legt sie verdeckt auf den Tisch. Die Dame wählt sich aus dem Gegenspiel ebenfalls ein Blatt. Zum Schluß stellt sich heraus, daß die Dame wie der Zauberer die gleiche Karte gewählt haben.

*Der Zauberer hat vor sich ein Kartenetui, welches zwei Pakete Spielkarten enthält.*

*Zu einem Zuschauer:*

*Der Zuseher nimmt das blaue Paket und mischt es.*

*Der Zuschauer reicht dem Zauberer das Spiel. Dieser ergreift es mit der rechten Hand und führt damit eine einladende Bewegung zu den Gästen hin aus.*

*Zauberer:* „In diesem Etui befinden sich zwei Pakete Spielkarten. Eines davon hat ein rotes und das andere ein blaues Rückenmuster.

*Wählen Sie sich ganz unbeeinflußt eines der Spiele aus.* *Zuschauer:* „Ich wähle das blaue Paket.“

*Zauberer:* „Nehmen Sie es zu sich, und mischen Sie es gut durch.

*Ich glaube, es genügt. Darf ich um die Karten bitten.*

Wer von Ihnen will sich mir für ein Experiment zur Verfügung stellen?

*Eine Dame meldet sich.*

*Der Zauberer legt das blaue Paket vor die Dame.*

*Die Dame hält dem Zauberer ihre linke Hand hin. Er studiert konzentriert die Linien.*

*Die Dame zieht ihre Hand wieder zurück. Der Zauberer entnimmt dem Etui das Spiel mit dem roten Rückenmuster, blättert es vor sich auf und nimmt eine Karte heraus, die er verdeckt auf den Tisch legt. Das Paket gibt er wieder in das Etui, schließt es und schiebt es beiseite.*

Ich danke Ihnen, gnädige Frau. Doch bevor ich mit dem Experiment beginne, möchte ich Sie bitten, mir zu erlauben, die Linien Ihrer linken Hand anzusehen.

Sie haben eine sehr ausgeprägte Lebenslinie, die Glückslinie kommt auch nicht zu kurz. Hier kreuzt die Kopflinie in einer merkwürdigen Art die Schicksalslinie, dadurch kann ich eine ganz bestimmte Aussage machen. Ich danke Ihnen, meine Dame.

Ich möchte nun kurz rekapitulieren, was bis jetzt geschehen ist. Ein frei gewähltes Spiel wurde gemischt; ohne die Karten zu verändern, legte ich sie vor Sie hin, meine Dame; dann betrachtete ich Ihre Handlinien und suchte anschließend aus dem Gegenspiel eine Karte heraus, die jetzt verdeckt vor mir liegt. Nun, gnädige Frau, nehmen Sie das Spiel zur Hand und zählen einzeln, im-

*Die Dame zählt zwölf Karten ab, mischt diese und legt vier davon ab.*

*Die Dame deckt die Karten auf.*

*Die Dame zählt die entsprechende Anzahl Karten vom Spiel und legt sie vor die vier Karten.*

*Die Dame ergreift das Spiel und zählt die Karten ab.*

mer ein Blatt auf das andere legend, zwölf Karten ab.

So, und nun mischen Sie die zwölf Karten gut durch, nehmen dann vier beliebige Blätter heraus und legen diese nebeneinander verdeckt auf den Tisch. Die übriggebliebenen Karten geben Sie unter das Spiel. Damit kein Mißverständnis entstehen kann, will ich Ihnen, bevor ich noch die Karten gesehen habe, deren Werte erklären. Das As zählt eins, die Zahlenkarten ihren Augen entsprechend und die Figuren zehn. Drehen Sie nun Ihre vier Karten um.

Da haben wir den Herzneuner, den Karobuben, den Treffachter und den Karosiebener. Ergänzen Sie die Werte durch Abzählen von Karten auf jeweils zehn. Also auf den Herzneuner kommt eine Karte; auf den Karobuben, der eine Figur ist, die zehn zählt, kommt keine Karte; auf den Treffachter kommen zwei Blätter und auf den Karosiebener drei.

Addieren wir die Werte der vier Karten:  $9 + 10 + 8 + 7$ , ergibt das 34. Nehmen Sie nun das Spiel zur Hand, und zählen Sie 33 Karten ab. Die 34. legen Sie dann verdeckt vor sich hin.

Jetzt bitte ich Sie, Ihre Karte umzu-

*Die Dame dreht die Karte um, es ist der Karokönig.*

drehen, damit wir alle wissen, welches Blatt Ihnen der Zufall geschenkt hat.

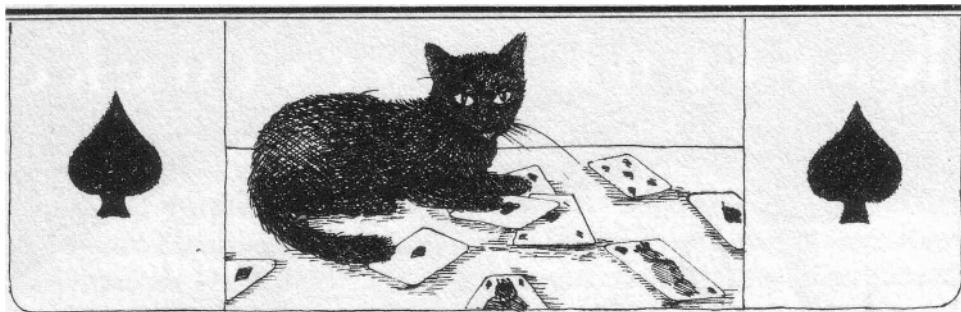
*Der Zauberer dreht die Karte um, es ist der Karokönig aus dem Gegenspiel.*

Es ist der Karokönig. Sie dürfen nicht glauben, daß es nur der pure Zufall war. Nein, der Karokönig war Ihnen vorbestimmt. Ich sagte doch, daß mir Ihre Handlinien eine bestimmte Aussage machen, und das zu einem Zeitpunkt, bevor noch das Experiment begonnen hat. Aus dem Gegenspiel habe ich eine Karte herausgesucht und diese Karte ist - der Karokönig.

### *Lösung*

*Man benötigt: Zwei Pakete Spielkarten zu 52 Blatt.*

*Vorführung:* Ein Zuschauer wählt vollkommen frei eines der Pakete und mischt es durch. Mit der rechten Hand nimmt man das Paket zurück und führt damit in Augenhöhe eine kreisende Bewegung über die Köpfe der Anwesenden hinweg aus. Dabei ersucht man um einen Assistenten. Bei dieser Prozedur hat man Gelegenheit, sich unbemerkt die unterste Karte des Spieles anzusehen und zu merken. Dann erfolgt das Ablenkungsmanöver mit den Handlinien. Nachdem man etwas über den Verlauf bestimmter Linien gesagt hat, sucht man aus dem Gegenspiel die gemerkte Karte (die unterste des anderen Pakets) heraus und legt sie verdeckt auf den Tisch. Alles andere ergibt sich aus dem Ablauf.



## **Das Telefonbuch**

### *Thema*

Mit Hilfe von Spielkarten wird eine bestimmte Seite des amtlichen Telefonbuchs ermittelt und von der betreffenden Seite ein Teilnehmer gewählt. Sein Name wurde vom Zauberer aber schon vorher aufgeschrieben.

*Der Zauberer legt ein Spiel Karten auf den Tisch.  
Zum nächstsitzenden Zuschauer:*

*Der Zuschauer hebt zweimal ab.*

*Der Zauberer ist aufgestanden und wendet sich mit dem Rücken den Zuschauern zu. Einer von ihnen hebt die Karten ab, nimmt drei Blätter weg und steckt sie in seine Tasche.*

*Zauberer: „Heute will ich Ihnen einen ganz ungewöhnlichen Trick zeigen. Ich verwende dazu ein Spiel Karten und einen Band des amtlichen Telefonbuches. Heben Sie das Spiel ab. Bitte vielleicht nochmals.*

*Ich gebe das Kartenpaket hinter meinen Rücken. Irgend jemand von Ihnen möge das Spiel abheben und die ersten drei Karten in seine Tasche stecken.“*

*Zuschauer: „Ich bin fertig.“*

*Der Zauberer dreht sich wieder um, versieht das Spiel mit einem Gummibändchen und steckt es in seine Tasche.*

*Zauberer:* „Mein Herr, Sie haben aus diesem Spiel drei Karten entnommen und sie in einer Ihrer Taschen verstaut. Damit ich mit den übrigen Karten nicht mehr in Berührung kommen kann, habe ich das restliche Spiel mit einem Gummibändchen versehen und es in meine Tasche gesteckt. Dieses Spiel hat 52 Blatt. Würde eine Karte davon entnommen werden, gäbe es 52 Möglichkeiten, sie zu erraten. Ließe ich zwei Karten fortnehmen, so bestehen dafür 2 704 Kombinationsmöglichkeiten. Nachdem aber drei Blätter bei unserem Experiment mitspielen, erhalten wir 140 608 verschiedene Varianten. Rechnen Sie doch nach, es muß nur 52 zur dritten Potenz erhoben werden. Damit später kein Mißverständnis entstehen kann, will ich Ihnen vorher die Werte der Karten sagen. As zählt als eins, die Zahlenkarten ihrem Wert entsprechend, der Bub zählt elf, die Dame zwölf und der König dreizehn. Wollen Sie mir nun einen Band des amtlichen Telefonbuchs bestimmen.“

*Zuschauer:* „Den Band zwei.“ *Zauberer:* „Wäre jemand so liebens würdig, den Band zwei des Telefonbuchs zu holen.“

Ich werde inzwischen etwas auf einem Zettel notieren.

*Ein Zuschauer entfernt sich.*

*Der Zauberer wendet sich vom Tisch ab und schreibt etwas in sein Notizbuch, reißt den Zettel heraus und wirft ihn gefaltet in ein leeres Weinglas.*

*Der Herr ist mit dem Telefonbuch zurückgekommen.*

*Der Zuschauer nimmt die Karten aus seiner Tasche und legt sie offen auf den Tisch*

*Der Zuschauer schlägt die Seite auf und liest den Teilnehmer vor.*

*Der Zuschauer nimmt den Zettel aus dem Glas, öffnet ihn und liest vor.*

Nun bitte ich Sie, die Werte der drei Karten zu addieren.

Dann schlagen Sie die dementsprechende Seite des Telefonbuchs auf. Die höchste der drei Karten gibt Ihnen an, den wievielten Teilnehmer auf dieser Seite Sie wählen sollen. Sie können übrigens jetzt ruhig die Karten offen herzeigen, das Ergebnis des Experiments habe ich schon vorher auf diesem Zettel festgehalten.

Also, wir haben den Treffsiebener, den Pikzehner und den Karokönig.  $7 + 10 + 13$  ergibt 30, und die höchste Karte ist der König, der mit 13 bewertet ist. Schlagen Sie also das Telefonbuch auf Seite 30 auf, und sehen Sie nach, wie der 13. Teilnehmer auf dieser Seite heißt."

Zuschauer: „Der 13. Teilnehmer von Seite 30 heißt Felix Janisch, Hillerstraße 6 und hat die Rufnummer 24 80 604.“

Zauberer: „Öffnen Sie den Zettel, und sehen Sie nach, was ich notiert habe.“

Zuschauer: „Felix Janisch, Hillerstraße 6, 24 80 604.“

## *Lösung*

*Man benötigt:* Ein Paket Spielkarten zu 52 Blatt, ein Telefonbuch, einen Notizblock, in welchem eine oder mehrere Tabellen, die nach dem Muster unten beschrieben werden, eingeklebt sind, und ein Trinkglas.

*Vorbereitung:* Die Karten sind in einer bestimmten Reihenfolge gelegt. Es werden jeweils immer zwei Werte übersprungen. Wenn bei einem As begonnen wird, so erhält man nachstehende Reihenfolge: As, Vier, Sieben, Zehn, König, Drei, Sechs, Neun, Dame, Zwei, Fünf, Acht und Bub. Dann folgt wieder ein As, und in der gleichen Reihenfolge kommen die anderen Karten, bis das Spiel aufgeteilt ist. Die Kartenfarben werden nicht berücksichtigt.

Man ordnet die Karten nach folgendem System:

Ein As wird mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt, darauf kommen die Vier, Sieben, Zehn usw. Wenn die unterste Karte ein As ist, so befinden sich auf dem Spiel eine Vier, Sieben und Zehn, das ergibt Seite 21 und den 10. Teilnehmer.

Hier ist eine Übersicht für alle dreizehn Werte:

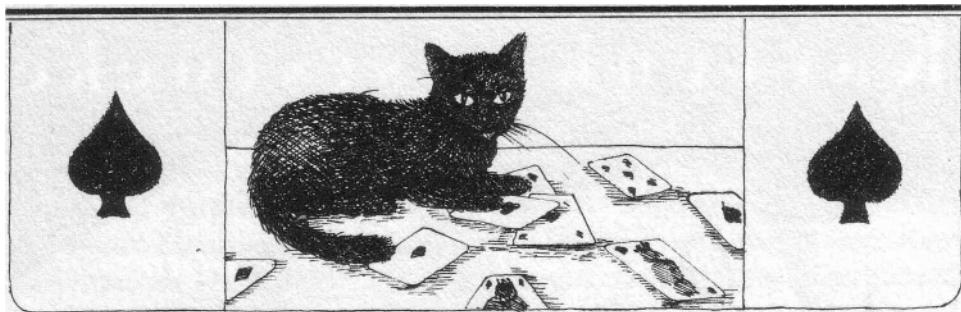
Unterste Karte	Seite	Teilnehmer
As .....	21 .....	10
2 .....	24 .....	11
3 .....	27 .....	12
4 .....	30 .....	13
5 .....	20 .....	11
6 .....	23 .....	12
7 .....	26 .....	13
8 .....	16 .....	11
9 .....	19 .....	12
10 .....	22 .....	13
Bub .....	12 .....	7
Dame .....	15 .....	8
König .....	18 .....	9

Aus einem Telefonbuch werden die entsprechenden Teilnehmer heraus gesucht, auf einen Zettel geschrieben und in das Notizbuch geklebt. Zum Beispiel: As: Walter Braun, Parkstraße 17, 56 42 12

2: Georg Flor, Promenadenweg 3, 95 14 18 usw.

Da in den Großstädten die Telefonbücher aus mehreren Bänden bestehen, ist es empfehlenswert, für jeden Band eine Liste anzufertigen.

*Vorführung:* Nachdem das Spiel falschgemischt wurde, wird abgehoben. Sollte das falsche Mischen unterbleiben, so lässt man mehrmals abheben. Mit der linken Hand wird das Spiel ergriffen und hinter den Rücken gebracht. Jetzt wird der Zuschauer ersucht, das Paket abzuheben; den abgehobenen Pakettteil lässt man den Zuschauer auf die ausgestreckte rechte Hand legen. Nachdem drei Karten fortgenommen wurden, wird der mit der linken Hand gehaltene Pakettteil auf den, welcher sich in der rechten Hand befindet, gelegt. Wenn die Karten nach vorne gebracht werden, versieht man das Spiel mit einem Gummibändchen. Dabei bietet sich einem reichlich die Gelegenheit, einen Blick auf die unterste Karte zu werfen und sie sich zu merken. Dann bestimmt jemand den Band des Telefonbuchs. Nehmen wir an, es wurde der Band zwei gewählt und die unterste Karte war eine Dame, so wird der Teilnehmer, der im Band zwei bei Dame vermerkt ist, auf den Blockzettel geschrieben. Natürlich kann jedes beliebige Buch zu diesem Trick verwendet werden. Es ist aber von einem mitgebrachten Band abzuraten, weil man eine Manipulation dahinter vermuten könnte. Ein Telefonbuch hingegen liegt nahezu überall auf und ist vollkommen unverfänglich.



## Ein Kartenwunder

### *Thema*

Ein Spiel Karten wird in vier Päckchen geteilt, aus jedem zieht je ein Zuschauer ein Blatt. Das wiedervereinte Spiel teilt der Zauberer in zwei gleiche Pakete, eines davon wiederum in vier Päckchen. Die untersten Karten sind die vier gezogenen Blätter, und die restlichen drei Karten haben denselben Wert. Wurde zum Beispiel ein König gezogen, so sind die drei anderen Karten die restlichen Könige. Der übrig gebliebene Paketteil wird in vier Reihen zu je vier Karten aufgelegt. Ein Zuschauer gibt auf ein Blatt sein Feuerzeug. Die anderen Karten werden fortgenommen und in drei Pakete aufgeteilt. Ist die gewählte Karte ein As, so sind die obersten Karten der drei Pakete die anderen Asse.

*Der Zauberer nimmt ein Paket Karten  
und mischt es.*

*Zu einem Zuschauer:*

*Zauberer: „Bitte heben Sie das Spiel ab. Ich werde nun die Karten durch einzelnes Auflegen in vier gleiche Päckchen teilen.*

*Der Zuschauer hebt ab. Der Zauberer legt vier Karten nebeneinander auf den Tisch. Auf die erste Karte kommt die fünfte, auf die zweite die sechste usw. Auf diese Weise teilt er alle Karten auf.*

*Zu einer Dame:*

*Die Dame tippt auf ein Paket.*

*Der Zauberer lässt die Dame aus dem gewünschten Paket eine Karte ziehen.*

*Der Zauberer wendet sich ab. Die Dame sieht sich ihr Blatt an und zeigt es den anderen.*

*Der Zauberer dreht sich um.*

*Der Zauberer hält der Dame das Paket hin, und sie steckt die Karte hinein.*

*Derselbe Ablauf wiederholt sich noch dreimal.  
Da der Zauberer immer ein Päckchen auf das andere legt, hat er zuletzt wieder ein komplettes Paket vor sich.*

*Der Zauberer legt zwei Karten nebeneinander auf den Tisch. Auf die erste kommt die dritte, auf die zweite die vierte usw., bis alle Karten aufgeteilt sind.*

Hier haben wir nun vier Päckchen zu je acht Karten.

Aus welchem Paket wollen Sie eine Karte nehmen?

Ganz wie Sie wünschen. Ziehen Sie nun eine Karte, und zeigen Sie sie auch den anderen Herrschaften. Damit ich nichts sehen kann, drehe ich mich um."

*Dame: „Wir sind fertig.“*

*Zauberer: „Bitte geben Sie die Karte wieder zurück.*

Jetzt will ich noch dreimal dasselbe mit verschiedenen Personen wiederholen.

Ich werde das Spiel in zwei gleiche Pakete aufteilen.

Vor uns liegen nun zwei Pakete. Wählen Sie eines aus." *Zuschauer: „Das linke Paket.“*  
*Zauberer: „Gerne. Ich werde nun die Spielhälften in vier gleiche Pakete aufteilen.*

*Der Zauberer schiebt das rechte Paket zur Seite, das linke nimmt er in die Hand und teilt es paarweise in vier Pakete.*

*Der Zauberer dreht das erste Paket um, die unterste Karte ist der Herzkönig.*

*Das zweite Paket wird umgedreht, die unterste Karte ist der Treffzehner.*

*Die unterste Karte des dritten Päckchens ist das Pik-As.*

*Die unterste Karte des letzten Päckchens ist die Karodame.*

*Der Zauberer schiebt das Päckchen mit dem Herzkönig auseinander, die restlichen drei Karten sind die anderen Könige.*

*Das zweite Paket enthält die anderen Zehner.*

*Im dritten Paket sind die Asse.*

Gnädige Frau, welche Karte hatten Sie gezogen?"  
*Dame:* „Den Herzkönig.“

*Zauberer:* „Und wie hieß die zweite Karte?“  
*Zuschauer:* „Treffzehner.“

*Zauberer:* „Die dritte Karte hatten Sie. Welche war es?“ *Zuschauer:* „Pik-As.“

*Zauberer:* „Und nun die letzte Karte.“  
*Zuschauer:* „Karodame.“

*Zauberer:* „Daß ich die Karten erraten werde, haben Sie bestimmt vorausgesetzt. Aber ich will Ihnen etwas Besonderes zeigen. Man könnte sicherlich von einem Kartenwunder sprechen, wenn hier die vier Könige lägen.

Und hier die vier Zehner.

Und hier alle Asse.

*Der Zauberer schiebt das Päckchen auseinander.  
Es sind die drei Damen.*

Das Experiment wäre nicht gegückt, wenn im vierten und letzten Paket nicht alle Damen liegen würden.

*Der Zauberer legt das Paket in vier Reihen a vier Karten auf. Zu einem Zuschauer:*

Meine Damen und Herren, es wurde von Ihnen dieses Paket gewählt, aber eigentlich wollte ich Ihnen das Experiment mit dem anderen Paket vorführen. Ich werde die Karten in vier Reihen zu je vier Blatt aufteilen.

*Der Zauberer nimmt alle Karten außer die der zweiten Reihe wieder fort und gibt sie zu den anderen. Zu einem anderen Zuschauer:*

Bestimmen Sie mir eine Querreihe."  
Zuschauer: „Die zweite.“

*Der Zuschauer legt sein Feuerzeug auf eine Karte. Die anderen nimmt der Zauberer weg und gibt sie ebenfalls zu den restlichen. Das wiedervereinte Spiel nimmt er in die Hand. Zu einer Dame:*

Zauberer: „Und Sie, mein Herr, legen Ihr Feuerzeug auf eine der vier Karten.

*Die Dame hebt einen Teil Karten ab und legt ihn beiseite.*

Gnädige Frau, heben Sie das Spiel irgendwo ab und legen Sie den abgehobenen Teil fort, denn der spielt nicht mehr mit.

Ich werde nun das Spiel in drei Päckchen aufteilen. Ob in allen die gleiche Anzahl Karten ist, kann ich nicht garantieren.

*Der Zauberer legt drei Karten nebeneinander auf den Tisch. Auf die erste kommt die vierte, auf die zweite die fünfte usw., bis alle Blätter aufgeteilt sind.*

*Ein Zuschauer dreht die Karte um - es ist der Herzbulb.*

*Langsam dreht der Zauberer die obersten Karten der drei Pakete um - es sind die restlichen drei Buben.*

Wollen Sie nachsehen, wie die Karte, die unter dem Feuerzeug liegt, heißt?

Wie wir alle sehen, ist es der Herzbulb. Aber das Experiment wäre kein Kartenwunder, wenn nicht die obersten Blätter der drei Päckchen die anderen drei Buben wären.

### *Lösung*

*Man benötigt:* Ein Paket Spielkarten zu 32 Blatt.

*Vorbereitung:* Es wird wie beim Telefonbuchtrick ein gelegtes Spiel verwendet. Doch werden diesmal nicht zwei Karten, sondern nur eine übersprungen. Die Reihenfolge sieht daher so aus: Sieben, Neun, Bub, König, Acht, Zehn, Dame und As. Dann beginnt es wieder von vorne.

*Vorführung:* Dieses Experiment ist wohl eines der besten und wirkungs vollsten Tischkunststücke mit Karten. Es sieht viel komplizierter aus, als es in Wirklichkeit ist. Nach der unten anschließenden Erklärung muß der Trick einstudiert werden. Aber diese kleine Mühe einer halben Stunde lohnt sich. Beim Einstudieren ist es am besten, wenn man sogleich mitprobiert.

1. Das Spiel wird falschgemischt oder mehrmals abgehoben.
2. Jetzt bildet man durch einzelnes Auflegen vier Pakete zu acht Karten. Die erste Karte wird auf den Tisch gelegt, daneben die zweite, dann die dritte und schließlich die vierte. Auf die erste kommt die fünfte, auf die zweite die sechste usw.

3. Nun läßt man ein Paket wählen und daraus eine Karte ziehen. Die Karten, die oberhalb der gezogenen liegen, werden weggenommen und unter das Päckchen gegeben. Nimmt der Zuschauer die erste oder letzte Karte, wird nichts weiter getan.
4. Nun wird die Karte vom Zuschauer angesehen, dabei dreht man sich um. Dies hat folgenden Grund: Kaum daß man sich abgewendet hat, nimmt man vom Päckchen die obersten drei Karten einzeln herunter. Das Päckchen hält man in der linken Hand, mit der rechten nimmt man die erste, darauf kommt die zweite und auf diese die dritte Karte.
5. Nun dreht man sich wieder um und hält dem Zuschauer die rechte Hand mit den drei Karten entgegen und ersucht ihn, seine Karte daraufzulegen. Wenn das geschehen ist, gibt man den Rest des Päckchens darauf und legt es auf den Tisch.
6. Genau derselbe Vorgang wiederholt sich bei den anderen Päckchen. Das Päckchen vom zweiten Zuschauer wird auf das erste gelegt. Auf das zweite kommt das dritte und darauf das vierte.
7. Durch einzelnes Auflegen werden zwei Pakete gebildet. Man legt abwechselnd immer eine Karte nach links und rechts, bis das Spiel aufgeteilt ist. Nun wird ein Zuschauer ersucht, ein Paket zu bestimmen. Egal, welches gewählt wird, es muß immer das genommen werden, wo man mit dem Auflegen begonnen hat. Wählt der Zuschauer das richtige Paket, so ist es gut, wählt er das andere, so hat er es eben zum Fortlegen bestimmt.
8. Das Paket mit den sechzehn Karten nimmt man zur Hand und teilt es folgendermaßen auf: Die beiden obersten Karten werden zugleich ergriffen und auf den Tisch geworfen, dabei zählt man laut „zwei“, darauf folgen die zwei nächsten Karten in gleicher Art, und man zählt „vier“. Dann beginnt man daneben genauso das zweite, dann das dritte und vierte Päckchen zu bilden. Dreht man diese um, so sind die untersten Karten die, welche gezogen wurden. Streift man die einzelnen Päckchen auseinander, so befinden sich in jedem die vier gleichen Kartenwerte.
9. Es werden die offenliegenden Karten beiseitegeschoben, und man nimmt den anderen Talon. Dabei sagt man: „Aber eigentlich wollte ich Ihnen das Experiment mit dem anderen Paket vorführen“, und legt die Karten in vier Reihen zu je vier Blatt aus.
10. Ein Zuschauer wählt eine Querreihe. Diese bleibt liegen, die anderen Karten werden fortgenommen und mit den restlichen vereinigt.

11. Ein Zuschauer wird gebeten, auf eine der vier Karten sein Feuerzeug oder einen kleinen Gegenstand zu legen. Sowie das geschehen ist, werden die drei übrigen Karten fortgenommen und unter das Spiel gegeben.
12. Ein Zuschauer wird gebeten, einen Teil der Karten abzuheben und wegzulegen.
13. Das restliche Spiel wird durch einzelnes Auflegen der Karten in drei Pakete geteilt.
14. Nun wird die bedeckte Karte angesehen. Sie hat den gleichen Wert wie die obersten Karten der drei Päckchen.

# Okkulte Experimente





## Der Ring in der Fessel

### *Thema*

Nachdem dem Medium die Hände gefesselt worden sind, bilden die Seanceteilnehmer durch Handreichen eine Kette. Die Aufgabe ist es nun, in die Fessel einen massiven Metallring zu bringen. Nachdem das Licht wieder eingeschaltet wurde, hat nicht nur der Ring die Fessel durchdrungen, sondern das Medium hat jetzt seine Weste verkehrt - mit dem Futter nach außen - an.

*Im Zimmer befinden sich die Seanceteilnehmer und der Manager des Mediums. Vor einer offenen Türe zum Nebenraum sind im Halbkreis Stühle aufgestellt. Außerhalb des Kreises steht ein Tischchen, auf dem sich eine Schnur, eine Kerze im Leuchter, eine Stange Siegellack und ein Nähzeug befinden.*

*Der Manager verläßt das Zimmer und kommt mit Mr. Davenhorst zurück. Das*

*Manager: „Meine Damen und Herren! Unser heutiger Versuch soll einen Beweis dafür erbringen, daß es mit Hilfe eines starken Mediums möglich ist, eine Verbindung mit dem Jenseits herzustellen. Mr. Davenhorst, den ich Ihnen gleich vorstellen werde, konnte bereits die erstaunlichsten Resultate erzielen. Wie Sie wissen, ist er Engländer und beherrscht unsere Sprache nur mangelhaft. Vor jeder Seance meditiert er, um die nötige Konzentration zu erlangen. Ich werde gleich nachsehen, ob er schon bereit ist.“*

*Medium ist elegant gekleidet und erweckt einen geistig abwesenden Eindruck.*

*Davenhorst verneigt sich linkisch.*

*Der Manager reicht das Seil einem Herrn, der es prüft und weiterreicht. Nachdem es von allen Anwesenden untersucht worden ist, erhält es der Manager zurück.*

*Ein Teilnehmer führt es durch.*

*Zu einer Dame:*

*Die Knoten werden vernäht.*

*Der Manager geht zu dem Tischchen und entzündet die Kerze.*

*Zu den Seanceteilnehmern:*

*Das Medium geht zu dem Tisch, ein Herr versiegelt die Knoten, die anderen Anwesenden kontrollieren es.*

Meine Herrschaften, darf ich Ihnen das bekannte englische Medium Mr. John Davenhorst vorstellen.

Hier haben wir eine Schnur, die etwa einen Meter lang ist. Wollen Sie das Seil untersuchen, mein Herr."

*Der Herr:* „Diese Schnur ist vollkommen einwandfrei." *Manager:* „Ich möchte Sie nun bitten, je ein Ende des Seiles um die Handgelenke des Mediums zu knoten.

Es ist ja allgemein bekannt, daß Entfesselungskünstler in den Varietés oft erstaunliche Leistungen vollbringen. Aber einen vernähten Knoten konnte nicht einmal der legendäre Harry Houdini lösen. Hier habe ich Nadel und Zwirn. Hätten Sie vielleicht die Freundlichkeit, die Knoten zu vernähen. Besten Dank. Unser heutiger Versuch soll wissenschaftlich beweiskräftig sein. Damit uns niemand noch nachträglich einen Vorwurf machen kann, sollen die Knoten auch versiegelt werden.

Dürfte ich jemand von Ihnen bitten, die Versiegelung vorzunehmen?

Wie Ihnen allen aus der Literatur bekannt sein wird, verstand es das amerikanische Medium Henry Slade, einen Holzring auf dem Fuß eines einbeinigen Tischchens anzubringen. Dies geschah unter der Kontrolle des Leipziger Astrophysikers Zöllner. Ich will die Leistungen Slades nicht schmälen, aber bei einem Tischchen sind Manipulationen möglich. Wenn aber in die Fessel unseres Mediums ein massiver Ring gebracht wird und die Bindung dabei intakt bleiben soll, so hätten wir den echten Beweis, daß eine fremde Intelligenz ihre Hand im Spiel hat.

*Zu einem Herrn:*

Herr Professor, Ihrem Wunsche entsprechend habe ich Ihnen den Ring bereits vor einer Woche ausgehändigt, damit Sie die Möglichkeit haben, ihn gründlichst untersuchen zu können."

*Der Professor reicht dem Manager einen Metallring, der einen inneren Durchmesser von ca. 8 bis 9 cm hat.*

*Der Manager läßt den Ring im Kreis herumreichen.*

*Der Manager geleitet das Medium in das Nebenzimmer, wo es auf einem Stuhl, der etwa 2 m von der Türe entfernt bereitgestellt ist, Platz nimmt. Die Seanceteilnehmer setzen sich auf die für sie aufgestellten Stühle und bilden durch Handreichen eine Kette. Der Manager schaltet das Licht aus.*

*Professor: „Hier ist der Ring. Er wurde von mir im Labor untersucht und ist vollkommen einwandfrei.“*

*Manager: „Dann können wir mit der Seance beginnen.*

Ich bleibe hier bei dem Lichtschalter, um ihn bei Bedarf betätigen zu können."

*Es herrscht im Raum tiefste Dunkelheit. Das Medium stöhnt und ächzt. Die Teilnehmer behalten Ruhe. Es vergehen einige Minuten. Das Medium stößt einen schrillen Schrei aus, dann hört man einen dumpfen Fall. Der Manager schaltet das Licht ein. Das Medium liegt bewußtlos auf dem Fußboden, der Manager eilt hin und richtet es auf. Jetzt sieht man, daß der Ring in der Fessel hängt. Außerdem hat es seine Weste verkehrt - mit dem Futter nach außen - an.*

*Langsam erholt sich das Medium.*

*Es erfolgt eine genaue Untersuchung, an der sich alle Anwesenden beteiligen.*

*Manager:* „Ich bin fassungslos. Nicht nur, daß die geplante Manifestation gelang - die fremde Intelligenz hat dem Medium auch das Gilet umgewendet.

*Bitte untersuchen Sie die Knoten und den Ring.*"

*Professor:* „Es ist alles bestens. Die Bindung ist in Ordnung, und der Ring wurde ja von mir eingehendst untersucht. Ich möchte mir noch die Weste ansehen, und wenn Sie nichts dagegen haben, werde ich Mr. Davenhorst untersuchen, ob er nicht geheime Hilfsmittel bei sich hat." *Manager:* „Aber selbstverständlich."

*Die Bindungen werden aufgeschnitten. Das Medium schlüpft aus dem Sakko und aus der Weste, welche genau geprüft*

wird. Der Professor tastet das Medium ab.

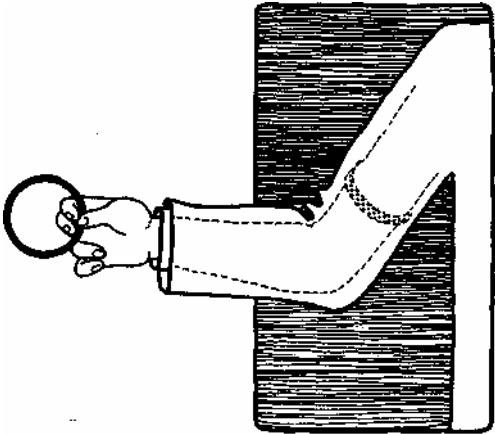
*Professor:* „Es ist alles einwandfrei. Darf ich den Ring und die Schnur als Beweisstücke behalten?" *Manager:* „Aber gerne. Sie wissen ja, daß ich den größten Wert auf Ihr Urteil lege. Ich möchte Sie noch bitten, mir die heutige Seance zu attestieren."

*Professor:* „Mit dem größten Vergnügen. Ich habe die Zeit abgestoppt. Sie verdunkelten um 21.10 Uhr und schalteten das Licht um 21.35 Uhr wieder an. Die Knoten habe ich gebunden, das Vernähen besorgte Frau Dr. Steiner, und die Versiegelung nahm mein Assistent Dr. Weiß vor, den ich nun bitte, gleich hier an Ort und Stelle ein Gedächtnisprotokoll zu konzipieren, das wir alle unterschreiben werden." *Manager:* „Ich danke Ihnen. Nun habe ich die wissenschaftliche Dokumentation für die Echtheit der hier erlebten Manifestation."

### *Lösung*

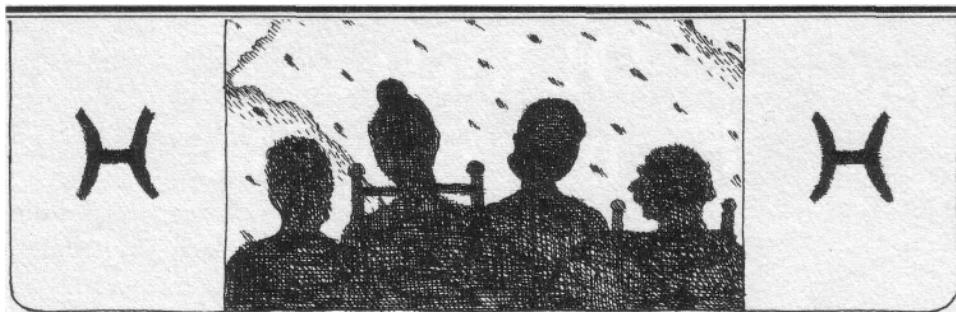
*Man benötigt:* Eine weiche Schnur in Bleistiftstärke, ca. 1 m lang, Nadel und Zwirn, eine Kerze, Siegellack, zwei Ringe, die aus Metall, Glas, Holz oder Kunststoff gefertigt sein können (sie haben einen inneren Durchmesser von ca. 8 bis 9 cm und eine Stärke von 8 bis 10 mm), einen Anzug mit Weste.

*Vorbereitung:* Einen der Ringe schiebt man, so weit es geht, auf den bloßen Arm, dann zieht man den Hemdärmel zurecht und schließt die Manschette.



*Vorführung:* Der Trick muß einige Male im Dunkeln probiert werden, damit ein Gelingen gewährleistet ist. Sobald das Zimmer verdunkelt ist, verfährt man wie folgt:

1. Man öffnet die Weste, greift mit den Armen hinter den Kopf und zieht in dieser Stellung erst das Sakko und dann die Weste aus, die nun an der Schnur hängen.
2. Dann bringt man die Arme samt den Kleidungsstücken nach vorne und legt sie sich auf den Schoß.
3. Dann schiebt man das Sakko durch das linke Armloch der Weste. Dadurch hängen beide Kleidungsstücke separat auf der Schnur.
4. Man greift durch das rechte Armloch der Weste und erfaßt den gegenüberliegenden Teil und zieht diesen vollkommen durch. Jetzt hängt die Weste mit dem Futter nach außen an der Schnur.
5. Man zieht das Sakko durch das nächstliegende Armloch der Weste durch. Jetzt hängt das Gilet umgekehrt gegen die Innenseite des Sakkos auf der Schnur.
6. Man bringt Sakko und Weste wieder nach hinten und schlüpft hinein.
7. Man öffnet die Manschette und läßt den Ring vom Arm auf die Schnur gleiten. Den anderen Ring versteckt man.
8. Wenn der Manager dem „bewußtlosen“ Medium zu Hilfe eilt, nimmt er den losen Ring in Empfang und steckt ihn in seine linke innere Sakkotasche. Von dem Vorgang ist nichts zu bemerken, da er ja seinen Rücken den Seanceteilnehmern zugekehrt hat.



## Eine spiritistische Seance

### *Thema*

Die Seanceteilnehmer bilden durch Handreichen eine Kette. Außerhalb des Kreises sitzt das Medium auf einem Stuhl, derart gesichert, daß es seinen Platz nicht verlassen kann. Das Zimmer wird verdunkelt. Nach kurzer Zeit werden einige Teilnehmer von einer "Geisterhand" berührt. Undefinierbare Geräusche sind zu hören, Glas klimpert, eine Glocke ertönt usw. Nach Beendigung der Seance befindet sich das Medium unverändert auf seinem Platz, die getroffenen Sicherungen sind unversehrt. Trotzdem wurden Gegenstände, die außer Reichweite des Mediums aufgestellt waren, verstellt oder zerstört.

*Ein größeres Zimmer, das nur gedämpft beleuchtet ist. Um den Mitteltisch herum sind rund zehn Stühle aufgestellt. Außerhalb dieses Kreises befindet sich ein Sessel, der für das Medium bestimmt ist. In zwei Ecken steht je ein Abstelltisch mit einer Glocke, einem leeren Wasserglas, einer Karaffe mit Wasser, einem Bleistift und einigen Spielkarten. An der Wand hängen ein Bild und eine Gitarre. Die Seanceteilnehmer betreten das Zimmer. Unter ihnen auch das Medium (eine Dame) und dessen Manager. Das Me-*

*dium erweckt einen abwesenden Eindruck, während der Manager sehr redegewandt wirkt.*

*Manager:* „Meine lieben Brüder und Schwestern. Ich bin fest davon überzeugt, daß es heute gelingen wird, eine fremde Intelligenz zitieren zu können. Es wird Ihnen doch allen bekannt sein, daß es leider auch Schwindelmedien gibt. Es sollen nun alle Anstalten getroffen werden, um jedweden Betrug auszuschließen. Da wir eine Dunkelsitzung abhalten werden, können die Kontrollen nicht streng genug sein. Sie müssen nämlich wissen, daß die fremden Intelligenzen das Licht scheuen und sich lieber im Dunkeln manifestieren. Untersuchen Sie, meine lieben Brüder und Schwestern, ob sich hier im Zimmer jemand versteckt aufhält.“ *Zuschauer:* „Nein, es ist hier nieemand versteckt.“

*Das Zimmer wird durchsucht.*

*Manager:* „Dieser Raum hat zwei Türen, die werde ich unter Ihrer Kontrolle versperren. Wollen Sie bitte mit mir kommen?“

*Der Manager deutet auf zwei Herren. Der Manager geht mit den Herren erst zu der einen, dann zu der anderen Türe. Sie werden versperrt, und die Kontrollpersonen erhalten die Schlüssel. Dann kommen sie zurück.*

Und jetzt zu unserem Medium. Frau Poltroni, dürfte ich Sie bitten!

*Das Medium, das abseits stand, kommt zum Tisch.*

*Der Manager ergreift ein auf dem Tisch liegendes Körperband (es ist etwa 1 m lang und 2 bis 3 cm breit) und läßt es prüfen.*

Wir werden der Dame eine Fessel anlegen.

*Wird ausgeführt.*

Ich werde jemand bitten, um jedes Handgelenk des Mediums ein Bandende zu schlingen und festzuknoten.

*Der Manager entzündet eine Kerze. Eine Stange Siegellack hält er bereit. Dann nimmt er eine Visitenkarte, die er in der Mitte auseinanderreißt. Zu einem Herrn:*

*Zwischen Knoten und Bandende wird das Band mit einer halben Visitenkarte versiegelt. Das geschieht auch auf der anderen Seite. Die Teilnehmer prüfen die Bindung.*

Damit die Knoten nicht während der Seance gelöst werden können, möchte ich Sie bitten, die Enden zu versiegeln.

*Wollen Sie vielleicht die Versiegelung vornehmen?*

*Der Manager geleitet das Medium zu dem abseits stehenden Stuhl. Es setzt sich. Der Manager geht zum Tisch und nimmt ein dort liegendes Seil von etwa 3 m Länge und legt es um die Fessel.. Die Enden gibt er zwei Teilnehmern zum Halten.*

Bitte nehmen Sie jetzt am Tisch Platz. Einen Stuhl lassen Sie frei, er ist für mich bestimmt. Wir werden nämlich durch gegenseitiges Halten der Hände eine Kette bilden, in die ich eingeschlossen bin. Die Kette dient dazu, dem Medium mehr Kraft zu geben. Sie darf während der Seance nicht unterbrochen werden, denn das könnte für das Medium katastrophale Folgen haben.

*Das Medium ist aufgestanden, und es erweist sich, daß der Bewegungsradius nur sehr gering ist.*

*Das Medium zieht sich die Schuhe aus, der Manager legt unter ihre Füße einen Bogen Papier und zieht mit einem Stift die Konturen nach.*

*Der Manager dreht das Licht aus. Der Raum ist nur noch vom Schein der Kerze erhellt. Der Manager begibt sich auf seinen Platz, wird in die Kette mit eingeschlossen und bläst die Kerze aus. Das Zimmer ist nun in vollkommene Dunkelheit gehüllt.*

*Der Manager animiert die Teilnehmer zum Mitsingen eines feierlichen Liedes, z. B. „Großer Gott, wir loben Dich“. Einige Minuten später schreit eine Frau auf:*

*Der Gesang ist verstummt.*

Meine lieben Brüder, wollen Sie die Enden des Seiles festhalten und sie unter keinen Umständen loslassen. Unsere Frau Poltrini hat jetzt nur eine beschränkte Bewegungsfreiheit. Sie kann weder die Seitentische noch die Wand erreichen. Ein Versuch wird es Ihnen bestätigen. Um ganz sicher zu sein, will ich noch eine zusätzliche Kontrollmaßnahme vornehmen. Ich habe die Fußkonturen von Frau Poltrini auf diesem Papierbogen nachgezogen. Da wir ja eine Dunkelsitzung haben, würde das Medium niemals imstande sein, bei vollkommener Finsternis die Füße wieder in die angezeichneten Konturen zu stellen, falls es seinen Platz verläßt. Die Seance kann jetzt beginnen. Ich werde das Licht ausmachen.

Singen wir etwas!

*Frauenstimme:* „Ah, eine kalte Hand hat mich berührt.“

*Männerstimme:* „Oh, ich wurde am Ohr gezupft.“

*Manager:* „Bitte, bewahren Sie Ruhe!

*Jemand streicht über die Seiten der Gitarre. Man hört Wassergeplätscher, etwas knackst, dazwischen stöhnt und ächzt das Medium. Die Glocke wird geläutet. Ein scharfer Knall, Splittern von Glas. Endlich stößt das Medium einen tiefen Seufzer aus.*

*Der Manager zündet die Kerze an. Es bietet sich folgendes Bild: Das Medium sitzt, vollkommen erschöpft und in sich zusammengesunken, auf seinem Platz, die Füße stehen genau in den angezeichneten Konturen. Die Fesselungen sind intakt, und die zwei Herren halten nach wie vor die Seilenden fest. Das vorher leere Glas ist mit Wasser gefüllt. Das Bild wurde von der Wand geschleudert, der Rahmen ist zerbrochen, das Glas zersplittert. Die Spielkarten wurden zerrissen, der Bleistift in der Mitte abgebrochen. Langsam erholt sich das Medium.*

*Zu den Herren, die das Seil noch immer halten.*

*Inzwischen sind die Seanceteilnehmer zur Überprüfung geschritten. Alle sind von der Echtheit der Phänomene restlos überzeugt.*

Ich glaube, die fremde Intelligenz hat unseren Kreis bereits verlassen, die Kette kann gelöst werden, ich zünde die Kerze wieder an.

Sie sehen, wir hatten einen Gast aus dem Jenseits bei uns. Das Medium war an den Geschehnissen unbeteiligt, es war nicht bei Bewußtsein.

Bitte kontrollieren Sie genau, ob an den Bindungen etwas verändert ist. Sie können sich selbst davon überzeugen, daß die Füße genau in den angezeichneten Konturen stehen.

Meine Herren, haben Sie das Seil auch nur einen Moment losgelassen?"

*Beide Herren: „Nicht einen Moment.“*

*Manager:* „In der nächsten Seance werden wir versuchen zu erfahren, wer sich heute manifestiert hat, und später, wenn mit der fremden Intelligenz ein guter Kontakt besteht, können Sie Ihre persönlichen Anliegen vorbringen. Wir haben somit unsere heutige Seance erfolgreich beenden können.“

*Das Medium wird gelabt, es zeigt sich noch ganz, abwesend. Der Manager geht zum Medium, ergreift dessen Hand und blickt auf seine Armbanduhr.*

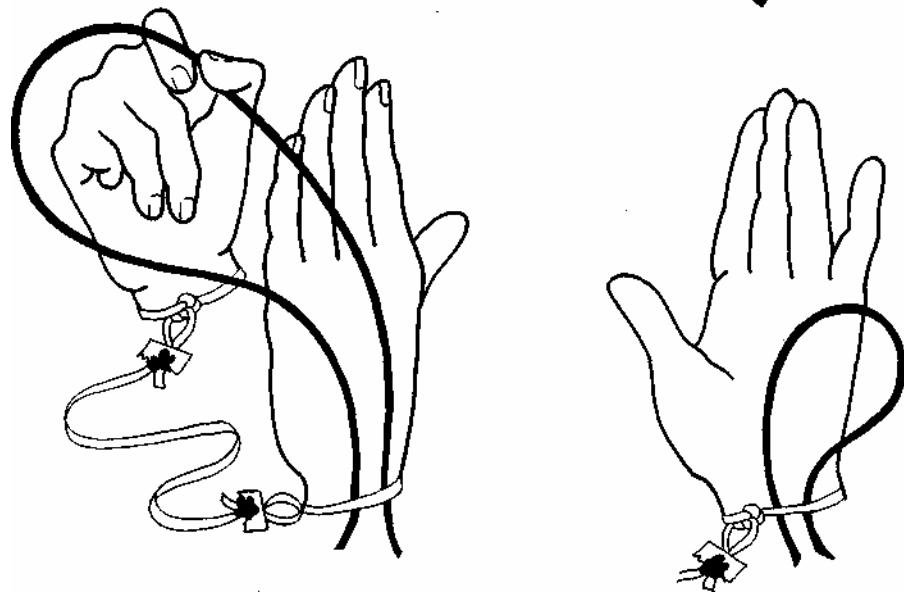
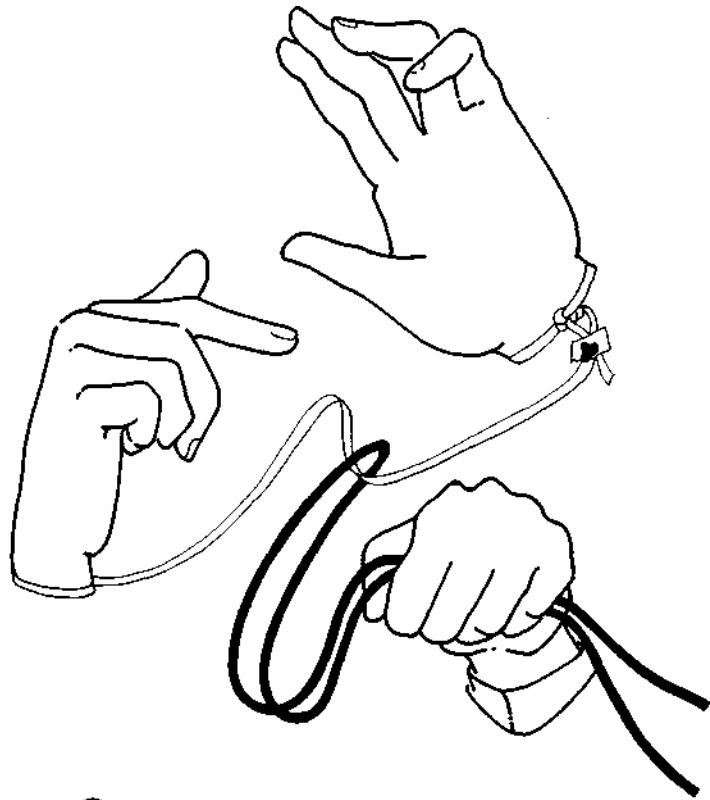
Der Pulsschlag beträgt jetzt noch 170 in der Minute. Sie können daraus ersehen, daß Frau Poltrini ihre Gesundheit für Sie aufs Spiel gesetzt hat und daß der geforderte Spesenbeitrag für sie vollkommen gerechtfertigt ist.“

### *Lösung*

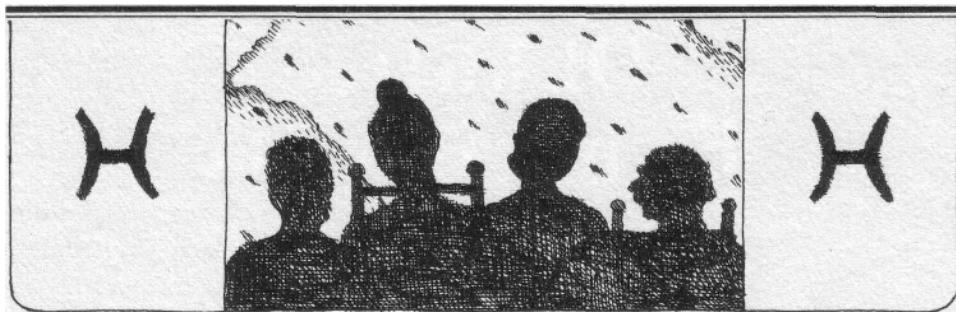
Solche und ähnliche Seancen wurden und werden in geheimen Zirkeln abgehalten. Die „Gläubigen“ erleiden dabei nicht nur materielle Schäden, sondern oft auch gesundheitliche. Jeder Nervenarzt wird das bestätigen können.

*Man benötigt:* Ein Köperband, ca. 2-3 cm breit und 1 m lang, das Halteseil, eine nicht zu dünne Wäscheleine, ca. 3 m lang, ein Blatt Zeichenkarton in der Größe von 30X30 cm, einen Leuchter mit Kerze, Siegellack, eine Visitenkarte und verschiedene Gegenstände, welche für die „Manifestation“ gebraucht werden; es sei jedem selbst überlassen, was er dafür „opfert“.

*Vorführung:* Sobald das Zimmer verdunkelt ist, befreit sich das Medium aus dem Halteseil auf folgende Art: Es ergreift die Mitte des Halteseiles und schiebt es beim Handrücken durch die Fessel hindurch nach oben. Es



entsteht so eine Schlaufe, durch die es die Hand steckt. Das Seil wird nach unten gezogen, und das Medium ist frei. Es befestigt das Seil an einer Verzierung des Stuhls. Dann kann es beliebig lang „herumgeistern“. Um wieder in das Halteseil zu kommen, verfährt das Medium in umgekehrter Weise: Die Mitte des Seiles wird durch die Fessel beim Handrücken durchgeschoben, die Hand wird durch die gebildete Schlaufe gesteckt, und das Seil wird nach unten gezogen. Damit die Füße genau in den Umrissen stehen, hat das Medium nichts anderes zu tun, als das Papier umzudrehen und auf dessen Rückseite die Konturen der Füße nochmals nachzuziehen.



## Hellsehen im Dunkeln

### *Thema*

Der Zauberer läßt von drei Personen Zahlen bzw. Wörter auf Visitenkarten schreiben, die vor ihm auf den Tisch gelegt werden. Obwohl das Zimmer total verdunkelt wird, errät der Vorführende, was aufgeschrieben worden ist.

*In der Ecke des Zimmers stehen ein kleines Tischchen und dahinter ein Stuhl.*

*Die Fenster werden verdunkelt. Zu einem der anwesenden Herren:*

*Der Raum ist nun völlig verdunkelt.*

*Der Herr knipst das Licht an.*

*Zauberer:* „Das Experiment, welches ich Ihnen heute zeigen will, soll ein Höchstmaß an Geheimnisvollem bieten, denn die wichtigsten Vorgänge werden sich bei völliger Dunkelheit abspielen. Vorerst werde ich die Jalousien herunterlassen und die Vorhänge zuziehen.

Würden Sie so gut sein und das Licht abschalten.

Sie können sich alle davon überzeugen, daß nicht der geringste Lichtschimmer in das Zimmer fällt, es ist vollkommen verdunkelt. Bitte schalten Sie das Licht wieder ein. Da im Laufe des Experiments das Licht einige Male ein- und ausge-

schaltet werden muß, möchte ich Sie bitten, auch weiterhin den ‚Chefbeleuchter‘ zu spielen. Ich danke Ihnen schon jetzt für Ihre Mühe.

*Der Zauberer nimmt aus seiner Brieftasche drei Blankovisitenkarten, die er nebeneinander auf das Tischchen legt und sie der Reihe nach mit den römischen Ziffern I, II und III versieht.*

*Er reicht einem Zuschauer einen Schreibblock.*

*Der Zuschauer schreibt etwas auf und gibt den Block einer Dame.*

*Die Dame schreibt etwas auf.*

*Ein Herr meldet sich.*

*Der Zauberer zu der Dame:*

*Die Dame reicht dem Herrn den Block.*

Wie Sie alle gesehen haben, habe ich drei Blankovisitenkarten mit I, II und III numeriert.

Jeder Mensch hat schon im Laufe seines Lebens gravierende Erlebnisse, die ihm unvergessen bleiben, gehabt. Ich werde Sie nun bitten, die Jahreszahl eines solchen Ereignisses auf einen Blockzettel zu schreiben und darunter, wie viele Jahre seither bis heute vergangen sind. Wenn das geschehen ist, geben Sie den Block weiter.

Und an Sie, gnädige Frau, habe ich dieselbe Bitte. Schreiben Sie unter den Zahlen des Herrn die Jahreszahl Ihres Erlebnisses und darunter, wie viele Jahre seither vergangen sind.

Wer von Ihnen ist ein guter Rechner?

Geben Sie bitte dem Herrn den Block.

*Der Herr geht zum Zauberer.*

*Der Herr bekommt die Visitenkarte.*

*Der Herr zieht sich zurück. Der Zauberer zu einer Dame, der er die Visitenkarte Nr. 11 gibt:*

*Der Zauberer zu einem anderen Zuschauer, dem er die Karte Nr. III gibt:*

*Nach kurzer Zeit bringen die Zuschauer die Karten zurück und legen sie, wie es ihnen angeordnet wurde, nebeneinander mit den Ziffern nach oben auf den Tisch. Der Zauberer nimmt hinter dem Tischchen Platz und setzt sich eine Sonnenbrille auf.*

Dürfte ich Sie bitten, zu mir zu kommen.  
Hier haben Sie die Visitenkarte Nr. I.

Ich werde Sie ersuchen, die vier Zahlen zu addieren. Außer Ihnen darf niemand das Resultat erfahren. Schreiben Sie es auf die leere Seite der Visitenkarte, und wenn Sie soweit sind, legen Sie die Karte mit der Ziffer nach oben auf das Tischchen.

Gnädige Frau, ich werde Sie ersuchen, auf Ihre Karte den Namen einer Blume zu schreiben. Auch Sie verraten niemand, welche Blume Sie wählen. Dann legen Sie die Karte mit der Ziffer nach oben auf das Tischchen.

Wissen Sie auch nur annähernd, wie viele Städte es auf der Welt gibt? Ich weiß es nicht, und bestimmt wird man von einem Geographen auch keine verbindliche Antwort erhalten. Ich bitte Sie, den Namen irgendeiner Stadt aufzuschreiben. Die Auswahl ist groß, es steht Ihnen die ganze Welt offen.

Da das Licht mehrmals aus- und eingeschaltet wird, verwende ich eine Sonnenbrille, damit mich der

*Das Licht wird ausgeschaltet.*

Lichtwechsel nicht irritiert. - So, wir sind soweit. Das Experiment kann beginnen. Licht aus! Es schwingen Ziffern vor mir - ich kann einige erkennen - einen Sechser, einen Dreier, einen Zweier und einen Neuner - sie führen einen wahren Hexentanz auf - jetzt werden sie ruhiger und formieren sich vor meinem geistigen Auge. Jetzt kann ich die Zahl lesen. Das Resultat der Rechnung lautet: 3-9-6-4. Bitte Licht an!"

*Zuschauer:* „Ja, das stimmt, ich habe als Resultat die Zahl 3964 herausbekommen.“

*Das Licht flammt auf.*

*Der Zauberer dreht die Karte Nr. I um, es steht 3964 darauf, was von den Zuschauern kontrolliert wird.*

*Das Licht wird ausgeschaltet.*

*Zauberer:* „Licht aus. Ich befindet mich in einer idyllischen Landschaft - es ist Sommer - zwischen den Bäumen glitzert etwas - es ist ein Gewässer, und da strahlt mich eine herrliche Blume an. Sie ist oben hellgrün, unten purpurrot und wird von einem stacheligen Rippennetz geschützt. Es gibt nur eine Blume, die so schön sein kann. Es ist die Victoria regia. Licht an! Gnädige Frau, haben Sie Victoria regia aufgeschrieben?“ *Dame:* „Ja, es stimmt.“

*Das Licht wird eingeschaltet.*

*Der Zauberer dreht die Karte Nr. II um, darauf steht Victoria regia, was von den Zuschauern kontrolliert wird.*

*Das Licht wird abgeschaltet.*

*Zauberer:* „Licht aus!

*Das Licht flammt auf.*

Ich sehe eine tropische Landschaft am Meer - ringsherum eine üppige Vegetation. Da - jetzt bin ich in einer Hafenstadt - es herrscht ein lebhaftes Treiben - es ist ein Völkergemisch - Neger, Araber, Inder - und ab und zu ein Weißer. Meine Sinne gleiten zum Hafengebäude, hier sind Schilder angebracht, ich befindet mich im Geiste auf der Insel Madagaskar, und die Hafenstadt heißt: Majunga. Licht an!" *Zuschauer:* „Jetzt wird es mir unheimlich. Vor einer Woche erhielt ich von einem Freund eine Karte aus Majunga. Nie zuvor habe ich von dieser Stadt gehört. Ich fand sie erst im Lexikon, ich dachte nie, daß Sie da draufkommen würden."

*Der Zauberer dreht die Karte Nr. 111 um, und darauf steht Majunga.*

*Zauberer:* „Ich danke Ihnen für das Kompliment und glaube, man kann das Experiment als gelungen ansehen."

### *Lösung*

*Man benötigt:* Einige Blankovisitenkarten, eine Sonnenbrille, einen Schreibblock.

*Vorbereitung:* Auf eine Blankovisitenkarte wird auf der einen Seite die römische Ziffer Zwei und auf der anderen Seite eine römische Drei geschrieben. Diese „Reservekarte“ verwahrt man in einer seiner Sakkotaschen.

*Vorführung:* Der wichtigste Punkt bei diesem Experiment ist, daß der Zauberer das Resultat von der Karte Nr. I schon vorher wissen muß. Ideal

eignet sich dafür das Spiel mit den Jahreszahlen. Wir schreiben z. B. das Jahr 1982. Nehmen wir an, der Zuschauer notiert 1920, dann käme darunter 62, denn so viele Jahre sind inzwischen vergangen. Addiert man beide Zahlen, so erhält man 1982. Da der Trick aber mit zwei Jahreszahlen ausgeführt wird, so ist das Resultat 3964 (1982X2). Im Jahre 1985 wird es 3970 sein. Das Ergebnis innerhalb eines Jahres ist aber immer das gleiche. Nachdem der Zauberer hinter dem Tischchen Platz genommen hat und das Licht ausgeschaltet ist, nimmt er die Karte II und hält sie in der hohlen rechten Hand verborgen oder legt sie auf seinen Schoß. An ihre Stelle kommt die Reservekarte mit der römischen Zwei nach oben. Er errät die aufgeschriebene Zahl von der Karte Nr. I. Sobald das Licht angeknipst ist, liest er schnell, während die Zuschauer das Resultat der Karte Nr. I kontrollieren, was auf der Karte Nr. II steht. Ist es wieder dunkel, legt er die Karte Nr. II auf ihren Platz, nimmt die Karte Nr. III und gibt an ihre Stelle die Reservekarte mit der Zahl III nach oben. Es wiederholt sich der vorhergehende Vorgang. Ist es wieder dunkel, so kommt die Karte Nr. III auf ihren Platz zurück, und die Reservekarte verschwindet in der Tasche. Die Zuschauer vermeinen, immer alle drei Karten unberührt vor sich liegen zu sehen. Wichtig ist die Sonnenbrille, denn ohne sie könnte ein aufmerksamer Zuschauer die Blickrichtung des Zauberers verfolgen und beobachten, daß er etwas abliest.



## Brain-Test

### *Thema*

Der Zauberer entnimmt seiner Brusstasche ein Kuvert, in dem sich vier Künstlerfotos befinden. Ein Zuschauer denkt sich eines dieser Bilder, aber der Zauberer errät es.

*Der Zauberer entnimmt seiner Brusstasche ein Kuvert, in dem sich vier Künstlerpostkarten befinden. Er legt sie nebeneinander vor sich auf den Tisch. Zu einer Dame:*

Zauberer: „Gnädige Frau, sind Sie leicht beeinflußbar?“ Dame: „Nicht daß ich wüßte!“ Zauberer: „Das ist ja fabelhaft, denn dann sind Sie die ideale Partnerin für das folgende Experiment. Wie Sie sehen, liegen vor Ihnen vier Fotos von bekannten Filmstars. Sehen Sie mir in die Augen.“

*Einige Sekunden fixiert der Zauberer die Dame, dann spricht er betont auf sie ein:*

Nennen Sie mir einen der Stars.“  
Dame: „Richard Burton.“  
Zauberer: „Und das war Ihr freier Wille?“  
Dame: „Selbstverständlich!“  
Zauberer: „Das glauben aber nur Sie!“

*Der Zauberer dreht die Karte, auf der sich das Foto von Richard Burton befindet, um und reicht sie der Dame.*

Bitte lesen Sie vor, was ich auf die Karte schrieb."

*Dame:* „Durch meine suggestive Kraft mußten Sie das Bild von Richard Burton wählen.“ Das ist ja naiv. Sie haben halt auf den anderen drei Karten denselben Text, nur mit den dazu passenden Namen geschrieben.“

*Zauberer:* „Sie haben vollkommen recht. Wenn ich das Experiment nach Ihrer Version ausgeführt hätte, wäre es nicht bloß naiv, sondern eine Frechheit. Aber überzeugen Sie sich bitte selbst.“

*Der Zauberer dreht die drei noch auf dem Tisch liegenden Karten um, die Rückseiten sind unbeschrieben.*

Sie sehen also, Sie unterlagen doch einer Suggestion.“

### *Lösung*

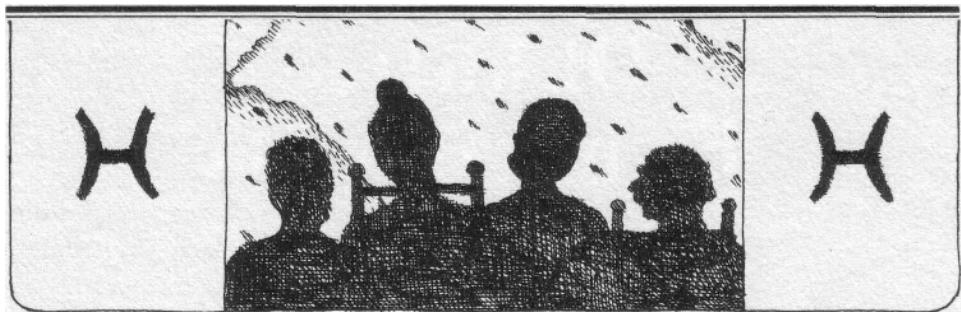
*Man benötigt:* Vier Künstlerfotos oder sogenannte Künstlerpostkarten, auf denen Filmstars abgebildet sind, einen gewöhnlichen Briefumschlag, ein Visitenkartenkuvert, eine Visitenkarte.

*Vorbereitung:* Angenommen, man hat die Fotos von Richard Burton, Greta Garbo, Jack Lemmon und Liz Taylor zur Verfügung, so geschieht folgendes: Auf die Rückseite des Bildes von Richard Burton schreibt man: „Durch meine suggestive Kraft mußten Sie das Bild von Richard Burton wählen.“ Auf die Adressseite des Kuverts kommt der gleiche Text, aber mit dem Namen Greta Garbo. Auf die Adressseite des kleinen Kuverts schreibt man diesen Text mit dem Namen Jack Lemmon. Auf die Visitenkarte schreibt

man den gleichen Text, aber mit dem Namen Liz Taylor. Die Visitenkarte kommt in das kleine Kuvert, welches zugeklebt und mit der Schrift nach unten in den normalen Briefumschlag gegeben wird. Achtung! Das Visitenkartenkuvert darf nicht herausragen. Die Fotos kommen mit den Bildseiten nach oben hinter das kleine Kuvert in den großen Briefumschlag. Das Kuvert wird in die linke innere Brusttasche gesteckt, die beschriftete Adressseite muß dem Körper zugewandt sein.

*Vorführung:* Das Kuvert wird aus der Sakkotasche genommen und mit der Adressseite nach unten auf den Tisch gelegt. Dann nimmt man die Fotos heraus. Die Bilder werden nebeneinander auf den Tisch gelegt. Wählt der Zuschauer das Bild von Richard Burton, so wird das Foto umgedreht und die leere Rückseite der anderen drei gezeigt. War der gedachte Star die Greta Garbo, so dreht man das große Kuvert um. Handelt es sich um Jack Lemmon, so nimmt man das kleine Kuvert heraus und dreht es um, wodurch der Text sichtbar wird. Bei Liz Taylor nimmt man das kleine Kuvert heraus, legt es mit der Adressseite nach unten auf den Tisch, schlitzt es mit einem Taschenmesser auf und präsentiert den Zuschauern die Visitenkarte. Es ist dringend zu empfehlen, die Fotos und Kuverts sofort nach Beendigung des Experiments einzustecken. Damit keine Verwechslung in der Reihenfolge der Fotos entsteht, empfiehlt es sich, sie alphabetisch zu ordnen:

1. Foto - Burton
2. Großes Kuvert - Garbo
3. Kleines Kuvert - Lemmon
4. Visitenkarte - Taylor



## Gedankenübertragung

### *Thema*

Das Medium errät eine von acht ausgewählten Karten, obwohl es, von einer Kontrollperson begleitet, in einem völlig separierten Raum sitzt.

Zauberer: „Man kann nie vorsichtig genug sein, will man nicht einem Okkultschwindler auf den Leim gehen. Ich werde Ihnen jetzt mit meiner Partnerin einen Telepathiever- such zeigen, bei dem die Sicherheitsvorkehrungen derart drakonisch sind, daß nicht die geringste Möglichkeit besteht, einen Trick anzuwenden. Meine Assistentin wird mit einer Kontrollperson den Raum verlassen und sich durch das Vorzimmer in die uns gegenüberliegende Küche begeben. Erst dann werde ich Sie bitten, eine Karte zu bestimmen, die mit anderen in ein Kuvert gegeben wird. Meine Assistentin wird die gedachte Karte unter den anderen herausfinden. Ganz konkret will ich folgende Anweisungen geben: Mein Medium begibt

*Ein Herr meldet sich. Die Partnerin ist aufgestanden.*

*Das Medium verläßt mit der Kontrollperson das Zimmer. Der Zauberer gibt einem Zuseher einen Schreibblock.*

*Der Herr schreibt zwei Herzkarten auf und gibt den Block seinem Nachbarn.*

*Der Zuschauer führt es aus und reicht den Block weiter.*

*Wird ausgeführt und weitergereicht.*

*Auch das wird ausgeführt.*

sich mit einer Kontrollperson in die Küche. Nach einer Weile wird jemand von uns ein Kuvert, in dem sich eine Anzahl Spielkarten befindet, auf das kleine Abstelltischchen im Vorzimmer legen, dann zurückkommen und die Türe so zuschlagen, daß man es in der Küche hören muß. Wenn das geschehen ist, soll die Kontrollperson den Briefumschlag aus dem Vorzimmer holen und ihn meiner Partnerin in der Küche geben. - Wer will die Kontrolle übernehmen? Ich danke Ihnen. Bitte wollen Sie mit Fräulein Sylvia in die Küche gehen und das tun, worum ich Sie bat.

Schreiben Sie untereinander zwei Herzkarten auf. Dann geben Sie den Block weiter.

Und Sie halten bitte zwei Pikkarten fest und geben dann den Block Ihrem Nachbarn.

Sie notieren bitte zwei Karokarten und geben den Block auch weiter. Schließlich und endlich bleibt uns nur noch eine Kartenfarbe, nämlich Treff, und ich bitte Sie nun, zwei Treffkarten aufzuschreiben.

Unbeeinflußt wurden diese acht Karten aufgeschrieben. Geben Sie den Block an irgend jemand weiter.

*Der Zuschauer gibt den Block einem Herrn.*

Sie haben hier untereinander acht Spielkarten notiert. Denken Sie sich eine davon."

*Zuschauer:* „Ich habe mir bereits eine gedacht.“

*Zauberer:* „Unterstreichen Sie Ihre Karte. Dürfte ich um den Block bitten.“

*Der Zuschauer unterstreicht seine Karte.*

*Der Zauberer erhält den Block.*

*Darauf steht:*

*Herzsieben*

*Herzdame*

*Pikacht*

*Pikkönig*

*Karoneun*

*Karoacht*

*Treffdame*

*Treffbub*

*Unterstrichen ist der Pikkönig.*

*Der Zauberer nimmt aus seiner Tasche ein Spiel Karten und sucht daraus die acht aufgeschriebenen Blätter, was von den Zuschauern kontrolliert wird.*

*Zu einem Herrn:*

Ich werde nun aus diesem Spiel die analogen Karten heraussuchen.

Mischen Sie bitte sicherheitshalber die Karten durch, und geben Sie sie dann in das Kuvert.

*Der Zuschauer mischt die Karten und gibt sie in ein bereitliegendes Kuvert.*

*Kleben Sie bitte den Briefumschlag zu.*

*Wie vereinbart, möchte ich jemand bitten, das Kuvert auf das Vorzimmertischchen zu legen.*

*Wenn Sie zurückkommen, schlagen Sie die Tür fest zu, damit es in der Küche zu hören ist.*

*Jemand erklärt sich bereit.*

*Der Zuschauer geht in das Vorzimmer. Als er zurückkommt, schlägt er die Tür*

*kräftig zu. Einige Minuten später betritt die Assistentin, gefolgt von der Kontrollperson, das Zimmer. Das Medium hält verdeckt eine Spielkarte in der Hand, während die Kontrollperson das Kuvert mit den restlichen Karten in Verwahrung genommen hat. Der Zauberer zur Kontrollperson:*

*Wollen Sie uns nun schildern, was sich bei Ihnen abgespielt hat?" Kontrollperson: „Wir waren in der Küche und warteten. Dann hörten wir die Tür ins Schloß fallen. Ich ging in das Vorzimmer und holte den Briefumschlag, den ich in der Küche Fräulein Sylvia übergab. Sie öffnete ihn, besah sich die Karten und nahm eine heraus; das ist die, die sie in der Hand hält. Die restlichen Karten gab sie in das Kuvert zurück, welches ich zu mir nahm." Sylvia: „Bitte würden Sie mir sagen, welche die gedachte Karte war?"*

*Mehrere Stimmen: „Der Pikkönig." Sylvia: „Bitte, meine Herrschaften, die von mir gefundene Karte ist der Pikkönig."*

*Die Assistentin dreht die Karte, die sie in der Hand hält, um. Es ist der Pikkönig.*

*Zauberer: „Also, meine Herrschaften, war das nun Telepathie - oder doch nur ein Trick?"*

### *Lösung*

*Man benötigt:* Eine Hilfsperson als Medium, vier Pakete Spielkarten zu 32 oder 52 Blatt, die verschiedene Rückenmuster haben müssen, einen Schreibblock.

*Vorbereitung:* Jedes der vier Kartenrückenmuster zeigt eine andere Kartenfarbe an.  
Zum Beispiel:

Rotes Rosettenmuster - Herz  
Blau Rosettenmuster - Pik  
Rotes Figuralmuster - Karo  
Blau Figuralmuster - Treff

Mit der Hilfsperson wird das abgesprochen. Das Spiel, welches Herz anzeigt, kommt in die linke äußere Sakkotasche, das für Pik in die linke innere Brusttasche. Das Karospiel wird in die rechte äußere Sakkotasche gegeben und das für Treff in die rechte innere Brusttasche.

*Vorführung:* Nachdem das Medium und die Kontrollperson den Raum verlassen haben, werden von jeder Farbe zwei Karten aufgeschrieben. Von acht ausgewählten Karten wird eine unterstrichen. In unserem Fall waren es:

Herzsieben  
Herzdame  
Pikacht  
Pikkönig  
Karoneun  
Karoacht  
Treffdame  
Trefftibub

Der Pikkönig wurde unterstrichen. Der Zauberer nimmt aus seiner linken Brusttasche das Spiel, welches Pik anzeigt, sucht die acht Karten heraus, läßt sie mischen und ins Kuvert stecken.

Ist es die höhere der beiden Karten, so läßt man das Kuvert zukleben. Ist es jedoch das niedrigere Blatt, so bleibt das Kuvert offen. Erhält nun die Hilfsperson einen verschlossenen Briefumschlag, so weiß sie, daß es die höhere Karte ist, und nach dem Rückenmuster stellt sie die Kartenfarbe fest. Im konkreten Fall: Im verschlossenen Kuvert befinden sich die Karten, deren Rückenmuster Pik anzeigen. Die Pikkarten sind die Acht und der König, die höhere Pikkarte davon ist also der König.



## **Die Odstrahlen spielen mit**

### *Thema*

Der Zauberer verteilt unter den Anwesenden einige Zettel auf die jeweils der Name einer lebenden Person geschrieben wird, einmal jedoch der einer bereits verstorbenen Persönlichkeit. Durch die „Odausstrahlung“ findet der Vorführende den Zettel mit dem Namen der verstorbenen Persönlichkeit heraus.

*Zauberer:* „Vor rund 150 Jahren entwickelte im Schloß Reisenberg zu Wien, dem sogenannten Cobenzl, der Stuttgarter Naturforscher und Industrielle Carl Freiherr von Reichenbach seine ‚Odlehre‘. Nach der Theorie Reichenbachs sollen manche ‚sensitive‘ Menschen sinnlich nicht wahrnehmbare Vorgänge erfassen können, für die es bisher weder ein Maß noch eine Erklärung gibt. Diese geheimnisvolle Strahlung nannte der Forscher ‚Od‘. Da ich annehme, daß Sie noch kaum etwas mit Öd zu tun hatten, will ich Sie durch ein Experiment mit den geheimnisvollen Strahlen bekanntmachen.“

*Der Zauberer entnimmt seiner Brieftasche eine Anzahl einmal der Breite und einmal der Länge nach gefalteter Zettel, die er an die Anwesenden verteilt.*

*Der Zauberer zeigt auf eine Dame.*

*Der Zauberer verläßt das Zimmer. Die Zuschauer beschreiben die Zettel und falten sie zusammen. Ein Zuschauer holt den Zauberer zurück, der in seiner Hand einen Schal hält.*

*Der Zauberer gibt den Schal einem Zuschauer, der ihm damit die Augen verbindet.*

*Der Zuschauer sammelt die Zettel ein, mischt sie durch und kommt wieder zum Zauberer.*

Ich habe an Sie, meine Herrschaften, einige Zettel, die alle vollkommen gleich sind, verteilt. Schreiben Sie bitte darauf die Namen von noch lebenden Personen. Bis auf Sie.

Sie aber, gnädige Frau, halten den Namen einer verstorbenen Persönlichkeit, die wir alle kennen, fest. Ich habe die Zettel bereits vorgefaltet und bitte Sie, sie auch in der gleichen Art wieder zusammenzulegen, damit alle einheitlich sind. Während die Zettel beschrieben werden, will ich den Raum verlassen und erst wiederkommen, wenn Sie mich holen.

Wie Sie sehen, habe ich einen Schal mitgebracht. Ich werde jemand von Ihnen ersuchen, mir die Augen zu verbinden.

Ich werde gleich hier stehenbleiben. Bitte sammeln Sie die Zettel, und mischen Sie sie gut durch."

Zuschauer: „Es ist alles wunschgemäß durchgeführt.“ Zauberer: „Besten Dank! Geben Sie mir nun einen Zettel nach dem anderen hinter meinem Rücken in die Hand.“

*Der Zuschauer reicht dem Zauberer, der sich umgedreht hat, einen Zettel. Langsam kommt die Hand des Zauberers nach vor und preßt den Zettel an die Stirne. Er läßt den Zettel fallen. Der Zauberer bekommt einen anderen Zettel.*

*Läßt den Zettel fallen und bekommt einen anderen.*

*Der Zauberer nimmt die Binde ab.  
Zu der Dame:*

*Der Zauberer geht zu der Dame und gibt ihr den Zettel. Sie öffnet ihn. Die anderen Zuschauer überzeugen sich und können feststellen, daß auf den Zettel Alfred Hitchcock geschrieben wurde.*

Hier spüre ich pulsierendes Leben. Bitte den nächsten!

Diese Person ist temperamentvoll, ja voll von sprühendem Leben. Bei diesem Zettel spüre ich im Moment gar nichts - doch - jetzt - es steigt eine Grabeskälte auf, sie geht mir durch den ganzen Körper. - Ich halte den Zettel für den mit dem Namen der verstorbenen Person.

Welchen Namen haben Sie aufgeschrieben?"  
Dame: „Alfred Hitchcock.

Ja, das habe ich geschrieben."

Zauberer: „Mir ist wirklich ein Stein vom Herzen gefallen, denn es ist schon vorgekommen, daß eine sensitive Person, ohne es selbst zu ahnen, über Nacht ihre Gabe verloren hat. Mir hätte das auch passieren können - und wie wäre ich dann vor Ihnen dagestanden!"

### *Lösung*

*Man benötigt:* Einen Doppelbogen Papier (am besten eignet sich dazu das sogenannte Ministerpapier; es ist dies ein unliniertes, sehr starkes Kanzleipapier, welches im Format DIN A4 in Papierhandlungen erhältlich ist), einen Schal.

*Vorbereitung:* Mit einem nicht zu scharfen Messer trennt man den Papierbogen in der Mitte auseinander. Eine der Bogenhälften schneidet man mit einer Schere in acht gleiche Teile. Vier der Zettel werden glatte Ränder haben, während bei den anderen vier ein Rand, nämlich der, der mit dem Messer abgetrennt wurde, rauh sein wird. Einen Zettel mit dem rauen Rand legt man beiseite, während bei den anderen drei der rauhe Rand vorsichtig glattgeschnitten wird. Dann werden die Zettel einmal der Breite und einmal der Länge nach gefaltet.

*Vorführung:* Nach dem Einleitungsvortrag verteilt man die acht Zettel; dabei muß darauf geachtet werden, wer den mit dem rauen Rand erhält, denn diese Person muß den Namen eines Verstorbenen aufschreiben. Wenn man die Zettel zurückbekommt, so tasten die Finger noch hinter dem Rücken über die Ränder, bis man zu dem richtigen mit dem rauen Rand kommt.

Freiherr von Reichenbach entwickelte tatsächlich eine Odlehre, die sich aber als wissenschaftlich unhaltbar erwies. Heute glauben nur noch wenige Phantasten daran.



## •Die Irisdiagnose

### *Thema*

Ein Zuschauer bekommt zwei verschiedene Münzen auf seine Schenkel gelegt. In Abwesenheit des Zauberers hält er eine davon vor seine Augen, aber dieser erkennt dennoch an der Spiegelung in den Augen, welche Münze es war;

*Der Zauberer entnimmt seiner Brieftasche einen Zeitungsausschnitt und liest vor:*

*Zauberer:* „Vor einiger Zeit las ich folgenden sehr interessanten Pressebericht: Paris. In der Rue Kleber Nr. 5 wurde die im Hause wohnende 26jährige Modistin Yvonne Marchand in ihrem Schlafzimmer erdrosselt aufgefunden. Der Polizeiarzt Dr. Bison glaubte, als er die Leiche untersuchte, eine sehr interessante Entdeckung gemacht zu haben. Ihm kam vor, als ob er in den Pupillen des Mordopfers winzig klein den Kopf eines Mannes erblicken würde. Mit einer Spezialkamera wurden Aufnahmen gemacht. Man erhielt ein brauchbares Bild, das einen Männerkopf zeigte. An Hand des Fotos wurde der Techniker

*Der Zauberer faltet den Zeitungsbericht wieder zusammen und steckt ihn ein.*

*Der Zauberer holt aus seiner Tasche eine derartige Karte und zeigt sie den Anwesenden. Zu einer Dame:*

*Gibt ihr die Karte, die Dame fixiert den Mittelpunkt.*

Pierre Dupont (35) ausgeforscht, der auch alsbald ein Geständnis ablegte. Scheinbar hatten die Pupillen des Opfers das letzte, was es sah -nämlich den Mörder -, wie eine Fotokamera festgehalten." Zuschauer: „Sie werden doch nicht so einen Unsinn glauben, es dürfte sich um eine Zeitungsente handeln."

Zauberer: „So leicht darf man die Sache nun auch wieder nicht nehmen. In Jux- und Scherzartikelgeschäften bekommt man Karten zu kaufen, auf die in Schwarzweiß ein Ornament oder ein Kopf gedruckt ist. Wenn ich nicht irre, habe ich so eine Karte bei mir. Gnädige Frau, hätten Sie die Freundlichkeit, den Mittelpunkt dieses Bildes so lange zu fixieren, bis ich ‚Stop' rufe.

Stop! So, und nun blicken Sie auf irgendeinen Punkt des Plafonds und schildern uns bitte, was Sie dort sehen."

Dame: „Ach, wie aufregend! Ich sehe im vergrößerten Maßstab das Ornament, aber farbenverkehrt. Wie ist das nur möglich?"

Zauberer: „Mir war die Sache vorerst ebensorätselhaft wie Ihnen, daher wandte ich mich an einen Facharzt für Augenheilkunde und erhielt folgende Erklärung: Je länger ein Lichtdruck auf die Netzhaut wirkt,

desto deutlicher ist das Sehen und desto länger hält sich auf ihr ein aufgenommenes Bild. Ich fand zwischen dem Experiment und der Zeitungsmeldung gewisse Parallelen, daher stellte ich Versuche an, und wirklich, ich erzielte erstaunliche Resultate. Wenn Sie gestatten, werde ich Ihnen jetzt ein derartiges Experiment zeigen. Bitte, mein Herr, würden Sie mitmachen?" *Zuschauer*: „Gerne.“

*Zu einem Zuschauer:*

*Der Zauberer ist aufgestanden, nimmt einen Sessel und stellt ihn in eine Ecke des Zimmers.*

*Der Zuschauer geht zu dem einzelnen Sessel und setzt sich. Der Zauberer entnimmt seiner Tasche einen roten und einen gelben Jeton. Einen legt er der Versuchsperson auf ihr rechtes Knie, den anderen auf ihr linkes. Der Herr bedeckt die Jetons mit seinen Händen.*

*Zauberer*: „Dürfte ich Sie nun bitten, auf dem Sessel Platz zu nehmen.

Hier habe ich einen gelben und einen roten Jeton. Den roten lege ich auf Ihr rechtes und den gelben auf Ihr linkes Knie. So, und nun bedecken Sie die Jetons mit Ihren Händen. Ich wende mich jetzt von Ihnen weg. In der Zeit, da ich nicht hinschaue, werde ich Sie bitten, einen der Jetons zu nehmen und ihn zwischen Ihren Augen, etwa 30 cm von der Stirn entfernt, hochzuhalten. Aber vorerst werde ich mich in die entgegengesetzte Ecke des Zimmers begeben und mein Gesicht der Wand zukehren.

*Der Zauberer geht in die entgegengesetzte Zimmerecke und wendet sein Gesicht zur Wand. Der Zuschauer befolgt die Anweisungen des Zauberers.*

So, und jetzt halten Sie einen Jeton hoch, fixieren Sie ihn scharf . . . und legen ihn jetzt wieder auf Ihr Knie zurück und bedecken ihn mit Ihrer Hand. Darf ich mich jetzt umdrehen?" *Zuschauer*: „Ja, es ist soweit."

*Der Zauberer dreht sich um, geht auf die Versuchsperson zu und fixiert scharf deren Augen.*

*Zauberer*: „Mein Herr, Sie hatten den roten Jeton gewählt." *Zuschauer*: „Ja, das stimmt - aber auf einen so plumpen Trick falle ich Ihnen nicht herein. Sie müssen unter uns einen Helfer haben, der Ihnen ein Zeichen gab, welchen Jeton ich hochhob."

*Zauberer*: „So einfach mache ich es mir nicht. Ich bin mit keinem der Anwesenden verabredet. Ich mache Ihnen nun folgenden Vorschlag. Wir wiederholen das Experiment, aber mit einem Unterschied. Sie gehen in das Nebenzimmer, wo Sie allein sind. Dann kann ich keine Signale bekommen, da niemand außer Ihnen wissen kann, für welchen Jeton Sie sich entscheiden werden. Sind Sie einverstanden?" *Zuschauer*. „Gut, ich bin einverstanden, aber ich halte ein nochmaliges Gelingen für ausgeschlossen."

*Der Zauberer geht in den Nebenraum und stellt dort einen Sessel zurecht. Die Versuchsperson nimmt Platz, legt sich die Jetons wie vorhin auf die Knie und bedeckt sie mit den Händen.*

*Zauberer*: „Ich möchte Sie nur noch darauf aufmerksam machen, daß

*Der Zauberer verläßt das Nebenzimmer und schließt die Tür.*

*Der Zuschauer fixiert den Jeton einige Zeit.*

*Der Zauberer geht in den Nebenraum und blickt dem Herrn in die Augen.*

ich den Sessel außer Sichtweite von der Türe gestellt habe. Es würde mir nicht einmal etwas nützen, einen Blick durch das Schlüsselloch zu werfen. So, und nun verlasse ich Sie.

Jetzt heben Sie bitte einen Jeton hoch, genau wie vorhin."

*Zuschauer:* „Ich bin soweit." *Zauberer:* „Danke, das genügt." *Zuschauer:* „Sie können schon kommen."

*Zauberer:* „Diesmal haben Sie sich für den gelben Jeton entschieden." *Zuschauer:* „Tatsächlich, es stimmt! Ich bin verblüfft. Meine Hochachtung, ich bin restlos geschlagen."

### *Lösung*

*Man benötigt:* Zwei verschiedenfarbige Jetons (wenn diese nicht vorhanden sind, so können genausogut zwei Münzen verwendet werden), einen Zeitungsausschnitt und eine Schwarzweißzeichnung, wie sie in Jux- und Scherzartikelgeschäften erhältlich ist (ein Muster ist diesem Buch beigelegt).

*Vorführung:* Von einem neutralen Zeitungsausschnitt liest man scheinbar den Text ab, den man im Kopf behalten muß. Die Mitte des Schwarzweißbildes muß der Zuschauer 20 bis 30 Sekunden lang fixieren; wenn er dann auf einen Punkt eines hellen Untergrundes blickt, so erscheint das Bild nach einigen Sekunden farbenverkehrt. Die im Vortrag gegebene Erklärung entspricht den Tatsachen.

Wenn der Zuschauer den Jeton oder die Münze beiläufig 15 Sekunden lang hochhält, so entweicht aus dieser Hand das Blut, und sie wird heller als die andere sein. Kommt nun der Zauberer zu dem Zuschauer, so wirft er einen verstohlenen Blick auf dessen Hände, um zu wissen, welche Hand hochgehoben wurde.



## Der neue Bekannte

### *Thema*

Ein Zuschauer wählt eine Karte aus, ruft einen Bekannten des Zauberers an, und dieser nennt telefonisch das Blatt.

*Zauberer:* „Vor einiger Zeit frühstückte ich in einem Cafe. An dem Tisch saß noch ein eleganter Herr in mittleren Jahren. Plötzlich zeigte er mit dem Finger zum Nebentisch und raunte mir zu: ‚Der Mann dort drüben scheint eine ganz eigenartige Lebensweise zu haben. Jetzt um 8 Uhr früh wird er sich gleich einen doppelten Whisky und eine Flasche Bier bestellen.‘ Tatsächlich winkte der Herr vom Nebentisch den Kellner heran und bestellte einen doppelten Whisky und eine Flasche Bier. Ich dachte mir noch, sicherlich wird der Herr vom Nebentisch ein Stammgast sein, der täglich dasselbe konsumiert, und mein Tischnachbar beobachtet ihn dabei schon länger, doch im selben Moment

sagte er zu mir: „Sie irren sich. Ich sehe den Herrn heute zum ersten Mal und kenne keineswegs seine Gewohnheiten. Sie müssen nämlich wissen, ich kann die Gedanken der Menschen wie ein offenes Buch lesen/ Ich dürfte nicht gerade sehr geistreich dreingeschaut haben. Da drückte mir der Herr eine Zeitung in die Hand und forderte mich auf, irgendeine Stelle leise für mich zu lesen. Ich folgte der Aufforderung -und was soll ich Ihnen sagen, der Fremde wiederholte laut, was ich gerade las. - Meine Herrschaften, sicher werden Sie glauben, ich habe Ihnen jetzt einen Bären aufgebunden. Nein, es ist die reine Wahrheit. Ich habe mich in der Folgezeit mit dem Herrn angefreundet, und er hat mir gestattet, jederzeit mit ihm zu experimentieren. Machen wir doch jetzt die Probe aufs Exempel mit ihm.

Hier habe ich ein Paket Karten. Mischen Sie es bitte gut durch, nehmen Sie dann ein Blatt aus dem Spiel, und legen Sie es offen auf den Tisch.

*Der Zauberer reicht einem Zuschauer ein Spiel Karten.*

*Der Zuschauer mischt das Spiel und nimmt eine Karte heraus, die er mit der Bildseite nach oben auf den Tisch legt.*

So, das wäre geschehen, vor uns liegt der Karobub. Ich werde Sie nun bitten, meinen neuen Bekannten anzurufen und ihn zu fragen,

welche Karte Sie gezogen haben. Ich werde Ihnen seine Telefonnummer geben.

*Der Zauberer nimmt aus seiner Tasche ein Notizbuch und sucht die Telefonnummer heraus.*

Ich habe sie schon: 63 15 27. Wählen Sie die Nummer, und verlangen Sie dort den Herrn Klaus Bauer. Er ist Junggeselle und wohnt mit seinem Bruder zusammen."

*Der Zuschauer begibt sich zum Telefon und wählt die angegebene Nummer.*

*Telefonstimme:* „Ja, hier spricht 63 15 27.“  
*Zuschauer:* „Bitte könnte ich Herrn Klaus Bauer sprechen.“ *Telefonstimme:* „Bin am Apparat.“ *Zuschauer:* „Können Sie mir eine Karte nennen?“

*Telefonstimme:* „Ich verstehe nicht, von welchen Karten sprechen Sie?“ *Zuschauer:* „Entschuldigen Sie, wir sind gerade bei einem Kartenexperiment, und ich habe ein Blatt genommen. Wissen Sie, welche Karte es ist?“ *Telefonstimme:* „Das hätten Sie doch gleich sagen können. Denken Sie intensiv an Ihre Karte. Sie denken an eine rote Figurenkarte - es ist der Karobub.“ *Zuschauer:* „Danke, es stimmt.“

Herr Bauer hat mir richtig den Karobuben genannt.“

*Der Zuschauer legt den Hörer auf.*

*Zu den anderen:*

*Zauberer:* „Nun, meine Herrschaften, glauben Sie mir jetzt?“

## *Lösung*

*Man benötigt:* Ein Spiel Karten zu 32 Blatt, eine Hilfsperson und zwei Namenstabellen (eine davon hat der Zauberer in sein Notizbuch eingeklebt, die andere hat der Assistent bei sich).

*Vorführung:* Die Lösung liegt in den Namen. Der Vorname gibt die Kartenfarbe und der Zuname den Kartenwert an. Eine Zusammenstellung sieht so aus:

Sieben:	Sailer	Bub:	Bauer	Herz:	Hans
Acht:	Auer	Dame:	Drexler	Pik:	Paul
Neun:	Nessler	König:	Kriegler	Karo:	Klaus
Zehn:	Zeller	As:	-	Treff:	Theo

Sollte das Medium eine Dame sein, dann werden folgende weibliche Vornamen verwendet:

Herz:	Hanni	Karo:	Klara
Pik:	Paula	Treff:	Thea

Nachdem der Zuschauer eine Karte gewählt hat, wird vorgegeben, aus dem Notizbuch die Telefonnummer zu suchen. Tatsächlich liest man von der eingeklebten Namenstabelle die in Frage kommenden Namen ab. Ist die gewählte Karte ein As, so wird nur der Vorname genommen. Sollte der Partner seine Liste gerade nicht bei der Hand haben, so ist das nicht schlimm, denn alle Namen fangen mit dem gleichen Buchstaben an wie dessen Wert oder Farbe. Beispielsweise bei der Karodame wird Herr Klaus Drexler verlangt. Ist es das Pik-As, so wird bei einer Partnerin das Fräulein Paula zum Apparat gebeten.



## Mnemotechnik

### *Thema*

Der Zauberer befindet sich unter den Zuschauern. Das Medium sitzt abseits mit verbundenen Augen auf einem Sessel. Obwohl der Vorführende seinen Rücken dem Medium zuwendet und kein Wort spricht, errät es genau, was er gerade von den Zuschauern gereicht bekommt.

*Ein größerer Zuschauerkreis.*

*Das Medium tritt zum Zauberer und verneigt sich.*

*Das Medium hat auf einem bereitgestellten Sessel Platz genommen, der Zauberer verbindet ihr mit einem Tuch die Augen.*

*Zauberer:* „Meine sehr verehrten Damen und Herren! Heute will ich Ihnen eine ganz erstaunliche Leistung auf dem Gebiet der Telepathie zum Vortrag bringen. Doch vorerst will ich Ihnen mein Medium vorstellen.

Die Dame wird auf diesem Sessel Platz nehmen, und ich werde ihr die Augen verbinden.

Ich möchte Sie nun auf folgendes aufmerksam machen. Während der ganzen Darbietung werde ich kein Wort sprechen und immer mit dem Rücken zum Medium stehen. Ich bitte Sie, mir Gegenstände, die vom Medium erraten werden sollen, zu

reichen. Ich komme als erstes zu Ihnen,  
mein Herr."

*Der Zauberer geht zu einem Herrn und zeigt auf  
dessen Armbanduhr.*

*Medium:* „Es ist eine Armbanduhr aus Gold.  
Sie hat ein schwarzes Zifferblatt und goldene  
Zeiger und ist an einem schwarzen  
Krokoleder-band befestigt.“ *Zuschauer:* „Ja,  
stimmt genau.“

*Eine Dame hält eine Banknote hoch, der Zauberer  
geht zu ihr.*

*Medium:* „Es ist eine österreichische  
Banknote, ein Hundertschillingschein mit  
der Nummer 7-5-3-2-5-4.“

*Ein Herr überreicht dem Zauberer eine  
Legitimation.*

Es ist ein Führerschein, der auf den Namen  
Georg Zwickli lautet und am 17. Dezember  
1960 in Bern ausgestellt wurde. Er trägt die  
Nummer 1-8-8-7-5.

*Die Daten werden kontrolliert. In dieser Art errät  
das Medium alles, was dem Zauberer gereicht  
wird. Zum Schluß bleibt er vor einer jungen Dame  
stehen.*

Es ist eine junge Dame mit blonden Haaren  
und braunen Augen, sie trägt eine  
doppelreihige Perlenkette und am linken  
Ringfinger einen Goldring mit einem Rubin  
und hat ein rotes Seidenkleid an. Außerdem  
trägt die Dame einen hellblauen Slip.“

*Der Zauberer begibt sich zum Medium und löst  
die Augenbinde.*

*Zauberer:* „Meine Damen und Herren! Sie  
konnten sich davon überzeugen, daß mein  
Medium alles

*Die Dame schüttelt den Kopf.*

richtig errät. Nur ein Punkt ist offen, wir haben noch nicht geprüft, ob diese Dame tatsächlich auch einen hellblauen Slip trägt. Bitte wollen Sie so freundlich sein . . . Doppelt schade, aber da kann man wohl nichts machen."

### *Lösung*

*Schema:* Das nachfolgende Schema 1 umfaßt sechs Rubriken; sie enthalten Zahlen, Gegenstände, Vornamen, Farben, Metalle und Buchstaben. Die Tabelle muß von beiden Partnern auswendig gelernt werden.

*Quadrat:* Der Vorführende und das Medium müssen sich ein in neun Felder geteiltes Quadrat vorstellen (Schema 2). In diese Felder müssen die im Schema 1 angeführten Zahlen, Gegenstände, Vornamen, Farben, Metalle und Buchstaben geistig eingeordnet werden.

*Das System:* Das System liegt darin, daß der Vorführende dem Medium durch Wenden, Heben und Senken des Kopfes sowie durch kleine Handbewegungen den zu erratenden Gegenstand signalisiert. Ist der Begriff im ersten Feld des Quadrates, so wird der Kopf gehoben und nach **Inks** gedreht. Befindet er sich im sechsten Quadrat, so erfolgt nur eine Rechtsbewegung des Kopfes. Soll das achte Quadrat angezeigt werden, so wird der Kopf gesenkt.

*Das zehnte Feld:* Das Schema 1 enthält zehn Querzeilen; in der zehnten sind Null, Kugelschreiber - Füller, Rudolf - Robert und L - Z festgehalten. Da aber das Quadrat nur neun Felder hat, werden die oben angeführten Begriffe durch eine Berührung der Stirne mit der rechten Hand angezeigt.

*Die Vokale:* In Schema 1 befinden sich keine Vokale. Sie werden mit der rechten Hand signalisiert:

- A: es wird zum Kragen gegriffen
- E: es wird das Kinn berührt
- I: es wird auf das Ohrläppchen getippt
- O: es wird die Mitte des Ohres berührt
- U: es wird auf den oberen Rand der Ohrmuschel gezeigt

1	2	3	4	5	6
1	Uhr Taschenuhr	Johann Hans	Rot Rosa	Gold Platin	T - D
2	Kette Anhänger	Josef Jakob	Blau Violett	Silber Alpaka	N - X
3	Messer Schere	Friedrich Fritz	Gelb Orange	Nickel Chrom	M - W
4	Geldbörse Brieftasche	Karl Alois	Grün Olive	Kupfer Messing	R - Q
5	Ring Ohrring	Anton Paul	Weiß Grau	Eisen Aluminium	S - Sch
6	Brosche Klips	Otto Othmar	Schwarz Braun		B - P
7	Papier Karte	Alfred Fred			F - V
8	Münze Banknote	Wilhelm Franz			H - Ch
9	Zigarette Zigarre	Hermann Heinrich			G - K
0	Kugelschreiber Füller	Rudolf Robert			L - Z

1

1	2	3
4	5	6
7	8	9

2

T - D	N - X	M - W
R - Q	S - Sch	B - P
F - V	H - Ch	G - K

3

Uhr	Kette	Messer
Taschenuhr	Anhänger	Schere
Geldbörse	Ring	Brosche
Brieftasche	Ohrring	Klips
Papier	Münze	Zigarette
Karte	Banknote	Zigarre

4

Johann	Josef	Friedrich
Hans	Jakob	Fritz
Karl	Anton	Otto
Alois	Paul	Othmar
Alfred	Wilhelm	Hermann
Fred	Franz	Heinrich

5

Rot	Blau	Gelb
Rosa	Violett	Orange
Grün	Weiß	Schwarz
Oliv	Grau	Braun

6

Gold	Silber	Nickel
Platin	Alpaka	Chrom
Kupfer	Eisen	
Messing	Aluminium	

7

*Gleiche Zahlen und Doppelbuchstaben:* Bei gleichen Zahlen, zum Beispiel 22, wird zwei angezeigt (den Kopf gerade anheben) und gleichzeitig der linke Ellenbogen leicht angehoben.

*Die zwei Begriffe im Schema:* Bei den Gegenständen, Vornamen, Farben und Metallen sind meist jeweils zwei Begriffe eingeordnet. Handelt es sich um den zweiten Begriff, so wird der erste angezeigt und gleichzeitig der rechte Ellenbogen etwas angehoben.

*Frauennamen:* Auf dem Schema sind keine Frauenvornamen vermerkt, es wird für sie der Männername genommen (Johann = Johanna) und dabei der linke Ellenbogen angehoben.

*Zunamen:* Die Zunamen werden mittels des Alphabets signalisiert. Ist es ein geläufiger Name, wie Müller, Meyer, so genügt es schon, wenn die ersten zwei Buchstaben angezeigt werden.

Alles, was nicht im Schema vorkommt, wird mittels des Alphabets signalisiert.

Die Augenbinde besteht aus einem durchsichtigen Material (Gaze, Tüll, dünne Seide). Die günstigste Farbe ist schwarz.

*Vorführung:* Durch die Binde hindurch kann das Medium alles sehen, was der Zauberer gereicht bekommt. Geht er zu einer Dame, wie es im Ablauf beschrieben ist, so sieht das Medium, daß es eine Frau mit blonden Haaren ist, daß sie eine Perlenkette trägt und ein rotes Seidenkleid anhat. Der Vorführende muß also nur die Augenfarbe und den Ring signalisieren. Die Reihenfolge muß abgesprochen sein: 1. Geschlecht, 2. Haarfarbe, 3. Farbe der Augen, 4. Schmuck, 5. Farbe und Material des Kleides.

Zeigt der Zauberer auf eine Herrenarmbanduhr, so sieht das das Medium und bekommt der Reihe nach: 1. das Material, 2. die Farbe des Zifferblattes, 3. die Farbe der Zeiger und 4. die Beschaffenheit des Bandes signalisiert.

Bei Ausweisdokumenten wird ebenfalls systematisch vorgegangen. Erhält der Magier einen Reisepaß, so werden die Anzeigen in folgender Reihenfolge gegeben: 1. die Art des Ausweises (bei einem Paß der Buchstabe P), 2. die Nummer (laut Zahlenschema), 3. der Vorname (laut Namensschema oder nach dem Alphabet), 4. der Zuname (nach dem Alphabet), 5. der Ausstellungsort (nach dem Alphabet). Wenn es die gleiche Stadt ist, in der man sich aufhält, wird nichts angezeigt, 6. das Ausstelldatum, das nach dem Zahnenquadrat avisiert wird.

Das Ablaufsystem bei den einzelnen Gegenständen muß, wie schon erwähnt, genau abgesprochen und auch eingehalten werden. Es ist zu empfehlen, sich bei den ersten mnemotechnischen Versuchen vorerst auf Gegenstände und Personen zu beschränken und erst, wenn man schon eine gewisse Routine hat, zu Schriftstücken und Legitimationen überzugehen.

In Fachkreisen wird diese Darbietung als Mnemotechnik - Gedächtniskunst - bezeichnet. Ursprünglich diente sie nur dazu, um sich Worte oder Begriffe durch Hilfe anderer, ähnlicher, leichter einzuprägen. Um das Jahr 1800 wird von Jahrmarktsgauklern berichtet, die in ihren Schaubuden Darbietungen brachten, bei denen das Medium Gegenstände, die dem Vorführenden gereicht wurden, durch die Fragestellung erriet. In der Frage lag schon die Antwort. Es kamen dabei meist die unmöglichsten Satzbildungen zustande. Sollte eine Uhr erraten werden, so lautete die Frage etwa: „Sag an und gib an, was habe ich hier in der Hand?“ Wegen ihrer Primitivität taugten derartige Kunststücke nur als Jahrmarktsattraktion. Nach dem Ersten Weltkrieg erfand der deutsche Illusionist Max Berol-Konorah die hier beschriebene Mnemotechnik. Seine Gastspiele wurden zu Sensationserfolgen, Publikum und Presse standen vor einem Rätsel. In jeder Stadt, wo er auftrat, bildete er das Tagesgespräch. Sein System ist hier erstmals veröffentlicht.





## Der Zetteltrick

### *Thema*

Ein Zuschauer denkt sich ein Wort aus und schreibt es auf einen Zettel. Dieser wird zerrissen und verbrannt. Trotzdem errät der Zauberer das gedachte Wort.

*Der Zauberer entnimmt seiner Tasche einen Schreibblock und liest in der Mitte des ersten Blattes ein Rechteck. Dann reißt er den Zettel vom Block und reicht ihn einem Herrn.*

Zauberer: „Ich möchte Sie bitten, an irgend etwas zu denken. Es kann ein Gegenstand, ein Name, ein Lebewesen oder ein Begriff sein. Ich werde mich auf jeden Fall vom Tisch abwenden.“

*Der Zauberer wendet sich ab. Nach kurzem Nachdenken schreibt der Herr ein Wort auf den Zettel.*

Zuschauer: „Ich habe bereits etwas notiert.“  
Zauberer: „Falten Sie den Zettel einmal der Länge und einmal der Breite nach zusammen.“

*Der Herr legt den Zettel zusammen und reicht ihn dem Zauberer. Dieser zerreißt*

*ihn in lauter kleine Teile, wirft sie in einen Aschenbecher und verbrennt sie.*

Im Aschenbecher befinden sich die verkohlten Papierreste eines Zettels, auf den Sie ein mir unbekanntes Wort aufgeschrieben hatten. Ich werde nun versuchen, Ihre Gedanken zu lesen, und bitte Sie, intensiv an Ihr Wort zu denken.

*Der Zauberer fixiert den Herrn.*

Nein, so komme ich mit Ihnen nicht in geistigen Kontakt. Denken Sie vielleicht an den ersten Buchstaben des Wortes. Es ist ein Konsonant -es ist der Buchstabe L - M - nein, es ist das K, stimmt das?

*Der Herr nickt zustimmend. Der Zauberer notiert den Buchstaben K in seinem Block*

Jetzt denken Sie an den letzten Buchstaben des Wortes. - Es ist ebenfalls ein Konsonant, es ist der Buchstabe S - nein, es ist der Buchstabe T.

*Der Herr nickt wieder zustimmend. Der Zauberer notiert den Buchstaben T.*

Nun möchte ich Sie bitten, nochmals an das ganze Wort zu denken. Sie denken an eine ethische Sache, an etwas Gutes, etwas Schönes, etwas, das die Menschen erhebt, ihnen Freude bereitet. Ist das richtig?"  
Zuschauer: „Ja, das stimmt genau.“

*Der Zauberer schreibt noch etwas auf.*

Zauberer: „Wie hieß Ihr gedachtes Wort?“  
Zuschauer: „Ich habe das Wort KUNST aufgeschrieben.“

*Zauberer:* „Und auf den Blockzettel schrieb ich das Wort, welches ich intuitiv eingegeben bekommen habe, und dieses Wort heißt KUNST.“

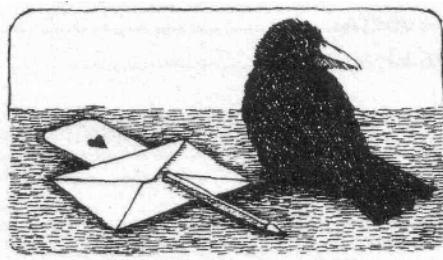
*Der Zauberer dreht den Block um, und auf dem ersten Blatt ist in Blockschrift das Wort KUNST notiert.*

### *Lösung*

*Man benötigt:* Einen Abreißblock.

*Vorführung:* In die Mitte des ersten Blattes des Blocks zeichnet man ein nicht zu großes Rechteck. Diesen Zettel bekommt ein Zuschauer, um in das Rechteck ein Wort zu schreiben. Dann läßt man ihn den Zettel einmal der Länge und einmal der Breite nach zusammenfalten.

1. Wenn man den Zettel in Empfang genommen hat, wird er einmal der Länge nach durchgerissen. Beim Aufeinanderlegen der Hälften muß darauf geachtet werden, daß der Mittelteil, das ist die Stelle, wo die Kanten geschlossen sind, zuunterst zu liegen kommt. Dann reißt man alle Papierteile der Breite nach durch, und wiederum muß der Teil mit den geschlossenen Kanten zuunterst kommen.
2. Nun gibt man den Daumen der rechten Hand auf den untersten Zettelteil, während der Zeigefinger das Paket von oben festhält.
3. Jetzt schiebt der rechte Daumen den Teil mit den geschlossenen Kanten, der als unterster liegt, etwas zurück, und Daumen und Zeigefinger der linken Hand nehmen die übrigen Teile fort. Der unterste Teil muß in der rechten Hand zwischen Daumen und Zeigefinger verborgen bleiben.
4. Die Papierschnitzel werden in den Aschenbecher geworfen und angezündet.
5. Unter Deckung des Notizblocks öffnet man den in der Hand verbliebenen Mittelteil und liest das aufgeschriebene Wort ab, während die Zuschauer von den brennenden Papierschnitzeln abgelenkt sind.



„Gut Trick“ Ihr



# Inhaltsverzeichnis

Vorwort .....	5
Zur Psychologie des Zauberns .....	6
Kleiner magischer Leitfaden .....	17
<i>Zaubertricks</i> .....	21
Allans allererster Trick .....	22
Was nicht geschah .....	26
Allans Traum .....	30
Das Durchdringen der Materie .....	34
Die Filmstars und der Fächer .....	39
Die Rebellen von Khalakanien .....	42
Der Reklamegag .....	47
<i>Kartenkunststücke</i> .....	51
Der FBI-Agent .....	52
Telepathische Spielereien .....	57
Der Telefontrick .....	61
Der Psychotest .....	65
Die Sache mit den Hüten .....	69
Die Hellseherin von Berlin .....	74
Der Zauberberater .....	79
Die polychrome Karte .....	83
Chiromantie .....	87
Das Telefonbuch .....	91
Ein Kartenwunder .....	96
<i>Okkulte Experimente</i> .....	103
Der Ring in der Fessel .....	104
Eine spiritistische Seance .....	110

Hellsehen im Dunkeln .....	118
Brain-Test .....	124
Gedankenübertragung .....	127
Die Odstrahlen spielen mit .....	132
Die Irisdiagnose .....	136
Der neue Bekannte .....	141
Mnemotechnik .....	145
Zetteltrick .....	152

Beilage 1: Schwarzweißeffekt

Beilage 2: Lamellenfächer

# PIATNIK

## MAGIC



*ein Begriff!*

PIATNIK  
MAGIC

*Was Sie in diesem Buch nicht gefunden haben,  
finden Sie bei uns!!!*

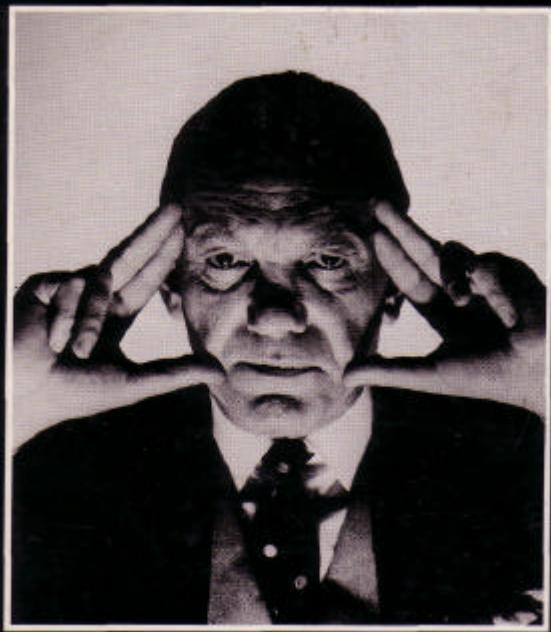
**MAGIC**  
**JOKER®**

Generali Center  
1060 Wien  
MARIAHILFERSTR. 77-79  
Tel. 96 15 80

**ZAUBERFACHGESCHÄFT**  
**Scherz - Jux - pyrotechnische Artikel**

*Es erwartet Sie eine Riesenauswahl  
an Zauberkunststücken, vom kleinsten Trick für jedermann,  
für Hobbyzauberer, bis zur großen Bühnenillusion.*

*Kommen Sie zu uns und wir werden Sie  
bezaubern!*



Allan wurde in Wien als Sohn eines Buchdruckereibesitzers geboren. Er sollte die technische Laufbahn beschreiten, aber schon als junger Mann fühlte er sich „magisch“ zum Zaubern hingezogen. Bei verschiedenen Vereinsveranstaltungen trat er als Amateurzauberer auf, um sich sein Taschengeld aufzubessern, bis er eines Tages von einem Varietéagenten entdeckt – und gegen den Willen seiner Eltern zum Zauberkünstler wurde. Im Laufe der Jahrzehnte gastierte Allan in fast allen führenden Variétés der Welt. Weil selbst ein „ehrlicher“ Zauberer, führte er als Sachverständiger und „Ent-Zauberer“ in Medien und Publikationen einen entschlossenen Kampf gegen sogenannte Hellseher und gegen Schwindler.

## Auch Sie können zaubern!

Ein Zauberer lässt irgendein Wort auf einen Blockzettel schreiben, welcher dann zerrissen und verbrannt wird. Trotzdem errät der Zauberer das Wort. Alle stehen vor einem Rätsel. Aber auch Sie können dieses Wort erraten. Auch Sie können zaubern! Auch Sie können die Faszination der Zauberbühne in die eigenen vier Wände verlagern. Erstmals erscheint ein Zauberbuch nicht in der üblichen Rezeptbuchform, mit der ein Laie meist ohnehin nicht viel anzufangen weiß. Dieses Buch wurde in der Art eines Filmdrehbuchs verfaßt. In der linken Spalte finden Sie genau alle Vorgänge beschrieben, während in der rechten festgehalten ist, was dazu gesprochen werden soll. Das Buch enthält Zauber- und Kartenkunststücke sowie verschiedene Experimente, wie sie auch von sogenannten Hellsehern und Spiritisten dargeboten werden. Alle Kunststücke wurden von dem berühmten Magier Allan schon oftmals erfolgreich durchgeführt, einige werden hier sogar zum erstenmal veröffentlicht – und der Name Allan bürgt wie immer für die Qualität der Tricks. Sämtliche beschriebenen Experimente sind ohne besondere Fingerfertigkeit auszuführen und erfordern dazu keine teuren Apparate. In der Einführung zu diesem Buch, einer Psychologie der Zauberkunst, läßt sich der große Magier Allan ein wenig in die Karten blicken. Was kann sich ein Zauberlehrling Besseres wünschen, als so in die Geheimnisse der Zauberkunst eingeweiht zu werden. Und nun: „Gut Trick!“

