

Gummiringe



* Eine Enzyklopädie *

von Dr. Edi Brum (Brumoli)



wer sie nicht konnte,
die Elemente,
ihre Kraft
und Eigenschaft,
wäre kein Meister
über die Geister!

Goethe (Faust I)



nach Orig. Oelbild von
celestino-Piatti 1972
52x80 cm, Privatbesitz

Vorwort:

Lieber Magierfreund

Die vorliegende Enzyklopädie über Gummiringe (im folgenden GR genannt), englisch: rubber bands, die keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt, wurde von Brumoli zusammengestellt, übersetzt und z.T. gezeichnet. Erstmals wurde eine kleine Auflage von nur 200 Exemplaren für die Jubiläums-MRS-Tagung (20 Jahre Club Zürcher Magier) 1976 in Brunnen hergestellt. Das damalige Werk, noch mit der Schreibmaschine geschrieben (es gab eben noch keine pc's!) umfasste einen viertel der vorliegenden Schrift. Diese Ausgabe 1976 ist technisch bedingt hier auf die Hälfte geschrumpft. Aus nostalgischen Gründen wollte ich diesen Teil nicht auflösen, und ich liess ihn original intakt. Dies ist der Grund, warum Sie im vorliegenden Werk 2 Teile finden, und dementsprechend auch 2 Inhaltsverzeichnisse, resp. Quellennachweise. 20 Jahre sind nämlich verflossen, während denen ich GR-Routinen weiter sammelte, und dem Aufruf entsprechend (siehe Nachwort) viele auch von Magierfreunden zugesandt bekam. Dieses fruchtbare Ergebnis, und die Tatsache, dass wir Zürcher Magier wieder zum Jubiläum den Internat. Schweizer Kongress im März 1996 organisieren, Hessen die Fackel zünden, und ich entschloss mich, auf diesen Termin das Werk zu schaffen, von dem es im deutschsprachigen Raum noch nichts vergleichbares gibt. Es war allein schon eine Riesenarbeit, von den vielen Autoren und Redaktionen die Übernahme- oder Übersetzungsrechte zu erhalten. Da waren oftmals mehrere Anfragen keine Seltenheit, ich war aber selbst erstaunt, wie großzügig und offenherzig sich alle Autoren (z.T. berühmte Assel!) und Fachschriften - Redaktionen zeigten. Das gab mir Antrieb, dieses von mir seit jeher geliebte Thema weiter zu bearbeiten.

Gummiringe verschiedener Grosse finden Sie immer und überall. Vielleicht sind einige davon stets in Ihrer Tasche. Üben Sie tüchtig, es lohnt sich, auch wenn die Daumenballenmuskulatur vorerst noch krampfhaft schmerzt!

Mit den vorliegenden Touren können Sie Ihr Publikum sicher während vielen Minuten köstlich unterhalten. Haben Sie schon einen Close-up Magier gesehen, der solche Kunststücke vorführte?

Die Grosse der Gummiringe muss durch Ausprobieren den Effekten und Ihren Fingern angepasst werden. Gummiring-Grössen von 50, 60, 70 mm Durchmesser, und viele mehr, sind handelsüblich.

Farbige Ringe können verschiedene Effekte noch wesentlich attraktiver werden lassen!

Und jetzt: Viel Vergnügen, viel Erfolg !

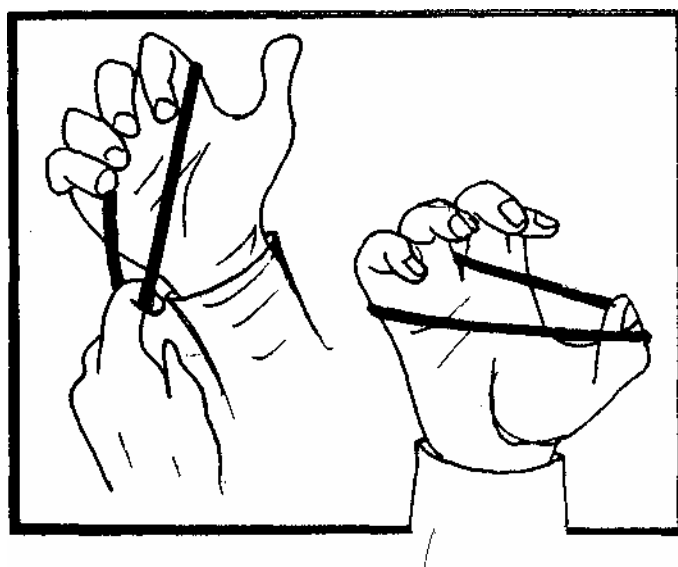
Ihr Brumoli

Der springende Gummi-Ring

(einfache Form)

von Jochen Zmeck

Legen Sie den GR über Ring- und Kleinfinger der rechten Hand, Handrücken gegen Zuschauer, wobei ein Teil des GR im Handinnern herunterhängt. Die Hand von beiden Seiten zeigen. Wenn der Handrücken wieder nach vorne zeigt, greifen Sie mit dem rechten Daumen unter den Gummi, und ziehen diesen straff. Die Hand krümmt sich zur Faust, und alle 4 Finger gehen von oben in den gespannten Ring hinein. Der Daumen lässt den Gummi wieder abrutschen, gleichzeitig strecken sich die Finger, und schon befindet sich der GR auf Zeig- und Mittelfinger. Hand wieder beidseitig zeigen. Das Zurückwandern ist etwas schwieriger, in der Technik aber genau gleich: Beim ersten Schritt zieht der Daumen den Gummi nach rechts, beim zweiten Schritt nach links. Bei auftretenden Schwierigkeiten kann die linke Hand Hilfe leisten: Ziehen Sie den Gummi mit den Fingern der linken Hand mehrmals spielerisch gegen sich. Beim letzten Mal werden die Finger der rechten Hand eingebogen, und dann erst der Gummi losgelassen. Er kommt so über die ersten Glieder der 4 Finger zu liegen. Mit dem Handrücken, die Hand zur Faust geballt, zeigen Sie den Ring Ihren Zuschauern. Diese sehen nur das Stück Band um Zeige- und Mittelfinger, strecken Sie die Hand aus, und der Gummi springt von selbst aus der Stellung auf den Ring- und Kleinfinger hinüber. Üben Sie diese Routine eingehend, am besten ohne Fingerring, denn sie ist die Grundlage für die folgenden, sehr eindrücklichen Experimente, die Sie am besten mit farbigen Ringen vorführen!



Der Springende Gummi

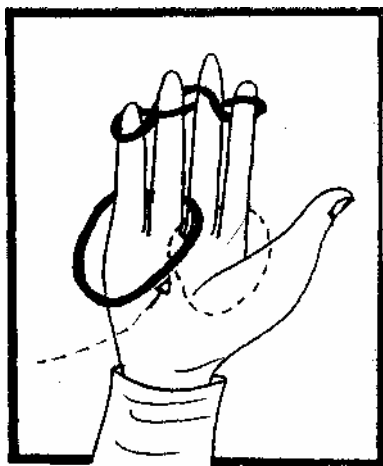
mit Verbesserung von Jochen Zmeck

Der GR liegt über Zeige- und Mittelfinger, vorgehen wie im bereits beschriebenen Effekt. Wenn sich jetzt aber die Finger wieder strecken, so hält der Daumen den Gummi an der Zeigefingerwurzel fest, und die linke Hand verdeckt den über die 4 Finger laufenden Gummi, sodass nur der über 2 Finger (Zeige- und Mittelfinger) laufende Gummiteil sichtbar ist. Sie brauchen jetzt nur den rechten Daumen ein wenig anzuheben, und schon springt der GR zu den Fingern, ohne dass eine zusätzliche Bewegung nötig wäre.

Mit gefesselter Hand

von Jochen Zmeck

Sagen Sie ihren Zuschauern etwa folgendes: „Wie Sie gesehen haben, springt der GR hin und her. Das ist gar nicht so schwer, es ist eine kleine Geschicklichkeit, weiter nichts. Wesentlich schwieriger wird die Sache allerdings, wenn ich dem GR den Ausgang versperre, indem ich an meinen Fingerspitzen einen Drahtverhau in Miniatur errichte“. Legen Sie einen zweiten, möglichst kontrastfarbigen GR kreuzweise über Ihre Fingerspitzen (beachten Sie den Zusatz unter „Kleine Fingerakrobatik“!). Sie können nun den springenden GR wie bisher vorführen - hin und zurück. Die Sperre hindert in keiner Weise. Die gestrichelte Linie in der Abb. zeigt den gesprungenen GR, resp. die Situation mit 2 GR, wie wir im nächsten Abschnitt gleich sehen werden.



Springen nach Wahl

von Jochen Zmeck

Nehmen Sie noch einen 3., möglichst anders gefärbten GR, und legen ihn, nachdem Sie den „Drahtverhau“ für einen Moment entfernt haben, über die beiden ändern freien Finger - siehe obige Abb. Der Zuschauer kann nun wünschen, welcher GR zum ändern spazieren soll. Es wird ihnen nach dem bisher Geschriebenen nicht schwer fallen, den Wunsch zu erfüllen. Hier ist eine kleine, erprobte Finesse: wenn beide GR über den gleichen 2 Fingern liegen, dann ordnen Sie diese mit der freien Hand so, dass einer unter dem ändern liegt. Dabei können Sie ganz unauffällig den untern GR in die bekannte Ausgangsstellung bringen. Fragen Sie jetzt den Zuschauer, welcher der beiden GR wandern soll. In den meisten Fällen wird erfahrungsgemäß der untere genannt. Kaum ausgesprochen, ist es schon geschehen. Falls der obere genannt wird, so wissen Sie sich sicher selbst zu helfen!

Hin und zurück

von Jochen Zmeck

Dies ist der Höhepunkt: Es wandern beide Ringe zugleich in entgegengesetzter Richtung. Es gibt auch hier nicht viel zu sagen, sehen Sie sich obige Fig. gut an. Der Daumen nimmt nacheinander, evtl. unter Mithilfe der andern Hand, beide Ringe auf. In die mit dem Pfeil bezeichnete Öffnung, wo sich die beiden GR überschneiden, müssen die 4 Finger hineingreifen. Das geht sehr gut, wenn Sie mit dem kleinen Finger anfangen. Jetzt brauchen Sie nur noch die Hand auszustrecken, und schon haben beide GR den Platz gewechselt. Auf jeden Fall sollten Sie zu diesem Experiment unbedingt verschieden farbige Gummiringe verwenden.

Einer von dreien

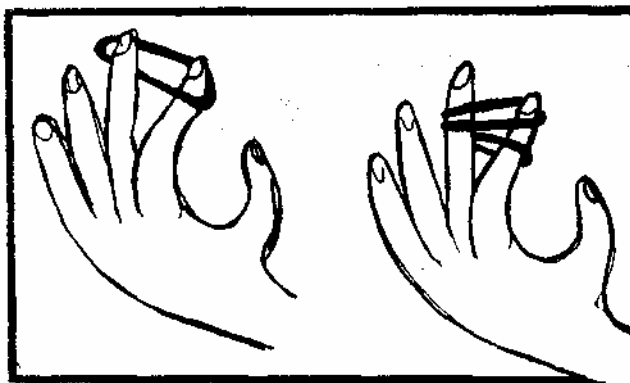
von Jochen Zmeck

Sie können 3 verschieden farbige GR nehmen, und nur einen vom Zuschauer gewählten springen lassen. Das geht genau gleich, wie bisher beschrieben, nur dass eben diesmal 3 Ringe um Zeige - und Mittelfinger gelegt werden. Die 3 Ringe werden mit der freien Hand spielerisch angezogen. Dabei ergreift der Zeigefinger einen, der Mittelfinger den 2., und der Ringfinger den 3. Ring. Hat der Zuschauer eine Farbe gewählt, lassen Sie die beiden ändern GR von den Fingern abgleiten und zurück springen. Dann schliessen Sie die Hand zur Faust, und lassen erst jetzt das gewählte Band abspringen. es kommt so wieder über die 4 Fingerspitzen zu liegen. Hand umdrehen, auf die 4 GR hinweisen, Finger ausstrecken, und schon ist der gewählte GR als einziger zu den ändern Fingern hinübergesprungen. Auch bei dieser Routine lassen sich die Fingerspitzen mit einem ändern Gummi fesseln.

Festhalten bitte!

von Jochen Zmeck

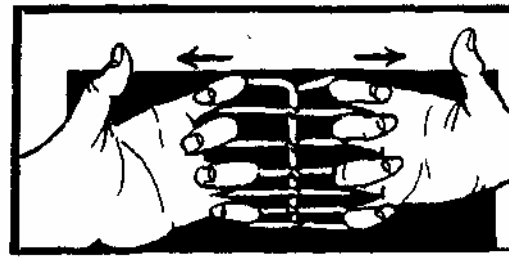
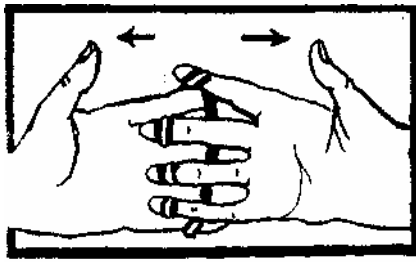
Als Zugabe lassen Sie den GR nochmals springen, aber diesmal darf ein Zuschauer sogar den Finger festhalten. Mehr kann man doch wirklich nicht verlangen! Legen sie den GR um den linken Zeigefinger und lassen ihn daran hängen. Das untere, lüngende Gummiende ergreifen Sie mit der rechten Hand und ziehen es unter dem linken Mittelfinger (ohne zu kreuzen!) über denselben und oben wieder zurück zum Zeigefinger. Diesen stecken Sie in die Schlaufe, ihr Zuschauer darf nun ihre zeigefingerspitze selbst halten, wenn sie den Mittelfinger schnell beugen und wieder strecken, springt der GR weg, der Mittelfinger ist frei.



Magische Verschlingung

von Jochen Zmeck

GR können natürlich auch mehr als nur springen. Sie können auch Finger magisch fesseln. Nehmen Sie einen grossen GR, gehen damit eine Sekunde unter den Tisch und zeigen sofort eine recht komplizierte Verschlingung, die niemand nachmachen kann. Das geht so: Machen Sie die flach betenden Hände (Albrecht Dürer!), legen vorher einen grösseren GR über die vordersten Glieder der 4 Finger (ohne Daumen). Aus dieser Stellung heraus versuchen Sie die geballten betenden Hände zu machen. Dabei kommt jeder Finger mit dem vordersten Glied auf ein stück Gummi zu liegen. Diese Gummiteile umfassen Sie mit den entsprechenden Fingern richtig. Ziehen Sie jetzt die Hände gleichsam auseinander, jeder Finger seinen Gummiteil umklammernd. Gleichzeitig drehen Sie die Handinnenfläche nach oben, wenn sie dann die 8 Finger etwas spreizen, so sehen Sie eine magische Verschlingung.



Die gefesselte Hand

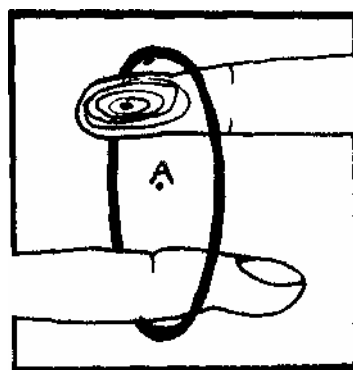
von Jochen Zmeck

Verwenden Sie zu dieser überraschenden Befreiung zweckmässigerweise einen recht grossen GR, den Sie über die 4 Finger der linken Hand legen. Diese halten sie so, dass die Finger nach oben zeigen, und die Handfläche Ihnen zugekehrt ist. ziehen Sie den sichtbaren Gummiteil fest gegen sich, und legen ihn dann so nach hinten (also von sich weg), dass ein Strang zwischen Zeige- und Mittelfinger, der andere zwischen Ring- und Kleinfinger hindurchführt. Zeige- und Kleinfinger befinden sich so in einer Schlaufe, ziehen Sie den Gummi wieder fest gegen sich, diesmal beide Stränge zwischen Mittel- und Ringfinger hindurch. Dann führen sie ihn um den Daumen herum (bitte nicht kreuzen!), und wieder zwischen Mittel- und Ringfinger hindurch zum Handrücken. Jetzt geschieht dasselbe wie zu Beginn, nur in umgekehrter Reihenfolge: Der GR wird zwischen Mittel- und Zeigefinger, und Ring- und Kleinfinger nach vorn und dann über alle Finger hinweg nach hinten gelegt. Pressen Sie jetzt die Finger fest zusammen, und lassen Sie den Gummi vom Daumen gleiten. Er wird sich zwischen Mittel- und Ringfinger festklemmen, so können sie ihre Hand von beiden Seiten zeigen - von innen aber nur flüchtig, vom Handrücken her ausgiebig, wenn Sie die Finger etwas spreizen fliegt der Gummi fort! Auch hier könnten die Fingerspitzen von einem Zuschauer festgehalten werden.

Das Drehmännchen

beschrieben von Brumoli

Effekt: Ein GR wird, mit den beiden Zeigefingern innerhalb des Ringes, gedreht und gedreht. Plötzlich gehen beide Daumen auf die zeigefingerspitzen. Alle 4 Fingerspitzen werden zusammengehalten. Dann trennt man die Fingerspitzen paarweise, ohne jemals 2 Fingerspitzen auseinander zu halten. Das in Schwindel geratene Drehmännchen fällt befreit zu Boden. Wenn dies ein Zuschauer mit- oder nachmacht (und dies ist hier der Sinn der Vorführung) so wird es ihm kaum gelingen.



Methode: Es wird, immer vom Vorführenden aus gesehen, über den nach links gerichteten Zeigefinger der rechten Hand ein GR gelegt. In die hängende Schlaufe kommt von links der linke Zeigefinger. Nun dreht man die Finger um den Mittelpunkt A, am besten mit dem rechten Finger von sich weg beginnend (Fig.). Nach mehreren schnellen Umdrehungen, wenn man obige Stellung wieder erreicht hat, hält man während des Stoppens die linke Daumen- auf die Zeigefingerspitze der rechten Hand, und macht identisch dasselbe gleichzeitig mit der Linken. Der GR ist auf beiden Seiten durch den jeweiligen Daumen-Zeigefinger-Ring gefangen. Ohne die Fingerspitzen zu trennen drehen Sie die Hände so, dass der GR waagrecht liegt. Die Nagelseiten des rechten Daumens und des linken Zeigefingers schauen nach oben und werden zusammengeschoben, wobei automatisch die linke Daumenspitze auf die rechte zeigefingerspitze zu liegen kommt. Jetzt öffnen Sie die Gasse so: Die beiden Fingerpaare entfernen sich voneinander, wobei die Spitzen des rechten Daumens und linken Zeigefingers ebenso stets aufeinander bleiben, wie diejenigen des linken Daumens und rechten Zeigefingers. Das Drehmännchen taumelt zu Boden! Bitte zügig vorführen.

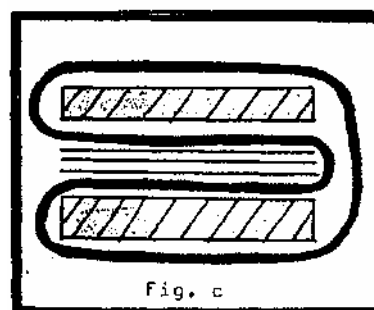
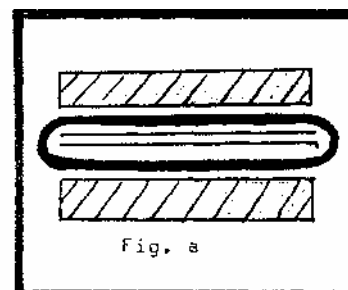
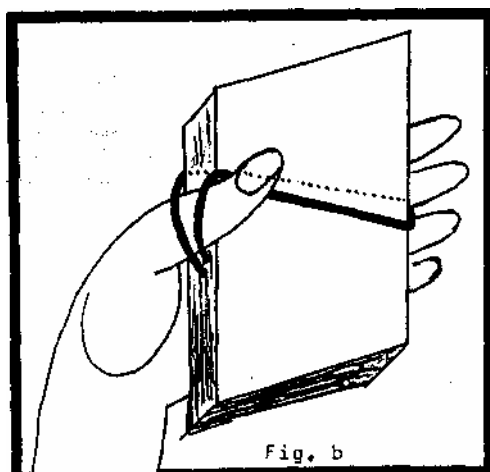
Der Entwichene

von Charles T. Jordan

Effekt: Ein Kartenspiel wird halbiert und eine Hälfte dem Zuschauer übergeben. Während dieser seine Karten mischt, und eine davon wegnimmt, legt der Vorführende einen GR quer über sein Paket (über die Längsseiten). Die vom Zuschauer gewählte Karte wird in dieses Päckchen geschoben, und ein anderer GR in Längsrichtung (über die Schmalseiten) darum gelegt. Das Kartenspiel wird von jemandem gehalten. Die 2. Hälfte, aus der die gezogene Karte stammt, wird abgehoben, und mit 2 weiteren GR auf gleiche Weise zusammengehalten. Jetzt geschieht das wunder: Zauberspruch, und die gewählte Karte wird wieder im ersten Paket des Zuschauers gefunden.

Methode: währenddem der Zuschauer seine Kartenhälfte mischt, legen Sie heimlich einen GR über 2 benachbarte Karten (quer) und bringen diese ca. in die Mitte des Paketes (Fig. a). Dieses Paket halten Sie ganz normal, Rücken oben, in der linken Hand. Nachdem der Zuschauer seine Karte angeschaut hat, geht Ihre rechte Hand in die Westentasche, um (nur scheinbar!) einen GR herauszuholen. Währenddessen schiebt der linke Daumen die über dem (2 Karten umgebenden) GR befindlichen Karten ganz leicht nach rechts, sodass ein ganz kleines Stück Gummi sichtbar wird. Die rechte Hand kommt also scheinbar mit einem GR zum links gehaltenen Päckchen, um das Band quer darum zu legen (Machen Sie den Text dazu selbst!). In Wirklichkeit passiert aber folgendes: Der rechte Daumen und Zeigefinger erfassen beim linken Daumen den GR, führen diesen um den linken Daumen herum (von sich weg), und dann zur rechten Längsseite, das Paket so in den GR hineinlegend (Fig. b). Der linke Daumen wird aus der Schlaufe gezogen, und mit der linken Hand das Kartenspiel leicht zusammengedrückt, sonst spicken die beiden Karten gegen den linken Daumen heraus! Sauber gemacht hat man den Eindruck, als ob ein GR aus der Tasche genommen, und um die Karten gelegt würde. Mit den Fingern der rechten Hand lässt man nun die Karten an der äussern Schmalseite abrauschen, und hält genau zwischen den beiden „eingekerkerten“ Karten an. Hier wird die vom Zuschauer gewählte Karte des ändern Paketes eingeschoben (Fig. c). Die rechte Hand übernimmt das Paket von oben, Daumen auf innerer, die ändern Finger auf äusserer Schmalseite, ohne Nachlassen des Druckes (Zeigefinger evtl. auf die Mitte des Kartenrückens drücken!).

Die linke Hand übernimmt die andere Kartenhälfte (Rücken oben), in Verteilerstellung, Daumen leicht abgehoben. Beide Hälften werden also nebeneinander gehalten. Die rechte Hand lässt den Druck los, die 3 Karten spicken automatisch auf das linke Paket, das nun auf den Tisch gelegt wird. Das rechts gehaltene Paket wird links davon ebenfalls abgelegt. Mit langsamer, abgerundeter Bewegung ausgeführt, wirkt dies sehr natürlich. Nun nimmt man (wirklich!) einen GR aus der Tasche, und streift diesen offensichtlich der Länge nach über den bereits quer „bereiften“ Haufen. Das noch freie Häufchen wird abgehoben, ebenfalls mit 2 GR längs und quer versehen, und magisch verbal die (bereits erfolgte) Wanderung der gezogenen Karte erwirkt.



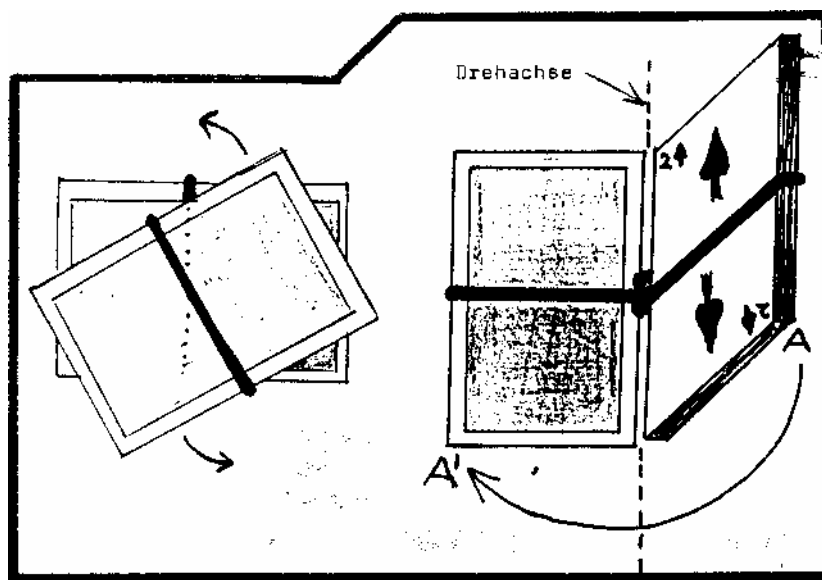
Anmerkung (Brumoli): Die beiden ersterwähnten Karten, die von einem GR umgeben werden, liegen kontrolliert zuoberst und sind z.B. 2 rote Asse. So kann noch eine wirkungsvolle voraussage eingebaut werden

Automatisches Abheben

von Charles T. Jordan

Effekt: Aus einem entliehenen Spiel lässt man eine Karte wählen. Der Zauberer legt über sein Spiel 3 - 4 GR, hebt ab, und schiebt die gezogene Karte ein. Er zeigt, dass die unterste Karte des Paketes nicht die gezogene ist, und dass das Spiel von Gummiringen umgeben ist. Das Paket wird in die Luft geworfen, wo es sich mystisch von selbst abhebt - und zwar eben so, dass nach dem Auffangen die gewählte Karte die unten sichtbare ist!

Methode: Sie können aus einem entliehenen Spiel (gleicher Rücken, wie das Ihrige) irgendeine Karte X forcieren, oder, Sie tun dasselbe mit Ihrem eigenen Spiel. Sie haben aber bei beiden Methoden eine Duplikatkarte x als unterste (für Zuschauer nicht sichtbar!). Während der Zuschauer die gezogene Karte ansieht und evtl. auch ändern zeigt, machen Sie folgendes: Sie legen 3 - 4 GR quer (Längsseite zu Längsseite) über alle Karten. 50 mm Ringe sind perfekt für diese Routine. Sie heben die Karten (Rücken stets oben) ca. in der Mitte ab, und drehen den oberen Teil 1 mal um 360 Grad (links oder rechts herum). Dann wird der obere Teil um die rechte, lange Kartenkante herum unter die untere Hälfte geklappt.



Sie spüren jetzt bereits den Zug der GR. Mit den Fingern der das Paket haltenden Hand verdecken Sie auf den Längsseiten die Eintrittsstellen der Gummis. Rauschen Sie jetzt das Spiel an der Ihnen entfernteren Schmalseite ab (von unten nach oben), bis und inkl. eine Karte über der Stelle, wo die GR durchs Spiel gehen - also genau über der Duplikatkarte X. Hier wird die forcierte Karte eingeschoben, zeigen und betonen Sie, dass die unterste Karte nicht die gezogene ist. Werfen Sie das Spiel 1 - 2 m in die Luft - es kommt abgehoben und von den GR weiterhin umgeben zurück. Die unterste Karte ist die gesuchte und kann dem Zuschauer zurückgegeben werden.

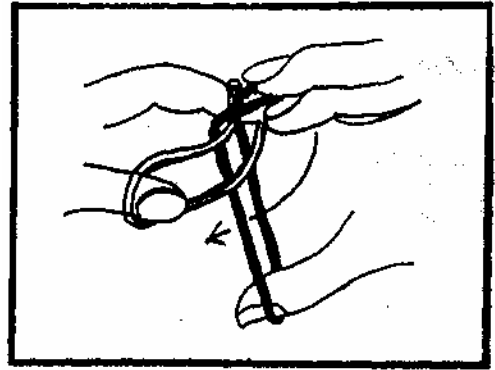
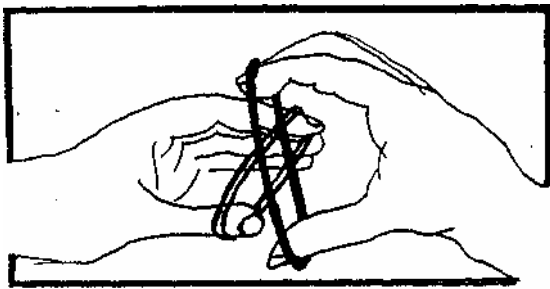
Anmerkungen (Brumoli): Es ist erfahrungsgemäss besser 3 - 4 lockere GR zu verwenden statt einem einzigen dickeren und strafferen. Verwenden Sie zum Üben ein altes Spiel, weil vermutlich zu Beginn auch bei Ihnen die oberste und unterste Karte durch die Gummis einen kleinen Einriss erhalten können. Wenn Sie keine Duplikatkarte haben (oder verwenden wollen), so können Sie die gezogene Karte durch Doublieren, Filieren, Turn-over change etc. austauschen, in diesem Fall kontrollieren Sie die forcierte Karte nach unten, legen die GR um das Paket, drehen die obere Pakethälfte um 360 Grad, kippen den oberen Teil um die in der Fig. gezeichneten Drehachse nach unten, zeigen die unterste Karte als die nicht gezogene, werfen das Paket in die Luft... etc. Viel Glück! Üben und genießen Sie diese Perle - es lohnt sich unbedingt.

Die sich durchdringenden Gummiringe

(Getaway)

Effekt: Der Zauberer legt einen GR über Zeigefinger- und Daumenspitze jeder Hand. Ein Ring wird hinter den ändern gebracht, sodass die beiden gefangen sind. Auf magische Weise scheinen sie sich zu durchdringen.

Methode: Legen Sie auf beiden Händen je einen GR über die Zeigefinger- und Daumenspitzen, in Tabelle VII p.214 ist eine für Linkshänder bes. geeignete Methode beschrieben. Ich verzichte auf diese Übersetzung und überlasse es ihnen, wie Sie zu folgender Position kommen wollen:



Bewegen Sie die Hände jetzt auf und ab, vor- und rückwärts, um die Verschlingung deutlich zu zeigen. Biegen Sie die rechte Mittelfingerspitze leicht ein, und legen diese auf das Band, das über der rechten Zeigefinger-spitze liegt. Die rechte Hand bewegt das Band leicht auf- und auswärts nach rechts. Die rechte Zeigefingerspitze kommt automatisch aus dem Band heraus. Dies ist möglich, weil der Mittelfinger das Band noch festhält. Die rechte Zeigefingerspitze geht nun unter das links gehaltene Band, und darunter zurück ins eigene Band. Durch das Loslassen des Druckes mit dem Mittelfinger spickt der GR automatisch wieder auf die rechte Zeigefingerspitze, und ist frei. Wenn Sie gleichzeitig mit den Händen auseinander gehen so scheint es für den Zuschauer, als ob sich mit dem „Klick“ die Bänder gegenseitig durchdrungen hätten. Eine perfektioniertere Durchdringung hat Michael Ammar auf Video und zu Papier gebracht.

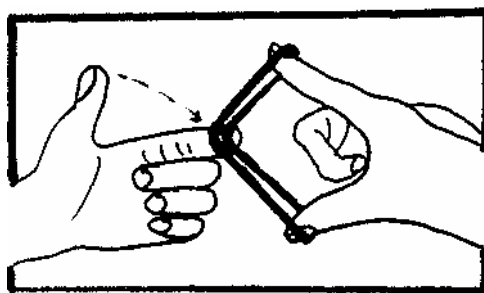
Snap ! plus

von Harry Lorayne

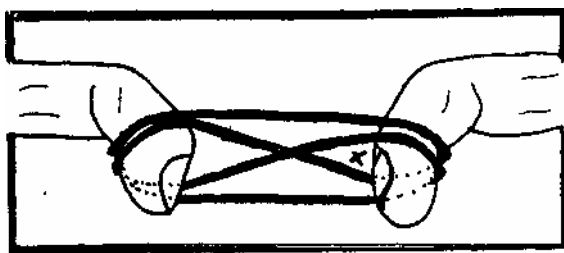
Die Grundidee stammt von Walt Rollins und wurde von Harry Lorayne weiter bearbeitet und perfektioniert. Diese von Harry Lorayne entwickelte Technik hat in den letzten Jahren bei vielen innovativen Magiern Anklang gefunden, und wurde als Grundgriff zu weiteren Gummiring - Effekten benutzt. Betrachten Sie bitte genau das mittlere Bild auf der nächsten Seite. Es wird ihnen in irgendwelcher Weise immer wieder in der GR - Literatur begegnen, als Basisgriff des genialen Harry Lorayne.

Effekt: Sie wollen angeblich mit einem GR ein Experiment zeigen. Leider zerreisst dieser. Doch als echter Magier machen Sie den GR gleich wieder ganz!

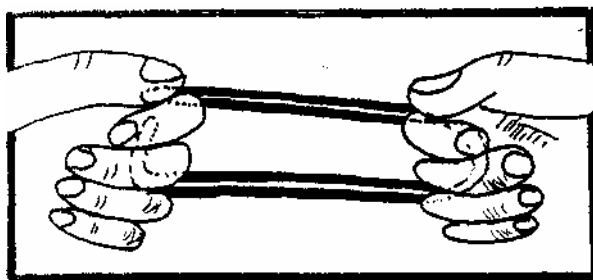
Methode: Neben den Griffen sind auch der Vortrag und die Gesten sehr wichtig. Zuerst die Griffen: Spannen Sie einen dünnen GR (50 mm) über die Daumen- und Zeigefingerspitzen der rechten Hand. Der linke Zeigefinger fasst mit dem ersten Segment von hinten beide Gummiteile in der Mitte, und der linke Daumen sichert von vorne:



Die rechte Hand dreht sich nach hinten ab - Zeigefinger geht nach hinten, Daumen kommt gegen Sie - bis diese beiden Finger waagrecht sind. Nun bringen Sie die beiden vom GR umgebenen Fingerspitzen der rechten Hand aufeinander und fahren mit dem rechten Zeigefinger so gegen sich, dass er durch beide Schlaufen hindurch geht. Der Daumen wird weggezogen:



Fahren Sie von hinten mit dem linken Mittelfinger in die Schlaufe „X“ und ziehen das Gummikreuz nach links zwischen die linken Daumen- und Zeigefingerspitzen. Wenn Sie mit der rechten Hand den Gummi leicht nach oben rechts anziehen, so arbeitet sich der zurückgenommene Gummiteil automatisch in die nie losgelassene Druckstelle zwischen den beiden Fingerspitzen der linken Hand. Der linke Mittelfinger bleibt in der Schlaufe. Zugleich fahren Sie auch mit dem rechten Mittelfinger in diese Schlaufe:



Alles, was bisher in dieser Routine beschrieben wurde, sollte in einer gleichmässigen, harmonischen Bewegungsfolge ablaufen. Es sieht hier alles so aus, als ob der GR gestreckt zwischen beiden Händen gehalten würde. Dehnen Sie nun das Band einige Male hin und her. Je weiter Sie es auseinander ziehen, umso überzeugender wirkt es als ganzes Band. Beim nächsten Dehnen geben Sie in der entferntesten Position mit dem Druck durch den linken Daumen leicht nach. Dieses hat zur Folge, dass der obere Teil des GR nach rechts „spickt“ (snap!) - und zwar mit dem gleichen Geräusch, als wenn er gerissen wäre. Linke und rechte Hand bleiben in der gleichen Position. Dehnen Sie das restliche Band wieder 1 bis 2 mal, und lassen Sie dann die rechte Hand los. Es schnappt wieder - eine perfekte Illusion.

Schliessen Sie die Linke sofort über dem scheinbar zerrissenen Gummiring. Danach lassen Sie ihn magisch wieder ganz werden und auf den Tisch fallen.

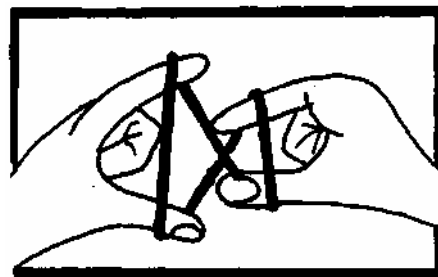
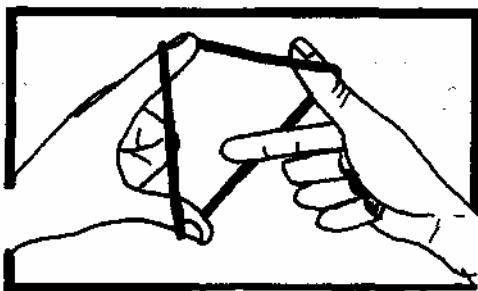
Anmerkung (Brumoli): ich zeige die beiden "snaps" ohne Unterbruch oder zwischendehnen innerhalb einer 10-tel Sekunde. Es tönt wie ein Doppelklick, und ich bemerke dabei: „oh! welch ein Pech, ausgerechnet mit dem letzten GR“.

Harry Loravne gibt uns einige sehr praktische Winke: Der Zuschauer soll sehen, dass Sie einen gewöhnlichen GR vom Tisch aufnehmen. Die beschriebenen Griffe machen sie gleichmässig-harmonisch auf dem Weg vom Tisch bis zur Augenhöhe des Zuschauers, indem Sie ihm von einem ganz unerhörten GR-Trick erzählen, den sie vorführen möchten. Erst jetzt, auf seiner Augenhöhe, wird gedehnt oder "gesnapt".

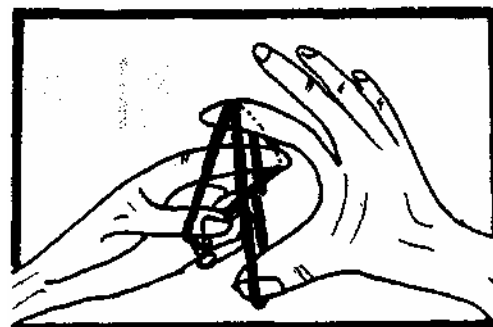
Lieber Zauberfreund, üben Sie dies alles sehr gut ein, es lohnt sich! sie haben hier eine Routine, die das Publikum optisch und akustisch verblüfft - sie heisst nicht umsonst "SNAP!"

Vom Autor erfahren wir, dass er noch eine zusätzliche Routine kennt, die um 1900 in einer alten französischen Zeitung veröffentlicht worden war:

Sie offerieren dem Zuschauer eine Routine mit 2 GR und täuschen zugleich vor, einen zweiten GR aus der Tasche zu nehmen, spannen Sie (wie bei "snap!") einen GR über die spitzen von Daumen und Zeigefinger der UNKEN Hand. Legen sie von rechts her die spitzen von Daumen- und Zeigefinger der rechten in das Band hinein -und zwar so, dass der rechte Daumen beim linken Zeigefinger und der linke Daumen beim rechten Zeigefinger zu liegen kommen. Die rechten Finger fahren von vorn/rechts ein (von Zauberers Seite her gesehen), und die rechte Hand dreht sich dabei leicht (Fig. A). Aus dieser Position drehen Sie die rechte Hand gegen den Uhrzeiger zu sich hin. Dabei legt sich je eine Gummischlinge um Daumen und Zeigefinger der rechten Hand (Fig. B):



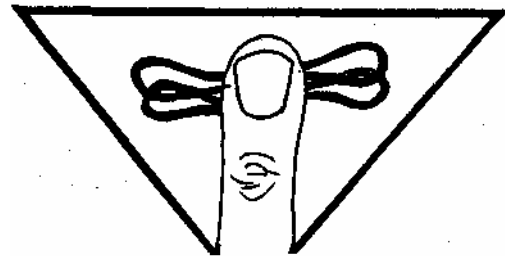
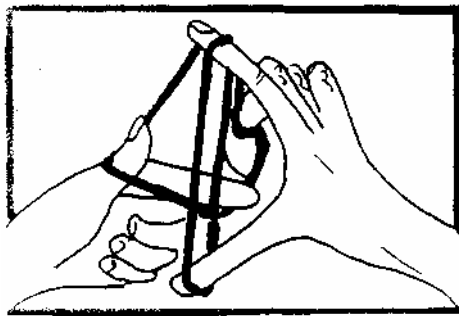
vervollständigen Sie die Drehung so, dass das scheinbar rechts gehaltene Band senkrecht auf das links gehaltene zu stehen kommt. Sie haben jetzt das rechte Band gleichsam (von rechts gesehen) über dem linken. Fahren Sie mit der rechten Hand etwas auf und ab, und auch von links nach rechts und zurück. Dann erfolgt in Sekundenschnelle eine Materien-Durchdringung: Der rechte GR durchdringt den linken. Der rechte Daumen bleibt in der schlinge. Die rechte Zeigefingerspitze geht unter dem oberen waagrechten GR-Teil der linken Hand in diese Schlaufe hinein. Und sofort schiebt sich die rechte Hand wieder nach oben:



Der rechte Mittelfinger geht auf die äussere Seite des gleichen Bandes, biegt sich um dieses und geht damit in die mittlere, senkrecht stehende Schlaufe hinein. Nun wird der rechte Zeigefinger aus der Schlaufe herausgezogen - „Klick!“ Die Gummibänder werden so an den Mittelfinger übergeben, die Materien-Durchdringung hat stattgefunden. Sie können dies zeigen, indem Sie das rechte Band wieder auf und ab bewegen und zugleich leicht nach rechts ziehen. Die scheinbaren 2 GR stehen wieder senkrecht aufeinander.

All das klingt recht kompliziert, doch ist es einfach und dauert zeitmässig nur eine Sekunde! vollführen Sie die Durchdringung während einer Auf- und Abbewegung. Der Zuschauer sieht dann nichts vom Trickgeschehen, und Sie halten ihm die „beiden“ GR direkt unter die Nase.

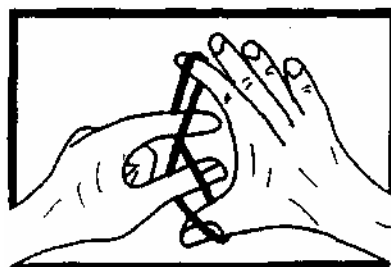
In dieser Stellung behaupten Sie, dass Sie beabsichtigen, einen GR verschwinden zu lassen. Während des Sprechens halten Sie die Hände so, dass die linke Zeigefingerspitze und die rechte Mittelfingerspitze aufeinander kommen, und ebenso die beiden Daumenspitzen. Lassen Sie die Gummiteile der rechten Hand auf die Finger der linken Hand gleiten, zugleich dehnen Sie diese beiden Finger der Linken leicht auseinander. Es bleibt die perfekte Illusion, Sie hätten zwei GR! Mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand erfassen Sie diese Bänder (?) in der Mitte und ziehen die linken Finger aus dem Gummi heraus. Noch immer sind 2 Bänder zu sehen und 4 Enden.



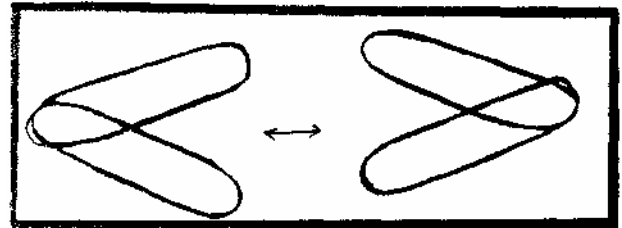
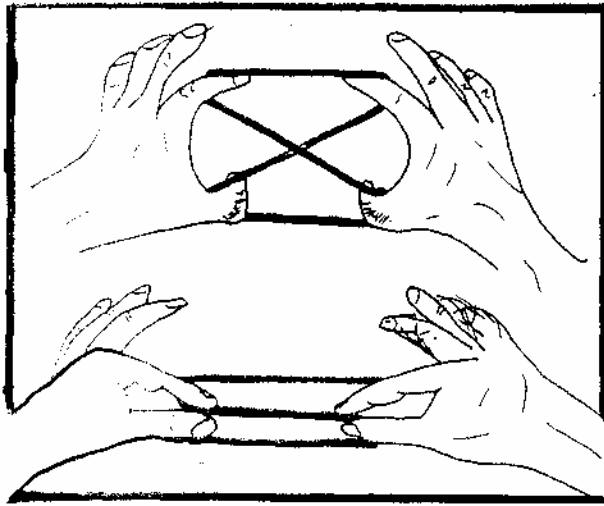
Fahren Sie mit der linken Hand über die Bänder. Öffnen Sie die rechten Finger, und ein Band ist verschwunden - es wird ja nur eines auf den Tisch fallen!

Harry Lorayne schlägt vor, diese Routine als erste zu zeigen (Routine mit 2 GR), und erst nachher "snap" (Routine mit 1 GR). Und nun zur 3. Tour:

Täuschen Sie vor, einen zweiten GR aus der Tasche zu nehmen. Mit dieser Hand, nebst dem einzelnen Band, gehen Sie eine Sekunde unter die Tischplatte. Legen Sie den GR dort wieder über die rechten Daumen- und Zeigefingerspitzen. Aber Sie KREUZEN diesmal den GR. Der Handrücken ist dabei ihnen zugekehrt. Legen Sie Daumen und Zeigefinger der Linken (Handrücken dabei auch gegen sich) von sich weg in die beiden durch die Kreuzung entstandenen Schlingen:



Schieben Sie die Hände auseinander, strecken Sie so den GR und legen die beiden rechten Fingerspitzen aufeinander, ebenso die der linken. Dies geht sehr rasch. Zeigen Sie jetzt den Zuschauern Ihre Hände:

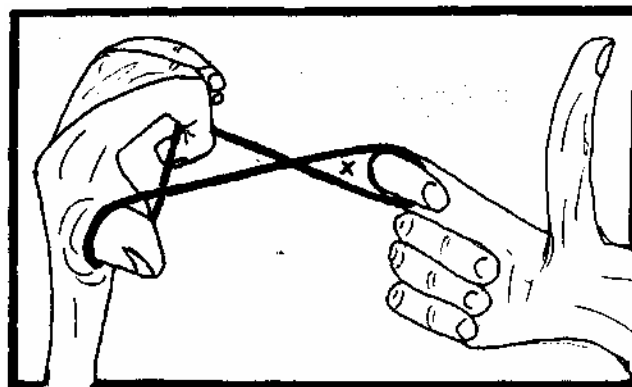


wenn Sie jetzt die beiden Finger von nur einer Hand spreizen, wieder zusammenlegen und das Gleiche sofort mit der ändern Hand wiederholen, so entsteht die perfekte Illusion von zwei GR. Vollführen Sie dies zügig einige Male hintereinander. Zum Schluss machen Sie folgendes: wenn beide Fingerpaare geschlossen sind, drehen Sie beide Hände so, dass die Handinnenflächen gegen Sie schauen. Dadurch kommen automatisch die Zeigefinger auf beiden Seiten in die Daumenschleife hinein. Sie ist dann gegen Sie gerichtet. Aber noch immer halten Sie scheinbar 2 GR ! Rollen Sie den Gummi zwischen beiden Fingerpaaren, ein magischer Spruch, und der zweite GR ist verschwunden. Zeigen Sie dies deutlich, indem Sie den „verbliebenen“ GR auf den Tisch gleiten lassen.

Gummiring durchdringt den Daumen

von H. Lorayne

Anlässlich eines Besuches in Zürich zeigte mir Harry Lorayne persönlich folgende Routine: Halten Sie, genau wie ein Autostopper, den linken Daumen senkrecht nach oben und legen Sie einen GR darüber. Die rechte Zeigefingerkuppe hält das fallende Ende von der linken Handinnenseite her fest, indem sie von unten her in die Schlaufe einfährt. Der rechte Daumen sichert vor etwaigem Abrutschen. Der linke Zeigefinger erfasst von oben den ihm entfernteren GR-Teil, möglichst nahe beim linken Daumen und zieht diesen über den zweiten Gummiteil gegen die linke Zeigefingerwurzel:



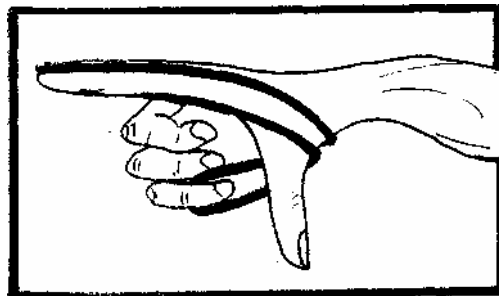
Die rechte Hand bewegt sich gegen den linken Daumen. Dieser fährt jetzt ganz natürlich in die um den rechten Zeigefinger gebildete Schlaufe „X“ (Abb.), oder mit ändern Worten: Die Schlaufe „X“ wird von oben über den linken Daumen gelegt. Die rechte Hand zieht den GR ziemlich fest gegen sich. Erst jetzt ziehen Sie den linken Zeigefinger aus der kleinen (Trick-)Schlaufe. Sie können nun die rechte Hand leicht hin und her bewegen, die Spannung beibehaltend. Nach 2 - 3 solcher Bewegungen löst sich die kleine Schlaufe hinter dem Daumen von selbst. Halten Sie den linken Daumen leicht gebeugt gegen die linke Handinnenfläche. Der abspringende GR täuscht so eine Daumendurchdringung vor, die noch verdeutlicht werden kann, wenn man linke Daumen- und Zeigefingerspitzen vor der „Durchdringung“ zusammenpresst!

Schiessen mit dem Gummiband

Dieser Effekt wurde mir von Paul Maurer aus Winterthur (jedermann bekannt als 10 Jahre lang erfolgreicher Redaktor des HOKUS POKUS! - 1995: 30 Jahre !) mitgeteilt.

Mit einem GR kann man recht präzis auf ein Objekt schliessen. Aber bitte, richten Sie die „Waffe“ NIE auf ein Gesicht. Es sollten feste Gegenstände sein, die Sie anpeilen, oder höchstens mal ein "Meitschibein".

Also: Krümmen Sie den rechten Kleinfinger ungezwungen ganz ein, so dass seine Spitze auf die Daumenwurzel zu liegen kommt, und dort einen GR festhält. Strecken Sie Daumen und Zeigefinger geradeaus, so dass beide zueinander einen rechten Winkel bilden und in einer waagrechten Ebene liegen. Erfassen Sie mit der linken Hand das hängende GR-Ende, ohne Loslassen des Kleinfingers. Ziehen Sie den GR gegen sich, um den rechten Daumenballen herum, und wieder von sich weg, bis zur Zeigefingerspitze, wo Sie das gespannte Bandende unter den Nagel klemmen. Der GR ist so unter Spannung an zwei Punkten fixiert. Wenn Sie jetzt die Sicherung durch den Kleinfinger aufheben, so fliegt der GR ziemlich genau in der Zeigefingerichtung zum anvisierten Ziel.



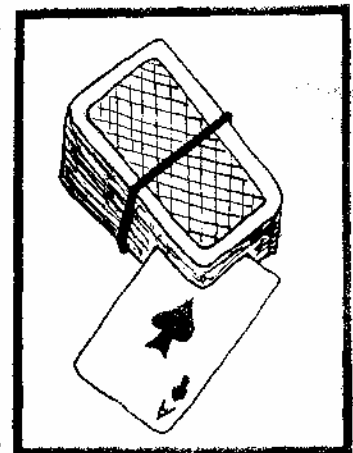
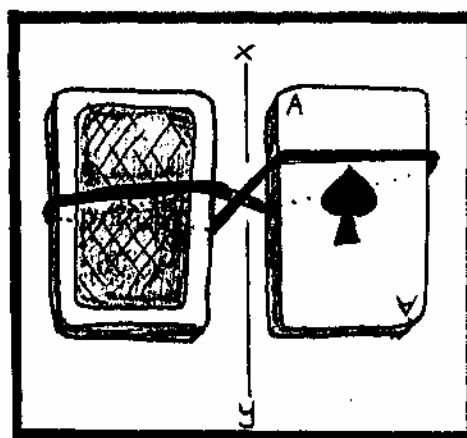
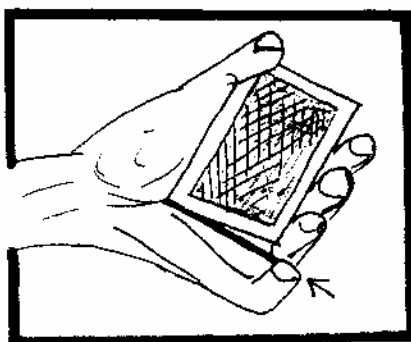
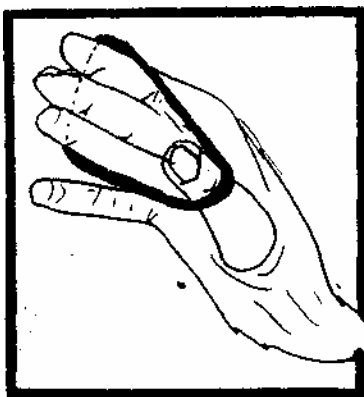
Extravagantes Kartenerscheinen

Abwandlungen oder ähnliche Darbietungen dieser Routine wurden bereits vor über 30 Jahren von bekannten Zauberern wie: Charlie Miller, Ken Krenzel, Bert Fenn, Stewart Judah, Senor Mardo und anderen beschrieben. Karl Fulves/Joseph Schmidt offerierten hn in einer Ausgabe der bis 1975 erscheinenden und sehr beliebten "Pallbearer's Review" eine pikante Version.

Effekt: Eine gezogene, vom Zuschauer gemerkte Karte wird in das Spiel zurückgegeben und dieses gemischt. Der Darbietende legt einen GR über das Spiel und hebt ab. Mit leichtem Fingerdruck wird das Spiel auf den Tisch gelegt. Nach dem Loslassen teilt sich das Spiel von selbst, und die eingangs gezogene Karte kommt zu etwa zwei Dritteln verkehrt herum von selbst aus dem Kartenpaket heraus.

Methode: Die vom Zuschauer gezogene, gemerkte und ins Spiel zurückgegebene Karte wird nach unten kontrolliert. Der Effekt der Routine wird noch erhöht, wenn Sie diese Karte verkehrt herum nach unten bringen - z.B. durch Kontrollieren nach oben und anschliessendes Abschleifen/Drehen nach unten. Das geschieht so: Die Karte ist nach oben kontrolliert. Das Spiel wird bildoben auf die rechte Handinnenfläche gelegt, so dass die rechten Fingerspitzen gerade die unten liegende, linke Längsseite berühren. Mit der Linken erfassen Sie das Spiel von oben und drehen es um die mittlere Längsachse von rechts nach links. Der Daumen befindet sich dabei an der zu sich selbst gerichteten kurzen Seite, die ändern Finger (von oben her) an der entfernteren Schmalseite. Die rechten Fingerspitzen halten während des Drehens die unterste (vorher auf den Rücken des Paketes kontrollierte) Karte aber zurück. Halten Sie das Spiel (jetzt mit Rücken oben) auf der linken Handinnenfläche. Um Zeige-, Mittel- und Ringfinger der Rechten haben Sie schon vorher einen GR gelegt. Mit dem rechten Daumen fahren Sie von der Handinnenseite her unter das Band und dehnen es mit dem Daumen, zugleich heben Sie mit dem linken Kleinfinger an der rechten, ihnen abgewendeten Ecke des Kartenpaketes die unterste, verkehrt liegende Karte leicht ab. Legen Sie den GR über das Paket, indem Sie aber unten ZWISCHEN die abgehobene Karte und das Restpaket fahren. Vergleiche Arbeitsweise und Fig. auf Seite 24 im Kapitel "WRAP-IT"!

Schieben Sie das Band bis in die Mitte. Mit der Rechten heben Sie von oben her ungefähr die Hälfte des Spieles ab und fahren damit nach rechts (Fig.). sichern Sie mit der linken Daumenspitze diesen weggeschobenen Teil vor dem Zurückgleiten. Mit der rechten Hand fassen Sie den oberen, rechten Kartenteil (Daumen unten) und drehen diesen um 180 Grad:



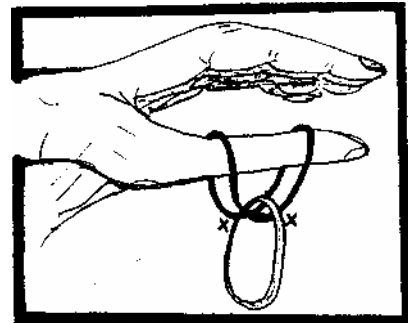
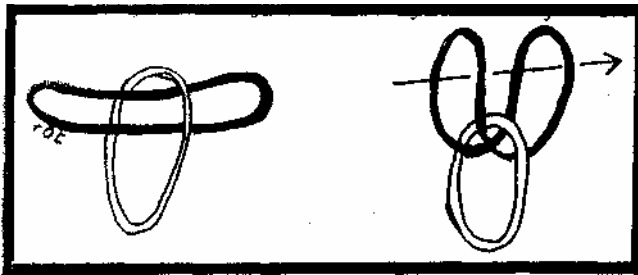
Der rechte Daumen ist jetzt oben. Kippen Sie den umgedrehten Teil um die Achse x-y ganz nach unten (siehe Fig. Seite 7, „Automatisches Abheben“). Das Spiel ist abgehoben, und die gesuchte Karte liegt verkehrt und frei in der Bruchstelle. Lassen Sie die Karten noch nicht los, da sonst durch die „Entladung“ der bestehenden GR-spannung der Trickablauf frühzeitig vor sich gehen würde.

Legen Sie das Kartenspiel bildoben auf den Tisch und lassen Sie den Zuschauer fest auf die Mitte der obersten Karte drücken, am besten mit Zeige- und Mittelfinger. Er soll fest an seine Karte denken und erst bei `3´ (1...2...2!) loslassen. Die gesuchte Karte spickt heraus und hat sich scheinbar dazu noch gedreht - siehe Fig. Sie sind also ein wahrer Zauberer. Falls der verwendete GR nach dem Abheben eine etwas zu schwache Spannung erzeugt, so empfehle ich Ihnen für den Endeffekt, das selbst in der Hand gehaltene Kartenpaket aus ca. 10 -15 cm Höhe sanft auf den Tisch fallen zu lassen.

Springende Ringe

Diesen Effekt beschrieb Astor in seiner früheren Händler-Zeitschrift "Laterna Magica" (Nr.13/1974)

Nehmen Sie 2 GR von etwa 7 - 8 cm Durchmesser und kontrastierenden Farben, z.B. rot -- grün. Hängen Sie den grünen so über den roten wie es auf der Abb. zu sehen ist. Stecken Sie den Daumen durch beide roten Enden, so dass sich der rote GR jetzt auf dem Daumen befindet, während der grüne am roten hängt. Ziehen Sie am grünen Ring, wobei Sie ihn an den mit „)(“ markierten Stellen fassen, um zu zeigen, dass er noch immer am roten hängt:



Dabei sagen Sie: „Der Rote ist oben am Daumen befestigt, während der Grüne unten dranhängt. Es ist völlig gleich, wie ich dran ziehe: der Grüne befindet sich stets unten.“ In diesem Augenblick jedoch springt der rote Gummi plötzlich nach unten und der grüne nach oben. Ziehen Sie jetzt am unteren roten GR, um zu zeigen, dass er frei am grünen hängt, der unverrückbar am Daumen verankert ist.

Dieses Spiel können Sie mehrfach wiederholen, indem Sie die Ringe hin und her springen lassen, selbst wenn Ihre Daumenspitze von einem Zuschauer festgehalten wird. Das scheinbar Unmögliche geschieht, sobald Sie es wollen: Beide farbigen GR durchdringen den Daumen und sich selbst gegenseitig.

Methode: Am besten ist es, Sie nehmen gleich 2 GR zur Hand und probieren das Geschriebene aus. Wenn Sie am unteren (sagen wir „grünen“) Ring ziehen, fassen Sie ihn an der mit „X“ bezeichneten Stellen an. Dann greifen Sie scheinbar wieder an den grünen Ring, in Wirklichkeit erfassen Sie aber den oberen, roten, irgendwo und ziehen ihn schnell nach unten. Die beiden Ringe drehen sich dabei um. Sie tauschen blitzschnell ihre Plätze - der untere gelangt nach oben und der auf dem Daumen hängende bewegt sich nach unten. Dieser automatische Vorgang geschieht so schnell, dass ihn das menschliche Auge nicht wahrnehmen kann.

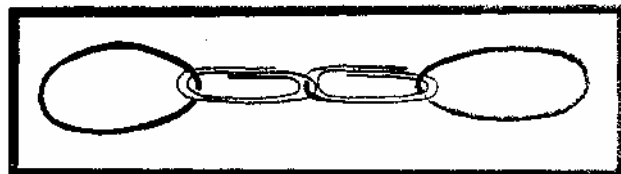
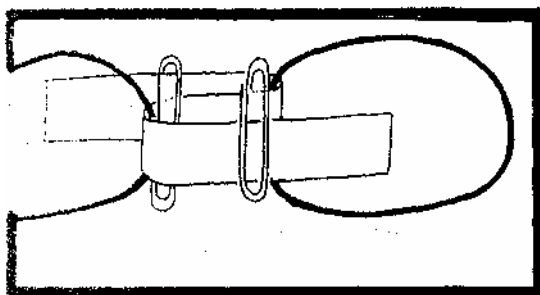
Der gefesselte Zeigefinger

Über den Zeigefinger der Linken, die mit dem Handrücken nach oben zeigt, legen Sie einen GR. Ziehen Sie ihn straff nach unten, kreuzen ihn und legen ihn wieder nach oben. Hier kreuzen Sie ihn nochmals, legen ihn aber nicht nach unten, sondern um die durch das Fingergelenk gebildete Ecke des eingebogenen Zeigefingers. Um ein Abrutschen zu verhindern, drücken Sie von einer Seite mit dem Daumen, von der ändern mit dem Mittelfinger gegen den Ring. Diesen kreuzen Sie dann noch einmal und legen ihn um das zweite Fingergelenk. Dort müssen Sie den GR ein weiteres Mal kreuzen und nach oben ziehen, so dass die letzte Schlaufe wieder auf den Rücken des Zeigefingers zu liegen kommt. Achten Sie bei allen Kreuzungen darauf, dass stets der gleiche Gummistrang oben liegt. Nun können Sie den Druck von Mittelfinger und Daumen aufheben. Der Gummi kann nicht abspringen, solange der Finger gebeugt ist. Sobald Sie ihn aber strecken, fliegt der GR in hohem Bogen davon. Wenn Sie wollen, können Sie die Spitze Ihres Zeigefingers wieder von einem Zuschauer festhalten lassen.

Büroklammern heiraten - Gummiringe verhindern die Flucht

von Charles Kalish, New York

Sie kennen bestimmt den Büroklammer - Effekt, bei dem sich zwei dieser Klammern vereinigen, sobald an beiden Banknotenenden gezogen wird.



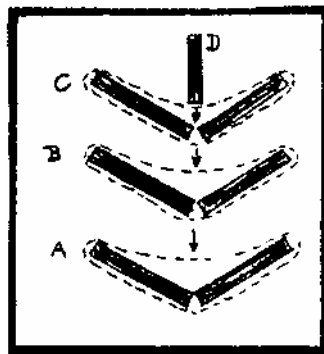
Wenn Sie aber vor dem ziehen auf jeder Seite einen GR in die Papierschlaufen einsetzen, so ist danach ALLES vereint. Der Zuschauer hält mit der linken und rechten Hand von beiden Seiten je einen GR unter leichtem Zug. Der Zauberer zieht dann an den Notenenden und entfernt diese aus den entstehenden Gummischlingen.

Ich schlage vor, diese Heirats-Routine zuerst mit nur 2 Büroklammern zu zeigen (2 Büroklammern vereinigen sich). Danach sollte man die Tour mit den Gummibändern vorführen, durch welche eine Flucht der „vermählten“ verhindert wird. Man falte die Banknote der Länge nach so, dass sie etwa zwei Drittel der Klammerhöhe ausmacht. Es eignen sich 20.- Scheine bestens, ebenso die grossen runden Büroklammern, die optisch in günstiger Proportion zum Geldschein sind.

Die Kartenvermehrung

Effekt: Der Zauberer zeigt ein von 4 GR umgebenes Kartenspiel. Drei davon werden abgenommen. Der Darbietende sagt, er wolle das Kartenspiel in 4 Päckchen auslegen und nimmt mit diesen Worten auch noch den vierten GR ab. Dann tue man so, als wolle man einen Viertel des Paketes abheben - sage aber: „Halt, ich bin ja ein Zauberer!“ Mit diesen Worten legen Sie das Spiel auf den Tisch und 'schwupps!' springen die Karten in vier Päckchen auseinander, jedes von einem GR umgeben. Nehmen Sie diese weg, und der Weg ist frei für eine Kartenroutine, z.B. für einen Vier-As-Trick, falls „zufällig“ auf jedem Päckchen zuoberst ein As liegen sollte.....

Methode: Teilen Sie das Kartenspiel in 4 gleiche Teile. Legen Sie quer (von Längs- zu Längsseite) je einen GR um jedes Paket. Nennen wir die Pakete A, B, C und D.



Nehmen Sie das von einem GR umspannte Päckchen A und öffnen es wie ein Buch. Der GR ist so über die inneren „Buchseiten“ gespannt. Legen Sie das in gleicher Weise präparierte Paket B in A hinein, dann C und zuletzt D. Halten Sie die Karten stets gut fest, sonst erleben Sie automatisch den Trick mit dem Kartensprudel ! Sind also alle Kartenteile ineinandergelegt worden, wie oben beschrieben, macht man das Gesamtpaket bündig. Umgeben Sie das Ganze mit 4 weiteren GR. So ist alles gesichert.

Zur Vorführung nehmen Sie das Paket aus der Tasche und tun genau das, was in der Effektbeschreibung zu lesen ist. Legen Sie das von den GR befreite Gesamtpäckchen auf eine weiche Unterlage. Mit dem Loslassen des Druckes gehen die Pakete automatisch auseinander.

Die Banditen - Note

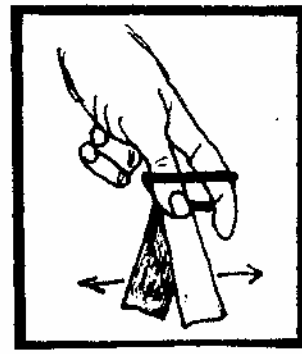
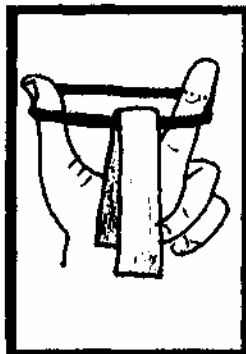
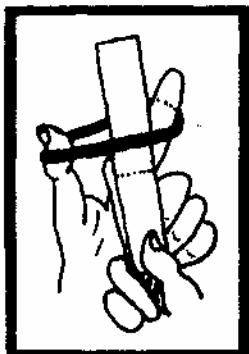
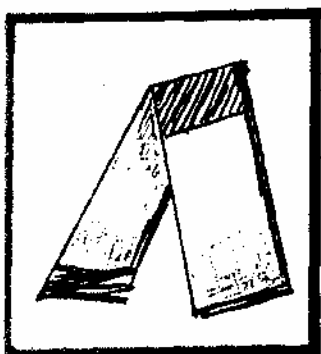
Effekt: Ein Geldschein wird beidseitig vorgezeigt und dann der Länge nach gefaltet (gedrittelt n. Man lege einen GR über die linken Zeigefinger- und Daumenspitze. Die gedrittelte Banknote wird in der Mitte quer gefaltet (zu v - Form) und über den GR gelegt. Sie zeigen, wie der Schein wieder vom Gummiband weggenommen werden kann, spannen Sie den GR etwas, und legen Sie den gedrittelt und v-förmig gefalteten Geldschein nicht über, sondern VOR eine Seite des gespannten Gummibandes. Geheimnisvoll hängt die Note am Gummi. Hat das Publikum diese Miniatur-Schwebe genug bewundern können, nehmen Sie die Banknote wieder ab, öffnen den Geldschein und zeigen ihn von vorn und hinten.

Material: Ein Geldschein, Gummiring, ein kleines Stück doppelseitig klebendes Tesa-Band und eine „magische“ Hand.

Vorbereitung: Kleben Sie ein kleines Stück doppelseitig klebendes Tesa auf die in der Abb. schraffierte Stelle des Geldscheines.

Methode: Der Geldschein wird beidseitig gezeigt. Dritteln Sie die Banknote der Länge nach, spannen Sie einen GR über linke Daumen- und Zeigefingerspitze, die Handinnenfläche gegen sich selbst gerichtet. Legen Sie in der Mitte die nochmals halbierte Note über das Gummiband, indem Sie mit dem Schein von unten her zwischen die Bandteile „einfahren“ und die obere Hälfte gegen sich selbst und um den Gummistrang herum wieder nach unten legen. Der doppelklebende Tesa-Teil liegt hinten, also auf dem Ihnen abgewendeten Notenteil. Zeigen Sie den Geldschein auf diese Weise aufgehängt vor. Spreizen Sie nun die „Beine“ des Scheines wie folgt:

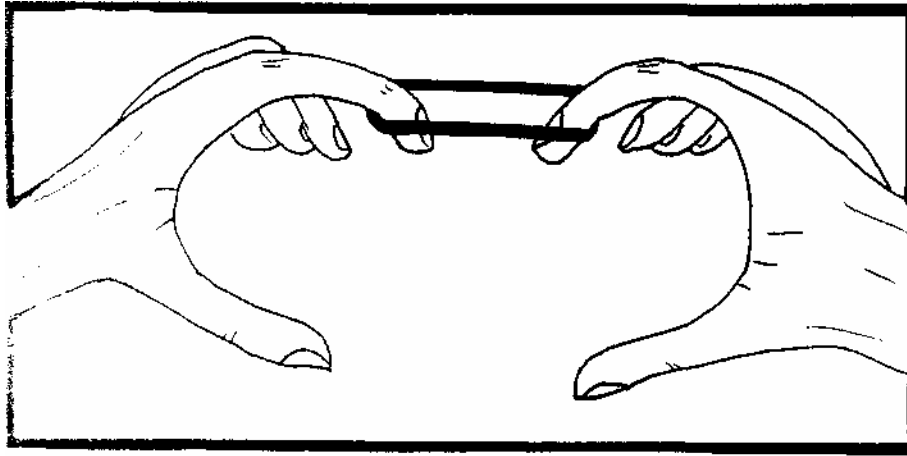
Halten Sie den Schein über dem Mittelfalt (nicht auf dem Tesa!) mit linkem Daumen und Zeigefinger und ziehen Sie mit der Rechten den GR nach unten heraus. Halten Sie mit der Linken die Note so, dass die V-Form bleibt. Spannen Sie den GR erneut über die beiden Finger der Linken. Halten Sie die v-förmige Banknote am untern, beweglichen Ende zwischen rechtem Daumen und Zeigefinger. Bewegen Sie den Geldschein vor dem unteren Bandteil hin und her. Drücken Sie die Note fest an den Gummi, während sich die Rechte entfernt. Sie müssen hier vielleicht etwas nachhelfen, indem Sie die rechten Finger etwas höher als die Banknote bringen, den rechten Zeigefinger hinter diese legen und so von vorn und hinten an den Gummi drücken. Wegen des selbstklebenden Tesa-Teiles bleibt die Note gleichsam über (in Wirklichkeit aber am) Gummiteil haften. Bewegen Sie die Note wie vorhin beschrieben. Nehmen Sie den Geldschein danach ab (Durchdringung!) und entfalten ihn, um ihn dann beidseitig vorzuzeigen.



Der zerschnittene Gummiring

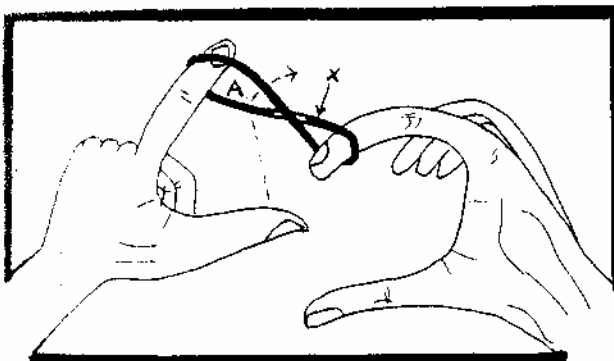
Ein zerschnittener GR wird also „magisch“ restauriert. Führen Sie diese Routine am besten simultan, gemeinsam mit einem Zuschauer aus, und Sie werden einen optimalen Erfolg verbuchen. Der Zauberer (also Sie) und der Zuschauer, der um sein Mitwirken gebeten wurde, nehmen je einen GR zur Hand. Sie zeigen, wie man mit wenigen Fingerdrehungen daraus eine Art „8“ schlingt. Dies wird einige Male geübt, bis es auch der Zuschauer beherrscht. Ein weiterer Zuschauer bekommt nun eine Schere in die Hand. Er darf beide GR durchschneiden. Während der GR Ihres Helfers in zwei Teilen auseinanderfällt, springt Ihr GR in wahrhaft magisch anmutender Weise zusammen und ist wieder ganz.

Üben Sie zunächst einmal die Schlinge. Die Abbildungen erläutern den Vorgang in allen Einzelheiten.



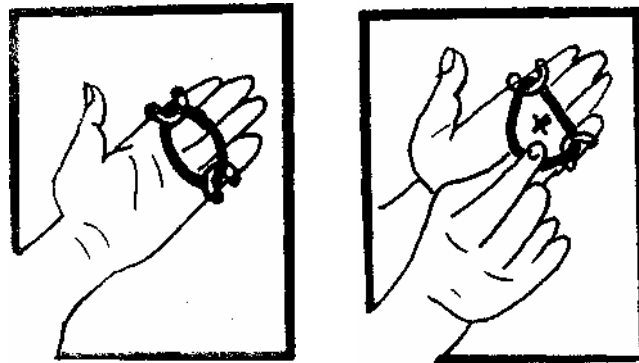
Beide Zeigefinger greifen von oben (Handrücken nach oben) in den GR. Drehen Sie den linken Zeigefinger gegen sich und dann nach oben. Zugleich drehen Sie die Linke so, dass die Innenfläche von Ihnen wegschaut. Die Rechte bleibt in der Anfangsstellung. Der linke Daumen geht nun in Pfeilrichtung durch die Schlaufe „A“ hindurch und ergreift mit dem linken Zeigefinger gemeinsam den GR im Punkt „X“. Der linke Mittelfinger sichert das um den Zeigefinger laufende Bandstück vor dem Abrutschen, indem er sich von oben über den Gummi legt und leicht gegen sich zieht. Vom Punkt „X“ aus wird der Gummi durch die über dem linken Zeigefinger und Daumen liegende Schlaufe „A“ gezogen. So entsteht eine „8“. In die beiden grossen Schlaufen der „8“ gehen je noch ein Finger jeder Hand hinein (z.B. die Kleinfinger) und ziehen die Schlaufen noch deutlicher auseinander.

Das üben Sie noch mehrmals und zeigen es dem Zuschauer langsam und deutlich, bis er es nachmachen kann. Knoten Sie Ihren Gummi jeweils wieder auf. Wenn der Zuschauer übt - und hier liegt das Geheimnis - haben Sie Gelegenheit, einen kleinen, gleichfarbenen GR von etwa 1 cm Durchmesser aus der Tasche oder unter dem Uhrenband hervorzuholen und über den rechten Daumen zu streifen. Scheinbar schlagen Sie den bewussten Knoten nochmals, in Wirklichkeit schieben Sie aber den kleinen GR auf den grossen, spreizen diesen wieder - ohne überhaupt einen Knoten zu schlagen - und es wird optisch die gleiche Situation entstehen wie bei ihrem Helfer. Der Pfeil in der Figur deutet an, wo der andere Zuschauer den GR zerschneiden soll. Durch die natürliche Spannung werden die beiden Teile Ihres kleinen Gummis fortfliegen, und der grosse wird unbeschädigt erscheinen, während beim Zuschauer „zur Rechten wie zur Linken, zwei halbe Gummis niedersinken“.

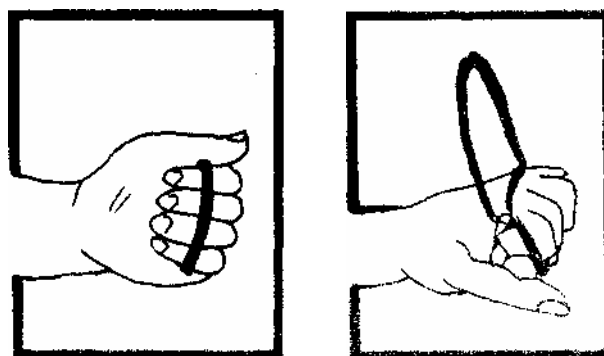


Die perfekte Handdurchdringung

Diese von Bruce Elliot veröffentlichte Routine wird im Original Ken Grossen zugeschrieben. Sie zeigen 2 GR (65 bis 70 mm), formen aus diesen einen Ring, und legen ihn über ihre Linke:



Mit Daumen und Zeigefinger der Rechten erfassen Sie an der linken Handinnenfläche einen Gummiteil und ziehen mehrere Male daran, um die Festigkeit des Ringes zu zeigen. Beachten Sie bitte auf der Abb. genau, an welchem Gummiteil gezogen wird, denn das ist wichtig. Schliessen Sie die linke Hand zur Faust und fahren aber mit den Fingern 2 - 5 (Zeige- bis Kleinfinger) durch die in der Zeichnung mit „X“ markierte Schlaufe. Betonen Sie in ihrem Vortrag nochmals, dass die beiden GR fest zu einer Schlaufe verkettet sind und nur ein kleiner Houdini diese unter den vorhandenen Bedingungen lösen könne.



Sie drehen die geschlossene Hand mit dem Handrücken nach oben, wo die Zuschauer die beiden Stränge des ändern GR sehen. Mit Daumen und Zeigefinger der Rechten halten Sie einen dieser Stränge auf dem linken Handrücken und ziehen daran. Beachten Sie bitte auf der Abb. Wieder genau, welchen Strang Sie festhalten müssen. Auch hier ist es entscheidend! Es ist der Strang herzwärts. Ziehen Sie jetzt mit der rechten Hand fester am Strang und Sie werden plötzlich diesen GR frei in der Hand halten, während der andere weiterhin die linken Finger umgibt.

Quellennachweis

von Teil 1 (1976)

Vorwort des Verfassers	: Brumoli	p. 1
Der springende Gummiring in einfacher Form	: Jochen Zmeck, Das grosse Buch der Magie	p. 2
Der springene Gummiring mit Verbesserung	: Jochen Zmeck, Das grosse Buch der Magie	p. 2
Mit gefesselter Hand	: Jochen Zmeck, Das grosse Buch der Magie	p. 3
Springen nach Wahl	: Jochen Zmeck, Das grosse Buch der Magie	p. 3
Hin und zurück	: Jochen Zmeck, Das grosse Buch der Magie	p. 3
Einer von dreien	: Jochen Zmeck, Das grosse Buch der Magie	p. 4
Festhalten bitte!	: Jochen Zmeck, Das grosse Buch der Magie	p. 4
Eine magische Verschlingung	: Jochen Zmeck, Das grosse Buch der Magie	p. 4
Die gefesselte Hand	: Jochen Zmeck, Das grosse Buch der Magie	p. 5
Das Drehmännchen	: Quelle unbekannt. Beschrieben von Brumoli	p. 5
Der Entwichene	: Charles E. Jordan, Thirty Card Mysteries	p. 6
Automatisches Abheben	: Charles E. Jordan, Thirty Card Mysteries	p. 7
Die sich durchdringenden Gummiringe	: Arthur Setterington, Magigram	p. 9
Snap plus!	: Harry Lorayne, Reputation - Makers	p. 9
Der Gummiring durchdringt den Daumen	: persönlich mitgeteilt von Harry Lorayne	p. 13
Schiessen mit Gummiband	: mitgeteilt von Paul Maurer, Winterthur	p. 14
Extravaganter Kartenerscheinen	: Karl Fulves, Pallbearers Review, 1974	p. 14
Springende Ringe	: Astor's Laterna Magica No. 13 / 1974	p. 16
Der gefesselte Zeigefinger	: Jochen Zmeck, Das grosse Buch der Magie	p. 17
Büroklammern heiraten	: mitgeteilt von Charles Kalish, New York	p. 17
Die Kartenvermehrung	: Arun Bonerjee, Abracadabra No. 1314	p. 18
Die Banditen - Note	: Roy Baker, The Tarbell Course in Magic 7	p. 18
Der zerschnittene Gummiring	: Jochen Zmeck, Das grosse Buch der Magie	p. 19
Die perfekte Handdurchdringung	: Bruce Elliott, Magic as a Hobby	p. 21
Quellennachweis und Nachwort zu Teil 1	: Brumoli	p. 22

Kleines Nachwort:

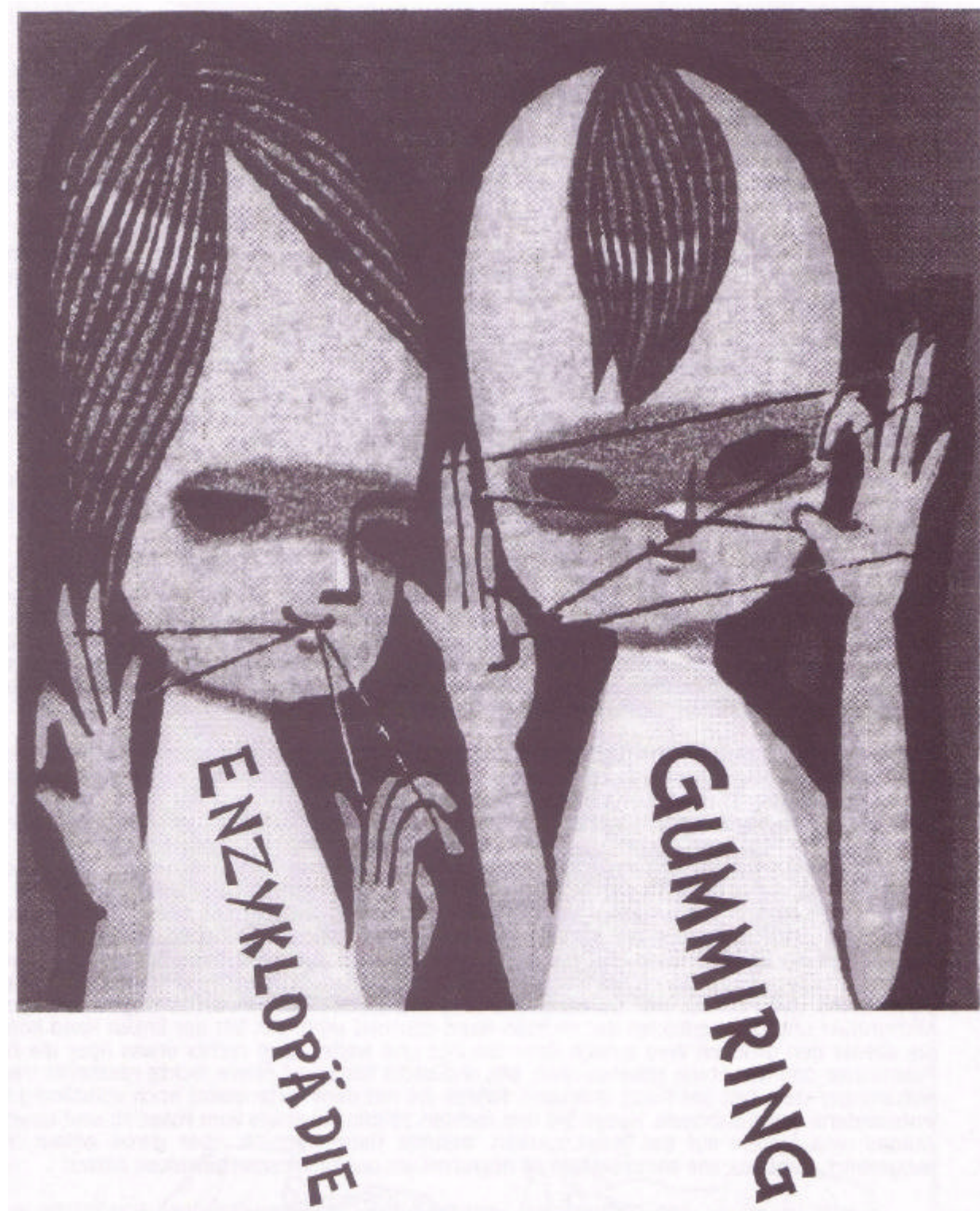
Lieber Freund der Magie,

Hoffentlich macht Ihnen dieses kleine Werk viel Spass. Es kostete viel Mühe und Zeit, um möglichst viel brauchbares Material zusammenzutragen, zu übersetzen, zeichnen, ergänzen, schreiben und zu drucken. Es wurden dabei bewusst nur Touren für die Mikromagie berücksichtigt. Natürlich können GR unzählige Male Hilfsmittel sein, aber diese zu beschreiben war nicht der Zweck. Wenn Sie zufällig eine chinesische Salon-Nummer haben, so können Sie sich jetzt auch leicht als solchen ausgeben: Legen Sie 1 - 2 GR über Ihr Haupt, indem Sie damit über die Augenlider fahren. Wenn Sie letztere darunter etwas in die Breite ziehen, so..... Spiegel! (von Bob Read, England).

In irgendeiner Form sind GR auf der ganzen Welt als Spielzeug beliebt. Erinnern Sie sich an Ihre Jugendzeit, als Sie mittels GR und Streichholz eine kleine Fadenspule aus Mutter's Nähschachtel zum Rollen brachten ? In Indonesien spielen Kinder und Erwachsene damit. So, wie bei uns die Kinder Schnüre über die Finger spannen, und „abnehmen“, so werden dort mit GR Spiele gemacht, und die schönsten Figuren über die Finger gelegt, z.B. auch das Alphabet. Leider fand ich bis heute keine Schrift darüber.

Lieber Freund, wenn immer Sie einen neuen (oder alten) Trick mit GR finden, so sind Sie doch bitte so nett, und senden Sie mir diesen, BITTE !!! Meine Adresse: Dr. Edi Brum, Höhe Str. 51, CH-8702 Zollikon. TEL + FAX: Schweiz - 1 - 391'42'39. Vielleicht wird sich einmal die Gelegenheit bieten, einen 2. Band über dieses Thema zu bearbeiten. Allen „Mitarbeitern“ sage ich jetzt schon: Recht herzlichen Dank !

Viel Erfolg wünscht Ihnen herzlich, mit magischen Grüßen - Ihr BRUMOLI



Ergänzungsteil zur Erstausgabe 1976

von Brumoli

WRAP-IT

LITERATUR: „The Band, 13 New Effects with cards and Rubber Bands“ von Aldo Colombini. Der Effekt, aus Ken Simon's „A-Band-Ment“, wurde von Aldo Colombini zu einer neuen Methode weiter entwickelt. Beim üben der Routine hatte ich einige Mühe mit meinem eher kraftlosen Ringfinger. Deshalb adaptierte ich die Routine mittels Aktivierung des Mittelfingers, ich bemühe mich, die Routine durch sehr detaillierte Beschreibung verständlich und für jedermann erlernbar zu machen, zumal diese GR-Handhabung das Grundprinzip für etliche weitere Effekte aus Aldo Colombini's Schrift ist.

Effekt: Eine frei gewählte Karte wird ins Spiel gemischt und dieses mit einem Gummiring umgeben. Letzterer „verschwindet“ zunächst und wird dann im Spiel wieder gefunden: Er umgibt die eingangs gewählte Karte.

MATERIAL: Ein normales Kartenspiel, ein Gummiring (50-60 mm Durchmesser empfohlen).

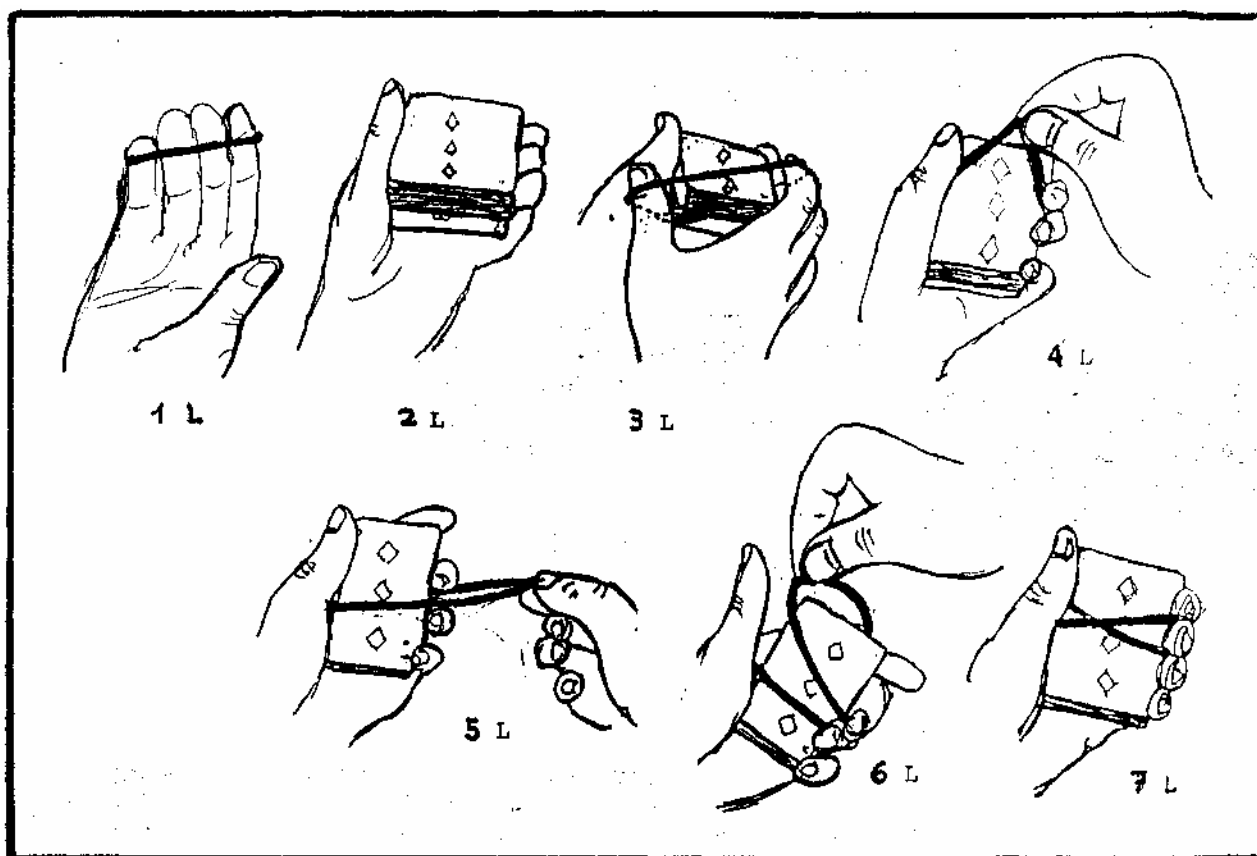
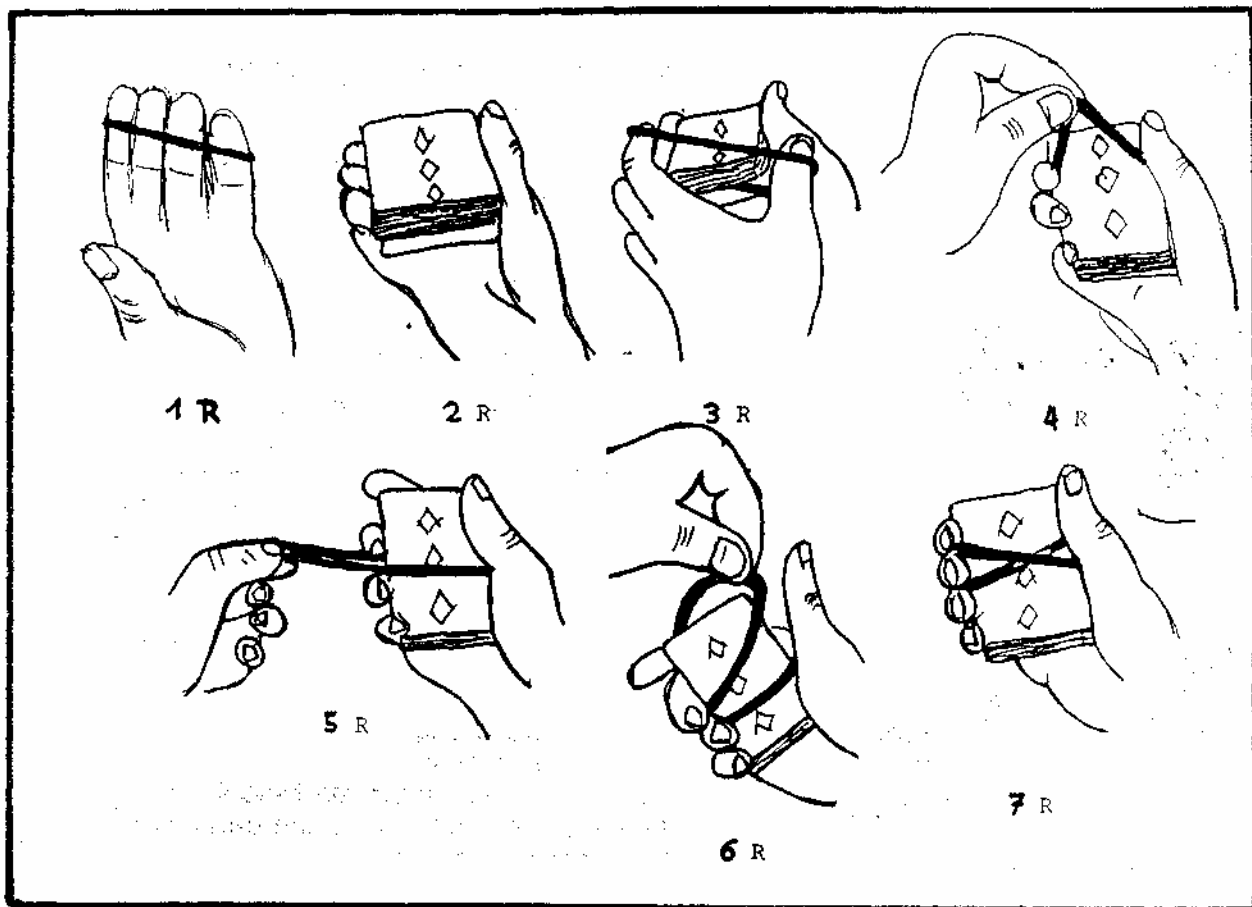
Routine: Lassen sie frei eine Karte wählen und wieder ins Spiel legen. Kontrollieren Sie diese auf den Rücken des Paketes und mischen sie (falsch) und/oder heben sie das Spiel (falsch) ab. Paket Bild oben auf den Tisch legen.

Dieser wrap-it Effekt scheint mir so überzeugend, dass ich ihn für Linkshänder (Abb. 1L, 2L, etc.) und Rechtshänder (Abb. 1R, 2R, etc.) beschreibe, im Text vertauschen Sie entsprechend links ->rechts, resp. rechts ->links.

Legen sie einen GR um die vordersten Gelenke der Finger 2 - 5 der linken Hand (Abb. 1R). Fassen sie das mit Bild-oben auf dem Tisch liegende Spiel von oben her mit der linken Hand: an der ihnen zugekehrten Schmalseite mit Daumen, an der äußeren Schmalseite mit Ring- und Mittelfinger. Geben sie es in die flache rechte Hand. Während der Übergabe drücken Sie mit dem linken Zeigfinger leicht von oben auf das Paket, sodass sich dieses ein wenig nach unten biegt. Es ist so ein Leichtes, die unterste (gewählte) Karte mit dem Daumen abspicken zu lassen, um diese dann in der rechten Hand mit dem kleinen Finger zu kontrollieren (Abb. 2R).

Fahren sie nun mit dem linken Daumen in den GR, spreizen den Gummi zwischen Daumen und Zeigfinger, und fahren zwischen abge buckelter Karte und Restpaket ein, wie es Fig. 3R klar zeigt, ich lasse den Gummi, wenn er ca. in der Mitte des Paketes ist, voll auf die Bildkarte spicken (Abb. 4R), um so die Zuschauer voll zu überzeugen, dass der GR das Kartenpaket umgibt. Fassen Sie nun den GR in der sichtbaren Mitte von oben, zwischen Daumen einerseits, und Zeig/Mittel/Ringfinger andererseits, wobei der feste Druck zwischen Zeigfinger und Daumen besteht. Ziehen Sie das Band etwa 10 cm nach links über die linke Kartenpaket-Kante, und fahren dann wieder ca. 10 cm von sich weg. Der vordere und hintere Gummiteil geht so zwischen Ihrem rechten Mittel- und Ringfinger über die linke Kartenpaket-Kante. Gleichzeitig heben Sie ganz leicht den Mittelfinger der rechten Hand. Der mit dem linken Daumen gut steuerbare, gespannte Gummiteil wird automatisch unter die rechte Mittelfingerkuppe rutschen. Drücken Sie diese fest auf die ganze Seitenfläche des Paketes. Der GR sitzt fest, und das Kartenpaket wird zugleich sicher zwischen Mittelfinger und Daumenballen der rechten Hand gepresst (Abb. 5R). Mit der linken Hand kommen Sie wieder den gleichen Weg zurück: über das Bild und weiter nach rechts etwas über die rechte Paketkante, Daumen etwas abheben (Abb. 6R), und leicht hinter die obere rechte Paket Ecke (rechten Mittelfinger stets fest ans Paket drücken!). Fahren sie mit dem Kartenpaket noch vollständig in die entstandene Gummischlaufe. Heben Sie den rechten Zeigfinger etwas vom Paket ab und lassen den Gummi (von hinten) auf das Paket spicken. Resultat siehe Abb. 7R. Der ganze Ablauf, flüssig ausgeführt, sieht aus, wie wenn Sie den GR nochmals um das Kartenspiel gewickelt hätten.

Jetzt lassen wir den GR zunächst „verschwinden“: Sie legen die linke Handfläche auf die Bildseite des Kartenspiels und heben dann den Druck des rechten Mittelfingers auf. Der GR „springt“. Fächern Sie das Kartenspiel (Rücken gegen Zuschauer) mit dem rechten Daumen nach links auf. Nehmen Sie die abgefächerten Karten paketweise in die linke Hand, die Hände jeweils auseinander haltend um zu zeigen, dass kein GR dazwischen ist. Letzterer ist ja in ihrer rechten Innenhand-Fläche gut cachiert. Wenn Sie in der rechten Hand nur noch 2 bis 3 Karten halten, so legen Sie die links gehaltenen Karten wieder auf den Rest in der rechten Hand, und heben das ganze Spiel etwa in der Mitte ab. Streifen Sie das ganze Paket Rücken oben auf dem Tisch aus. In der Mitte sieht man etwas GR hervorschauen. Ergreifen Sie den Gummi, und ziehen Sie die darin fixierte Karte zur Identifizierung heraus und in die Höhe: Es ist die eingangs gemerkte Karte!!!



Гей мнєкпе Зрцдкпк (Der kleine Houdini)

von Brumoli

Es handelt sich hier um eine Gummiband-Entfesselung. Bitten Sie ihre Zuschauer darum, Ihren linken Zeigefinger genau zu beobachten, von diesem wollen Sie nämlich das mehrfach darum gewundene und durch Fingerzusammenschluss gesicherte Band befreien:

1.) Halten Sie den Gummiring (GR) von oben her, die Finger senkrecht nach unten, indem Sie durch leichten Zug ein Dreieck bilden - Figur 1.

2.) Mit der linken und rechten Hand führen Sie gleichzeitig eine Gegendrehbewegung aus: Die linke Hand dreht sich so weit nach oben (Zeigef. von sich weg nach oben), bis der Zeigefinger praktisch nach oben schaut, und gleichzeitig dreht sich die rechte Hand entgegengesetzt (Daumen gegen sich), bis der Daumen ebenfalls nach oben gerichtet ist -Fig. 2. Betonen Sie, dass der linke Zeigef. durch die entstandene Schlaufe bereits ein mal gesichert ist.

3.) Fahren Sie mit dem Daumen (von sich weg) durch das grosse Gummidreieck, und drücken Sie die Zeigefinger- und Daumenspitze der linken Hand fest zusammen. Betonen Sie wieder, dass der GR also durch eine Schlaufe 1 x, und durch die beiden Finger 2 x gefesselt ist. Das ist auch optisch gut sichtbar! - Fig. 3. Sie können Daumen und Zeigf. auch kurz öffnen, um die Gummischlaufe um den Zeigfinger zu zeigen.

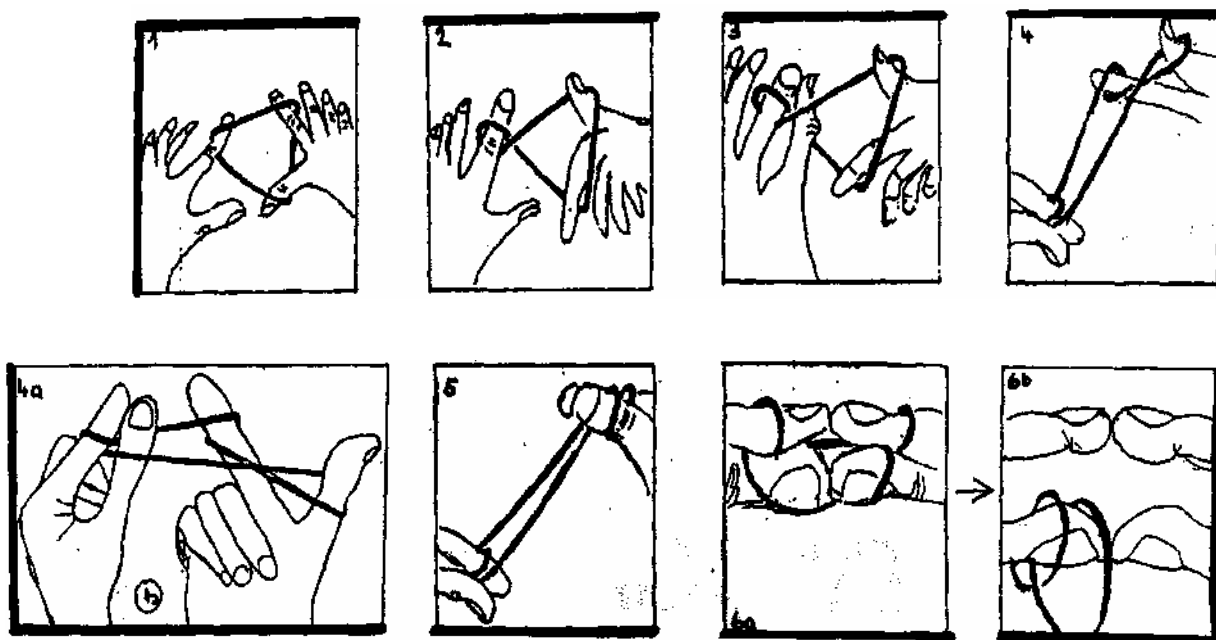
4.) Fahren Sie mit der linken Hand auf gleicher Höhe bleibend ca. 20 cm gegen Ihren Körper. Die fest zusammengehaltenen Fingerspitzen sind wieder durch das grosse Gummidreieck gegangen, währenddem sich um den Daumen und den Zeigefinger der rechten Hand eine Schlaufe bildet - Fig. 4. in diesem Moment können sie Daumen und Zeigef. der linken Hand wieder trennen, und dem Zuschauer zeigen, wie der GR sogar 2 mal um den Zeigef. geht. Es ist alles sauber! Nun aber bitte die beiden Fingerspitzen der linken Hand wieder fest zusammen drücken.

5.) Halten Sie die beiden Hände unter ganz ordentlichem Gummizug auseinander, die linke Hand gegen sich ziehend und die rechte schräg von sich weg.

6.) Schliessen sie das "V", das der rechte Daumen und Zeigef. bilden. Die Fingerkuppen dieser beiden Finger werden fest aneinander gepresst - Fig. 5. Sie können in diesem Moment wiederum den Daumen der linken Hand von der zeigefingerkuppe abheben und die Gummischlinge um den Zeigefinger zeigen ! Fingerkuppen nun wieder fest zusammenpressen.

7.) Zwischen den zusammengehaltenen Fingerkuppen der beiden Hände sehen Sie von oben ein Gummidreieck. Mit dem Fingerkuppenpaar der linken Hand, die ja immer noch ihrem Körper näher ist als die rechte, fahren Sie ganz durch dieses Dreieck - Fig. 4a (da liegt der Haas im Pfeffer!!!), und gleichzeitig kommt die rechte Hand so zur linken, dass die beiden Zeigefinger- und die beiden Daumenspitzen aufeinander kommen. Drücken Sie diese gegeneinander: Fig. 6a. Machen Sie nun die Zusch. darauf aufmerksam, dass der "Ausgang" über die Zeigefingerkuppe blockiert ist, und dass man fest beobachten möge, dass Sie diese nicht mehr voneinander nehmen. Während der Druck zwischen den 2 FingerSPITZEN-Paaren bestehen bleibt, lösen Sie den Druck zwischen den FingerKUPPEN und ziehen das Daumenpaar gegen sich, die zeigefingerspitzen stets aufeinander drückend: Fig. 6b. Öffnen Sie gleichzeitig die Daumenbrücke, und der GR befreit sich. Er fällt auf den Tisch, oder bleibt an einem Daumen hängen.

Ich habe ihnen diese frappierende Routine äusserst detailliert beschrieben, sodass Sie sie unter Mithilfe der Skizzen zügig nachzuvollziehen im Stande sein sollten.



Kleine Fingerakrobatik Idee mitgeteilt von Rene Glaubke

Wie der Münzenmanipulator seine Scheiben über die Finger rollen lässt, so kann auch der "Rubber-Band-Artist" seine Finger trainieren, ich gebe ihnen anschliessend dazu eine kleine Einsatzempfehlung.

EFFEKT: Ohne Mitwirken der zweiten Hand fesseln Sie die 4 Finger einer Hand mit einem GR (Der Daumen schaut zu!)

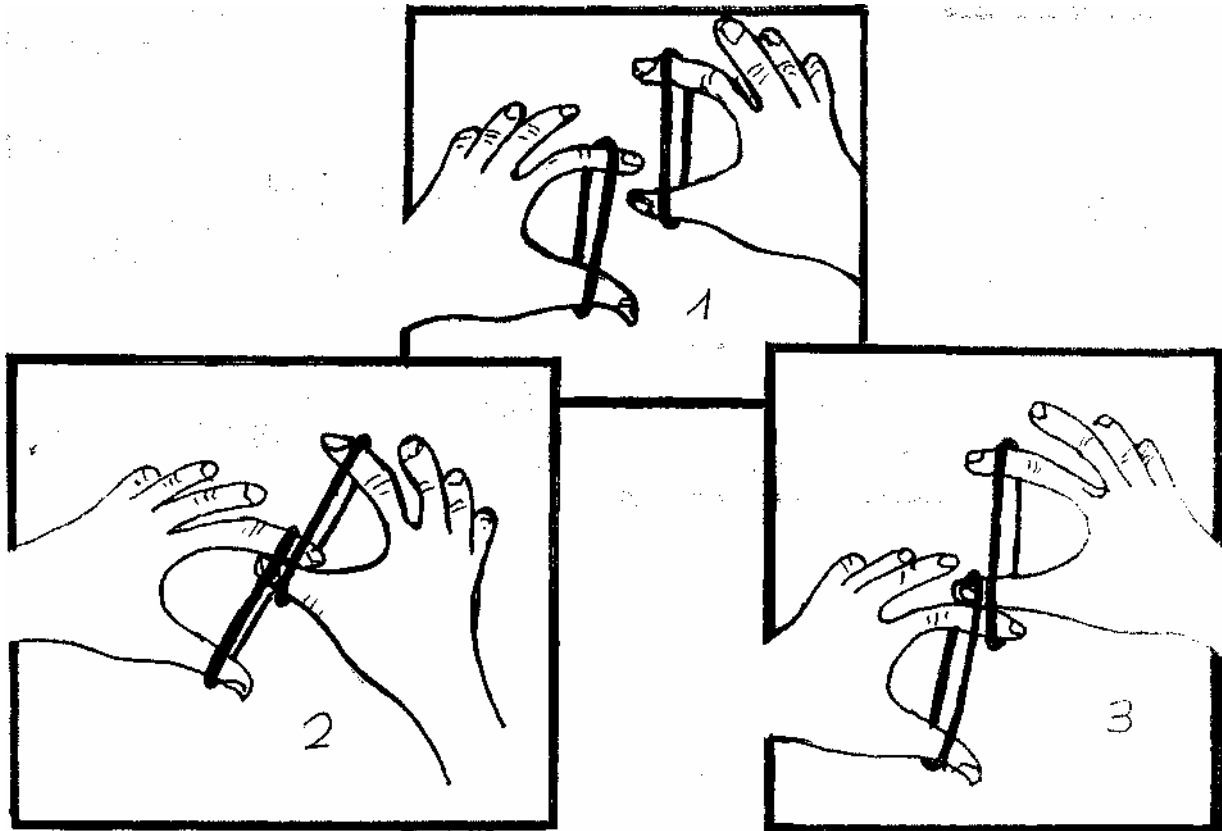
METHODE: Legen sie einen GR (Durchmesser = 50 mm ist ideal) um die vordersten Gelenke von Zeige- und Kleinfinger. Mittel- und Ringfinger liegen beide über dem oberen Gummiteil. Spreizen Sie die Finger. Die Hand liegt waagrecht ausgestreckt. Fassen Sie nun den oberen Gummiteil von oben mit dem vordersten Gelenk des Ringfingers, und ziehen diesen gegen die Handinnenfläche zurück. Mit dem Mittelfinger tun Sie dasselbe: Sie umfassen von oben den geraden Gummiteil (zwischen Zeige- und Kleinfinger) mit dem vordersten Gelenk (Vorsicht, kann abrutschen!), und ziehen den Finger über den etwas in die Quere kommenden (vom Ringfinger angezogenen) Gummiteil zurück. Spreizen Sie die Finger wieder: Sie sind gefesselt.

Zusatz: Diese kleine Akrobatik-Übung lässt sich recht elegant vorführen, stellen Sie sich vor, dass Sie jemandem langsam „Ade“ winken, oder als Dirigent ein „piano“ oder „rallentando“ ankündigen. Sie machen stets eine elegante Wellenbewegung auf-ab. Bei der ersten fahren Sie mit dem Ringfinger ein, bei der zweiten mit dem Mittelfinger -und wenn es nicht gleich aufgeht, so winken Sie eben 3 mal! versuchen Sie es auch synchron mit beiden Händen i Obige Manipulation lässt sich sehr schön einbauen: in meinem ersten Band der kleinen Enzyklopädie finden Sie von Jochen Zmeck die Routine „Mit gefesselter Hand“, Seite 3. Die Abbildung ist selbstredend.

BLITZ-VERKETTUNG

von Brumoli

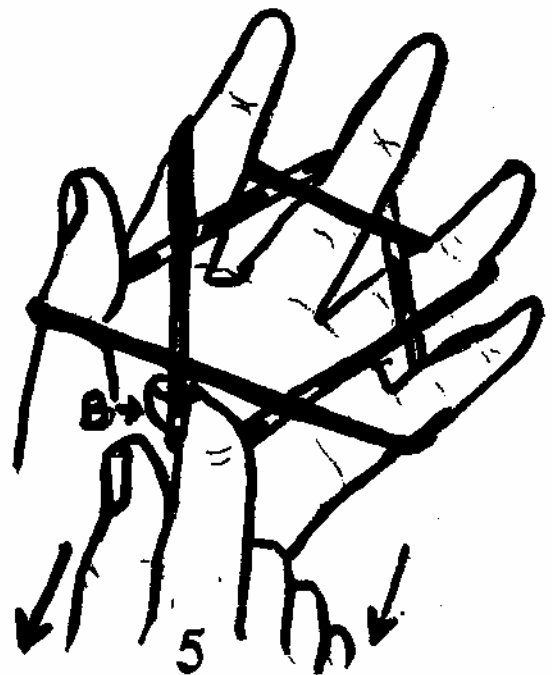
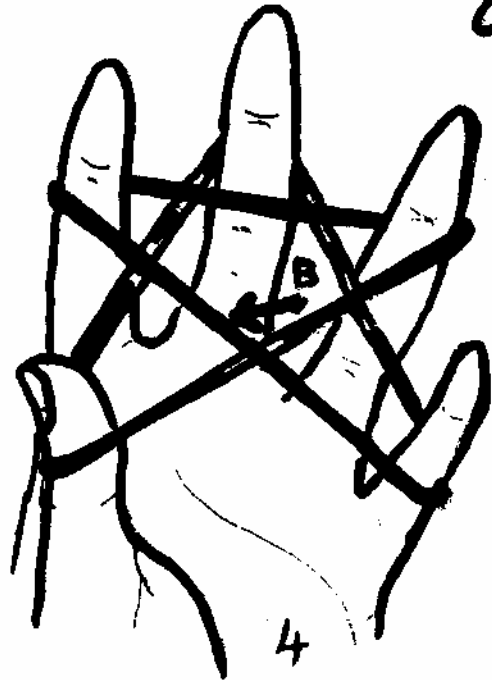
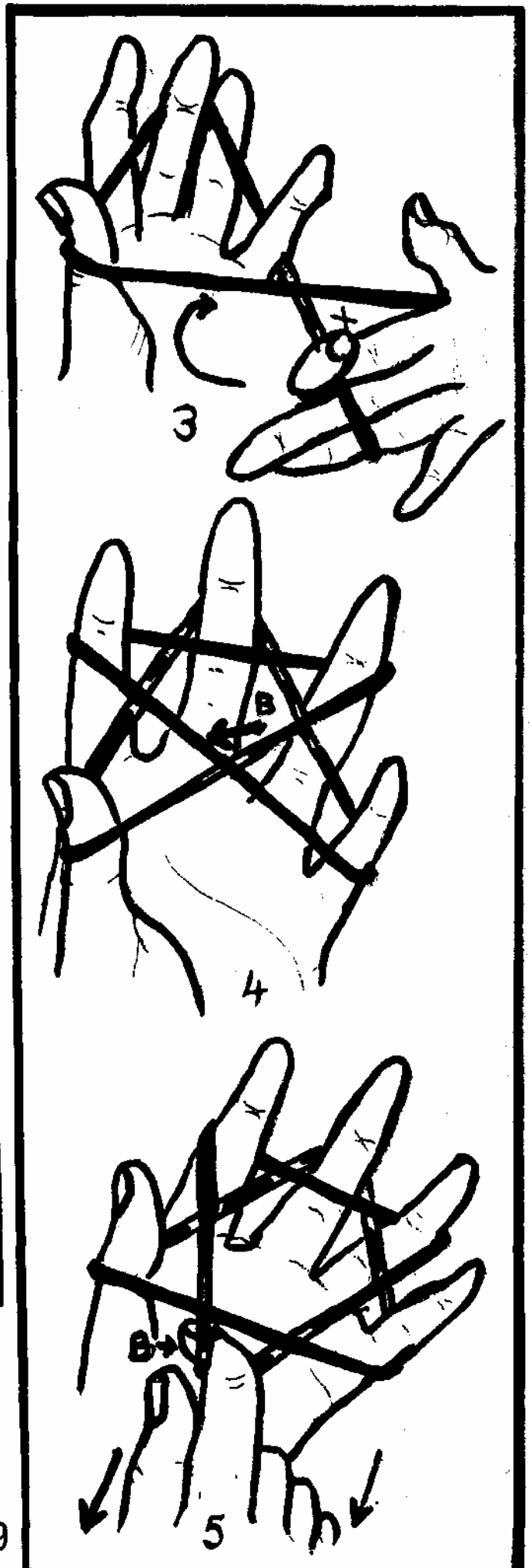
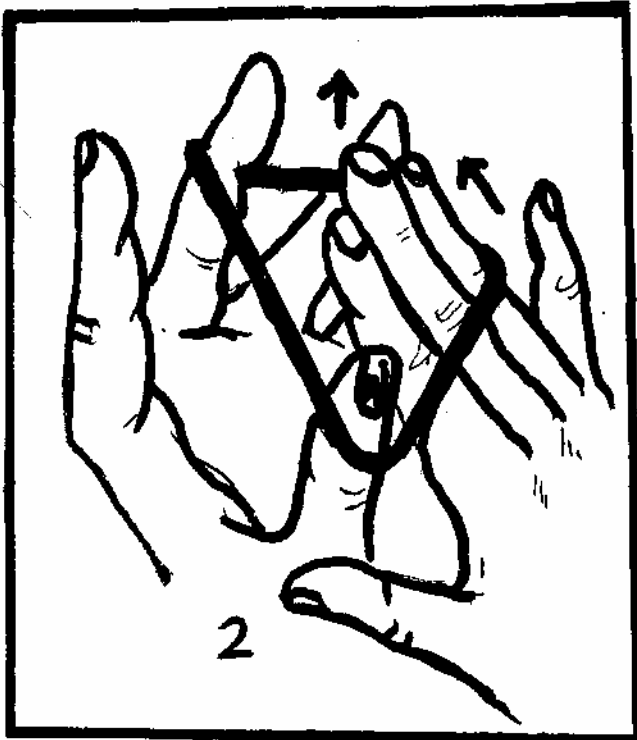
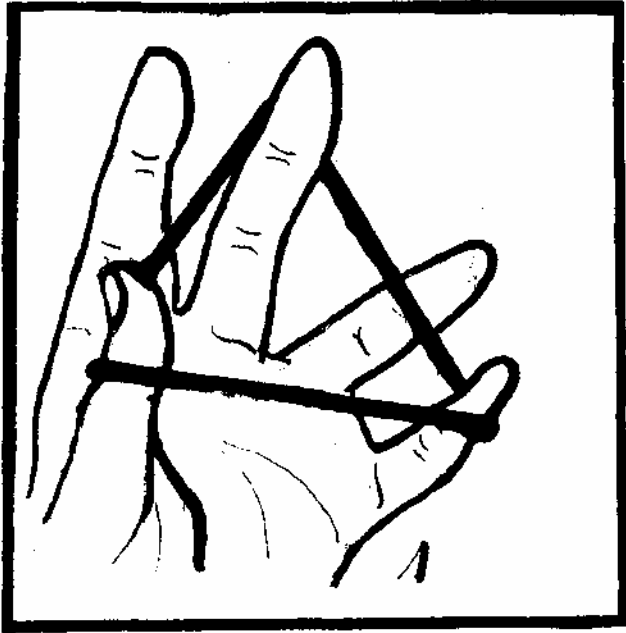
Legen Sie je einen ca. 50 mm GR um die Zeigefinger- und Daumenkuppe beider Hände - Fig. 1. Fahren Sie mit dem Daumen der rechten Hand gleich unter die Fingerkuppe des linken Zeigefingers. Der rechte Daumen kommt so in die Schlaufe des links gehaltenen GR, und der linke Zeigefinger über dem rechten Daumen in die Schlaufe des rechts gehaltenen GR - Fig. 2. Beide GR liegen auf der gleichen Linie, immer die gleiche Spannung der GR haltend, fahren Sie mit dem rechten Daumen, vor oder hinter dem linken Zeigefinger, über denselben - Fig. 3. Legen Sie von beiden Händen die Fingerkuppenpaare rasch zusammen, und ziehen die so automatisch gefassten GR-Teile auseinander — > verkettet!



EIN STERN IST GEBOREN

von Willie Schneider

Sie legen einen möglichst grossen GR um Daumen, Mittel- und Kleinfinger der linken Hand - Fig. 1. Mit den 3 mittleren Fingern der rechten Hand fahren Sie von unten in den GR - Fig. 2, ziehen die rechte Hand leicht nach rechts zurück, und drehen sie mit 1/4 Drehung gegen den Zuschauer, sodass eine Achterschlinge entsteht - Fig. 3. Mit dem linken Zeigefinger fahren Sie von oben in die Schlaufe „X“. Gehen Sie jetzt mit dem Zeigefinger unter Mitnahme des umfassten Gummiteiles in die Grundstellung zurück, und legen die in der rechten Hand zurückgebliebene Schlaufe um den Ringfinger der linken Hand - Fig. 4. Es entstand ein 5-Zack-Stern. Wenn Sie noch von unten mit dem Zeigefinger der rechten Hand den GR bei „B“ fassen (siehe Fig. 4), und gegen sich ziehen, so entsteht noch ein David-Stern - Fig. 5 (Seite 29 -->)

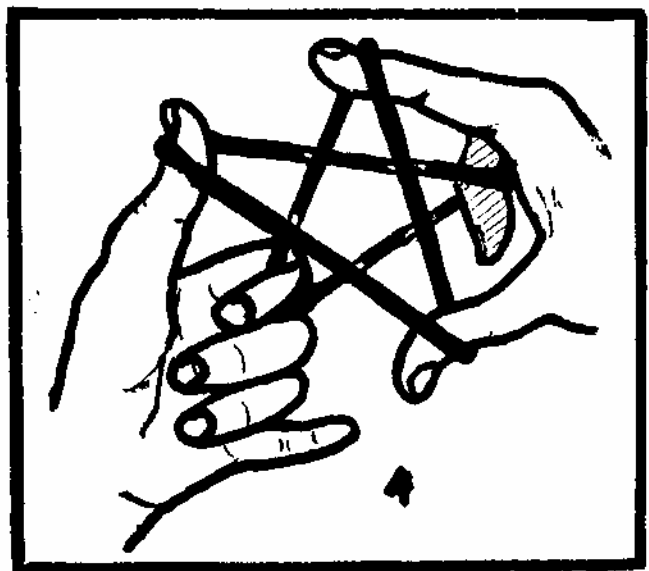
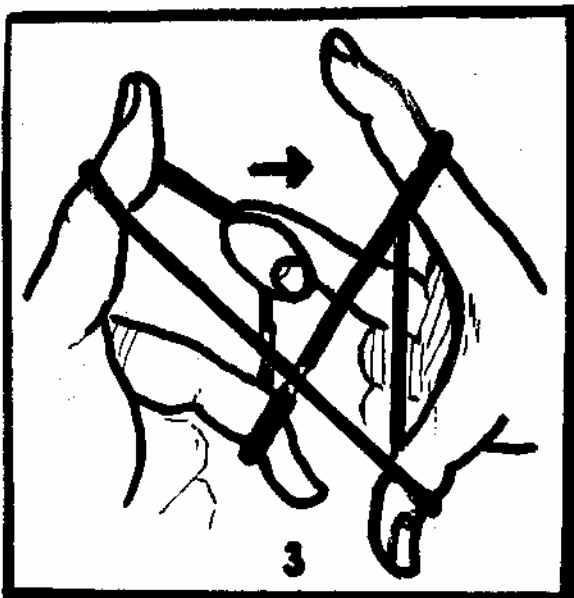
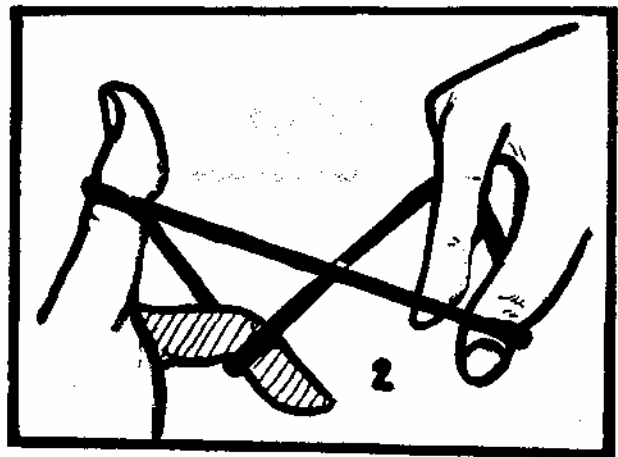
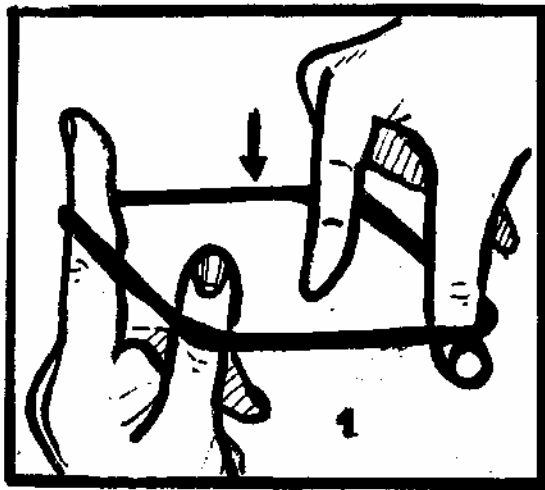


Sterne, nichts als Sterne

Sie benötigen einen ziemlich grossen Gummiring, möglichst einen farbigen, und folgen am besten den aus Zauberers Sicht gemachten Skizzen von Ed. Mishell (Genii - USA)

EFFEKT: Legen Sie einen GR um Daumen und Zeigefinger beider Hände, und nach einigen Bewegungen erscheint ein Stern.

METHODE: Starten Sie wie in Fig. 1. Drehen Sie die linke Hand von sich weg (Zeigefinger kommt nach unten), und es entsteht eine Achterschlinge - Fig. 2. Mit dem rechten Mittelfinger ergreifen Sie den GR am Teil zwischen linkem Daumen und linkem Zeigefinger - Fig. 3. Ziehen Sie diesen Teil mit dem rechten Mittelfinger gegen die rechte Hand. Der rechte Daumen wird auch leicht nach rechts abgedreht, und der linke Zeigefinger nach links, bis alle GR - Teile in einer Ebene liegen: Es bildet sich ein Stern - Fig. 4



Eine Befreiung

nach einer Idee von Ken Beale

Effekt: Kleben Sie 2 Spielkarten zusammen, oder schneiden Sie einen dünnen Carton auf Spielkartengrösse zu, und legen Sie einen GR über 2 diagonal gegenüberliegende Ecken -Fig. 1. Währenddem Sie mit der ändern Hand einen Schreibstift aus einer Tasche holen, schieben Sie den Gummi mit dem Daumen über die Kartenmitte - Fig. 2. Dies geschieht auf der dem Zuschauer abgewendeten Seite, stossen Sie den Bleistift von Zuschauers Seite her durch die (evtl. schon vorgelochte) Mitte der Karte, von Zuschauers Seite her scheint es, als ob der Stift auch mitten im GR sei, obwohl es wegen der vorangegangenen Trickhandlung nicht stimmt.



Fig. 1

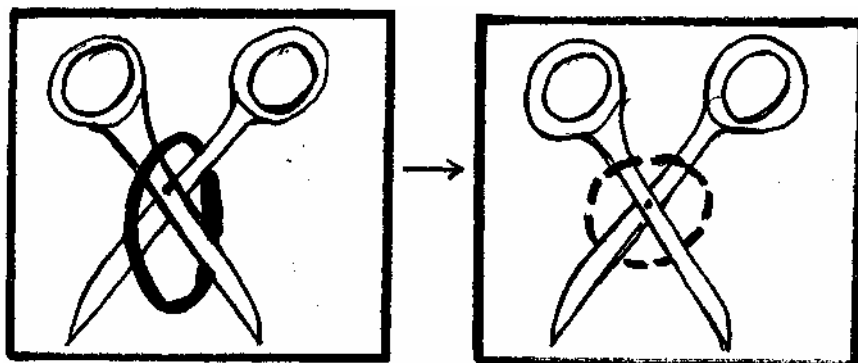
Fig. 2

Fig. 3

Lassen Sie einen Zuschauer die beiden Bleistiftenden halten. Kündigen sie den versuch an, den GR ohne Beschädigen der Karte von dieser zu befreien. Fummeln sie etwas an der Karte herum, und nehmen Sie alsdann den GR von der Karte. Erstaunlich ist, dass der GR nicht nur von der Karte weg ist, sondern ebenso vom Bleistift!

Die Zauberschere

Effekt: Legen sie einen GR um eine Schere, und lassen Sie diese durch einen Zuschauer festhalten - Fig. Legen Sie ein Seidentuch über das Ganze. Sie gehen mit den leeren Händen für einen kurzen Moment unter das Tuch, und nach Entfernung desselben ist der GR entgegen allen physikalischen Gesetzen in anderer Richtung um die Schere herum (gestrichelte Linie).



Methode: Halten Sie einen zweiten, gleichen GR im Ärmel, unter dem Uhren-Armband oder zwischen 2 Fingerwurzeln versteckt. Den ersten gr zerschneiden Sie an den Schneideflächen der schere. Eventuell leicht angeritzt lässt sich das Band bei Verwendung einer scharfen Schere lautlos zerreißen. Lassen Sie den zerschnittenen GR verschwinden - auf dem Boden, oder mitnehmen beim Abziehen des Tuches, oder wo sie den neuen hergeholt haben. Den zweiten GR legen sie anschliessend einfach von ihrer Seite her über die scherenspitzen (gestrichelte Linie). Nehmen Sie das Tuch ab und loben die festgehaltene Zauberschere.

Dan Harlan's Traveling cash

Bemerkungen: Dan's Tour wurde bereits in „ünking Ring“, „Minatour“ und „Cenii“ veröffentlicht, in letzterem Charlie Miller und William R. woodfield gewidmet, gezeichnet von Hannah Ammar, und geschrieben von Michael Ammar, von dem in der Serie „Classic Renditions“ als Vol II ein lehrreiches Video-Band über GR existiert!

Effekt: Je ein dünner (beide genau gleich aussehend), ca. 12 cm Durchmesser grosser GR wird über den linken Klein- und Zeigefinger gelegt. Die entsprechenden Finger der Rechten fahren in die hängenden Schlaufen und ziehen den Gummi auseinander. Eine geliehene Geldnote wird gefaltet, um den obersten der 4 Gummistränge gelegt, und vom Zuschauer als Sicherung festgehalten. Dann, ohne Fingerbewegungen, wandert die Note auf den 3., dann auf den 2. und zuletzt auf den untersten Strang. Auf Michaels Video wandert die Note (oder Markierung) schrittweise von unten nach oben!

Methode: Lassen Sie also vom linken Klein- und Zeigefinger je einen GR baumeln. „Ich zeige Ihnen gerne eine Leiter. Sie ist nicht sehr lang, nicht sehr breit, besteht aus Gummi und hat 4 Sprossen, eine Gummileiter. Kann mir jemand eine Geldnote borgen?“ Mit diesen Worten legt die Rechte den Zeigefinger in das Band des linken Zeigefingers, und entsprechend handelt der Kleinfinger. Lassen Sie den Zuschauer die einfache GR-Anordnung klar erkennen, bevor Sie von der Geldnote sprechen. Die GR-Dicke und Hand-Abstände sind auf den Zeichnungen aus Gründen der Verständlichkeit übertrieben. - Fig. 1. Sie stehen für den Zuschauer ganz sauber da, und werden nun die nötigen Vorbereitungen treffen, in 3 Schritten und getarnt: „Würden Sie bitte die Geldnote der Länge nach falten.“ Sie gestikulieren mit Ihrem rechten Daumen, die Längsrichtung der Faltung andeutend, und führen bereits die erste Vorbereitung durch. Es wird nämlich der unterste Strang zum 2. untersten gemacht, indem während der gestikulierenden Daumenbewegung durch einander näher Kommen der Hände der Gummizug etwas nachlässt, und die beiden Ringfinger auf beiden Seiten die unterste „Sprosse“ über die 2. unterste nach oben heben, wie Fig. 2 zeigt. Sie können dabei sehr gut mit den Daumen nachhelfen, indem Sie mit diesen zwischen dem 2. und 3. Strang etwas einfahren, und mit den Daumenspitzen die originale 2. unterste Sprosse wenig gegen sich ziehen, damit die originale unterste Sprosse besser mit den Ringfingern nach oben gezogen werden kann.

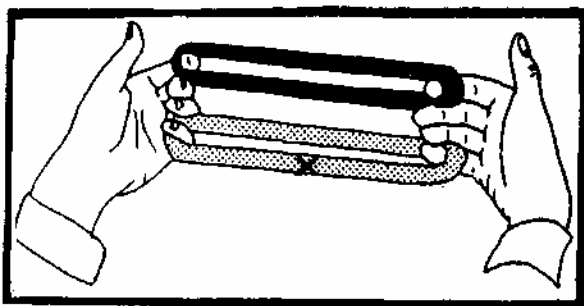


Fig. 1

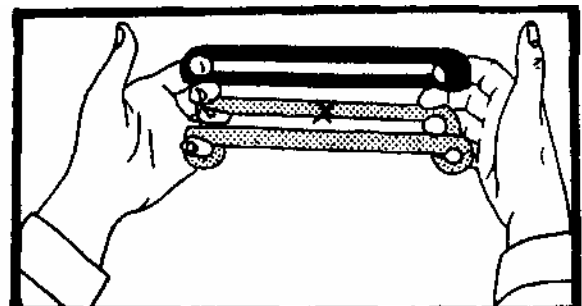


Fig. 2

Die unterste Sprosse ist so zur 2. untersten geworden, was der Zuschauer von vorne nicht sehen kann, da alle „Sprossen“ ja genau gleich aussehen.

Im nächsten Schritt bringen wir die 2. unterste „Sprosse“ an die 3. oberste Position. Die Griffe sind wiederum die Selben: Mit den Daumen fährt man von sich her zwischen den 3. obersten und den obersten Strang. Ziehen Sie den 3. obersten Strang mit den Daumen gegen sich, und nach unten, bis auf die Höhe des untersten Stranges. Mit den Daumen fahren Sie wieder von sich her zwischen den untersten (die untersten) und 2. untersten Strang. In diese gleiche Schlinge, wo die Daumen sind, fahren Sie mit den Mittelfingern gegen sich ein. Zugleich ziehen Sie die Daumen gegen sich aus der Schlinge, und strecken die Daumenspitzen wieder nach oben - Fig. 3. Während des ganzen Vorganges kommen sich beide Hände etwas näher, um die Spannung der Gummistränge für eine leichtere Manipulation zu vermindern. Wenn Sie die Daumenspitzen wieder nach oben stellen, gehen Sie mit beiden Händen wieder etwas auseinander - und zwar so, dass alle 4 sichtbaren Gummistränge gleich lang sind.

Zum Schluss erheben wir den 3. obersten Strang zum obersten: Die Daumen ziehen analog der vorangehenden Manipulation den obersten Strang nach unten, und fahren unter die nun oberste Sprosse. Auch hier kommen sich die Hände aus erwähntem Grund während der Manipulation näher. Die Fig. 4 zeigt die Endstellung aus der Sicht des Zuschauers.

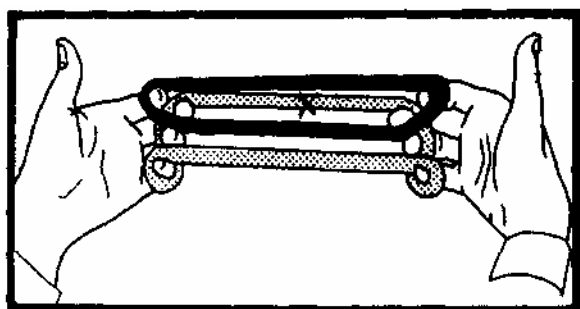


Fig. 3

(aus Magiers Sicht)

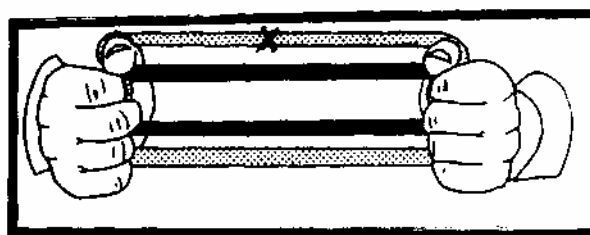


Fig. 4

(aus Zuschauers Sicht)

Sie können den Effekt aller Schritte sehr schön verfolgen, indem Sie zu Beginn in der Grundstellung (Fig. 1) in der Mitte der untersten Sprosse ein Stück farbiges Isolierband (oder eine Büroklammer) befestigen, oder eben indem Sie eine um die unterste Sprosse gefaltete Geldnote durch den Zuschauer festhalten und wandern lassen.

Die Rückwanderung der Markierung erfolgt durch in umgekehrter Folge vorgenommene Manipulationen: Zuerst werden die Daumen, dann die Mittel- und zuletzt die Ringfinger aus den Schlingen gezogen - immer während einer Annäherung beider Hände, wodurch die Manipulation auch cachiert wird.

Ringwanderung

aus Tarbell's Course in Magic

Effekt: Der Zauberer windet kreuzweise 2 GR über vier Finger der Rechten - Fig. 1,2. Ein Ring wird auf den Mittelfinger gelegt und gezeigt, dass er wegen der GR-Barriere nicht auf die Fingerwurzel gleiten kann. Nach einem Moment passiert es trotzdem, obwohl die GR weiter um die Finger gespannt sind. Dann zieht der Zauberer den Ring gar vom Finger wieder ab, offensichtlich durch die GR hindurch.

Methode: Nehmen Sie 2 ca. 50 - 60 mm GR und legen diese zusammen kreuzweise über die 4 Finger der rechten Hand (Fig 1,2), währenddem ein Zuschauer einen Ring prüfen darf, der sehr locker über ihren Mittelfinger passt.

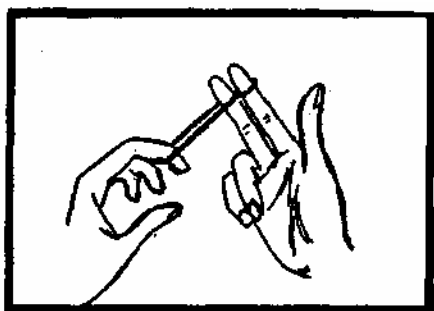


Fig. 1

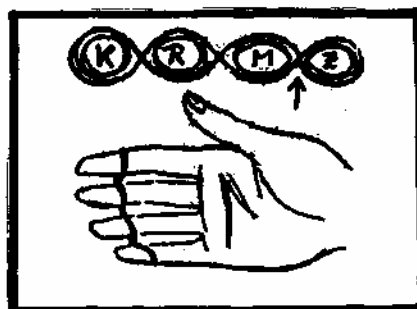


Fig. 2

Halten Sie die GR zwischen den ersten und zweiten Gliedern der Finger, zeigen Sie die Hand von beiden Seiten und spreizen Sie die Finger dabei, damit man die Gummifesselung der Finger erkennen kann. Währenddem Sie den untersuchten Ring vom Zuschauer mit der Linken entgegen nehmen, senken Sie die Rechte für einen Moment und ziehen dabei den Mittelfinger aus der Gummischlaufe. Den so befreiten Finger legen Sie auf die GR zurück, sodass selbst beim Spreizen der Finger eine Gummibandfesselung optisch vorgetäuscht wird:

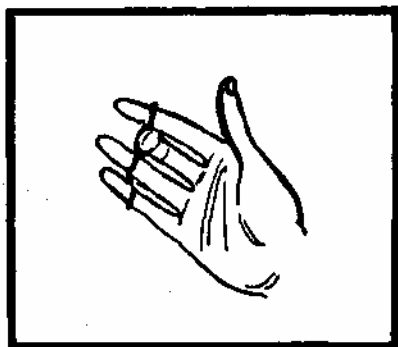


Fig. 3

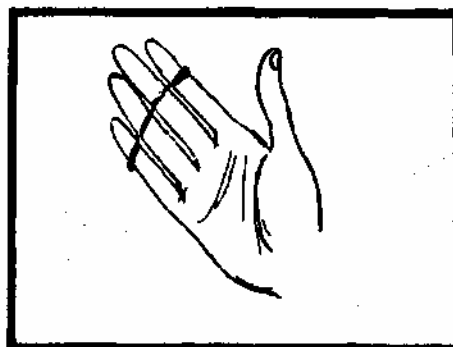


Fig. 4

Sie zeigen nun die Hand auch von der Rückseite. Dazu wird beim Drehen der Hand (in einer Gegen-Uhrzeiger-Bewegung um das Handgelenk) der Mittelfinger leicht eingebogen, und unter das Gummiband gelegt. Zum Zeigen der Innenhand machen Sie eine Drehung im Uhrzeigersinn, während welcher Sie auch wieder den Mittelfinger anziehen und auf die andere Seite des Bandes bringen, lieben Sie diese Bewegungen, bis diese fließend und überzeugend die GR-Fesselung aller Finger vortäuschen.

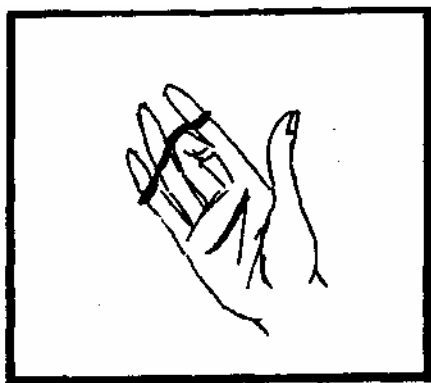


Fig. 5

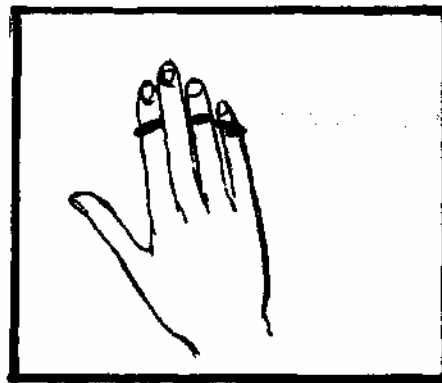


Fig. 6

Legen Sie den Ring jetzt auf das oberste Mittelfinger-Glied und betonen Sie, die Finger spreizend, und mit der Linken den Ring fassend, dass dieser nicht durch die GR hindurch zur Handwurzel gehen kann - Fig. 7. Halten Sie die Finger wieder zusammen. Mit den Worten „Der Ring denkt aber anders, als wir behaupten“ stossen Sie Ihre Hand nach vorn und lassen den Ring auf die Handwurzel fallen. Das geht leicht, wenn Sie den Mittelfinger, wie beim vorangehenden Schritt, etwas vom Gummi abheben - Fig. 8. Zeigen Sie wieder beide Handseiten: Halten Sie die Finger dabei leicht nach oben, damit beim Einbiegen des Mittelfingers (Fig. 9) der Ring nicht etwa abfällt - Fig. 10. Halten Sie jetzt die Hand mit den Fingern leicht abwärts, Handrücken gegen die Zuschauer, und machen Sie eine abschüttelnde Bewegung. Nach bekannter Methode lassen Sie den Ring abfallen, und fangen ihn mit der in „Bettelstellung“ darunter gehaltenen linken Hand auf Fig. 11.

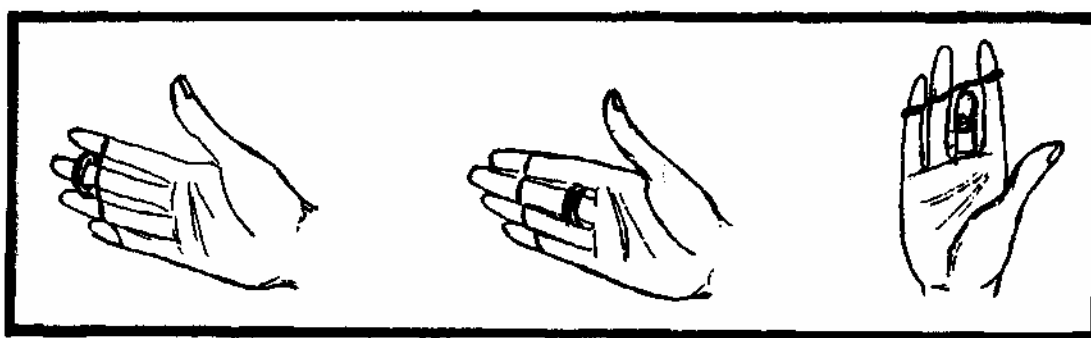


Fig. 7

Fig. 8

Fig. 9

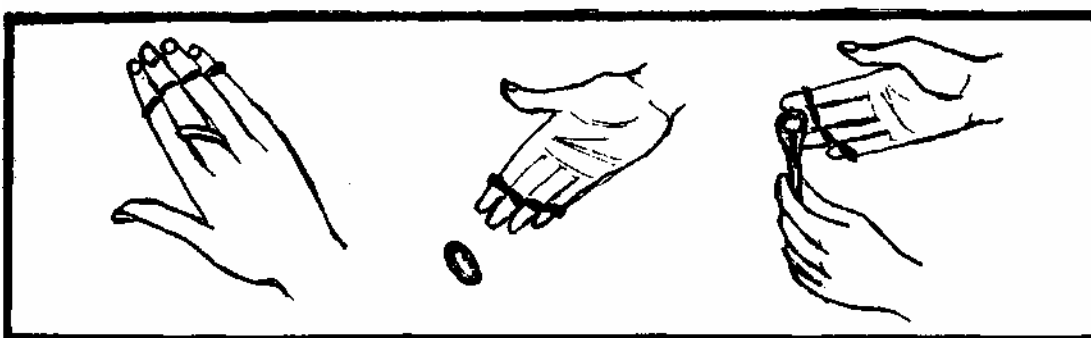


Fig. 10

Fig. 11

Fig. 12

Als gewiegter Magier können Sie die Routine auch mit einer kleinen, stumpfen Schere zeigen, die Sie am Ende mit der Linken festhalten - Fig. 12.

Ein kostbarer Tip von Brumoli: Drehen Sie den/die Gummis beim kreuzweisen Auflegen zwischen Zeige- und Mittelfinger unbedingt zwei mal in gleicher Richtung (Siehe Pfeil in Fig. 2). Das optische Bild wird besser, und die Manipulation leichter!

Die wundersame Gummidurchdringung

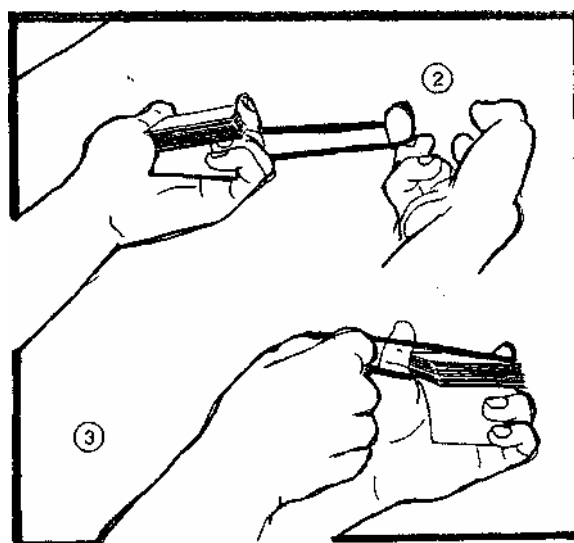
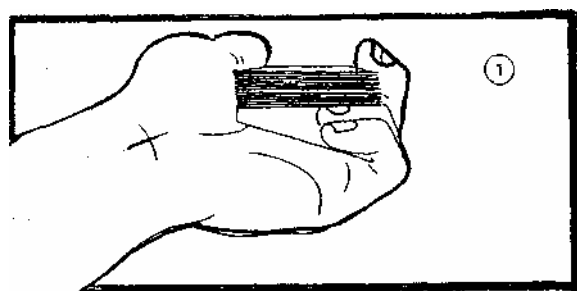
von Peter Gunn

Das fertige Gericht: Der Zuschauer zieht eine beliebige Karte und unterschreibt sie auf der Vorderseite. Daraufhin gibt er die Karte ins Spiel zurück. Sichtbar, und ohne etwas zu verdecken, wickelt der Zauberer ein Gummiband zweimal um das Kartenspiel. Der Zuschauer soll nun die oberste Karte mit Daumen und Zeigefinger an der Schmalkante festhalten. Der Zauberer tut dies auf der gegenüberliegenden Seite. Da das Gummiband um das Kartenspiel gewickelt ist, kann sie sich nicht aus dem Päckchen lösen. Nach einer fadenscheinigen Erklärung löst sich die obere Karte direkt aus dem Gummiband heraus und hat sich in die unterschriebene Karte verwandelt, sowohl Karte und Kartenspiel mit Gummi können sofort untersucht werden, (ggf auch Ihre Hände, Ärmel und was dem cleveren Zuschauer noch so alles einfällt.)

Die Zutaten: Ein Gummiband (Durchmesser ca. 80 mm) - ein normales Poker-Size-Kartenspiel (wenn möglich blau, zum roten GR kontrastierend) - ein Filzstift - eine Volte (notfalls anderer Griff) - eine fadenscheinige Erklärung - eine Prise magisches Glück .

Die Zubereitung: Der Zuschauer zieht aus einem Kartenspiel eine beliebige Karte, die er mit einem Filzstift unterschreibt. Das unterschreiben der Karte dient dazu, um den Effekt zu verstärken und um den Laien auch die mögliche Erklärung, es gäbe zwei gleiche Karten, zu nehmen. Außerdem sollte kein Kugelschreiber verwendet werden, da die Unterschrift möglicherweise durchdrücken könnte und man die Karte bereits von der Rückseite erkennen kann.

Der Zuschauer gibt nun die Karte wieder ins Spiel zurück, und der Zauberer kontrolliert die Zuschauerkarte nach oben. Am besten eignet sich dazu die Volte. Während der Griff ausgeführt wird, sollte man dem Zuschauer in die Augen sehen und mit ihm reden. Dadurch kaschiert man die Kartenkontrolle, und die übrigen Zuschauer sehen normalerweise dahin, wohin auch Sie sehen. Während des entspannten Redens mit dem Zuschauer kommt niemand auf die Idee, daß in diesem Moment eine wichtige Handlung vollzogen wird, um die Dramatik dieses Kunststückes hervorzuheben (dieses Kunststück unterhält nicht, es lebt von dem unglaublichen Effekt), kann man während der Volte nochmals erklären, daß der Zuschauer nun die Karte unterschrieben hat und selbst, wenn es eine Duplikatkarte gäbe, sie nicht diese Unterschrift tragen könnte.



Um das Kartenspiel (beiläufig) zu egalisieren, schlägt man damit nebenbei (!!!) ein-, zweimal mit der Längsseite auf den Tisch. Unwillkürlich glaubt der Zuschauer nun, man habe es getan, damit seine Karte in der Mitte auch nicht mehr hervorsteht. Diese Handlung darf nicht betont und auf keinen Fall erklärt werden. Daraufhin nimmt man das Kartenspiel bildoben in die linke Hand.

um die Karte in dem Kartenspiel zu ‚fesseln‘, wickelt man das Gummiband um das ganze Paket herum. Diese Handlung hört sich gleich sehr kompliziert an, ist aber ziemlich einfach, muß allerdings in der Theorie verstanden worden sein.

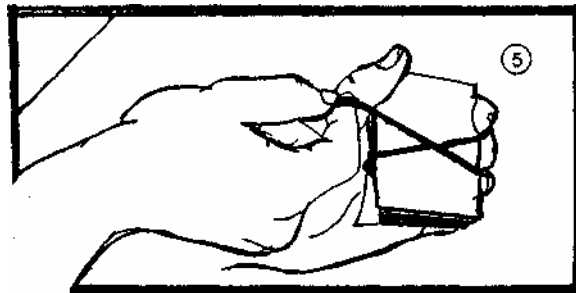
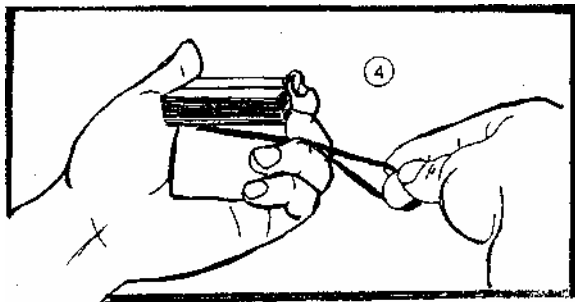
Während man dem Zuschauer mit der rechten Hand das Gummi zum untersuchen gibt, spaltet man mit dem linken, kleinen Finger die unterste Karte (es ist die unterschriebene) ab und legt den kleinen Finger mitsamt dem Ringfinger, in den Spalt (Abb. D. Die linke Hand bleibt nun so liegen und ändert ihre Position nicht mehr. Der Zuschauer hat sich eingehend mit dem Gummi beschäftigt und muß leider zugeben, daß er nichts Außergewöhnliches feststellen konnte. Man nimmt das Gummi mit der rechten Hand wieder an sich und demonstriert die Elastizität, indem man die Mittelfinger durch das Gummi steckt und es kurz auseinander zieht. Der linke Mittelfinger geht nun mit dem Gummi unter die letzte Karte, und Daumen und Zeigefinger der rechten Hand erfassen das Gummi dort, wo eben noch der rechte Mittelfinger war (Abb. 2).

Nun wird es etwas komplexer. Nicht kompliziert, sondern nur umständlich. es ist wichtig, daß die nun folgende Handlung ganz unverdächtig und natürlich aussieht, da in Wirklichkeit verdächtige und unnatürliche Dinge passieren ...

im Prinzip wird jetzt nur das Gummi ums Kartenspiel gewickelt. Diese Aktion sollte in 1,5 Sekunden passieren. Die beiden im Spalt liegenden linken Finger biegen den Spalt nun stark auf. Daumen und Zeigefinger der rechten Hand beschreiben einen Halbkreis nach links, so daß das Kartenspiel mit Ausnahme der abgespaltenen Karte durch den Gummiring zeigt (Abb. 3). Das Gummi sollte nicht parallel zu den Schmalkanten verlaufen, sondern von links nach rechts leicht steigend.

Jetzt muß man darauf achten, daß man das Gummi nicht festhält, sondern nur führt, da es nicht ungleich gestrafft sein darf. Führen sie das Gummi durch den Spalt hindurch zur rechten Seite, bis die Finger der rechten Hand wieder aus dem Spiel herausragen (Abb. 4). Nun beschreibt man mit dem Gummiband einen Halbkreis parallel zum Boden und im Uhrzeigersinn, so dass das Gummiband wieder um das Kartenspiel, mit Ausnahme der abgespaltenen Karte, zeigt. Das Gummi lassen Sie erst dann los, wenn es auf dem Kartenrücken ein "X" beschreibt (Abb. 5). Der Mittelfinger der linken Hand, in dem das Gummi hängt, spannt das Gummi nun über die Rückseite der untersten Karte, während Sie das Spiel bildunten drehen. Mit dem Mittelfinger drückt man das Gummi an das Kartenspiel, wenn der Zuschauer die oberste Karte an der oberen Schmalseite erfaßt und Sie an der unteren, heben beide die Karte leicht an. Dadurch entsteht gleich ein "PLOP", und die obere Karte bewegt ihre Mitte nach oben (sieht gut aus), um die Karte nun aus dem Gummiring rausspringen zu lassen, lässt ihr Mittelfinger einfach das Gummi los.

Während dieser Phase schaut man ganz deutlich auf das Kartenspiel, damit die Zuschauer ebenfalls dahin sehen. Sollte das Gummiband am linken Daumen hängenbleiben, muß man ihn das nächste Mal etwas weiter unten platzieren. Nach einiger Übung dürfte es sehr einfach sein, das Umwickeln glaubwürdig vorzuführen. Wie gesagt, dieses Kunststück ist mein bester Karteneffekt und dramatisch vorgeführt, ein wahres, kleines Wunder.



Twister

Effekt: Nehmen Sie einen etwas breiteren GR in die Hände, und bringen Sie durch Verschieben des rechten Zeigefingers nach rechts, und des Daumens nach links, 2 Drehungen in den GR - siehe Fig. 1 und 2 (von ihnen aus gesehen), zeigen sie dem Zuschauer, dass sich die Drehungen leicht auflösen lassen, ohne den Gummi zwischen den Fingerspitzen loszulassen: Sie halten den GR mit beiden Fingerpaaren fest und gehen in die Position von Fig. 3. Das geht doch kindisch leicht! Nun treten Sie vor den Zuschauer, halten Ihre Hände wie es Fig. 1 zeigt, und bitten ihn, das Band zu übernehmen: Mit der rechten Hand fährt er oben von ihm aus gesehen rechts ein, also von der ihnen entgegengesetzten Seite (dickerer Pfeil in Fig. D. Mit der Linken geschieht unten dasselbe. Das Auflösen der Drehung im GR wird dem Zuschauer nicht gelingen - im Gegenteil, er wird noch eine Drehung mehr bilden. Nach vergeblichem versuchen nehmen Sie den GR wieder in analoger Weise zurück und zeigen nochmals, wie leicht es geht.

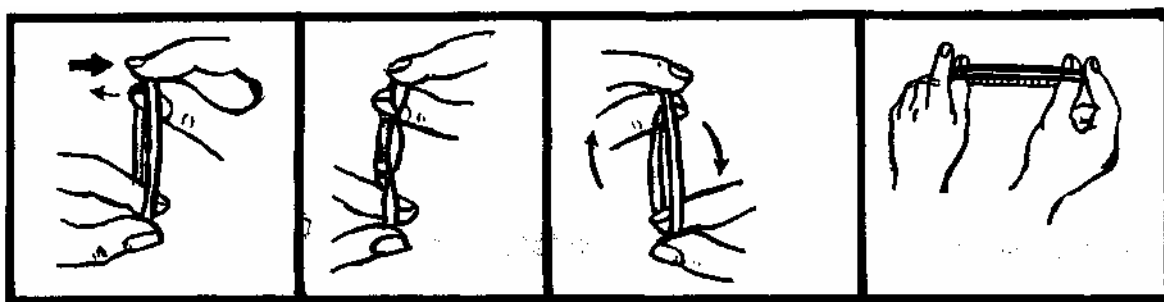


Fig. 1

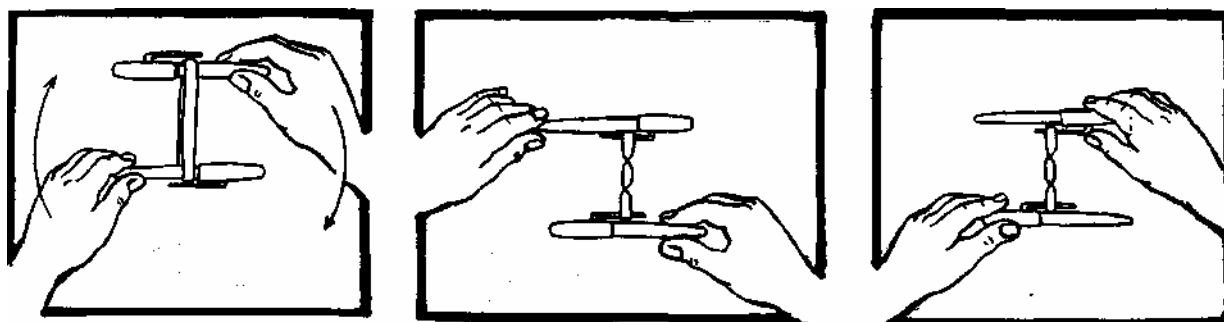
Fig. 2

Fig. 3

Fig. 4

Methode: Das Procedere läuft ab, wie oben beschrieben. Tatsache ist, dass durch die Übernahme des GR der Zuschauer eine ganz andere Konfiguration des verdrehten Ringes in seinen Händen hält. Das gleiche Experiment gelingt übrigens auch, wenn Sie zu Beginn nur eine Drehung in den GR bringen. Die Auflösung der Drehung im GR bewerkstelligen Sie dann so, dass Sie die Hände in die Stellung der Fig. 4 bringen. Beim Zuschauer wird es auch wieder eine Drehung mehr geben.

Tale Twister



Wir benötigen neben dem GR 2 Kugelschreiber, Bleistifte etc., mit Clips. Grundstellung ist die erste Fig. Gehen Sie mit der Linken nach oben (Pfeil), mit der Rechten nach unten. Es entsteht die Stellung von Fig. 2. übergeben Sie dem Zuschauer die Kombination (Fig. 3) mit der Aufforderung, den GR wieder gerade zu bringen, ohne damit aus den Clips zu fahren, oder innerhalb derselben den GR zu drehen, zur Sicherung ist es gut, Stifte mit flachen Clips zu nehmen, die auf der ganzen Länge aufliegen. es wird dem Zuschauer nicht gelingen. Sie übernehmen wieder das Ganze von Ihrer Seite her und machen die genau umgekehrte Bewegung wie eingangs (gegen Pfeilrichtung in Fig. 1).

Ein netter Gag

von Neal Thomas

mitgeteilt von Charles Kalish

Effekt: Sie zeigen zwei GR, gehen damit einen Moment unter die Tischplatte, und bringen dann (Fig.) die Hand mit den beiden senkrecht zueinander stehenden Gummiringen hervor.



Geben Sie nun dem Zuschauer die 2 GR, und er wird ohne Mühe, wie jedermann, die gleiche Situation schaffen können (wie Fig. 1). Der Magier nimmt die GR wieder zu sich, und zeigt die gekreuzten Ringe. Alle finden das extrem leicht. Wenn jetzt aber der nächste die beiden GR vom Zauberer nehmen will, so wird er zum grossen Erstaunen nur EINEN GR in der Hand des Magiers vorfinden!

Methode: Sie werden mit 2 GR die in obiger Fig. gezeigte Situation sicher leicht erstellen können. Das Geheimnis liegt darin, dass Sie mit einem grösseren GR die gleich aussehende Konfiguration schaffen. Wir benötigen also 3 GR: 2 gleiche kleinere, und einen doppelt so langen, dritten GR. Das oben Beschriebene führen Sie mit 2 GR vor, lassen mit diesen beiden GR die Zuschauer manipulieren, und nehmen dann diese in die Hand zurück. Sagen Sie dem Zuschauer: „Sie haben es doch nicht ganz richtig gemacht, ich will es Ihnen nochmals zeigen!“ Lassen Sie unter dem Tisch die beiden kleineren GR „verschwinden“, und holen Sie den grösseren GR hervor (Ärmel, unter Uhrenband, vorher auf Schoss, etc.). Legen Sie das Band auf den rechten Zeigefinger (Fig. 2), Handfläche gegen sich gerichtet. Ergreifen Sie mit der Linken den GR am Ende „A“ und machen damit gleich zwei halbe Drehungen gegen sich. Die Situation von Fig. 3 ist entstanden. Fahren Sie mit dem rechten Mittelfinger in die mit der Linken gehaltene, durch die Drehungen entstandene Schlaufe „B“ -Fig. 3, und die Situation von Fig. 4 ist erreicht.

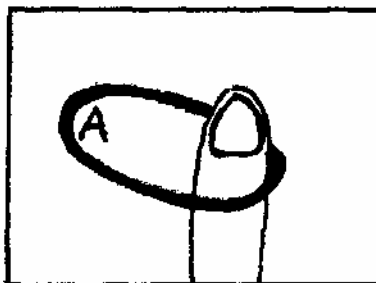


Fig. 2

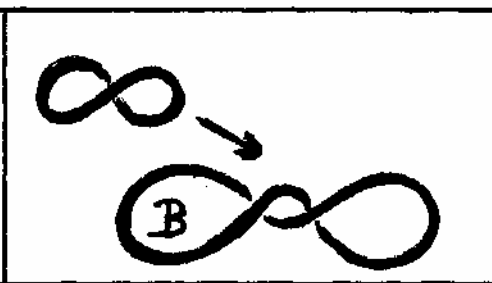


Fig. 3



Fig. 4

Erfassen Sie mit der Linken den Gummi am mit Pfeil angedeuteten Ort (Fig. 4), und ziehen Sie diesen gegen sich, also Richtung Handrücken, indem Sie die etwas gespreizten Mittel- und Zeigefinger der Rechten wieder ganz zusammen halten. Es entsteht wieder Fig. 1. Das alles geschieht unter dem Tisch natürlich recht rasch.

Zeigen Sie dem Zuschauer wieder die (ihm bekannte) Situation, mit den Worten: „So sollte es eigentlich aussehen!“, und strecken Sie ihm halbherzig die Hand entgegen, damit er auf die Verlockung hereinfällt, ihnen die Bänder abzunehmen, um zu zeigen, dass es ja genau dasselbe ist. Aber eben: Er wird ihnen nur EINEN GR von der Hand nehmen können, und das ist ein überraschender Ausgang!

Betcha – Can`t

von Prof. A. Hurwitz

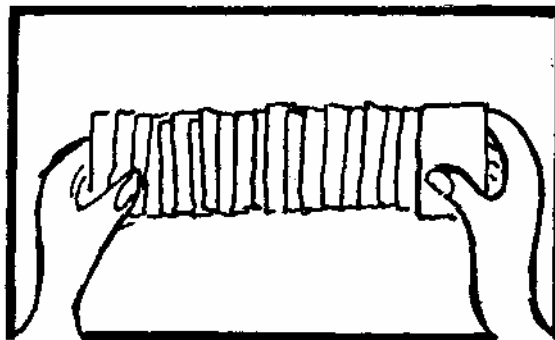


Dies ist eher ein kleines, lustiges Zwischenspiel. Legen Sie einen GR über eines Zuschauers linken Daumen und Kleinfinger, über den Rücken der Hand, wie es neben stehende Figur zeigt. Der gegen die Fingerspitzen liegende Gummiteil soll möglichst straff sein. Wetten Sie, dass Ihr Zuschauer, die Hand in der Luft haltend, den GR nicht abnehmen kann, ohne die andere Hand, oder sonst ein Hilfsmittel zu benutzen. Er darf nur seine Linke benutzen. Mit allem Effort wird es dem Zuschauer nicht gelingen!

Floating Card

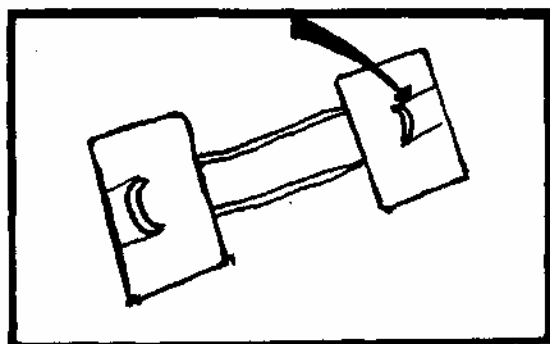
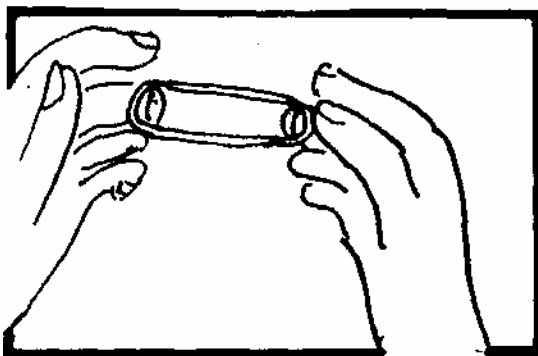
aus Bev Bergeron's Notebook NO. 27(1978)

Effekt: Ein aus der Schachtel genommenes Kartenspiel wird zum wählen einer Karte zwischen Ihren Händen ausgebreitet, immer weiter, bis die Karten in der Luft zu schweben scheinen.



Methode: Eine Möglichkeit ist die Verwendung eines GR: Dieser wird unter dem Kartenpaket über die Kuppen der Mittelfinger gelegt. Durch Auseinandergehen der Hände streckt sich der Gummi, und die Karten breiten sich aus.

In einer 2. Methode wird zwischen 2 Karten ein GR fixiert, und diese Karten unter das Paket gelegt. Beim Ausbreiten ergreift jede Hand eine dieser präparierten Karten. Dabei dehnt sich (unter dem Paket) das Gummiband, und die Daumen kontrollieren die ausgebreiteten, „in der Luft schwebenden“ Karten.

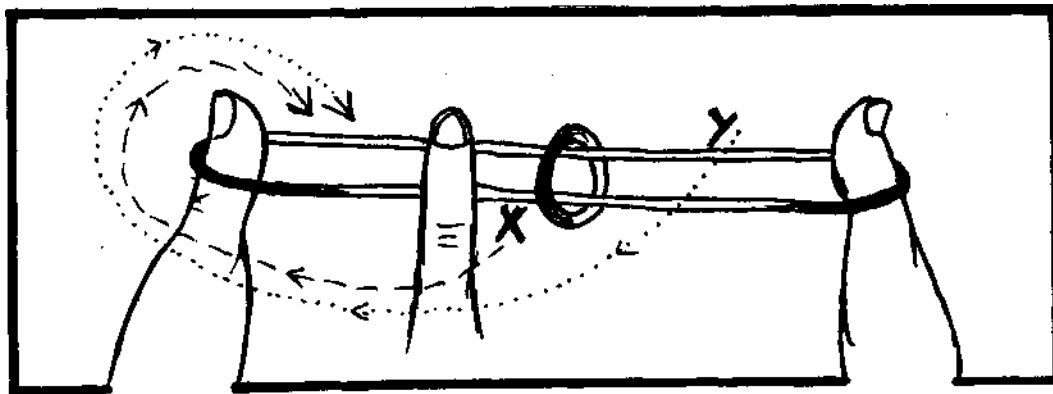


Ring - Off an on !

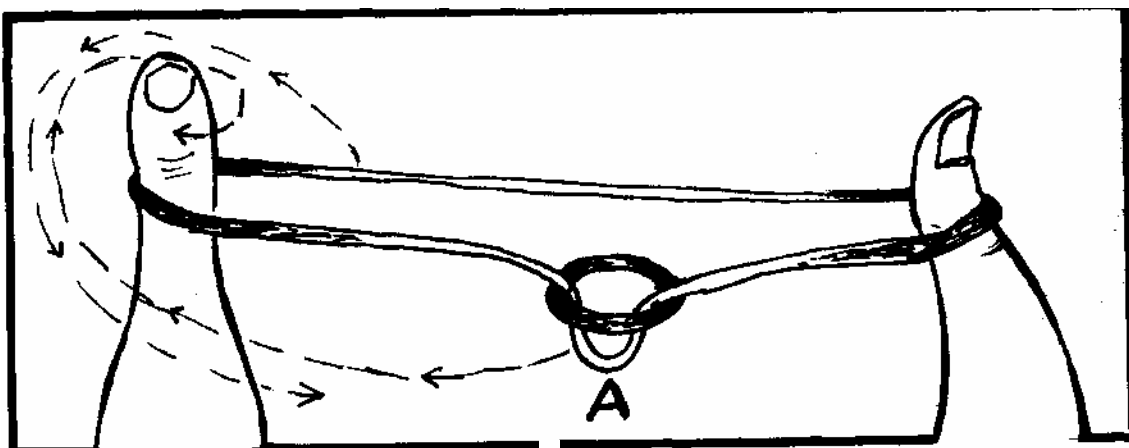
aus 'Elastrix' 1979 und 'Linking Ring'

Die Befreiung eines auf einem Gummiband liegenden Ringes, ist ein beliebtes Thema, das als Materiendurchdringung immer wieder beschrieben wurde, ich habe hier 2 Methoden ausgelesen.

Effekt und Methode: Lassen Sie sich einen Ring geben, und ziehen Sie einen mindestens 20 cm langen GR durch denselben. Die Enden des Gummis werden über die nach oben zeigenden Daumen des Zuschauers gelegt, so dass der GR leicht gespannt bleibt. Der (Ehe-) Ring auf dem Gummi ist also gesichert, und Sie versuchen, diesen zu befreien: Sie Magier legen Ihren linken Zeigefinger waagrecht von oben auf die Gummistränge links des Ringes (Fig.). Mit dem rechten Daumen + Zeigefinger ergreifen Sie zwischen dem Ring und Ihrem linken Zeigefinger den Ihnen näher liegenden Gummiteil (Markierung 'X'). Fahren Sie damit über Ihren linken Zeigefinger nach links, und legen die Gummischlaufe um den rechten Daumen des Zuschauers herum (von ihnen weg). Verfolgen Sie also die gestrichelte Linie, ihr linker Zeigefinger bleibt natürlich an Ort. Erfassen Sie wieder mit der rechten Hand von oben den entfernteren, unbequemer liegenden Gummiteil, diesmal rechts vom Ring, und machen nochmals genau die gleiche Manipulation (punktierte Linie). Halten Sie danach den Ring mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand fest. Mit dem linken Zeigefinger, um den eine Gummischlaufe entstanden ist, fahren Sie um den rechten Daumen des Zuschauers herum. Die Gummischlaufe löst sich - der Ring ist befreit!

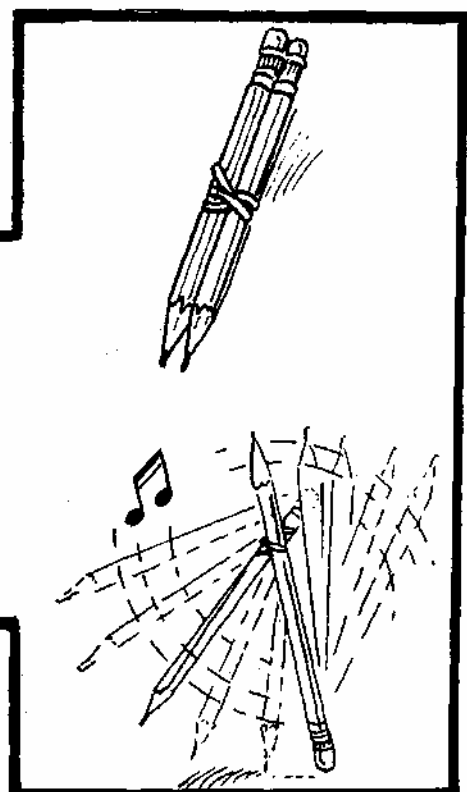
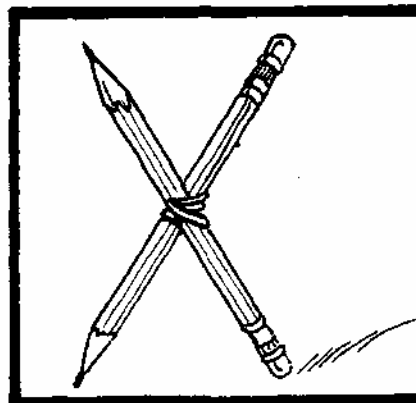
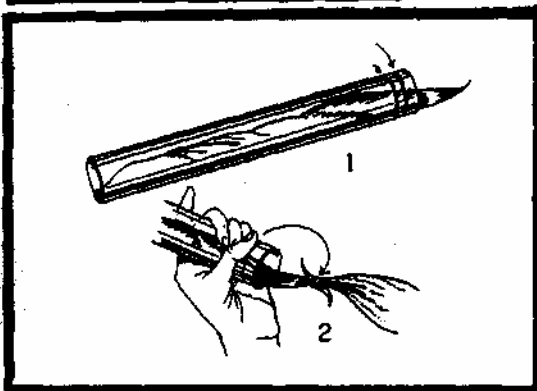
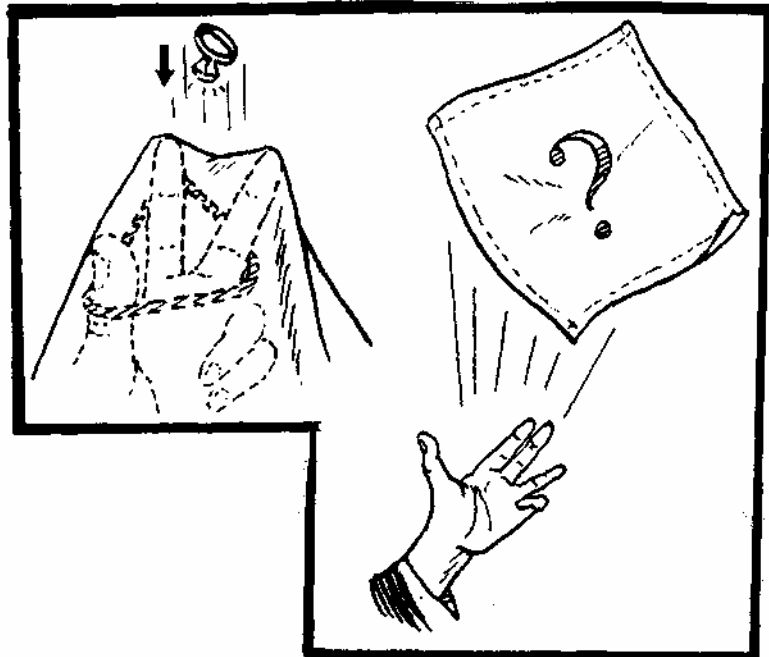
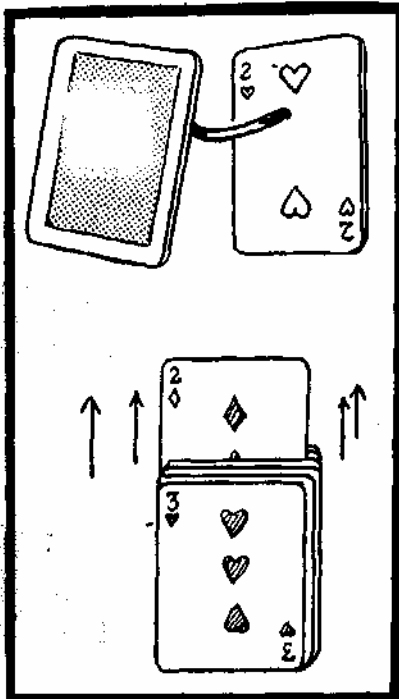
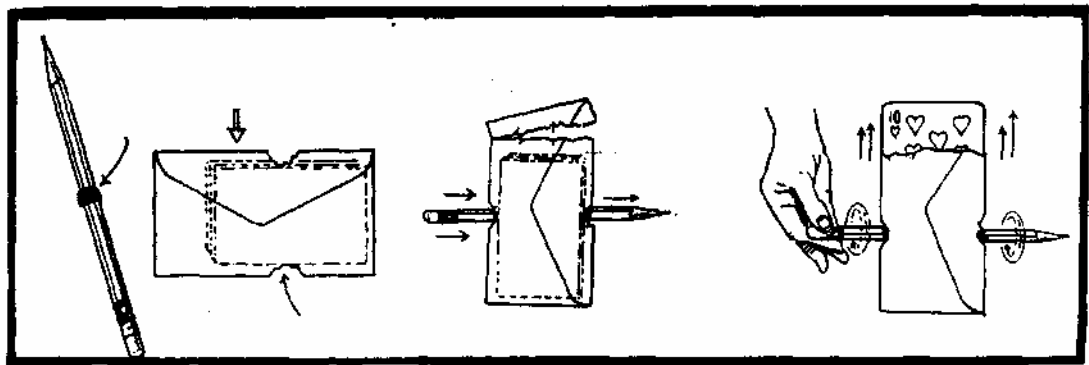


Und zurück geht es ganz einfach so: Erfassen Sie den Gummi am Punkt 'A', machen Sie eine halbe Aufzieh-Bewegung nach links (Gegen-Uhrzeigersinn), und legen sie die entstandene Schlaufe über des Zuschauers rechten Daumen. Mit Ihrer Rechten fassen Sie den ihnen entfernteren Gummistrang nahe an Zuschauers rechtem Daumen und ziehen den Gummi über seinen Daumen gegen sich --> Der Ring sitzt wieder auf dem GR.



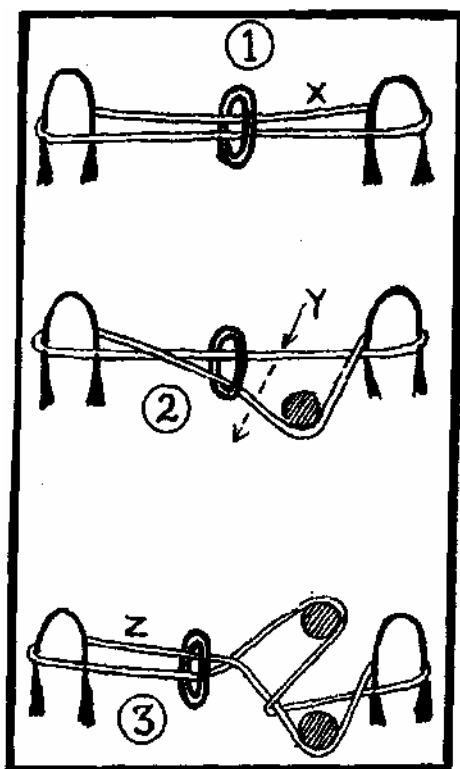
Tips und Gags

ohne Worte



Ring off Rubber Band

aus Linking Ring von Charles Rosskam



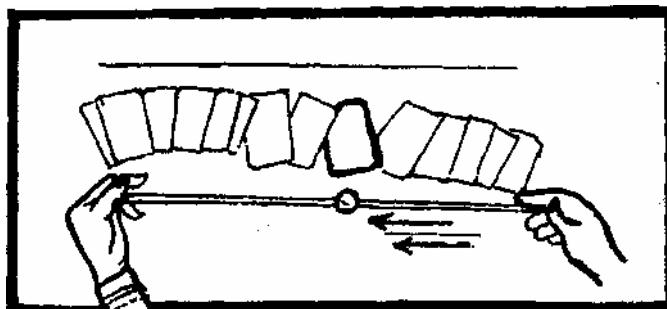
Dieser Effekt ist dem vorgängig Beschriebenen ähnlich, und wurde 1919 durch eh. Rosskam von Schnur auf GR übertragen: Legen Sie einen längeren GR mit dem darauf fixierten Ring über die Daumen des ihnen gegenüber stehenden Zuschauers (Abb. D. ziehen Sie mit ihrer Rechten den Gummi bei „X“ über den ändern Gummiteil gegen sich und etwas nach unten (Abb. 2). Ergreifen sie mit der Linken von unten her den ändern Gummiteil bei "Y". Ziehen sie diesen unter dem mit Ihrer Rechten gehaltenen Gummiteil gegen sich, dann aufwärts, und über den linken Daumen des Zuschauers (Abb. 3). Mit Ihrem jetzt frei gewordenen linken Daumen/Zeigefinger ergreifen Sie den Gummi von oben bei „Z“, ziehen ihn nach rechts, und legen ihn (von Ihnen weg) über den linken Daumen des Zuschauers. Halten Sie mit ihrer Linken den Ring und ziehen Sie ihre rechten Finger langsam aus der Schlaufe: Der Ring wird befreit, der GR liegt weiter auf den Daumen des Zuschauers. Als Gag vermelden Sie dem Zuschauer, dass jeder wieder einen Ring hat. und so stecken sie des Zuschauers entliehenen Goldring in ihre Tasche. Der Zuschauer hat ja den Gummiring!

Beadazzled

aus Elastrix

Effekt und Methode: Befestigen Sie in der Mitte eines aufgerissenen GR eine kleine farbige Holzperle. Eine vom Zuschauer wirklich frei gewählte Karte wird in das spiel zurückgegeben und nach ihrer Lieblingsmethode kontrolliert. Bringen sie die gezogene Karte dann durch Abheben in die Mitte des Kartenpaketes, wo Sie mit dem kleinen Finger einen kleinen Bruch halten. Breiten Sie das Spiel aus und merken sie sich dabei - am Bruch erkennbar - die gesuchte Karte.

Halten Sie das Gummiband an einem Ende mit der linken, am ändern Ende mit der rechten Hand fest. Ziehen Sie das Band, das Sie mit beiden Händen je mit Daumen + Zeigefinger halten, auseinander, und zwar so, dass der sichtbare Teil mit der Perle in der Mitte gespannt ist, und die in den Handflächen befindlichen Teile locker sind Legen sie Ihre Hände so vor die ausgebreiteten Karten, dass die Perle links oder rechts der ausgebreiteten Karten liegt. Durch feinfühliges Nachlassen des Druckes zwischen Daumen und Zeigefinger (natürlich nur bei einer Hand!) wird Gummi nachgezogen, und die Perle „wandert“ gegen die Mitte der Karten. Lassen Sie sie bis zur gewählten Karte wandern halten dann alles fest, damit die Perle still steht, und bemerken: "Hier hat wohl mein Gummiband mit dem magischen Auge Ihre Karte entdeckt!"



~~STRETCH~~ Stretched

Einleitung und Effekt:

Einer der oftmals übersehenen, aber doch sehr guten Effekte aus Paul Harris ausgezeichnetem Buch «The Close-up Entertainer» war ein reizvoller Trick namens «Stretch» mit einem Kartenspiel und einem Gummiband, im Grunde genommen handelt es sich um eine nicht alltägliche «Ehrgeizige-Karte-Routine», in deren Verlauf eine gewählte Karte in die Mitte des Spieles gelegt und alle Karten zwei mal mit einem Gummiband umschlungen werden. Der Zauberkünstler rauscht dann das Spiel ab, wodurch die gewählte Karte sichtbar durch das Spiel und durch das Gummiband wandert. Das ist eine sehr schöne Idee, und jeder ernsthafte „Student der Kartenkunst“ sollte die Original-Routine nachlesen.

Alles, was ich getan habe, war, die Idee einen Schritt weiter zu führen, und daraus zwei neue selbstständige Effekte zu machen, zum einen erscheinen sehr kommerziell und überraschend zwei gewählte Karten. Der andere Effekt ist ein sehr schönes Kartenfärben, das einfach früher oder später erfunden werden mußte, vielleicht hat sogar Paul Harris daran gedacht, aber die Details nicht herausgearbeitet, und die Idee wurde niemals veröffentlicht. Aber sie ist wunderbar, effektiv und überraschend.

Methode und Routine:

Die Vorbereitung für beide Effekte ist genau die gleiche, wie in «The Close-up Entertainer» beschrieben. Sie werden sich also dieses exzellente Buch besorgen müssen, um zu lernen, wie Sie den Gummiring (vor den Zuschauern) um das Spiel spannen müssen. (Anmerkung des Übersetzers), Stephen Tucker beschrieb - basierend auf der Harris-Idee - einen Effekt und die Handhabung in seinem Magazin «spellbinder». In dem Buch «The Best of spellbinder collection I» ist der Trick unter dem Titel «Banned» zu finden. Der einzige Tip, den ich Ihnen dazu geben kann, ist, dass ich die einzelne, verkehrt liegende Karte mittels Buckle vom Spielrest abspalte, damit das Umwickeln des Spieles leichter vonstatten geht. Außerdem halte ich den Gummiring mit dem Mittelfinger, und nicht, wie im Buch beschrieben, mit dem Ringfinger. Der Mittelfinger hat mehr Kraft, kann den Ring besser halten, und er kann die Spannung aufrecht halten, wenn Sie das Spiel bildunten drehen. Dabei müssen Sie das Spiel übrigens gut umklammern, denn sonst wird die einzelne Karte unter dem Spiel hervorschießen und davonfliegen.

Wollen wir mit dem überraschenden Erscheinen der beiden gewählten Karten beginnen. Lassen Sie zunächst zwei Karten wählen, merken, und ins Spiel zurückgeben. Sie müssen sie jetzt Bildseite an Bildseite auf den Spielrücken bringen. Es gibt viele Möglichkeiten, dies zu bewerkstelligen, ich mache Ihnen zwei einfache Vorschläge: zum einen können Sie die Kartenkontrolle, welche ich in «The Most Difficult card Trick in The World» beschreibe, verwenden. Nachdem Sie abgehoben haben, werden sich beide Karten auf dem Spiel befinden. Mischen Sie das Spiel überhand, und bringen Sie dabei die beiden gewählten Karten unter das Spiel. Egalisieren Sie es, wobei die unterste Karte a la halbe Volte umgedreht wird. Mittels Doppelabheben bringen Sie die unteren beiden Karten wieder auf den Spielrücken, wo sie jetzt Bildseite an Bildseite liegen.

Machen sie einen Triple-Lift, wodurch Sie zeigen, daß die oberste Karte (?) nicht eine der beiden gewählten ist. Drehen sie das Spiel bildoben, und zeigen Sie, daß auch die unterste Karte eine indifferente ist. in dieser Position sind Sie bereit, das spiel mit dem Gummiring zu umwickeln. Die ganze Sequenz vom Wählen der Karten bis jetzt dauert nur etwa 10 Sekunden.

Eine zweite, praktische Methode, um in diese Position zu kommen ist folgende: Lassen Sie eine Karte wählen, und kontrollieren sie sie nach oben. Doublieren Sie, und zeigen Sie, daß die oberste Karte (?) nicht die gewählte ist. Lassen Sie die Karte(n) bildoben auf dem spiel liegen, und drehen Sie den linken Handrücken nach oben. Die rechte Hand zieht die Karte vom Spielrücken ab (sie liegt jetzt bildunten). Sie wird einfach bildoben gedreht und wieder auf den Spielrücken gelegt. Das Spiel wird wieder bildunten gedreht. Die erste gewählte Karte befindet sich jetzt also bildoben an zweiter Stelle. -Lassen Sie jetzt eine zweite Karte wählen und ins Spiel zurückgeben. Sie schieben die Karte in die Mitte des Spieles, welches von den linken Fingerspitzen gehalten wird. Machen sie mit der Karte einen «Diagonal Push Through», so daß die gewählte Karte schließlich am hinteren Ende des Kartenspiels seitlich heraussteht. Die Zuschauer sehen das natürlich nicht. Die rechte Hand egalisiert jetzt das spiel, wobei über der hervorstehenden Karte vom linken Kleinfinger ein Spalt errichtet wird. Die rechte Hand errichtet jetzt einen Spalt unter der obersten Karte des Spieles, in einer Art Doppelabheben machen Sie jetzt Ed Marlo's «Cover-up Cut». Dadurch kommen die beiden gewählten Karten Bildseite an Bildseite auf den Rücken des Spieles, und Sie können (wie bei der ersten Methode beschrieben) mit dem Triple-Lift fortfahren, um die oberste und unterste Karte zu zeigen.

Welche Methode Sie auch wählen, am Schluß werden die beiden gewählten Karten sich Bild an Bild auf dem Rücken des bildoben gehaltenen Spieles befinden, wickeln Sie jetzt den Gummiring, wie in Harri's Buch beschrieben, um das spiel. Danach werden Sie das Spiel bildunten halten, bereit dazu, daß die oberste Karte den Gummiring durchdringt.

Jetzt kommen wir zum überraschenden Erscheinen der beiden Karten. Ergreifen Sie die oberste Karte des Spieles von oben mit der rechten Hand, wobei sich der Daumen an der hinteren, und die Finger an der vorderen Schmalkante befinden (Abbildung 1). schnipsen Sie jetzt simultan die oberste Karte bildoben, und lassen Sie den Gummiring los. Halten sie dann die Karte in der rechten Hand neben das Päckchen wie in Abbildung 2. Da sich ja die zweite gewählte unter der ersten (spielobersten) befand, werden beide Karten blitzschnell wie in Abbildung 2 erscheinen.

Sie sollten alle Aufmerksamkeit der Zuschauer während obiger Handlungen auf das Spiel konzentrieren, damit alle Augen auf die Karten gerichtet sind, wenn sie erscheinen. Das ist sehr beeindruckend, und Sie sollten sicherstellen, daß kein Zuschauer das überraschende Erscheinen der beiden Karten verpaßt.

Das Kartenfärben: Hierfür müssen sie eine Karte wählen lassen und sie auf den Spielrücken kontrollieren. Doublieren Sie, um zu zeigen, daß die gewählte Karte nicht oben liegt. Lassen Sie die Karte(n) bildoben auf dem spiel liegen, drehen Sie es um, und umwickeln Sie es mit dem Gummiring, wie in Paul Harris Beschreibung, darum. Am Ende dieser Handlungen halten Sie das spiel bildunten in der linken Hand, wobei die obersten beiden Karten bildoben liegen. Es sollte wie auf Abbildung 1 aussehen, aber die oberste Karte sollte bildoben liegen. Ihre rechte Hand nähert sich dem spiel wie in Abbildung 1 und schiebt die oberste Karte ganz wenig nach vorne, zeigen Sie jetzt die rechte Hand leer, indem Sie sie mit der Handfläche nach oben rechts vom spiel halten.

Drehen Sie die Hand mit dem Handrücken nach oben aufs Spiel und drücken Sie mit den rechten Fingern auf die oberste Karte wie in Abbildung 3. Sobald dies geschieht, läßt der linke Mittelfinger den Gummiring los. Dadurch wird die oberste Karte des Spieles in die rechte Handfläche «katapultiert», wo sie sofort palmiert wird. Die rechte Hand bedeckt das Spiel nur für einen kurzen Moment, wird dann aber sofort hochgehoben, um die Kartenverwandlung zu zeigen. Die rechte Hand bewegt sich nach hinten und wird auf die Tischkante gelegt, während die linke Hand sich nach vorne bewegt, um die Verwandlung zu betonen. Die rechte Hand kommt eigentlich nie zu Stillstand, denn sobald die Fingerspitzen die Tischoberfläche berühren, wird die palmierte Karte fallen gelassen. Die rechte Hand wird dann mit der Handfläche nach oben gedreht und wieder rechts neben das Spiel gehalten, wie beim ersten Vorzeigen.

Beide Ideen sind praktikabel und kommerzielle Anwendungen für Paul Harris geistreiche Erfindung mit Kartenspiel und Gummiring. Bitte probieren Sie's aus.

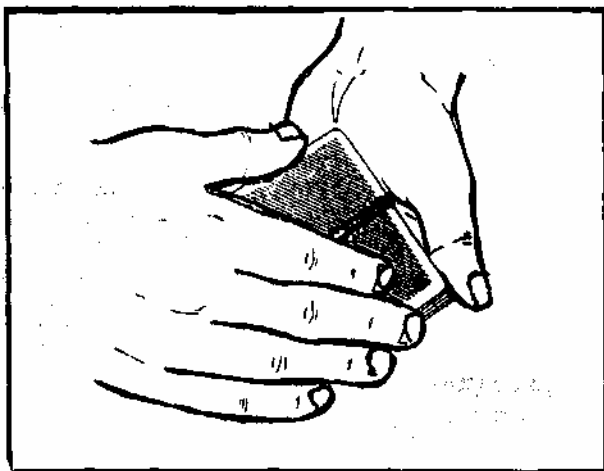


Fig. 1

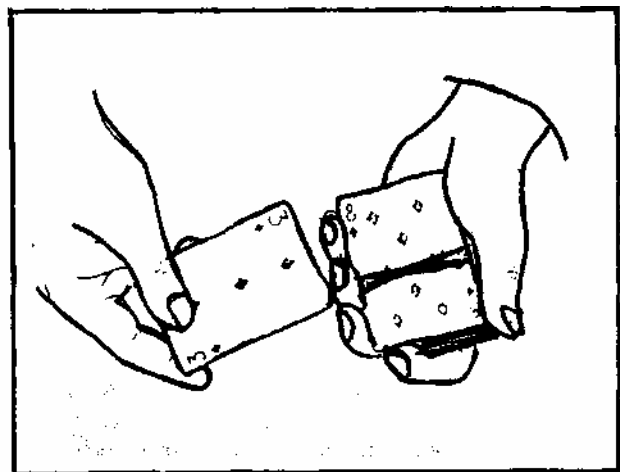


Fig. 2

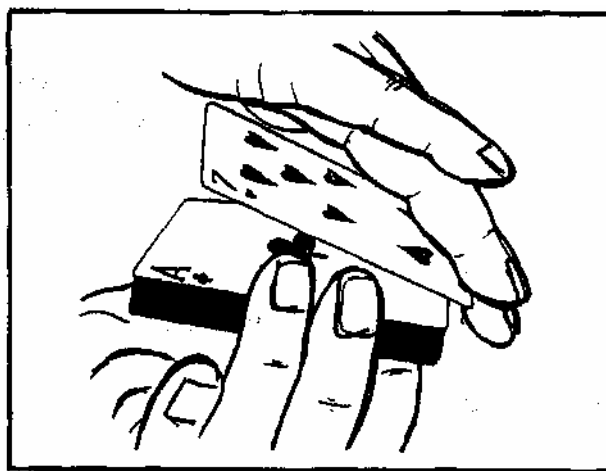


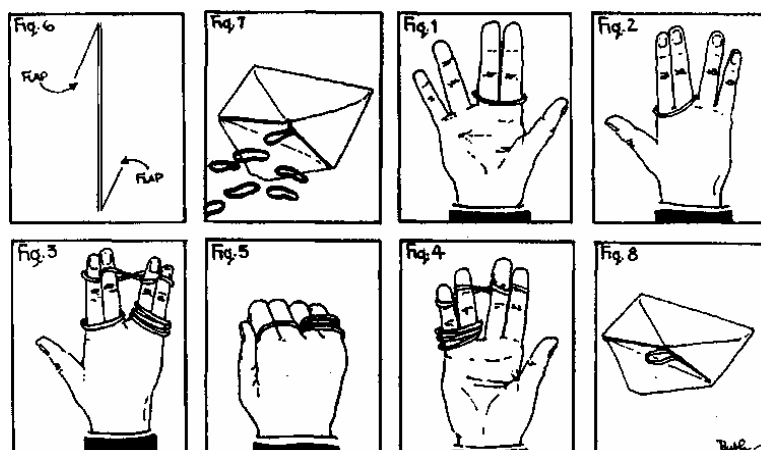
Fig. 3

Houdini's Escape

von Dr. Raymond Beebe

Material + Präparation: Wir benötigen 1 Dutzend 4 - 5 cm Gummiringe und 2 Visitenkartengrosse Couverts, die an den Adress-Seiten verkehrt herum zusammengeklebt sind - Fig. 6. In ein couvert geben Sie einen GR, wir nennen ihn "Houdini", in das andere Couvert die restlichen, stecken Sie dieses präparierte Couvert in die linke Jackentasche, „Houdini“ von ihnen weggekehrt, sodass beim Herausnehmen der Zuschauer das mehrfach befrachtete Couvert sieht (Himber wallet Effekt).

Vorführung: Währenddem Sie etwas über Houdini's Befreiungskraft erzählen nehmen Sie das couvert aus der Tasche, öffnen die Lasche, leeren die ca. 10 GR auf den Tisch, und zeigen das Couvert beiläufig leer - Fig. 7. Lassen Sie sich von einem Zuschauer einen GR geben, er soll Houdini symbolisieren, und dann soll er einige weitere Ringe bestimmen, die zu Houdini's Fesseln und Ketten erkoren werden, während dieser Handlung haben Sie genügend zeit, und Ablenkung, um das Doppelcouvert beseite legend so zu drehen, dass der einzelne GR oben liegt, in ihrer phantastischen Geschichte zeigen Sie die Mittel- und Zeigefinger der rechten Hand, welche die Kerkerzelle Houdinis darstellen - Fig. 1+2. ziehen Sie den Gummi bei den Fingerwurzeln 2 - 3 cm hoch, um ihn dann spicken zu lassen, von der Handinnen- und Aussenfläche her. Erklären Sie diese sich später zur Ablenkung wiederholende Handlung mit den Worten, dass Houdini zur Erhaltung der Kondition immer so seine Muskeln trainierte. Dann fahren Sie fort: wegen des grossen öffentlichen Interesses und wegen der grossen Fluchtgefahr plazierten sich zur Beobachtung in der Nachbarzelle (Klein- + Ringfinger) Reporter, Polizeichef etc., die jede Bewegung beobachteten. Legen Sie also bis auf 2 GR alle restlichen über Ring- und Zeigefinger - Fig. 3, und sagen weiter, indem Sie die 4 Finger mit den restlichen 2 GR blockieren (Fig. 3): und der Gefängnischef schliesst die Zelle eigenhändig ab. zeigen Sie die offene Hand von beiden Seiten, und zeigen Sie wiederum, wie Houdini seine Muskeln trainiert. Wenn Sie die Muskeln von der Handinnenfläche her anziehen, so drehen Sie die Hand, und fahren Sie mit allen 4 Fingern vor dem Spickenlassen des Gummis in die offene Schlaufe - Fig. 5. Die rechte Hand bleibt in diesem Moment als leicht geschlossene Faust, zeigen Sie das Muskeltraining (mit Spickenlassen) auch nochmals vom Handrücken her, und verkünden Sie dann, dass jetzt alle Anwesenden zeuge einer legendären Houdini-Flucht sein werden, strecken Sie die Finger, und drehen Sie zugleich beide Hände mit Handinnenfläche nach oben - Fig. 4. Der Houdini-GR ist - wie beim Effekt „Der springende Gummiring“ von Jochen Zmeck - vom 1. + 2. Finger verschwunden. Er ist auf dem Ring- + Kleinfinger, was aber nicht bemerkt werden kann, da dort schon mehrere GR waren! Die ganze Prominenz von Polizei, Aufsehern, Direktor, Presse etc. sprangen zum Auto, wo Houdini auf Sie wartete. Nehmen Sie das couvert (= "Auto") auf, öffnen Sie die Lasche (=Türe), halten sie an einer Schmalseite mit Daumen, auf der ändern mit restlichen Fingern, und „schütten Sie Houdini auf den Tisch". Alle steigen ins Auto (nehmen Sie alle Bänder von der Hand und legen sie ins Couvert), und fahren ins Pressebüro -Houdini hat wieder mal triumphiert!



Karte durch Gummiband

von Christian Knudsen

Der 19jährige Christian Knudsen aus Bad Oldesloe hat seit 1983 schon unzählige Preise auf Wettbewerben gewonnen, sein bisher vielleicht größter Erfolg, der 1. Preis in Kartenmagie und der 3. Platz in der Gesamtwertung beim Prix Juventa Magica 1985 in Berlin. Er ist zwar nicht Mitglied im MZvD, dafür aber bei den Magischen Nordlichtern, um so erfreulicher, dass er für die magie einen seiner Karteneffekte beschrieben hat.

Effekt:

Eine Karte wird gezogen, gekennzeichnet und von ihnen ins Spiel zurückgemischt. Nun werden zwei Gummibänder kreuzweise in das Spiel gewickelt. Sie zeigen es von allen Seiten einwandfrei vor. es scheint unmöglich, eine Karte zu befreien. Und dennoch durchdringt langsam und völlig sichtbar eine Karte die Gummibänder: die Zuschauerkarte.

Die Grundidee, eine gewählte Karte ein Gummiband durchdringen zu lassen, gibt es bereits seit langer Zeit, und viele Close-up-Magler haben ihre Einfälle dazu beigegeben. Das hier angewandte und von mir erdachte Prinzip ist jedoch meines Wissens nach völlig neu.

Obwohl Sie eine Trickkarte benötigen, sind Sie am Ende der Routine "clean" und können in ihrem Kartenprogramm fortfahren. Die Bewegungen sind sehr klar und Sie benötigen bis auf einen Griff kaum Fingerfertigkeit.

Vorbereitung:

Auf der Bildseite der Trickkarte ist von der Mitte der einen Längsseite zur anderen ein Stück Gummiband geklebt. Verdrehen Sie das Gummiband und straffen Sie es etwas, bevor Sie es mit einem sehr starken Kleber (Kunststoffkleber "Super Glue", Turbokleber) nur an den Enden festkleben (siehe Abb).

Das Gummibandstück muß so straff sein, daß es geräuschvoll zurückschnappt, wenn Sie es in der Mitte etwas hochziehen und dann loslassen. es darf jedoch nicht zu straff sein, da sich sonst die Karte wölbt. Haben Sie die Präparation erst einmal ordentlich gemacht, dann können Sie die Trickkarte viele Vorführungen lang benutzen, um einen besseren Kontrast zu erhalten, empfehle ich Ihnen, ein rotes Gummiband auf eine schwarze Zahlenkarte zu kleben.

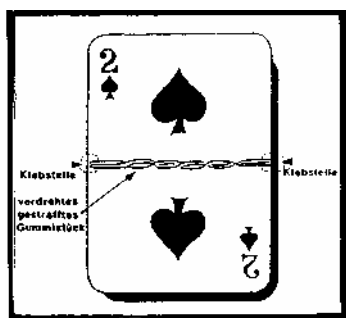
Suchen Sie nun das Duplikat der Trickkarte aus dem Kartenspiel heraus und legen Sie sie unter das Spiel. Geben Sie die Trickkarte auf das Kartenspiel. Halten Sie weiterhin noch ein weißes und ein rotes Gummiband bereit. Achten Sie darauf, daß das rote genau dem Farbton und der Breite des Stückes auf der Trickkarte entspricht.

Die Routine kann also beginnen: Fächern Sie das Spiel auf, um eine Karte ziehen zu lassen. Sie bitten einen Zuschauer, diese Karte zu kennzeichnen und aufs Spiel, welches sich rückenoben in Ihrer linken Hand befindet, zurückzulegen. Heben Sie nun einmal ab. Für die Zuschauer haben Sie nur die gewählte Karte ins Spiel gebracht. Sie brauchen keinen Spalt zu halten. Das erledigt die Trickkarte für Sie. Mischen Sie nun alle Karten unter dem natürlichen Spalt auf das Spiel. Dadurch kommt automatisch die Trickkarte nach unten, darüber liegen die gewählte und die Duplikatkarte. Die Zuschauer dürfen natürlich während des ganzen Vorganges nichts von der Trickkarte sehen.

Halten Sie das Spiel in Gebastellung in der linken Hand und nehmen Sie das rote Gummiband mit der anderen auf. Zur gleichen Zeit trennen Sie mit dem linken Kleinfinger die unteren beiden Karten (Trick- und Zuschauerkarte) ab und halten einen Spalt. Wickeln Sie jetzt das rote Gummiband einmal (nicht doppelt) um das Spiel, jedoch schieben Sie es dabei von hinten in den Spalt, so daß die beiden unteren Karten nicht mit befestigt werden. Das Gummiband muß genau auf der Höhe des Stückes auf der Trickkarte liegen. Sie können nun das Spiel von allen Seiten vorzeigen, wenn Sie mit Daumen und Mittelfinger die beiden Stellen bedecken, an denen das Gummiband unterbrochen ist. zupfen Sie jetzt noch einmal auf Vorder- und Rückseite am Band (dies ist durch die Präparation der Trickkarte möglich). Es soll so aussehen, als wenn Sie nur seine Lage korrigieren wollten. Wickeln Sie das weiße Gummiband in Längsrichtung um das Spiel (ohne Trickhandlung) und zeigen Sie es wie beim ersten Gummiband von beiden Seiten vor. Der ganze Vorgang dauert nicht lange, aber er wirkt absolut überzeugend. Es scheint für die Zuschauer unmöglich, eine Karte zu befreien, ohne eines der Bänder abzunehmen.

Sie sind jetzt bereit für die Durchdringung: Halten Sie das Spiel von oben mit der rechten Hand, Daumen an der hinteren und die restlichen Finger an der vorderen Schmalseite. Die Finger der linken Hand schieben die unterste Karte nach rechts (Trickkarte), legen sie auf den freigewordenen Teil der Zuschauerkarte und ziehen diese ein kleines Stück hervor. Die rechte Hand deckt den Vorgang gegen den Zuschauer ab. Egalisieren Sie die untere Trickkarte mit dem Rest des Spieles und Sie können die Zuschauerkarte langsam herausziehen. Es sieht so aus, als würde sie die Gummibänder durchdringen. Halten Sie das Kartenspiel so natürlich wie möglich, ohne dabei jedoch die beiden Bruchstellen sehen zu lassen. Drehen Sie die befreite Karte noch nicht selbst um, bitten Sie einen Zuschauer, dies zu tun. Sie haben dann genug Ablenkung, die Trickkarte von unten abzupalmieren ("Bottom Palm") oder sie einfach in den Schoß fallen zu lassen, nachdem Sie die Gummibänder entfernt haben.

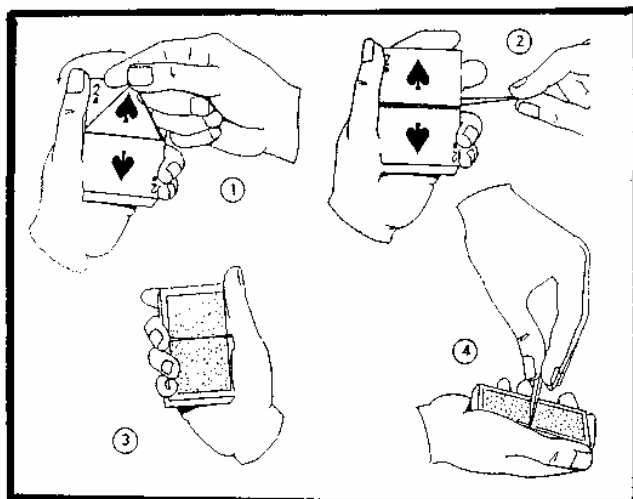
Legen Sie das Spiel bildoben auf den Tisch. Die Zuschauer sehen jetzt das Duplikat der Trickkarte, die sie auch zu sehen glaubten, als die Gummibänder um das Spiel gewickelt waren. Die Beschreibung dieser Routine liest sich zugegebenermaßen kompliziert. Sie ist in der Ausführung bis auf das Beiseitebringen der Trickkarte nicht schwer. Probieren Sie es einmal aus!



Gebannt!

von Stephen Tucker

Dieses Kunststück beruht wiederum auf der Idee von Paul Harris: Ein GR durchdringt eine Spielkarte. Die Karte, die durchdrungen werden soll, liegt oben auf dem rückenoben Spiel. Nehmen Sie dieses bildoben in die linke Hand, während sich der doppelt gelegte GR über rechtem Daumen und Fingern befindet. Buckeln Sie die unterste (Rücken-) Karte, und spannen Sie den GR um das Spiel, ohne dass die unterste Karte davon erfasst wird, sobald das geschehen ist, ergreifen Sie einen der GR-stränge, spannen ihn nach rechts und wickeln ihn um das Spiel herum - Fig. 1 & 2. Der Strang verläuft um das ganze Spiel, bis er wieder zur Bildseitenkarte gelangt. Nun wird das Spiel bildunten in die rechte Hand gegeben - Fig. 3. Dieses Extra-umwickeln ist zwar unlogisch, doch fällt es bei flotter Durchführung niemandem auf. Die Zuschauer sehen es lediglich als eine Fortsetzung des umspannens des Spieles an, als eine Handlung, die der weiteren Sicherung des Spieles gilt. Jetzt folgt die Durchdringung: Die linke Hand faltet die oberste Karte zu einem „V“, dann darf der Zuschauer diese Karte festhalten - Fig. 4. Fordern Sie ihn auf, an der Karte nach oben zu ziehen, und lassen Sie dann die unter dem Spiel festgehaltene GR - Schlaufe los. Die GR - stränge, welche die oberste Karte festhalten, verschwinden so schnell, dass der Eindruck einer Durchdringung entsteht. Das Ganze wirkt beinahe unheimlich, da es sozusagen in der Hand des Zuschauers passiert.

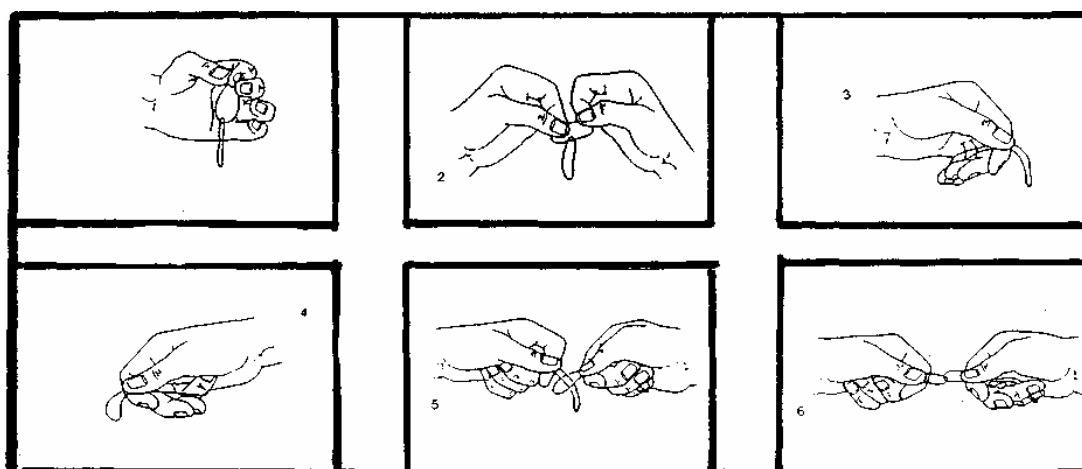


Linking Rubber Bands

von Michael Weber

Präparation: Schneiden Sie einen GR mit der Schere glatt und gerade durch. Fädeln Sie dieses Band durch ein intaktes, und kleben Sie die beiden Enden mit einem Sekundenkleber zusammen • Fig. 1+2 (siehe Anmerkungen Seite 70).

Vorführung: Die präparierten Bänder werden in der linken Faust gehalten, so dass eine kleine Schlaufe beim Daumen aus der Faust schaut - Fig. 3. Ein normaler GR wird verdeckt um den kleinen Finger der rechten Hand gelegt und dann aus der rechten Daumenseite der Faust herausgezogen und mit dem Daumen festgehalten - Fig. 4. Die hervorstehenden Bänder von beiden Fäusten sollten genau gleich aussehen. Haken Sie das rechte Band um das linke Bandende - Fig. 5. Ein schnelles öffnen und Schliessen der Hände bewirkt, dass die Gummibänder die Plätze tauschen, und für die Zuschauer hat soeben ein visuelles zusammenhängen der Bänder stattgefunden - Fig. 6. Legen Sie das einzelne Gummiband unbemerkt weg, während Sie dem Zuschauer die zusammenhängenden Bänder mit der linken Hand reichen.

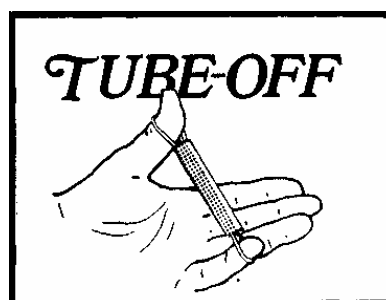


Tube - off

von Arthur Settingington

Effekt: Sie nehmen ein 5 - 6 cm langes Röhrchen und schieben einen GR hindurch, in eine herauschauende Schlaufe legen Sie den linken Daumen, in die andere Schlaufe den kleinen Finger. Das Röhrchen liegt so auf dem gespannten GR. Ein Taschentuch wird über die Hand gezogen, und sogleich fällt das Röhrchen zu Boden (oder in die Handinnenfläche), derweil der GR nach Entfernen des Taschentuches gespannt über den beiden Fingern sitzt.

Methode: Machen Sie unter dem Taschentuch folgendes: stossen Sie den Zeigefinger zwischen Röhrchen und Daumen in die Gummischlaufe, und ziehen Sie den Daumen heraus, stossen Sie den Daumen am ändern Ende zwischen das Röhrchen und den Kleinfinger. Spreizen Sie Daumen und Kleinfinger, und Sie können nun leicht das Röhrchen zwischen Daumen und Mittelfinger festhalten, ziehen Sie den Zeigefinger aus der Schlaufe und spreizen Sie Daumen und Kleinfinger, wenn sie jetzt das Röhrchen fallen lassen, so lässt sich der GR mit beiden Fingern noch mehr spreizen, und Sie sind bereit, das Tuch sofort von der Hand zu ziehen.



Kartenfärben mit einem Gummiringerl

von Christian Stelzel
(Magie Christian)

Eine sehr schöne, wenn auch ausgefallene Methode, eine Karte in eine andere zu verwandeln, ist folgende:

Nehmen Sie ein Spiel zur Hand und lassen sie eine Karte ziehen, die Sie nach dem Zurückstecken zur zweituntersten des Spieles machen.

Folgende Methode dafür hat sich sehr bewährt und ist von mir schon lange erfolgreich verwendet worden:

Lassen Sie eine gezogene Karte in das von beiden Händen aufgefächerte Spiel zurückstecken. Wenn Sie das Spiel zusammenschieben, kontrollieren Sie 3 weitere Karten unter die gezogene und halten ein "break" unter diese. Das Spiel ist durch den kleinen Finger in zwei Hälften geteilt, wobei die gezogene Karte als viertunterste des oberen Päckchens liegt. Nun schupsen Sie den oberen Teil des in der linken Hand befindlichen Kartenspiels in die auffangbereite Rechte und darauf den zweiten, unteren Teil. Die gezogene Karte liegt nun als 4. von unten des ganzen Kartenspiels. Sie können jetzt falsch abheben und falsch mischen, ohne die Kartenlage zu verändern. Jetzt zeigen Sie die 3 obersten Karten dem Zuschauer mit der Bemerkung, ob sich zufällig die gezogene Karte darunter befindet. Genauso zeigen Sie ihm die 3 untersten Karten von der Bildseite her, wobei Sie 2 Karten mit der rechten Hand wegnehmen und auffächern, die dritte aber noch auf dem Paket in der linken Hand verbleibt. Der Zuschauer wird natürlich verneinen, seine Karte unter den gezeigten gesehen zu haben. Die zwei in der rechten Hand befindlichen Karten stecken Sie in die Mitte des Spiels. Nun nehmen Sie ein Gummiringerl mit einem Durchmesser von ca. 5 cm, das Sie folgendermaßen um das Spiel legen:

Um die Finger der rechten Hand ist das Gummiringerl gespannt. Die linke Hand dreht das Spiel mit der Bildseite gegen den Körper, wobei der Daumen in dem Moment, in dem die rechten Finger das Gummiringerl um die Querseite des Spieles spannen wollen, die unterste Karte des Spiels gegen den Körper wegdrückt. Das Gummiringerl ist nun um das ganze Spiel, das Sie bildabwärts drehen, gespannt, mit Ausnahme der untersten Karte. Der rechte Zeigefinger und Daumen heben nun das Gummiringerl spielerisch an und lassen es mehrmals auf den Spielrücken zurückschnalzen. Der linke Zeigefinger und Daumen halten das Spiel direkt am Gummiringerl, während Sie nun mehrmals schnalzen, drehen Sie das Spiel blitzschnell bildaufwärts, so daß der weggezogene Teil des Ringerls nicht auf den Spielrücken, sondern auf die Bildseite zurückschnalzt. Mit dieser Bewegung zeigen Sie das Spiel von allen Seiten mit einem Gummiringerl umgeben. Nun ziehen Sie nochmals mit dem rechten Mittelfinger das Gummiringerl vom Paket weg und drehen das Spiel um 180 Grad (längsseitig) gegen den ausgestreckten Zeigefinger und Daumen der rechten Hand, die das Spiel an den Querseiten festhalten. Es ergibt sich folgende Situation: Das Spiel steht waagrecht zwischen Zeigefinger und Daumen der rechten Hand, wobei die vorderste Karte von einem Gummiringerl umspannt wird, das über die Oberkante des Spiels durch den rechten Zeigefinger fixiert wird. Für den Zuschauer muß es so ansehen, als ob das ganze Spiel von einem Gummiringerl umgeben wäre.

Wenn Sie nun die gummi gespannte Karte mit Zeigefinger und Daumen loslassen, wird sie durch die Spannung des Gummiringerls hinter das Spiel gezogen und die blitzschnelle Verwandlung hat stattgefunden.

Eine Gummiband-Durchdringung

Dr. Heinz Niedermeier

Material: Ein GR, ca. 60 cm lange Schnur/Kordel, ein Taschentuch, Latex-Gummilösung

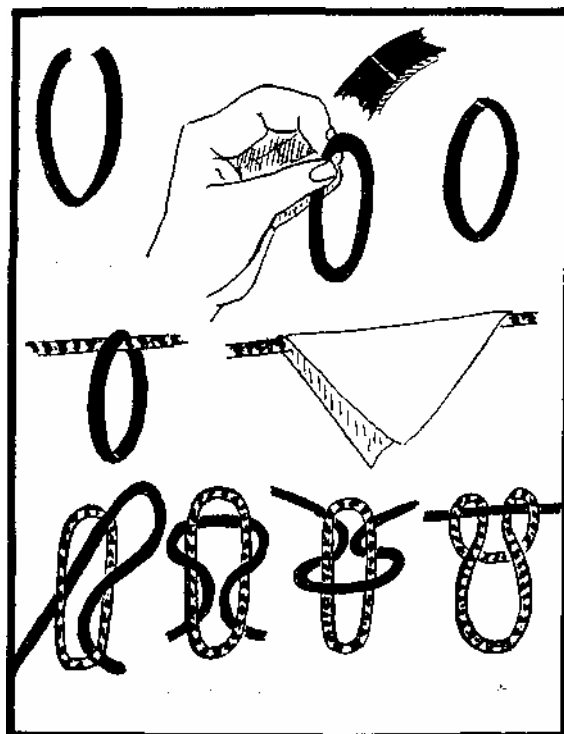
Effekt: Der Magier zeigt ein Gummiband und fädelt es auf eine Schnur, deren Enden von einem Zuschauer gehalten werden. Der Zauberer bedeckt das Gummiband mit einem Taschentuch, geht mit den Händen darunter und zieht es nach wenigen Sekunden wieder weg. Man sieht jetzt, dass das Gummiband auf die Schnurmitte gebunden ist. Der Künstler gibt der Schnur einen Ruck, und das Gummiband löst sich ganz schnell von der Kordel.

Präparation: Das Gummiband wird präpariert. Mit einer scharfen Schere schneide man das Band auf und bestreiche beide Enden mit Gummilösung oder Latex. Gut trocknen lassen. Danach bringe man beide Enden zusammen, presse sie fest gegeneinander, damit sie halten (Abb. 2). Dies kann man leicht mit Daumen und Mittelfinger der linken Hand ausführen.

Das Gummiband ist nun scheinbar wieder ganz (Abb. 3). Hat man gut zusammengefügt, so wird niemand die Klebestelle bemerken.

Darbietung: Ein Zuschauer wird gebeten, die 60 cm lange Schnur zu halten. Der Magier fädelt das Gummiband auf die Schnur auf. Man erfasse das Gummiband, hebe es ein wenig nach oben, bewege es hin und her, um es als einwandfrei zu zeigen. Die Schnittstelle sollte oben oder unten sein. Man muß ganz sicher sein, wo sie ist. Nachdem man das Taschentuch von beiden Seiten gezeigt hat, wird es über das Gummiband gedeckt (Abb. 5). Man zeige beide Hände leer, geht damit unter das Taschentuch, ergreife das Gummiband und löse die Klebestelle. Dies geht genauso vor sich wie schon beschrieben. Band von der Schnur nehmen und mit der linken Hand wieder zusammenfügen. Daumen und Mittelfinger verrichten dies.

Mit der Schnurmitte bilde man unter dem Taschentuch eine schlinge, die durch das Gummiband gesteckt wird (Abb. 6). Dann wird die Schlinge von oben über das Band gestreift (Abb. 7) und nach unten gezogen. Dann drehe man das Band um, und es hängt wie in Abb. 8. Taschentuch wegnehmen, beide Seiten zeigen, wegstecken. Ergreifen Sie die Schnur aus des Zuschauers Händen, ziehen sie an beiden Enden straff an, so daß sich jetzt Abb. 9 ergibt. Ergreifen Sie die obere Schlaufe des Gummibandes und ziehen sie über die untere - das Gummiband ist frei, es hat also scheinbar die Schnur durchdrungen.

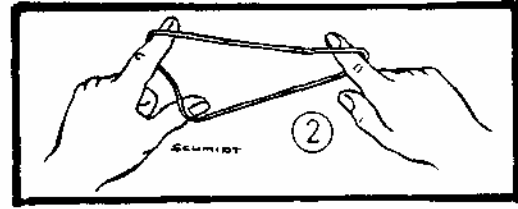
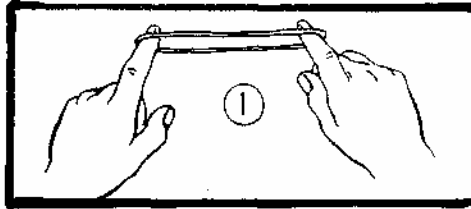
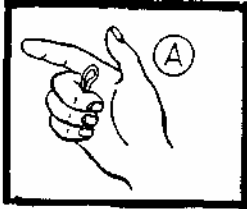


Elastic Illusion

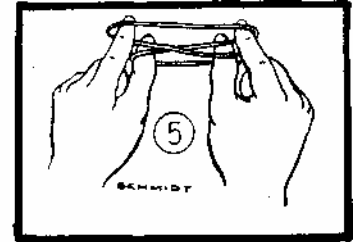
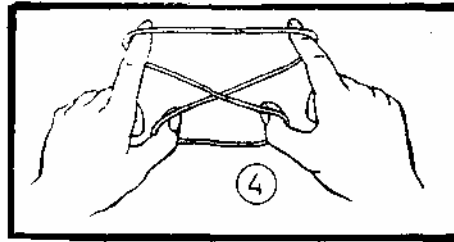
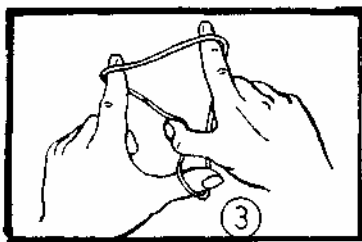
von Derek Dingle

Effekt: Der Zuschauer sieht eine Routine mit nur einem GR, die dann aber eindeutig mit 2 Gummiringen endet. Schlussendlich hat der Magier beim Beenden der Routine doch wieder nur einen Gr. in der Hand.

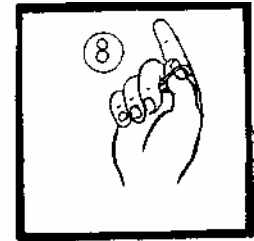
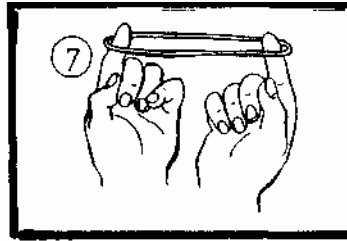
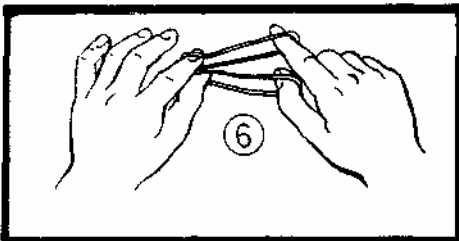
Methode: Ein zweiter, identischer GR wird rechtspalmiert - Fig. A. Zeigen sie den „offiziellen“ GR und dehnen ihn zwischen den Zeigefingern - Fig. 1. Bewegen Sie die Hände mehrmals zusammen, auseinander etc. Beim nächsten Zusammenkommen gehen Sie mit dem linken Daumen unter den unteren Bandteil - Fig. 2.



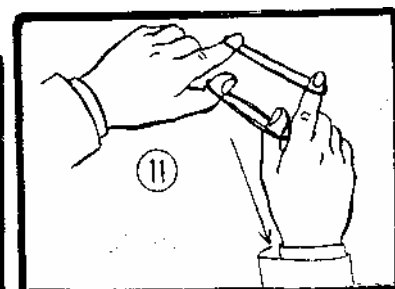
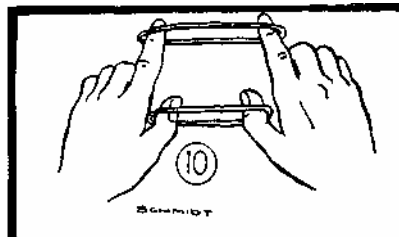
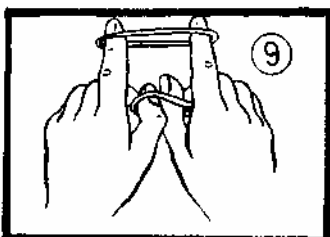
Der rechte Daumen geht über den linken und ergreift das Band - Fig. 3. Er zieht den Gummi so weit nach rechts, bis die Position von Fig. 4 erreicht ist. Daumen und Zeigefinger beider Hände gehen paarweise zusammen - Fig. 5.



Spreizen Sie rechten Daumen und Zeigefinger - Fig. 6, und bringen Sie diese wieder zusammen. Das selbe geschieht jetzt links, wieder rechts, etc. in schneller Folge, so dass die Illusion von 2 GR entsteht (Vergleiche Seite 13). Lassen Sie den Gummi von beiden Daumen abspringen, und der Zuschauer sieht wieder einen einzigen, untersuchungswürdigen GR um ihre Zeigefinger, in der nächsten Phase legen Sie den GR wieder um die Zeigefinger - Fig. 1, und drehen dann die Hand gegen sich - Fig. 7. Der rechte Daumen verdeckt den Extra GR, die Handrücken sind gegen den Zuschauer gerichtet. Währenddem Sie die Hände wieder drehen, schieben Sie den rechten Daumen in die Schlaufe des Extra-Bandes - Fig. 8. Der rechte Daumen ist dem Zuschauer abgewendet.



Bewegen Sie beide Zeigefinger gegeneinander, auseinander etc. Bei der letzten Gegeneinanderbewegung zieht der rechte Daumen den versteckten GR etwas aus der Palmage, und der linke Daumen fädelt in die Schlaufe ein - Fig. 9. Beim Auseinandergehen berührt jeder Daumen seinen Zeigefinger - Fig. 5. Sie zeigen, wie bei Fig. 5 + 6 angeblich 2 GR. Trotz perfekter Illusion ist der Zusch. vom ersten Teil der Routine her sicher, dass wieder nur 1 GR im Spiel sei. zur Überraschung gehen Sie beidseits mit den Daumen vom Zeigefinger weg - Fig. 10, und es sind deutlich 2 Gummis sichtbar. Sie können hier die Routine abbrechen, oder - etwas schwieriger - einen GR wieder verschwinden lassen: Gehen Sie zu Fig. 5 (mit beiden Ringen) und drehen dann die Linke wie in Fig. 11. Lassen Sie den Gummi so vom linken Daumen abgleiten, dass er in den rechten Ärmel spickt (üben!).



Die Blitzbefreiung

von Ricy Como (Manfred Rieckmann)

Effekt: Ein längerer Gummiring wird derartig um alle Finger der rechten Hand verschlungen, dass es unmöglich ist, den Ring zu befreien, es sei denn, man würde ihn über die Fingerspitzen abziehen. Dies kann kontrolliert werden. - Jedoch, ein Hauch auf die Hand - der Gummiring springt hoch in die Luft.

Vorbereitung und Präsentation: Dies mag sich etwas kompliziert anhören, ist es aber nicht und kann nahezu aus den Abbildungen ersehen werden. Man benötigt einen längeren Gummiring, unbedingt einen längeren, mit einem kürzeren geht es nicht!

Der Ring wird um den Klein- und den Zeigefinger der rechten Hand gelegt - Fig. 1. Die Abbildungen zeigen immer die rechte Handfläche von innen. Die Buchstaben Mf und Zf bedeuten den Mittel- bzw. Zeigefinger der linken Hand, die den Ring legen. Gestrichelte Linien kennzeichnen die Stellen, wo der Ring hinter den Fingern herläuft.

Fig. 2 zeigt nunmehr, wie der Ring über und um den Daumen gezogen wird. Teil A der Ringführung wird dann, wie in Abb. 3, um den kleinen Finger herumgeführt. Sie können den Mf jetzt aus der Gummischlaufe nehmen, sodass dieser nur noch vom linken Zf gehalten wird.

Die linke Hand dreht sich nach links, so dass um den linken Zf eine Schlinge entsteht - Fig. 4. Der rechte Zeigefinger übernimmt nun vom linken Zeigefinger das Gummi, oder genau gesagt, die Schlaufe. Dieses ist einfach. Sie krümmen beide Zeigefinger und können ganz bequem die Schlaufe mit dem rechten Zeigefinger vom linken abziehen.

Das ist die ganze Vorbereitung, sie mag sich ein wenig langwierig anhören, aber glauben Sie mir: Mit etwas Übung schaffen Sie es in 4 - 5 Sekunden, ich benötige 2 - 3.

Sie werden nach dieser Vorbereitung selbst feststellen, daß der Ring nicht mehr befreit werden kann - höchstens über die Fingerspitzen. Ihre Zuschauer können sich natürlich auch gern davon überzeugen.

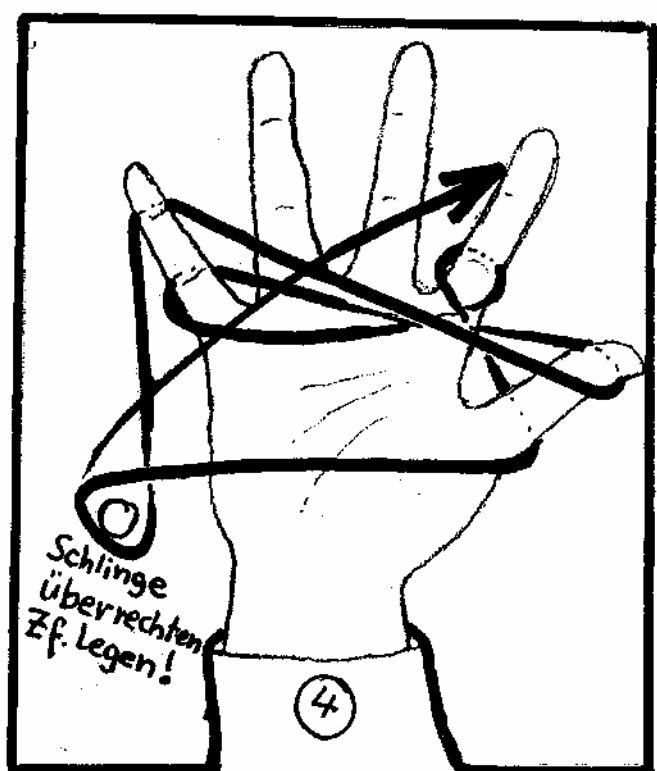
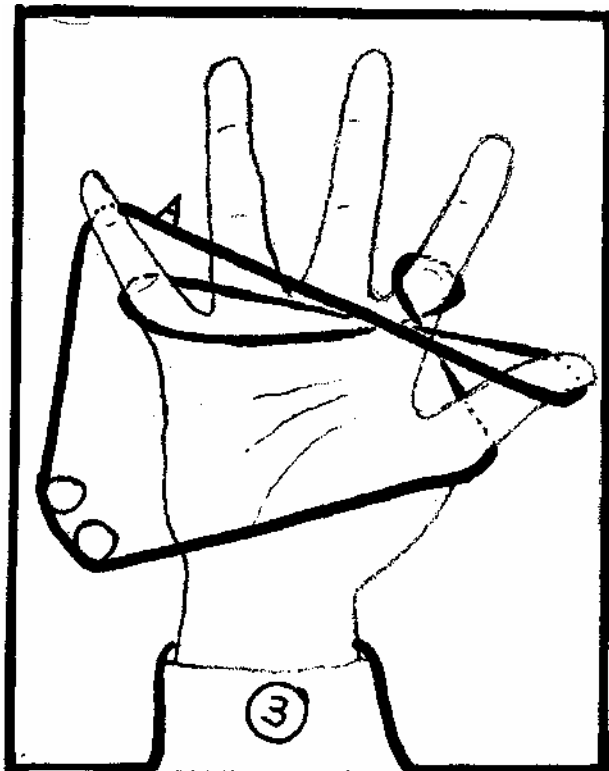
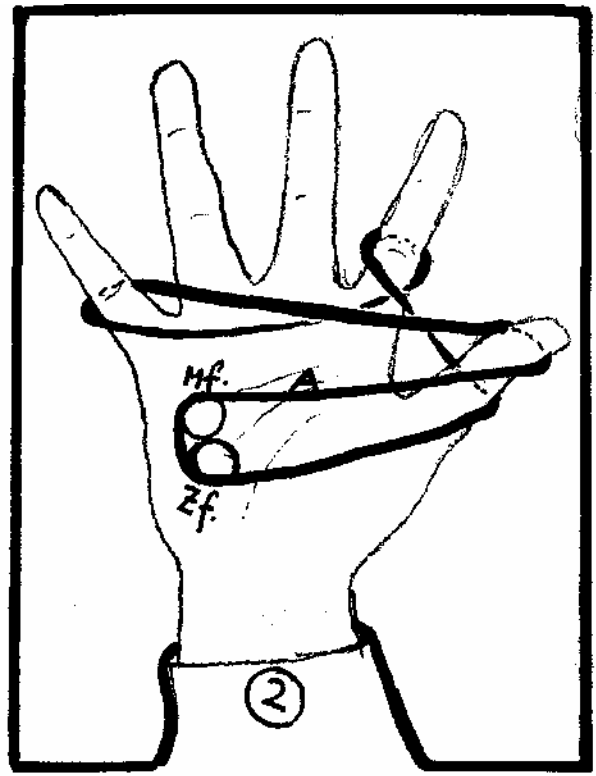
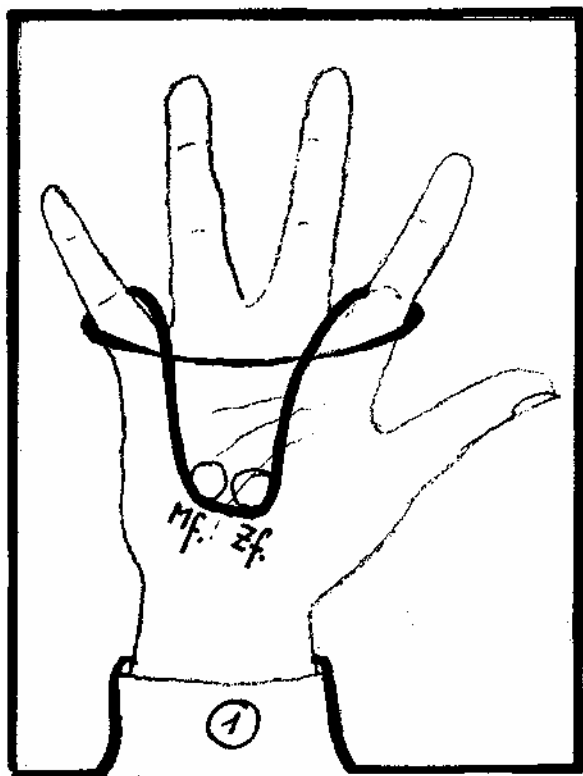
Sie aber können ja zaubern - und zwar so:

Ihre Finger liegen jetzt durch den Zug des Gummis recht eng beieinander, über dem Daumen liegen zwei Schlaufen. aus diesen Schlaufen brauchen Sie nur den Daumen herauszuziehen und gleichzeitig alle Finger der rechten Hand zu spreizen. Und schon fliegt der Ring in hohem Bogen weg. ich würde ihnen empfehlen, die Schlaufen so auf den Daumen zu ziehen, daß sie den unteren Teil des Nagels berühren. So können Sie den Daumen ganz mühelos ohne besonders große Bewegungen aus den Schlaufen entfernen.

Die kleine, simple Manipulation des Abziehens des Daumens aus den Schlaufen sollte natürlich vom Zuschauer nicht wahrgenommen werden!

Zum Schluß noch ein Tip: Sie können den Gummiring auch für alle Zeiten verschwinden lassen. Stecken Sie sich Ringe in verschiedenen Farben ein. Wenn Sie irgendwo zaubern, und der Teppich in dem entsprechenden Raum hat etwa die Farbe eines ihrer Ringe, benutzen Sie natürlich diesen. Kaum ein Mensch wird ihn suchen, viel weniger finden, es sei denn der Staubsauger, ich habe einen grünen Teppich und trainiere mit roten Ringen, selbst da ist das Wiedersuchen oft schon recht mühsam!

Der Effekt ist noch entschieden wirksamer durch eine Sperre (Umwicklungen) der Finger (ohne Daumen) mittels eines andersfarbigen Ringes (siehe z.B. Fingerspitzen-Fesselung von Jochen Zmeck, Seite 3).



HOPPSA

von ???

Effekt: Nachdem mir eines schönen Tages Guido seine Routine mit zwei Gummibändern zeigte, bei der ein Gummiband zum Schluß heimlich in den Ärmel geschossen wird, fiel mir dazu dieser kleine Effekt ein: Der Vorführende (das sind Sie) zupft ein paar mal an einem Gummiband, das er zwischen Daumen und Mittelfinger gespannt hält. Doch - Simsalabim ! - plötzlich hängt es fest verschlossen an seinem Fingerring. Er nimmt den Ring mit verkettetem Gummiband ab und reicht ihn einem Zuschauer zum untersuchen.

Vorbereitung:

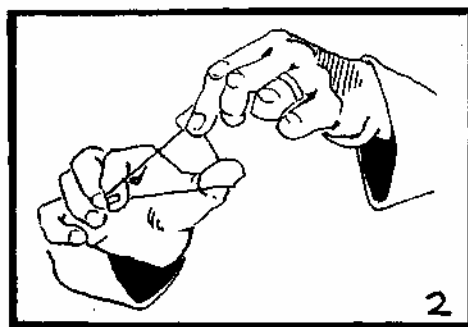
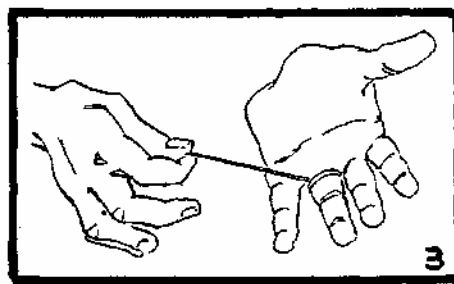
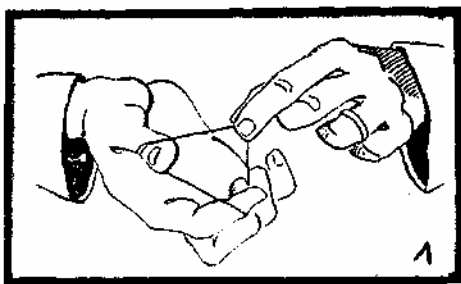
Zerschneiden Sie ein mittelgroßes Gummiband an einer Stelle, führen Sie es durch Ihren Fingerring und kleben Sie das Gummiband an der Schnittstelle wieder zusammen. Das geht am besten mit einem Sekundenkleber, stülpen Sie den so präparierten Fingerring über ihren linken, Ringfinger. Der GR hängt in die Handinnenfläche und wird dort vom Ring- und kleinen Finger leicht festgehalten, damit er nicht aus der Hand hervorschaut.

Ablauf:

Sie halten ein in Farbe und Größe identisches Gummiband zwischen Mittelfinger und Daumen der rechten Hand und zupfen verspielt mit Zeigefinger und Daumen der linken Hand daran. Die Handinnenfläche der rechten Hand zeigt dabei nach oben Fig. 1. Sie drehen das Handgelenk der Rechten herum, so dass der Handrücken nun nach oben weist, und zupfen ein zweites Mal. Das Gummiband zeigt dabei in Richtung der linken Ärmelöffnung - Fig. 2.

Wiederholen Sie den Vorgang des zupfens noch zwei-, dreimal. Beim letzten Mal lassen Sie das Gummiband vom Mittelfinger (nicht vom Daumen, das wäre peinlich) schnellen und es wird unsichtbar in den linken Ärmel fliegen. Sofort ergreifen Sie mit der rechten Hand das vorbereitete und in der Linken verborgene Gummiband und drehen die linke Hand geöffnet mit der Handinnenfläche nach oben - Fig. 3.

Bei korrekter Vorführung werden ihre Zuschauer meinen, dass es sich um dasselbe Gummiband wie zuvor handelt, nur das es jetzt -hoppsa- gut sichtbar im Fingerring hängt.

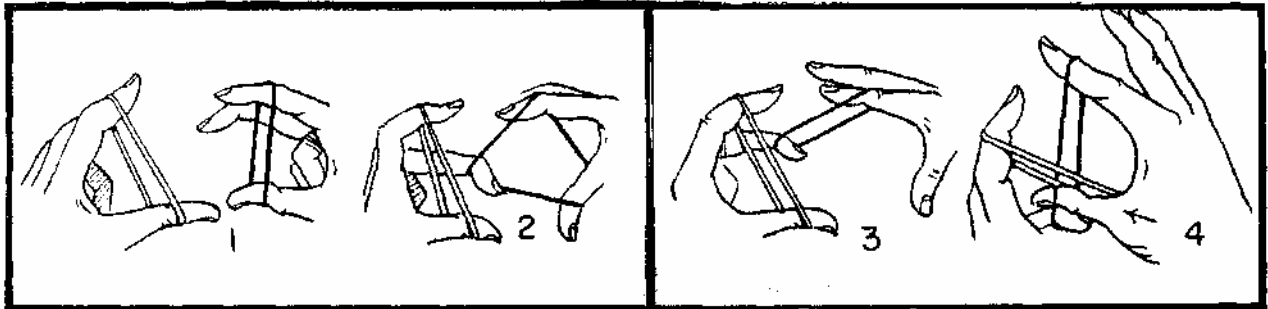


Sie ziehen den Ring vom Finger und zeigen die Verkettung noch einmal deutlich vor.

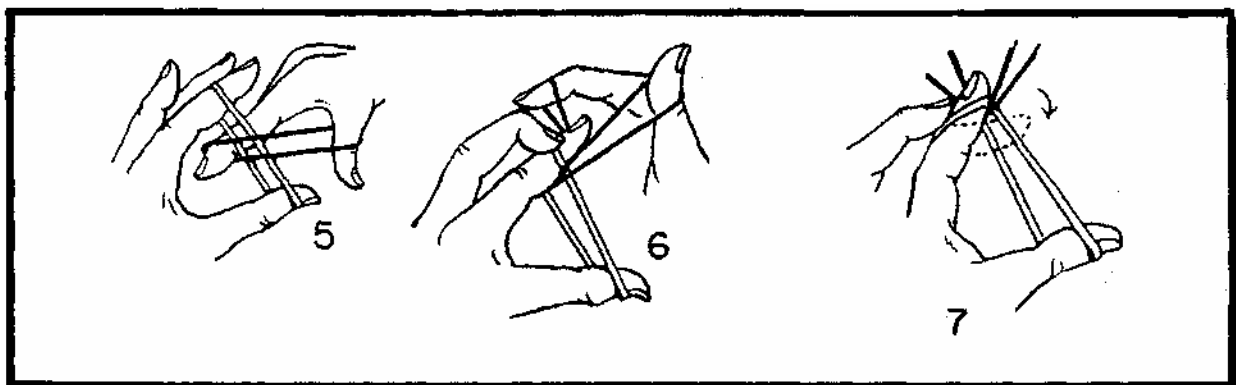
The uncanny penetrating Rubber Bands

Effekt: Der Vorführende spannt je einen (evtl. andersfarbigen) GR über die Daumen- und Zeigefingerpaare beider Hände - Fig. 1. Die zuerst verketteten GR entketten sich magisch.

Vorführung: Legen Sie je einen dünnen GR über Daumen und Zeigefinger beider Hände - Fig. 1. Mit der linken Mittelfingerspitze erfassen und ziehen Sie von unten den oberen Bandteil der rechten Hand und ziehen den rechten Daumen aus der Schlaufe - Fig. 2 und 3. Der rechte Daumen geht über den links gehaltenen GR, und direkt wieder in sein durch den linken Mittelfinger zurückgezogenes Band. - Fig. 4.



Ziehen Sie den linken Mittelfinger aus der Schlaufe, und die GR sind gegenseitig gefangen, was Sie durch hin + her bewegen der gekreuzten GR zeigen - Fig. 5. Zum Entketten machen Sie folgendes: Biegen Sie den linken Mittelfinger, und legen Sie dessen Fingerspitzenkuppe auf den Gummiteil, der über die linke zeigefingerspitze führt, währenddem sich die rechte Hand so nach oben bewegt, dass deren Gummi unter den linken Zeigefinger zu liegen kommt - Fig. 6. Die linke zeigefingerspitze schlüpft jetzt durch Bewegen der linken Hand in Richtung des linken Daumens automatisch aus ihrer Gummischlaufe (Sicherung durch den Druck des linken Mittelfingers) und gelangt durch weiteres Ziehen gleich wieder zwischen die eigenen 2 Gummiteile - Fig. 7 (gestrichelte Linie = neue Position).



Drücken Sie den linken Zeigefinger wieder nach oben, gegen die beiden rechten Bandteile, und lassen Sie gleichzeitig die mit dem linken Mittelfinger gehaltene Schlaufe los. Der ganze Bewegungsablauf und das Trickgeschehen passieren so in einer harmonischen Bewegung, bei der Sie durch hin und her bewegen die Gummis verkettet zeigen. Drehen Sie nun die rechte Hand gegen den Uhrzeiger um fast 180 Grad. Der rechte Gummi rollt gleichsam über den linken Zeigefinger ab. verschieben sie die Hände so, dass zwischen den Fingerpaaren die gespannten Gummiringe als Kreuz erscheinen. Langsam gehen Ihre Hände auseinander und zeigen, dass sich die verketteten Gummiringe wieder gelöst haben.

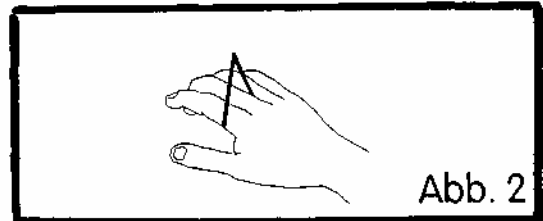
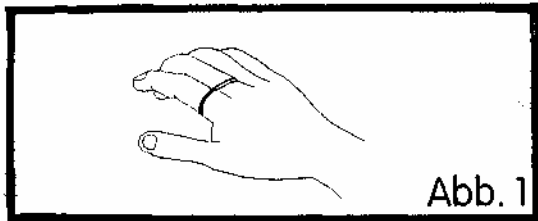
Eine Gummibandroutine

von Gerd Winkler

Effekt: Ein Gummi durchdringt die Hand des Magiers. Anschließend verketteten sich zwei Gummibänder zwischen den Fingern des Zuschauers, zum Schluss zeigen Sie noch einmal eindeutig, wie die beiden Gummibänder einander durchdringen.

Methode: Sie benötigen für diese Routine zwei Gummibänder unterschiedlicher Farbe. Die Gummis sollten einen Durchmesser von ca. 5 cm haben. Nehmen wir für unser Beispiel an, Sie benutzen einen roten und einen grünen Gummi. Nehmen Sie den roten Gummi doppelt und stecken Sie ihn über Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand - Fig 1.

Halten Sie die Hand mit der Handfläche nach unten. Ergreifen Sie den Gummi mit den Fingern der linken Hand und ziehen Sie ihn ein paar Zentimeter nach oben - Fig. 2.

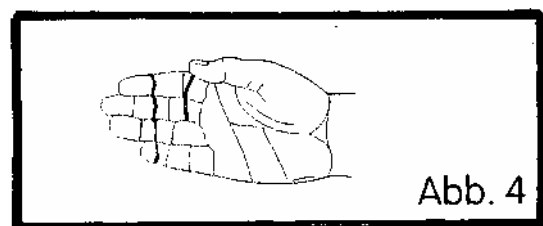
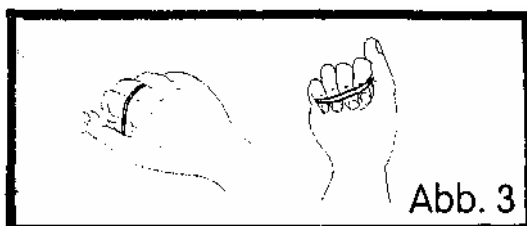


Lassen Sie ihn wieder los und drehen Sie die rechte Hand mit der Handfläche nach oben. Wieder ergreifen Sie den Gummi mit der linken Hand und ziehen ihn ein paar mal nach oben weg. Diesmal jedoch stecken Sie die mittleren drei Finger der linken Hand in den Gummiring hinein. Ziehen Sie ihn insgesamt dreimal hoch. Beim dritten mal spreizen Sie die drei mittleren Finger der linken Hand und drehen gleichzeitig die rechte Hand mit der Handfläche nach unten, in der gleichen Bewegung schließen Sie die rechte Hand zu Faust.

Dadurch, dass Sie die linken Finger im Gummiband gespreizt haben, können Sie die Finger der rechten Hand in die Schlaufe des Gummis legen. Fig. 3 zeigt die rechte Hand einmal von oben und einmal von unten. Der Daumen liegt natürlich eng an der Hand, so dass man nicht sieht, dass der Gummi unten noch einmal um den Zeigefinger herumgeht. Er wurde nur zur Verdeutlichung etwas abgespreizt, verdecken Sie jetzt für den Bruchteil einer Sekunde die rechte Faust mit der geöffneten linken Hand, sobald die rechte Faust ausser Sicht der Zuschauer ist, öffnen Sie die rechte Faust kurz und schließen Sie sofort wieder. Dadurch springt der Gummi auf den rechten Ring- und Kleinfinger. Lassen Sie diesen Effekt kurz auf die Zuschauer einwirken. Dann öffnen Sie langsam die rechte Faust. Behaupten Sie, dass der Gummi die Finger im Grundgelenk durchdrungen habe.

"Manche Leute glauben, ich würde ihn schnell abnehmen und wieder draufschieben", sagen Sie. "Aber das stimmt nicht ich werde es ihnen beweisen".

stecken Sie den Gummi wieder wie zu Anfang über den rechten Mittel- und Zeigefinger, *"ich werde jetzt meine Fingerspitzen fesseln, so dass ich den Gummi nicht abnehmen kann"*. Nehmen Sie den grünen Gummi zur Hand und fesseln Sie damit die Fingerspitzen der rechten Hand wie es die Fig. 4 zeigt Der Gummi wird jeweils um einen Finger geschlungen und dann verdreht.



Nun wiederholen Sie den eingangs beschriebenen Vorgang. Es macht gar nichts, dass die Fingerspitzen jetzt gefesselt sind. es funktioniert genauso. Nachdem Sie Ihren Zuschauern eine erste Demonstration der Durchdringung der Materie gegeben haben, sagen Sie, daß es nicht nur bei Ihnen, sondern auch in der Hand des Zuschauers funktioniert. Die nun folgende Aktion können Sie leicht überspielen, indem Sie mit den Zuschauern reden. Halten Sie die Gummis wie in Fig. 5. Beide Daumen gehen von hinten nach vorn durch die Schlaufe 1. Ziehen Sie den unteren Teil des oberen Gummis zu sich heran und gehen Sie mit den Daumen durch die Schlaufe 2. Halten Sie die Gummis wie in Fig. 6.

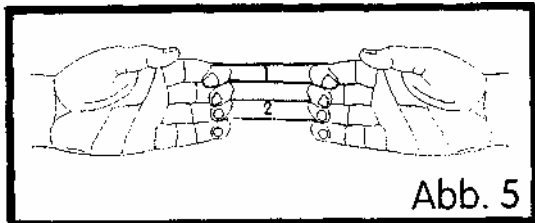


Abb. 5

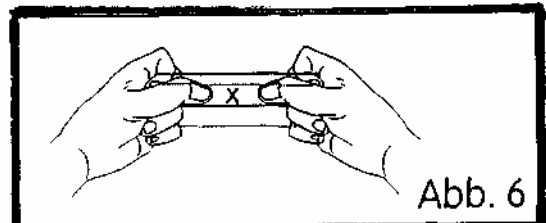


Abb. 6

Die beiden Mittelfinger greifen jetzt von vorn durch die in Fig. 6 mit einem „X“ gekennzeichnete Schlaufe, während die Daumen sich nach hinten zurückziehen und die Schlaufe frei geben - Fig. 7. Jetzt gehen beide Daumen von hinten nach vorn durch die obere Schlaufe (1 in Fig. 7), und ziehen den mit einem „X“ in Fig. 7 gekennzeichneten Gummiteil nach hinten auf sich zu. Dann gehen beide Daumen von hinten nach vorn durch die untere Schlaufe (2 in Fig. 7). Die beiden Mittelfinger geben jetzt den Gummi auf beiden Seiten frei und gehen dann von vorn nach hinten durch die mittlere Schlaufe (in der die beiden Daumen stecken). Die beiden Daumen ziehen sich zurück und lassen die Gummis los. Für die Zuschauer sieht es jetzt wieder so aus, wie in Fig. 5. In Wirklichkeit sind aber die beiden Gummis miteinander verschlungen. Bitten Sie einen Zuschauer, die beiden mittleren Gummistränge mit Daumen und Zeigefinger seiner rechten Hand zu ergreifen und gegeneinander zu drücken, sobald der Zuschauer dies getan hat, bewegen Sie ihre Hände auf sein Gesicht zu und bitten ihn, gegen die Gummis zu pusten. Während sich Ihre Hände auf ihn zu bewegen, ziehen Sie den linken Mittelfinger aus den Gummis heraus. Diese Aktion wird vor dem Zuschauer durch seine eigene Hand verborgen. Deshalb ist es wichtig, dass der Zuschauer die Gummis mit seiner rechten Hand ergreift. Bitten Sie den Zuschauer nun, die Gummis los zu lassen. Die Gummis haben sich in der Mitte miteinander verkettet - Fig. 8.

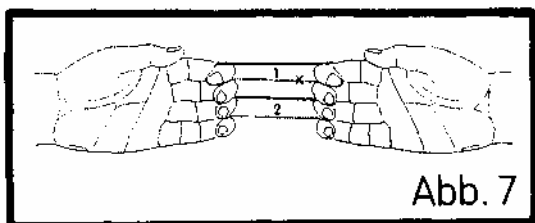


Abb. 7

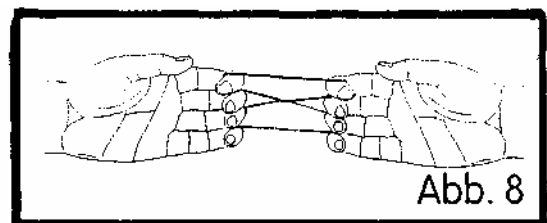


Abb. 8

Diese Illusion der Verkettung verstärken Sie, indem Sie den linken Mittelfinger für einen Moment aus dem unteren Gummi herausziehen - Fig. 9. Ergreifen Sie den Gummi wieder mit dem linken Mittelfinger und bitten Sie einen zweiten Zuschauer, die Stelle, an der die Gummis verkettet sind, zwischen Daumen und Zeigefinger der linken Hand zu nehmen. Wieder bewegen Sie sich mit Ihren Händen auf sein Gesicht zu und bitten ihn, dagegen zu pusten. Jetzt geben Sie die Gummis mit dem rechten Mittelfinger frei. Da der Zuschauer diesmal die Gummis mit der linken Hand hält, wird diese Aktion wieder von seiner eigenen Hand verdeckt. Bitten Sie ihn, die Gummis los zu lassen. Diese haben sich wieder entkettet!

Nachdem Sie nun demonstriert haben, dass die Gummis sich durchdringen, bieten Sie dem Publikum an, es noch einmal zu zeigen. Diesmal aber in slow Motion, in Zeitlupe. Geben Sie den roten Gummi über Daumen und Zeigefinger der linken Hand - Fig. 10.

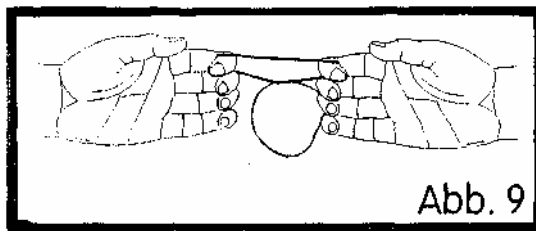


Abb. 9

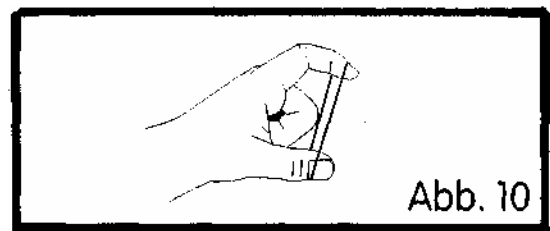


Abb. 10

Der Gummi bildet so mit dem Daumen einen Ring. Hängen Sie den grünen GR über ihren rechten Daumen - Fig 11. Geben Sie den herabhängenden grünen Gummi von oben in diesen Ring. Dann greifen Sie mit ihrem rechten Zeigefinger in den grünen Gummi, so dass er, genau wie der rote Gummi, über Daumen und Zeigefinger der rechten Hand geht und einen Ring bildet. Die beiden Ringe sind miteinander verkettet, zeigen sie dies deutlich Ihren Zuschauern.

"Wenn ich den roten Gummi am grünen reibe, passiert nichts", sagen Sie und machen dabei folgendes: machen Sie mit der linken Hand kreisende Bewegungen und reiben Sie dadurch den roten Gummi am grünen. Dabei sollten beide Hände ein ganz klein wenig auseinander gehen, damit die Gummis unter leichter Spannung stehen. Bei den Worten "passiert nichts", drehen Sie beide Hände ein wenig, so daß die Handflächen gegeneinander zeigen, und nehmen die Hände etwa 10 cm auseinander - Fig. 12.

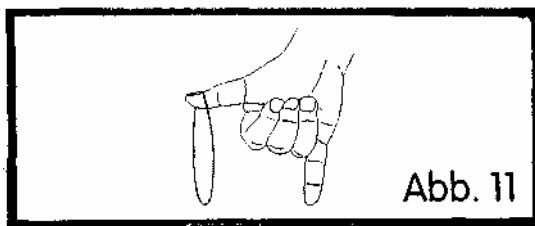


Abb. 11

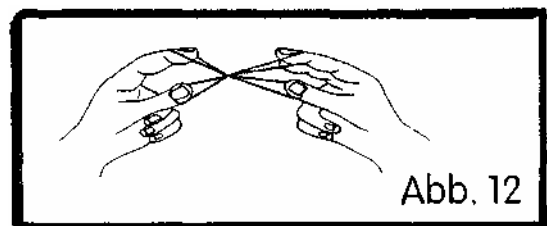


Abb. 12

Dabei pressen Sie den rechten Zeige- und Mittelfinger gegeneinander, damit der Gummi nicht abrutscht, ihre äusserste Position eingenommen habend, greift der rechte Mittelfinger von vorn nach hinten durch die Schlaufe und der rechte Zeigefinger lässt den Gummi los. Der Gummi hängt nun auf dem ersten Glied des rechten Mittelfingers, sofort geht der rechte Zeigefinger von unten in die Schlaufe, die vom rechten Daumen gehalten wird.

Sobald die Hände sich wieder aufeinander zu bewegen, spreizen sie Daumen und Zeigefinger der rechten Hand und lassen gleichzeitig den Gummi mit dem rechten Mittelfinger los. Wenn die Hände wieder ihre ursprüngliche Stellung eingenommen haben, drücken Sie die beiden Gummis leicht gegeneinander. Sie sind nämlich schon entkettet, aber es soll ja so aussehen, als wenn sie noch zusammenhängen.

Sagen sie: "Wenn ich aber den grünen Gummi am roten reibe, dann entketten sie sich!" Machen Sie jetzt reibende Bewegungen mit dem grünen Gummi. Dann nehmen Sie die Hände mit einem leichten Ruck auseinander, so dass der Eindruck entsteht, als wenn die Gummis sich in diesem Moment durchdringen würden. Dem Publikum steht der Atem still.

Broken und Restored Linking Rubber Bands von Peter Grandt

Sicherlich kennen Sie als ernsthafter Close-up-Experte die Dan-Harlan-Routine "Linking Rubber Bands" und auch die Ammar-Version aus dem Magical Arts Journal (auch in einer deutscher Übersetzung bei der ZZM zu haben), zwei Gummiringe ver- und entketten sich. Eines Tages hatte ich den Einfalt, aus den beiden Gummiringen abschließend einen einzigen, großen GR werden zu lassen! Die Routine war dann auch schnell ausgearbeitet, nur die Suche nach den entsprechend geeigneten Gummis dauerte seine Zeit...

Hinweis: ich habe einige Gummiringe (einzelne, verkettete (!) und große) auf meiner Kartenspiel-Hülle. Alle Gummis nehme ich vom Etui ab und lege sie in Reichweite auf den Tisch. Ich suche mir einen Gummi heraus, zeige eine Tour damit (z.B. Ammar's Ring Band-It), dann suche ich mir zwei andere Gummiringe aus, um Ammar's "Linking Bands Pinch" mit zwei verketteten Ringen zu zeigen. Verschenken Sie die Ringe und nehmen Sie "zwei" weitere Gummiringe auf, um die nachfolgend beschriebene Tour zu zeigen. Wenn Sie die einzelnen Gummis z.B. in roter Farbe und die Trick-Sets in verschiedenen anderen Farben (bei mir sind die verketteten Ringe blau und der nachfolgend notwendige große GR gelb) anlegen, können Sie die Gummis leicht auffinden.

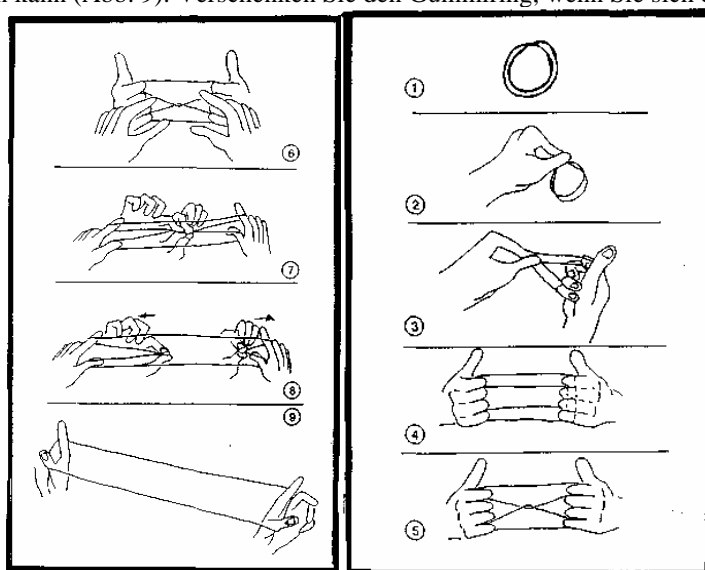
Diese Idee geht auf Michael Weber zurück, in "Upward mobility" nimmt er scheinbar aus mehreren Gummiringen einen auf, tatsächlich bleiben alle Gummis auf dem Tisch liegen ...

Die Handhabung: Sie benötigen einen großen GR, der doppelt so groß ist wie die Ringe, die Sie zu Harlan's Routine verwenden. Legen Sie den GR zweimal um die Kartenhülle, die anderen Gummis kommen dazu. So sind Sie vorführbereit. Nehmen Sie den großen GR vom Etui ab oder vom Tisch auf (s. Abb. 1 und 2). Die Täuschung ist perfekt kein Zuschauer wird Ihnen misstrauen.

Hängen Sie die "beiden Gummiringe" auf den rechten Zeige- und Mittelfinger (Abb. 3). Stecken Sie dann den linken Mittel- und Ringfinger zwischen den zweiten und dritten Strang. Der linke Zeigefinger geht zwischen den ersten und zweiten Strang und der linke Kleinfinger zwischen den dritten und vierten Gummistrang (s. Abb. 4). Beachten Sie, dass die Gummischlaufen in der linken Hand nicht verschlungen sind. Notfalls drehen Sie den oberen "Gummi" um, indem Sie den rechten Zeigefinger aus der Schlaufe ziehen, den Gummi drehen und wieder aufnehmen. Führen Sie nun Harlan's "Verketteten" aus. Danach befinden Sie sich in einer Situation wie auf Abb. 5.

Bitten Sie einen Zuschauer, beide Hände auszustrecken und mit beiden Daumen und Zeigefingern die verketteten Ringe zu übernehmen (Abb. 6). Sobald der Zuschauer die Ringe hält, bewegen Sie ihre Hände aufeinander zu und erfassen mit dem rechten Daumen und Mittelfinger die beiden Gummistränge, die in der linken Hand zwischen linkem Mittel- und Ringfinger parallel verlaufen. (Sie sehen die beiden betreffenden Gummistränge in der Abb. 5 gestrichelt eingezeichnet). Fassen Sie dazu einfach zwischen dem linken Mittel- und Ringfinger hindurch. Ziehen Sie die linke Hand dann aus den "Gummiringen" ganz heraus. Sogleich legen Sie den linken Daumen und Zeigefinger neben den rechten Daumen und Mittelfinger. Drücken Sie die beiden inneren Gummistränge links von Ihren rechten Fingern zusammen (s. Abb. 7).

"Reissen" Sie die beiden mittleren Gummistränge auseinander, indem Sie mit jeder Hand eine Gummischlaufe übernehmen, mit den beiden zusammenliegenden Daumnägeln das bekannte "Zerreiss-Geräusch" vollführen und die Hände etwas auseinander nehmen (Abb. 8). Restaurieren Sie abschließend die "Schadstellen". Lassen Sie zunächst die Gummischlaufe aus der rechten Hand frei (vorher bewegen Sie ihre rechte Hand nahe an die Zuschauerhand). Halten Sie mit der freigewordenen rechten Hand die Zuschauerhand fest und dirigieren Sie mit ihrer linken Hand die andere Hand des Zuschauers weiter nach aussen, so dass sich der Gummi nach dem Loslassen straff spannt. Beide Zuschauerhände sollten sich weit auseinander befinden, damit der Effekt (die Vereinigung zu einem Gummi) eindringlich auf das Publikum einwirken kann (Abb. 9). Verschenken Sie den Gummiring, wenn Sie sich dadurch nicht ruinieren! Öle!

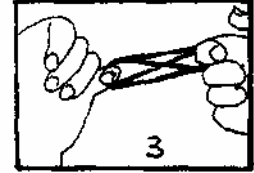
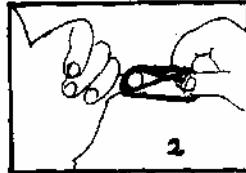
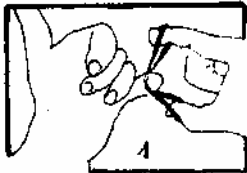


Nachsatz: wie schon angedeutet, füge ich gern einige Gummiband-Touren aneinander. Zunächst zeige ich Harlan's ver- und Entketten mit zwei gleichfarbigen Ringen! Danach biete ich eine Wiederholung mit zwei verschiedenfarbigen Ringen an und nehme zwei verkettete (verklebte) Ringe auf. Damit führe ich Ammar's Linking Bands Pinch aus (die Abb. 1-5 erklären alles) und verschenke die Ring-Kette! Danach folgt die vorstehend beschriebene Tour.

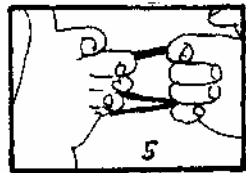
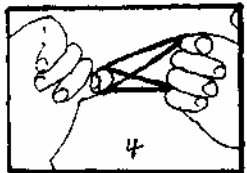
Convincing Snap!

von Jon Racherbaumer

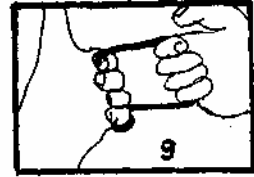
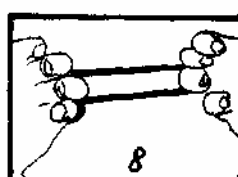
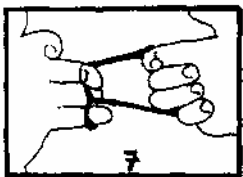
Effekt: Neben beliebten zerreiss- und Wiederherstellungs - Routinen von H. Lorayne, M. Ammar et al. scheint mir diejenige von Jon Racherbaumer ebenso erwähnenswert. **Methode:** Legen Sie einen GR über Daumen- und zeigefingerspitzen der rechten Hand. Die ändern Finger sind gebogen. Ergreifen Sie mit dem linken Kleinfinger die Mitte der beiden Gummistränge - Fig. 1. Ziehen Sie diese nach links, und legen Sie gleichzeitig die rechten Daumen- und Zeigefingerkuppen aufeinander - Fig. 2. Mit dem Zeigefinger fahren Sie gegen sich und übernehmen zugleich die Daumen-Schleife - Fig. 3.



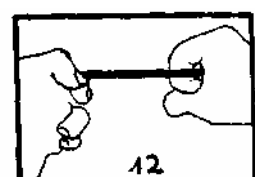
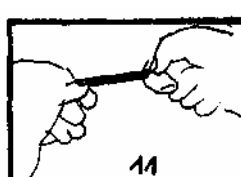
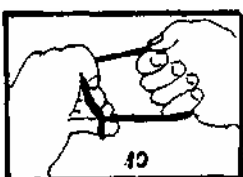
Legen Sie den Mittel- und Ringfinger auch in die Schleife des rechten Zeigefingers - Fig. 4. Analog legen Sie auch die linken Mittel- und Ringfinger in die auf Fig. 5 ersichtliche grössere Öffnung rechts der Gummikreuzung. Strecken Sie nun den rechten Kleinfinger, so dass dessen Kuppe unter die Schleife um den linken Kleinfinger zu liegen kommt - Fig. 6.



Mit dem rechten Kleinfinger heben Sie den Gummi über den linken Kleinfinger - Fig. 7. Sie haben so eine kleine Schleife um den linken Kleinfinger gebildet, ziehen sie den linken Mittel-, und die rechten zeige- und Mittelfinger aus den entsprechenden Schleifen. Ziehen Sie den Gummi leicht auseinander, die ändern Finger gekrümmt, und es scheint, dass der GR über Ihren beiden Ringfingern liegt - Fig. 8. Dehnen Sie das Band einige Male um die „einfache“ Bandführung zu betonen, im nächsten Schritt legen Sie wieder die in Fig. 9 ersichtlichen Finger beider Hände in die Schleife.



Legen Sie beide Daumen von oben auf den Gummi, der über das vorderste Glied der Zeigefinger läuft - Fig. 10. Jetzt folgt das scheinbare Zerreißen des Bandes: In einem Ruck gehen die Daumen oben leicht gegeneinander, und unten gehen die Finger auseinander, so dass die Schleife um den linken Zeigefinger mit einem "Snap!" von diesem weggerissen wird. Halten Sie aber den Gummi fest mit den linken und rechten Daumen/Zeigefinger und dem rechten eingekrümmten Kleinfinger - Fig. 11. schliessen Sie die rechte Hand zu einer leichten Faust. Es entsteht Position Fig. 12. Mit der Linken lassen Sie nach sattem Anspannen den Druck los. Das scheinbar zerrissene Band springt in die rechte Faust hinein, wo Sie es mit den entsprechenden Worten und Gesten wieder ganz vorzeigen, und auf den Tisch fallen lassen.



Verkettete Gummiringe

von Lars Emkes

Die Zauberei mit Gummiringen ist zwar nicht gerade neu, doch findet sie eben in letzter zeit eine immer stärkere Beachtung. So konnte ich z.B. auf dem 1. Jugendkongreß in Steineberg feststellen, dass fast jeder der Teilnehmer zumindest einen Trick mit Gummiringen parat hatte. Da die beste, mir bekannte Verkettung nur mit präparierten Ringen durchführbar ist, wurde ich angeregt, folgende improvisierte Methode auszutüfteln:

Effekt: Zwei verschiedenfarbige Gummiringe werden einzeln vorgezeigt und verketteten sich sofort ohne Abdeckung selbst, anschliessend werden sie wieder befreit.

Utensilien: Es werden für diese "Impromptu-Verkettung" nur zwei unpräparierte Gummibänder benötigt. Da der Zuschauer den Effekt bei gleichfarbigen Ringen (schlechter Kontrast) kaum bemerkt, empfiehlt es sich, verschiedenfarbige Ringe zu benutzen, ich selbst nehme immer einen roten und einen weissen Ring, jeder mit einem umfang von ca. 20 cm (= Durchmesser ca. 5 - 6 cm).

Vorführung: Beide Ringe liegen auf dem Tisch und können von den Zuschauern untersucht werden. Als erstes wird der weisse Ring aufgenommen und nahe der Fingerkuppe über den ausgestreckten Zeigefinger der linken Hand gehängt. Durch den sofort gegen die Kuppe des Zeigefingers gepressten Daumen wird ein Abrutschen des Gummiringes verhindert.

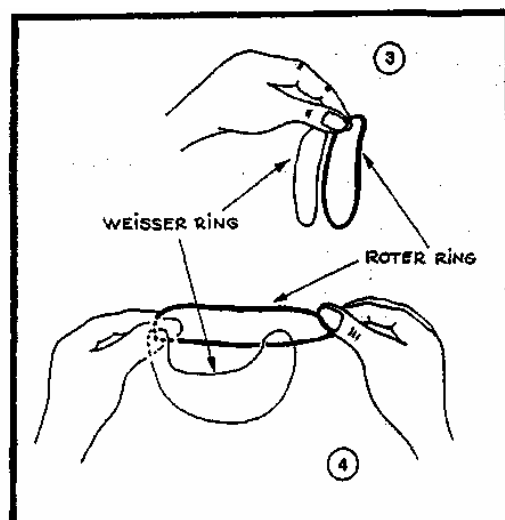
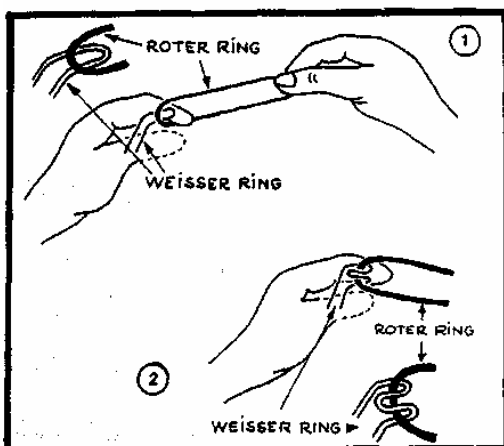
Jetzt nimmt die rechte Hand den roten Ring mit Daumen und Zeigefinger auf und nähert sich so dem weissen Ring. Der Daumen der linken Hand löst sich nun kurz vom Zeigefinger und greift in den unteren Teil des roten Ringes. Sofort werden der Daumen und Zeigefinger wieder gegeneinander gepresst und die restlichen Finger der linken Hand schliessen sich locker um den weissen Ringi wodurch dieser vom Zeigefinger gezogen wird. Gleichzeitig wird jetzt der rote Ring nach rechts in eine horizontale Lage gebracht. Beide Ringe sind jetzt einander überlappend zwischen Zeigefinger und Daumen eingeklemmt.

Wenn man nun den roten Ring einige Male mit der rechten Hand zum Zuschauer hin dehnt, wird der weisse Ring vom roten am linken Zeigefinger eingeklemmt (Abb. 1). Dies nutzt nun der Daumen aus, der den unter dem roten Ring vorstehenden Teil des weissen Ringes nach links über den roten Ring zurückzieht (Abb. 2). Jetzt können beide Ringe soweit losgelassen werden, dass sie nur noch von Daumen und Zeigefinger der linken Hand gehalten werden (Abb. 3).

Eigentlich ist jetzt schon alles passiert, der Rest ist nur noch verkauf. Durch die Überlappung der Ringe kreuzt der weisse den roten Ring zwei mal. Lockert man nun den Druck zwischen Daumen und Zeigefinger ein wenig, rutscht die untere Kreuzstelle nach unten, was wie ein ineinanderspringen der Ringe aussieht, wichtig ist nur, dass man die obere Kreuzstelle nicht mit loslässt. Den verkauf der Verkettung (Schütteln der Ringe, Pusten etc.) überlasse ich ihnen.

Um die Ringe wieder zu trennen, ergreift die rechte Hand den unteren Teil des roten Ringes und bringt ihn wieder in die waagrechte. Während man den roten Ring nun unmerklich spannt, drückt sich der linke Mittelfinger unter der Kreuzstelle gegen den herabhängenden äusseren Teil (Abb. 4) des weissen Ringes, wird der Druck zwischen Daumen und Zeigefinger noch weiter gelockert, so springt der rote Ring nach rechts und ist wieder befreit.

Mit Übung ist es auch möglich, ohne Hilfe des Mittelfingers, der den weissen Ring zum Schluß mit dem Daumen hält, nur durch dosiertes Lockern des Drucks, die Ringe so zu befreien, daß der Zeigefinger zum Schluss den weissen Ring am äussersten Teil hält.



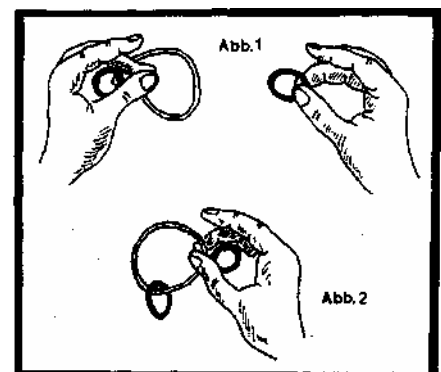
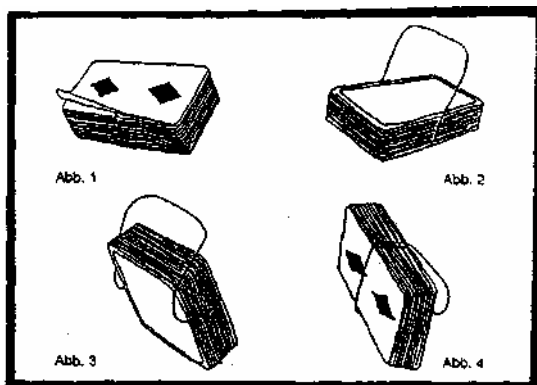
Mein visuelles Kartenfärben

von Magie Christian

Vorführung: Der Zuschauer zieht eine beliebige Karte, die sie zur zweiten von unten im spiel machen. Nehmen sie einen Gummiring aus der Tasche. Halten sie das Spiel in Austeilposition in der linken Hand und mit der Bildseite nach oben, wenn sie den Gummiring um das spiel legen drehen sie das spiel zu sich und kippen Sie die oberste Bildkarte mit dem Daumen leicht zu sich (Abb. d, so dass Sie den Gummiring rund um das spiel legen können, ausser um die letzte Karte. Drehen sie das spiel mit der Bildseite nach unten und halten Sie den Gummiring mit dem linken Daumen an der inneren und mit dem Zeigefinger an der äusseren Längsseite fest. Mit dem rechten Zeigefinger dehnen Sie den Ring von oben und lassen ihn mehrmals aufs Spiel zurückspringen. Zuletzt drehen Sie das Spiel im selben Moment, wenn das Gummiringen zurückspringt, um 180° bildaufwärts. Diesmal knallt es gegen die unterste einzelne Karte (Abb. 2 und 3).

Die nächsten Bewegungen sind sehr wichtig. Nehmen Sie den Gummring mit dem rechten Ringfinger, der wie zu einem Haken gebogen ist. Drehen Sie das Spiel nach links und nehmen Sie es zwischen rechten Daumen (an der Innenseite) und Zeigefinger (an der Außenseite), so dass die Bildseite zum Zuschauer gerichtet ist und die Karte zwischen diesen Fingern festgehalten wird (Abb. 4)

Der Gummiring ist um die vordere einzelne Karte geschlungen und wird vom rechten Ringfinger hinter dem spiel gespannt gehalten. Fragen Sie den Zuschauer nach seiner gewählten Karte und mit seiner Antwort lockern sie ihre Fingerhaltung ein wenig. Die einzelne Karte wird hinter das spiel gezogen und die gewählte wird im Blitzeffekt sichtbar. Die Überraschung ist durch diese sichtbare Verwandlung sehr gross.



Penetration impossible

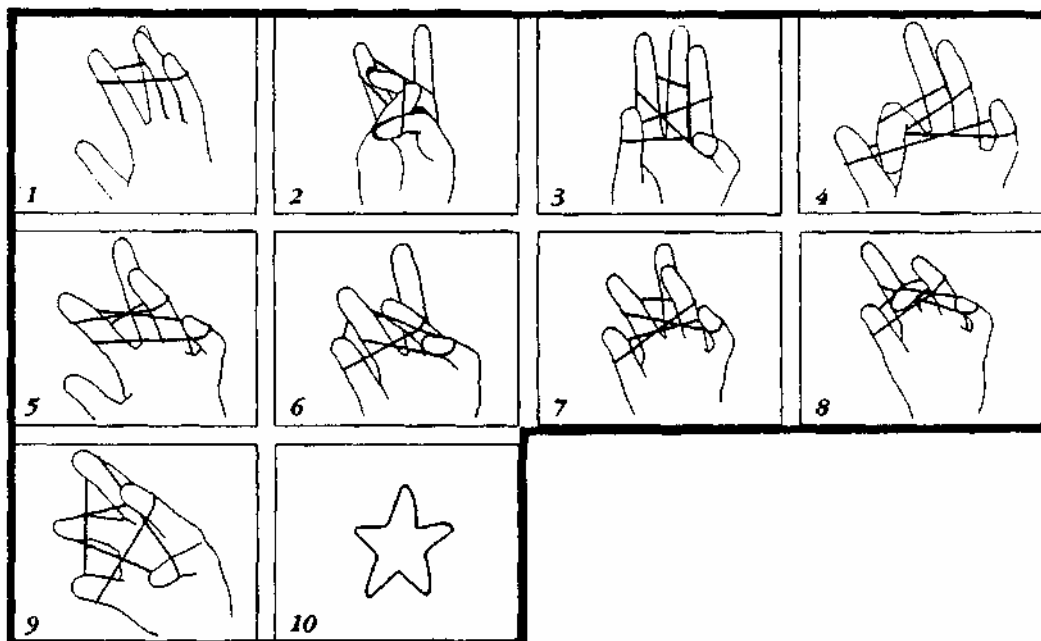
von Felix

Effekt: Ein Ring durchdringt einen Gummiring. Bei folgendem Effekt handelt es sich um eine Routine aus einem Seminar, das ich schon in einigen Ortszirkeln gehalten habe. Die Besonderheit an diesem Effekt ist zum einen, dass mit Alltagsgegenständen vorgeführt wird und zum schluss für den Zuschauer etwas vollkommen unmögliches entsteht: ein Kunstwerk (moderne Kunst), welches den Zuschauer auch hinterher immer wieder an den unerklärlichen Effekt erinnert. Zum anderen wird der Effekt mit einer relativ neuen Palmagetechnik durchgeführt.

Vorbereitung: Man benötigt zwei identische Ringe (z.B. Gardinenringe oder Verschußringe einer Cola-Dose) und einen Gummiring. Dieser wird an einer stelle aufgeschnitten, durch einen der Ringe gezogen und dann wieder zusammengeklebt (am besten: Vulkanisieren mit Tip-Top Klebemasse aus einem Fahrradreparaturset, oder noch besser: zusammenkleben mit Sekundenkleber - siehe Seite 70). Präsentation: Zeigen Sie Ring und präparierten Gummiring wie in Abb. 1 vor. Beachte: der schon verkettete Ring befindet sich in "Secret-Grip" (David Williamson) und kann nicht gesehen werden, verdeckt durch eine Körperdrehung nach links wird der einzelne Ring rechts in den Secret-Grip gebracht, und dann blitzschnell das Gummiband ergriffen, wobei der links gehaltene, schon verkettete Ring, losgelassen wird. Für den Zuschauer wirkt dies so, als ob der einzelne Ring den Gummiring durchdringt und in ihm hängenbleibt (Abb. 2). übergeben Sie die verketteten Ringe mit der rechten Hand den am weitesten links sitzenden Zuschauer zum Untersuchen. Achten Sie dabei darauf, daß der versteckte Einzelring nicht gesehen werden kann.

Effekt: Mit nur einer Hand formen Sie aus einem GR ein Pentagramm (5-zack-stern, Drudenfuss). Sie heben hervor, dass das Band in den Konturen, ohne die inneren Quer-Verbindungen, wie ein Stern aussehen würde.

Methode: Legen Sie einen GR um die leicht ausgespreizten 5 Finger der linken Hand, ungefähr auf der Höhe der Nagelwurzeln. Ziehen sie den Mittelfinger und Daumen aus dem GR - Fig. 1. sogleich tauchen Sie die Daumenspitze von oben in den Gummiring, zwischen Ring- und Kleinfinger. Der Daumnagel kommt unter den entfernteren Bandteil zu liegen - Fig. 2. Dies geht besser, wenn Sie den Kleinfinger etwas einbiegen. Strecken Sie nun den Daumen, und nehmen Sie das über dem Daumen liegende Gummiteil mit - Fig. 3. Dies war bereits der komplizierteste Teil der Routine. Biegen Sie jetzt ihren Zeigefinger über das Verbindungsstück zwischen Daumen und Ringfinger, so dass der Zeigefingernagel unter das entferntere, Daumen und Kleinfinger verbindende stück kommt - Fig. 4. strecken Sie den Zeigefinger, das über dem Nagel liegende gr-stück mitnehmend, und lassen Sie gleichzeitig die Gummischlaufe vom Daumen abgleiten -Fig. 5. Mit dem Daumen fahren Sie von unten hinter den Gummiteil, der auf der Handinnenfläche Ring- und Zeigefingerfinger verbindet - Fig. 6. ziehen Sie diesen Teil (und nur diesen) gegen den Daumen. Lassen sie (nur) die obere Schlaufe durch leichtes Einbiegen des Zeigefingers von diesem abgleiten, ohne die andere Schlaufe zu verlieren - Fig. 7. Daumen, zeige-, Ring- und Kleinfinger sind je von einer Schlaufe umgeben, wenn sie alles richtig gemacht haben, so halten sie eine Art Kreuz in der Hand - Fig. 8. Die Längsachse ist zwischen Daumen und Ringfinger, die Horizontale zwischen zeige- und Kleinfinger. Fahren Sie mit dem Mittelfinger über beide vom Zeigefinger wegführenden Bandteile, und unter das (von ihnen aus gesehen) links vom Daumen wegführende Bandteil. Beim strecken des Mittelfingers nehmen sie diesen Gummiteil mit - Fig. 9. Spreizen Sie die Finger auseinander. Durch Korrigieren der Daumen- und Zeigefingerstellung werden sie rasch ein Pentagramm erkennen. Nötigenfalls nehmen sie anfänglich beim Üben die rechte Hand zu Hilfe.

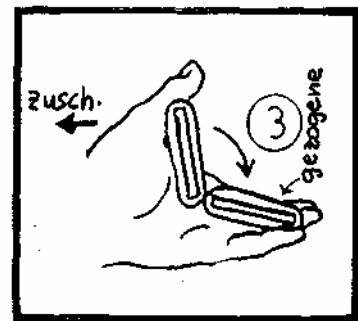
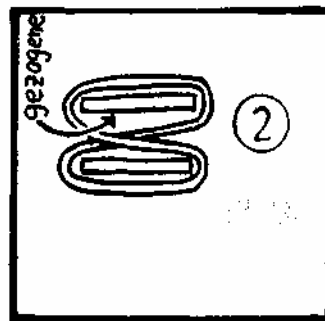
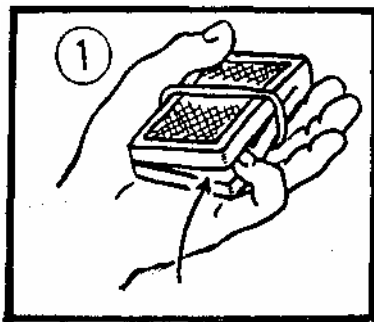


Elasticity

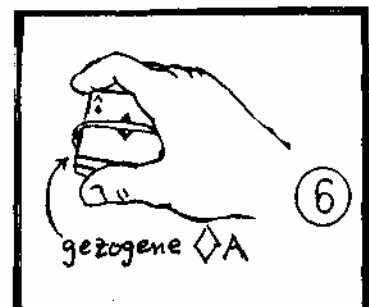
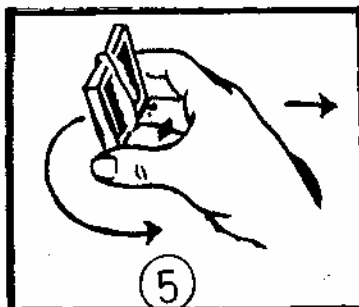
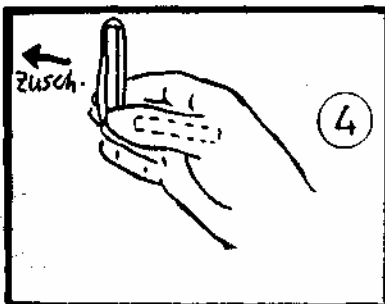
von Charles T. Jordan

Effekt: Aus einem evtl. geliehenen Spiel wird eine Karte frei gewählt. Ein GR wird über das Paket gelegt, und die gewählte Karte an einem schmalen Ende ins Paket eingeschoben. Nach dem Auffangen des in die Luft geworfenen Paketes erkennt man Bild oben die gewählte Karte, unter dem GR!

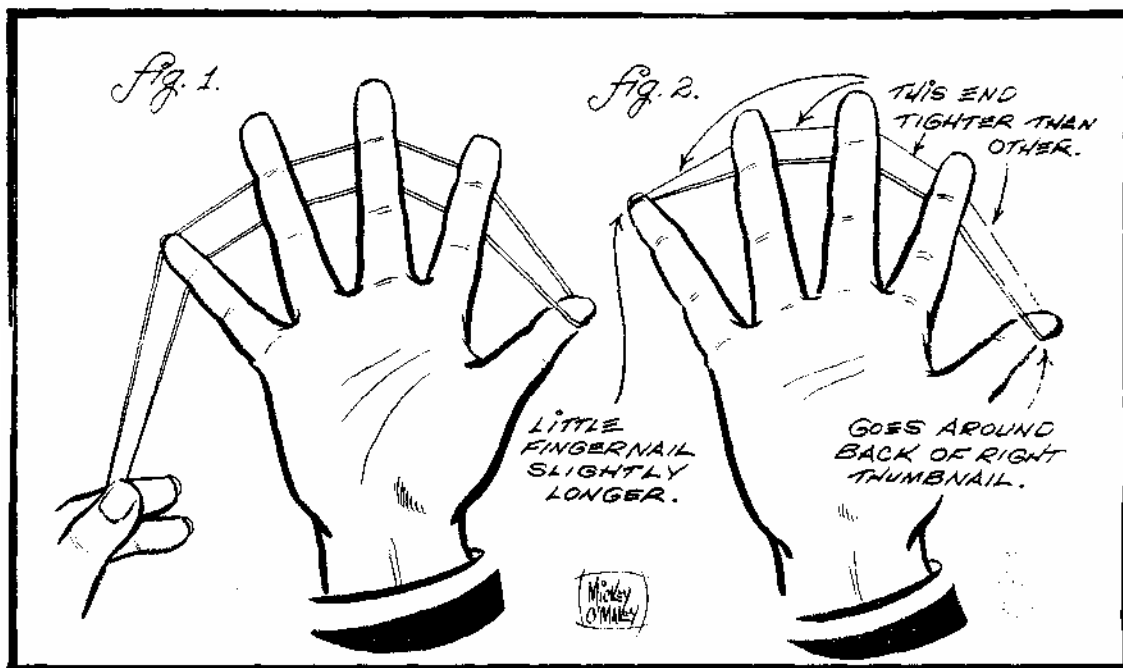
Methode: Der GR sollte gut auf dem Paket sitzen, aber doch nicht zu straff. Bevor sie die gewählte Karte zurück erhalten legen Sie den GR von Längs- zu Längsseite über das Paket. Die gezogene Karte wird an der Ihnen abgekehrten Schmalseite vom Zuschauer irgendwo eingeschoben. Sie schieben die Karte noch ganz zurück, und spalten mit dem Kleinfinger die Karten unter der gewählten ab - Fig. 1. Legen Sie die freie Hand, wie beim Abpalmieren, über den Rücken des Paketes, in der Tat hält die Hand aber den oberen Teil des Paketes, derweil die andere Hand den unter dem Kleinfingerspalt liegenden Teil seitwärts von einem Ende zum ändern dreht. Der GR kreuzt sich im Paket und scheint dieses ordentlich zu umgeben. Die Reihenfolge der Karten bleibt unverändert - Fig. 2. Lassen sie an einem Ende die Karten von der Bildseite her abrauschen, und lassen Sie die Zuschauer die im Spiel liegende, gezogene Karte ruhig schnell sehen. Drehen Sie das in Ihrer linken Handfläche liegende Kartenpaket, so dass die Bildseite am Daumenballen liegt, und die (scheinbar) unterste Karte des Paketes von den Zuschauern links und rechts vom Daumen noch gesehen werden kann. Den von der ändern Gummi-Achterschleife umgebenen Kartenteil lassen Sie auf die Fingerspitzen abkippen, und Sie sehen zuoberst die gezogene Karte - Fig. 3.



Die rechte Hand ergreift von rechts her den senkrecht stehenden Kartenteil am untern Teil, Daumen an Ihrer zugekehrten Schmalseite, Zeige- und Mittelfinger an der abgewendeten. Das Kartenpaket ist jetzt der rechten Hand übergeben - Fig. 4 und 5. Legen Sie die linke, flache Handinnenfläche waagrecht auf die obere Längskante des senkrecht stehenden Kartenteils in der rechten Hand. Kippen Sie diesen Kartenteil um den natürlichen, durch den gekreuzten GR entstandenen Angelpunkt nach unten. Die linke Hand verdeckt während dieser Operation von Zuschauers Seite her die Sicht auf die andere Kartenhälfte. Die gesuchte Karte ist zur Bild oben Karte in der rechten Hand geworden - Fig. 6. Die Zuschauer sehen aber von diesem Paket nur den Rücken, werfen Sie das Kartenspiel, mit der Rückenseite gegen die Zuschauer, in die Luft. Unter der Spannung des Gummibandes wird sich der untere Teil drehen, und Sie können jetzt dem Zuschauer „seine“ Karte unter dem Gummiring zeigen.



Die Zeichnungen stammen vom leider seit bald 20 Jahren verstorbenen, jahrelangen und meisterhaften Cenii - Illustrator Mickey O'Malley. Respektvoll lasse ich hier seine Zeichnungen unberührt.



Effekt: Einem über die Fingerspitzen gelegten Gummiring wird beim Abspicken lassen ein Drall vermittelt, so dass dieser bei guter Arbeit nach einigen Metern Flug wieder zu Ihnen zurückkehrt.

Methode: Halten Sie Ihre rechte Hand aufrecht, und legen Sie einen (leichten) Gummiring über den Daumnagel. Ziehen Sie den Gummi möglichst satt um die ausgestreckten Finger, und über den Nagel des Kleinfingers - Fig. 1. Es ist dabei entscheidend, dass der über den Nagel des Kleinfingers laufende Gummiteil möglichst stark angespannt ist (Zeichnung: This end tighter than other), und der andere Teil möglichst locker. Das geht gut, wenn Sie diesen zu spannenden Teil - nach dem Umlegen über den rechten Daumen - mit den linken Daumen- und Zeigefinger-Kuppen festhalten und ziehen. Die Finger bleiben stets ausgestreckt! wenn jetzt ihre linken Fingerspitzen den Gummiring zum Spicken loslassen, so fliegt dieser je nach Spannung einige Meter weit. Die möglichst stark ungleiche Spannung der beiden Gummiteile bewirkt, dass der Gummi einen Drall bekommt, und, wie Harry Lorayne's Boomerang card, wieder zu Ihnen zurück fliegt. Mit dem Abflugwinkel müssen sie etwas experimentieren, und falls die Stube zu klein sein sollte

Bei einer zweiten beschriebenen Methode verweise ich sie an Fig. 2. sie sehen hier eine ähnliche Konfiguration. Hier wird aber das Ende des GR nicht von der linken Hand gehalten, sondern vom kleinen Nagel fixiert. Das setzt voraus, dass Ihr Kleinfinger -Nagel eine gewisse Länge hat, resp. recht lang ist. Die Spannungsverhältnisse der beiden Gummiteile sind die gleichen, wie bei der ersten Methode. Wenn die Finger alle gut gestreckt sind, die Spannung also optimal, so biegen Sie zum Abschiessen das äusserste Daumenglied, und los geht es! Falls der GR nicht über den Fingern fixiert werden kann, so ist ihr kleiner Nagel noch zu kurz. Auch diese Methode ist nicht leicht und braucht eine gewisse Übung.

The Guttapercha Connection

von einem unbekannten Magier

beschrieben und übermittelt von Michael Weber / Dan Garrett / Dan Cox

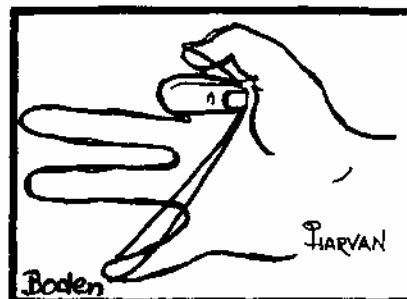
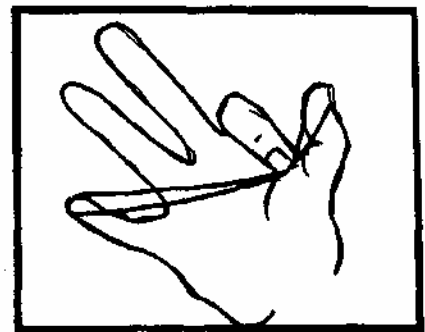
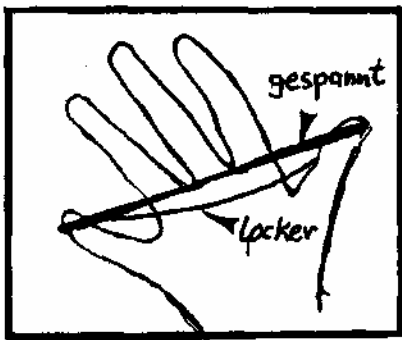
Charlie Miller beschreibt in *Magicana* / *Cenii* einen höchst interessanten Effekt, den Dan Garrett, ein Magier aus Atlanta, von einem ändern Magier namens Dan Cox beschrieben erhielt. Letzterer sei durch einen Laien zu diesem Effekt gekommen.

So empfiehlt Charlie Miller denn auch, nachfolgenden Effekt nicht als magischen Trick zu zeigen, sondern als spielerisches Kunststück.

Effekt: Spielen Sie in ihrer Umgebung (Freundeskreis, Besuch, Bar etc.) mit Gummi-Ringen. Schiessen Sie einen GR über den Boden, oder Teppich, und er wird wieder zu ihren Füßen zurück rollen, wenn sie zu einer Wiederholung kommen (gefragt oder auch provoziert), so tun Sie das Kunststück nochmals mit zwei Gummiringen, die von der gleichen Hand springen. Sie werden beide zu Ihnen zurück rollen, wie kleine Räder. Bei nochmaliger Wiederholung springen die 2 Ringe wohl von der Hand, aber sie rollen nicht mehr zu Ihnen zurück. Sie bitten jemanden, Ihnen eines der Gummibänder zurück zu bringen. Als Überraschung wird der Zuschauer aber 2 ineinander verkettete Ringe vom Boden aufnehmen.

Vorführung: Sie benötigen insgesamt 4 Gummiringe, 2 einzelne und 1 verkettetes Paar (Herstellung: siehe s. 70). Legen Sie die verketteten GR leicht entnehmbar z.B. in die rechte, die beiden Einzelringe in die andere Rocktasche. Schiessen Sie zuerst einen einzelnen, aus der Tasche entnommenen GR, so dass er zurück kommt. Dann holen Sie den zweiten Einzelring hervor und schiessen Sie beide zusammen, indem Sie diese schön nebeneinander von der gleichen Hand spicken lassen. Mit etwas Übung werden beide zurück rollen, wenn auch mit etwas ungleicher Geschwindigkeit. Währenddem sie diese Ringe mit der Linken vom Boden auflesen nehmen Sie mit der Rechten die verketteten Ringe aus der rechten Tasche. Nach dem Austausch schiessen Sie diese verketteten Ringe wieder. Die Zuschauer werden den Gummis nach schauen, und Sie haben dabei Gelegenheit, die beiden Einzelgummis verschwinden zu lassen. Lassen Sie dann die verketteten Gummibänder, wie bereits beschrieben, entdecken.

Schiessen mit Gummiring: Nehmen Sie Ringe von ca. 3 - 5 cm Durchmesser, spannen sie einen solchen zwischen Daumen und Kleinfinger. Das Band soll zwischen Fingerkuppe und Nagel beider Finger festsitzen. Der obere Bandteil soll locker sein, der untere gespannt Drücken Sie mit dem Zeigefinger auf das Band und lassen Sie den GR abspicken indem Sie den Daumen einbiegen. Durch den entstehenden Rückwärts-Drall wird der GR zu ihnen zurück rollen. Einmal eingeübt werden sie die Ringe auf allen Böden „zurückholen“, selbst von Treppen.

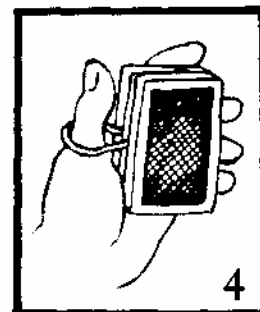
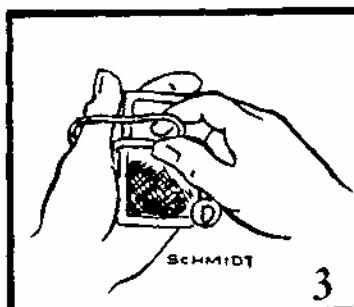
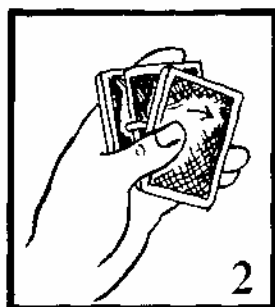
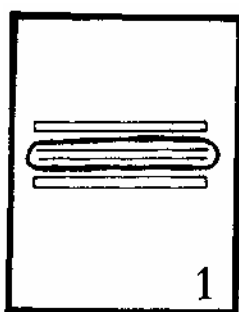


The Escape

von Charles T. Jordan

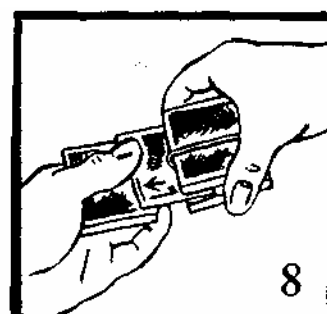
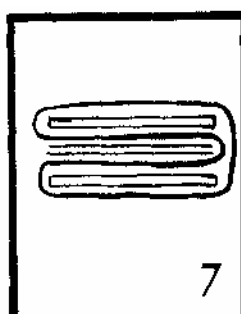
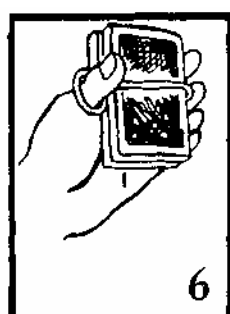
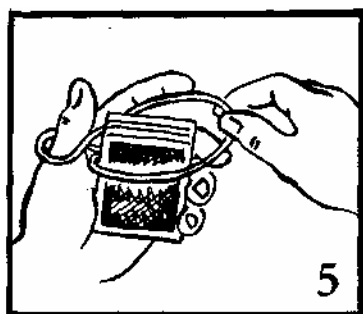
Effekt: Ein eventuell geliehenes, gemischtes Kartenspiel wird zur Hälfte einem Zuschauer gegeben, welcher nach weiterem Mischen seines Paketes eine Karte frei wählen darf. Währenddem legt der Magier einen GR um seine Hälfte. Die gewählte Karte wird in dieses Paket geschoben, der Rest der Karten darauf gelegt, und das ganze Paket mit 2 weiteren GR umgeben. Jetzt geschieht das wunderbare: Wie auf Befehl entweicht die gezogene Karte aus ihrem mit GR gesicherten Paket, und wird wieder im vom Zuschauer gewählten Kartenteil gefunden.

Methode: Währenddem der Zuschauer seine frei gewählte Kartenhälfte mischt, legen Sie unbemerkt einen GR quer über irgendwelche 2 benachbarte Karten und mischen ihr Paket so, dass die vom GR gefesselten 2 Karten etwa in der Mitte liegen - Fig. 1. Halten Sie ihr Paket (Rücken oben) mit der linken Hand in Austeilposition. Holen Sie mit der rechten Hand anscheinend einen GR aus der Rocktasche, schieben sie mit der Linken das gehaltene Paket leicht auseinander, sodass der (heimliche) GR für Sie etwas sichtbar wird - Fig. 2. Die Rechte nähert sich dem Kartenpaket, wie wenn sie einen GR darum legen würden. Tatsächlich ergreifen aber der rechte Daumen + Zeigefinger das wenig sichtbare Bandstück über den 2 Karten, ziehen dieses nach links, der linke Daumen geht in die Schlaufe - Fig. 3 - dann nach rechts - Fig. 4 - und über das ganze Kartenpaket - Fig. 5 - sodass schlussendlich die Position der Fig. 6 erreicht wird, und die beiden anfänglich mit dem GR gefesselten Karten nun wie in Fig. 7 liegen.



Sauber ausgeführt hat die ganze soeben beschriebene Handlung den Zuschauer überzeugt, dass Sie einen GR aus der Tasche geholt, und mit diesem das Kartenpaket umgeben haben.

Das Kartenpaket liegt also Rücken oben in ihrer Linken. Mit der Rechten rauschen sie die ihnen abgewendete Schmalseite ab und „öffnen“ das Paket genau zwischen den beiden von einer geheimen Gummischlaufe umgebenen 2 Karten, in diese Öffnung hinein also zwischen die beiden ursprünglich gefesselten Karten, lassen sie die frei gezogene, vom Zuschauer gemerkte Karte einschieben.

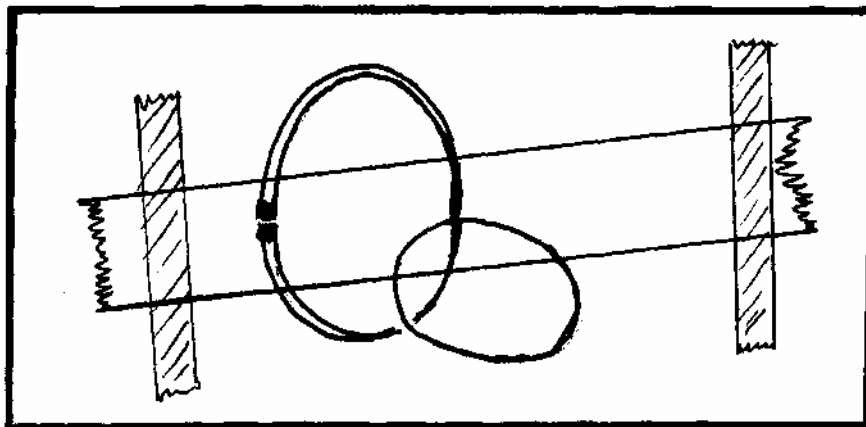


Die Rechte geht jetzt von oben auf die Karten und übernimmt das Paket, rechter Daumen an ihrer zugekehrten Schmalseite. Der linke Daumen geht dabei frei. Halten sie die Karten rechts fest, evtl. mittels leichtem Druck durch den Zeigefinger auf das Paket, damit die gefangenen Karten nicht spicken! Mit der Linken nehmen sie des Zuschauers Karten, währenddem sie das rechts gehaltene Paket darauf legen lassen Sie den Druck los, und die 3 Karten spicken, für den Zuschauer unsichtbar, auf das linke Paket - Fig. 8. Heben sie das linke Paket ab. Beide Pakete werden mit weiteren Gummibändern gesichert - Simsalabim! Die gewählte Karte ist vom rechten Paket wieder ins linke gewandert.

Herstellung von verketteten Ringen

von Brumoli

Ich habe mit diversen Gummiquitäten und Klebern versuche gemacht. Es gibt Gummiringe verschiedener chemischer Zusammensetzung. Die ungefärbten Ringe weisen als Kautschuk meistens - aber nicht immer! - die bessere Elastizität auf, und sie sind mit Sekundenkleber recht gut zu kleben, ich habe gefärbte Ringe gefunden, die nicht zu bearbeiten waren, und deren Geschmeidigkeit schon beim Berühren (seifig, vgl. Teflon!) zu wünschen übrig liess. Dementsprechend eignen sich bei einigen Gummiquitäten Sekundenkleber nicht, oder nicht gleich gut. Es bleibt deshalb nur das Experimentieren, ich kam zur Erkenntnis, dass ein aus 2 Tuben gemischter, langsam trocknender Zweikomponentenkleber recht gute Resultate gibt, ich gehe so vor: Auf eine glatte Unterlage (z.B. Kunststoff beschichteter Küchentisch) lege ich ca 10 cm eines 2 cm breiten Isolierbandes, Klebefläche nach oben. Die Enden fixiere ich (quer) mit einem Klebeband. Schneiden Sie mit einer guten Schere einen zu Verkettenden GR senkrecht und sauber durch und drücken sie ein Ende desselben auf die Mitte des Isolierbandes (quer). Fädeln Sie den 2. GR ein. Geben sie auf das fixierte und auf das noch freie Gummiende mit einer Nadel wenig gut gemischten 2-Komponentenkleber. Legen Sie das noch freie Gummiende an das bereits auf der klebrigen Unterlage fixierte, in harmonisch verlaufender - also nicht zick/zack! - Linie. Drücken Sie diesen Teil jetzt auch noch gut auf das Isolierband. Mit einer ganz feinen Schraubenzieherspitze verteile ich oben und seitlich noch etwas Klebstoff, ca. 1 mm über die Schnittstelle hinaus. Etwa 2 mm um die Schnittstelle herum werden nach dem Trocknen hart. Das macht aber nichts, ich sage Ihnen gleich warum. Ziehen Sie die so präparierten Gummis erst nach 24 std. vom Isolierband ab. Der Test ist bestanden, wenn nichts reisst. Ganz kurz vor "Redaktionsschluss" finde ich in einer Eisenwarenhandlung einen hervorragenden Sekunden-Kleber auf CyanaGRylat - Basis. Dieser Sekundenkleber wird nur auf Druck hin sofort hart, sonst dauert es ca. 10 Minuten: es handelt sich um TURBOKLEBER der Firma Lely in D-Schlüsselfeld, resp. CH-Kindhausen. Er klebt praktisch nahtlos, und hier noch ein goldener Ratschlag: schneiden und kleben Sie gar NIE einen Ring, ohne ihn vorher spielend mehrmals gedehnt zu haben !!!



Das Vorzeigen der Kette empfehle ich so: Nehmen Sie die Kette derart in die Hand, dass die „Lötstelle“ zwischen Daumen- und zeigefingerkuppen zu liegen kommt. Dann ziehen Sie die Ringe auseinander. Wenn sie die besagten Fingerkuppen leicht zusammenpressen, so kann nichts passieren! Mit der ändern Hand halten Sie den Gummi bitte genau gleich! Halten Sie beim Auseinanderziehen der Ringe ruhig die Mittel- und Ringfinger in die entsprechenden Gummiringe. Das sieht so gut aus.

Die Grösse der Gummi - Ringe ist ein wichtiges Thema. Es lohnt sich, für die entsprechenden Experimente den richtigen GR zu suchen, bezüglich Länge UND Breite! Die erhältlichen Grossen und Qualitäten sind von Land zu Land verschieden, so benutzen Sie für einen Traveling cash - oder Super link - Effekt am besten einen 3 mm breiten und im Umfang 30 cm langen GR. Für ein zerreißen und Wiederherstellen des Ringes eignen sich aus Erfahrung handelsübliche Ringe von bis zu 1,3 mm Dicke (und 16 cm Umfang). Mit dieser Banddicke ist beim Dehnen die doppelte Bandführung nicht mehr erkennbar. Bei Gummis von 1,5 mm Dicke erkennt man diese aber bereits gut.

Controller! Cut

von Aldo Colombini

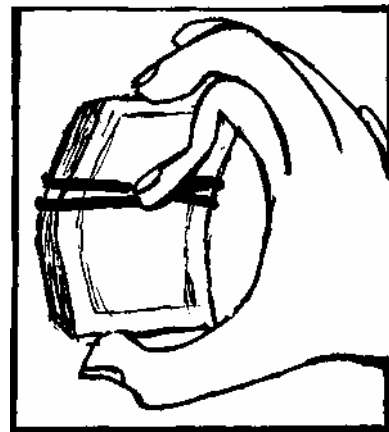
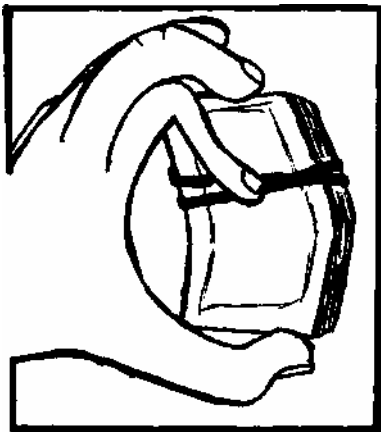
Effekt: Eine frei gewählte Karte wird wieder in das Spiel gemischt, und dasselbe mit einem GR umgeben. Plötzlich spickt die gesuchte Karte aus dem Paket in die Luft. **Methode:** wenn Sie den auf Seite 24 beschriebenen "colombini-wrap" eingeübt haben, so fällt ihnen diese Routine nicht schwer. Lassen sie eine Karte ziehen, und kontrollieren sie diese unter das Rücken-oben-Spiel. vollziehen Sie sodann nur den ersten Teil des colombini-wrap, nämlich wie auf Seite 25 klar gezeichnet von Fig. 1 bis Fig. 4. Das Spiel ist also für den Zuschauer vom GR umgeben und liegt Rücken oben auf einer Handinnenfläche. Mit der ändern Hand heben Sie von oben kommend etwa die Hälfte ab, und vollenden das Abheben in der Luft. Sie werden selbst merken, dass da Vorsicht geboten ist, um die gewählte Karte nicht jetzt schon hochgehen zu lassen (siehe Seite 7, Fig. c, wo allerdings 3 Karten in der Gummischlinge sitzen). Drücken Sie also beim Abheben das anfänglich untere Paket mit der (freien) gesuchten Karte fest zusammen. Nach dem Abheben pressen sie das Kartenpaket zwischen Daumenballen und den ändern Fingern zusammen. Lösen Sie das Mysterium auf ihre Art. Jedenfalls spickt die Karte schön in die Luft, wenn sie den Druck auf das Paket verringern, und wenn Sie einen guten, weichen, elastischen GR verwenden, z.b. 1,3 mm dick, 16 cm umfang (in der Schweiz Marke MAGNO).

Flying - it

von Aldo Colombini

Effekt: Eine frei gewählte Karte wird wieder in das Spiel gemischt, und dasselbe mit einem GR umgeben. Plötzlich spickt die gesuchte Karte aus dem Paket heraus, auf dessen Rücken, und bleibt im Gummiring hängen!

Methode: Führen Sie den Colombini-wrap vollständig aus. Wir nehmen an, dass Sie das Paket halten, wie es Fig. 7 R/L auf Seite 25 zeigt: Kartenrücken jedoch nach oben, gewählte zuunterst. Mit der freien Hand übernehmen Sie jetzt das Kartenpaket von oben genau so:



Beachten Sie bitte folgende Punkte:

- Der Mittelfinger geht in der Mitte des Kartenpaketes auf das Gummiband und presst dieses recht fest auf das Kartenpaket. Der Zeigefinger krümmt sich dabei.
- Der Mittelfinger hält das Paket an der oberen Schmalkante.
- Der Daumen hält das Spiel an der unteren Schmalkante. Beide Finger sind recht weit hinten (unterer Teil des Paketes), die gesuchte, unterste Karte kontrollierend.
- Das Kartenspiel biegt sich so leicht durch.
- Die Zuschauer sehen die Rückseite des Paketes.

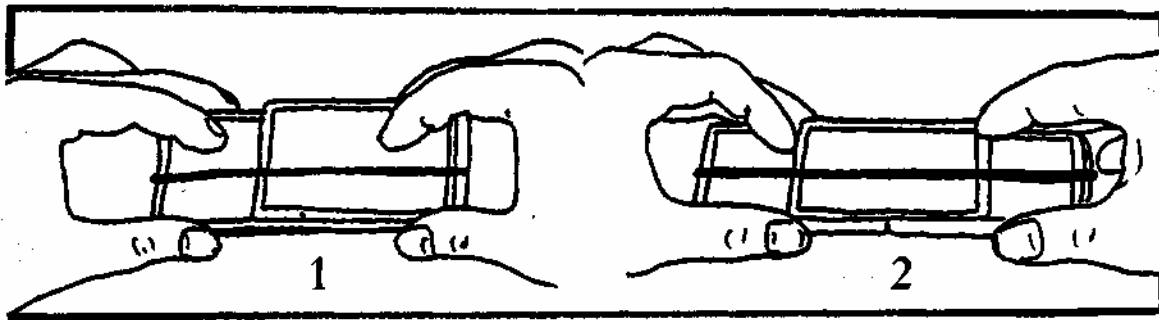
Wenn Sie jetzt Mittelfinger und Daumen leicht von der Ihnen entfernteren Spielpaket-Kante gegen sich zurück ziehen, und den Druck mittels Zeigefinger aufrecht halten, so springt die gesuchte Karte im Gummi gefesselt auf den Rücken des Spieles. Mit Gummiringen von 1,3 mm Dicke x 16 cm umfang und Bicycle-Karten funktioniert dies perfekt.

Pyramid

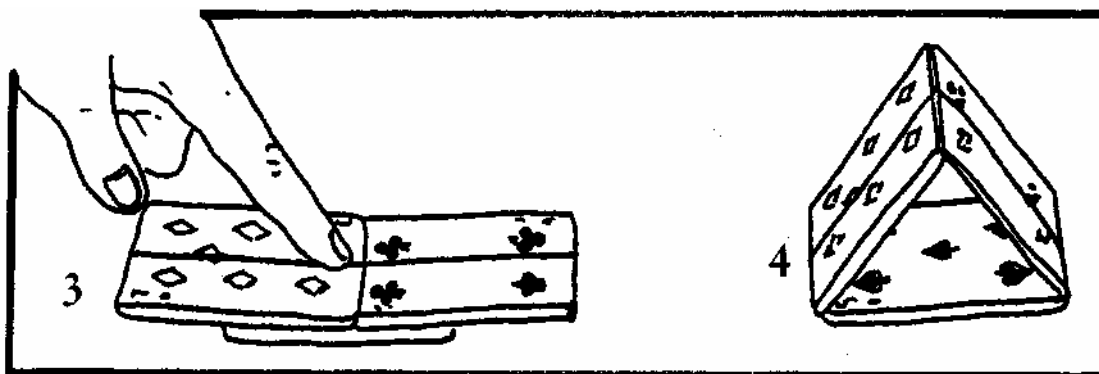
Das Originalkonzept wurde von Jay Sankey in Richard's Almanac, vol. 1, veröffentlicht, und von Aldo Colombini zur effektvollen Routine weiter bearbeitet.

Effekt: Eine frei gezogene, gemerkte und wieder in das Spiel gemischte Karte wird mittels einer sich durch einen Gummiring erzeugten Karten-Pyramide aufgedeckt.

Vorführung: Lassen Sie eine Karte ziehen, ins Spiel zurück geben und mischen. Sie kontrollieren die Karte als unterste des Rücken-oben-Paketes. Wickeln Sie einen GR der Länge nach um das Kartenpaket, und legen Sie dieses quer vor sich auf den Tisch. Halten Sie die Karten mit der linken Hand an der linken Schmalseite, mit der ändern an der rechten. Mit der Linken heben Sie ungefähr 1/3 von oben ab. Die Rechte hält die restlichen Karten fest. Die abgehobenen, links gehaltenen Karten schieben Sie zur Hälfte unter die ändern - Fig. 1. Mit ihrer Rechten heben Sie jetzt von oben wieder ca. 1/3 ab, und ziehen diese Karten nach rechts, um das Paket herum, und unter dasselbe, bis sich die abgehobenen Teile berühren - Fig. 2.



Drehen Sie nun die ganze Kartenkonfiguration um. es werden 2 Bildkarten sichtbar sein. Bitten Sie Ihre(n) Zuschauer(in) den Zeigefinger an der stelle auf den GR zu halten, wo die beiden Bildkarten-Pakete zusammen stoßen - Fig. 3. Schlussendlich fragen Sie nach dem Namen der eingangs gezogenen Karte. Dann darf ihr(e) Zuschauer(in) den Zeigefinger hoch heben. Die beiden oben liegenden Kartenpakete werden hoch springen, und mit dem darunter liegenden Kartenteil eine Pyramide bilden. Die gezogene Karte wird im Basisteil der Pyramide sichtbar - Fig. 4. verwenden Sie einen satt anliegenden GR, oder führen Sie einen lockeren einfach doppelt.



Transpo-wrap

von Aldo Colombini

Effekt: Zwei Karten werden frei gewählt und wieder in das Spiel gemischt. Nehmen wir an, dass es sich um Pik Dame und Karo 4 handelt. Die Pik Dame wird in die Kartenbox gegeben, und die Karo 4 in das Spielkartenpaket gemischt. Ein GR wird um das Paket gelegt. Dieser verschwindet und wird dann im Spiel um nur eine Karte herum gelegt gefunden. Diese Karte wird als Pik Dame aufgedeckt, und in der Kartenbox findet der Zuschauer entgegen der eigentlich folgerichtigen Vorstellung die Karo 4.

Vorführung: Bringen Sie auf die Rücken oben Karten, von oben nach unten: (z.B.) Pik Dame, Karo 4, Karo 5. Nehmen Sie die beiden obersten Karten (man kann sie auch forcieren), spielen damit, und legen diese wieder auf das Paket, Karo 4 jetzt als oberste. Der Zuschauer soll der Lage aber nicht gewahr werden, zeigen Sie mittels Doublieren, oder Double Turnover, die oberste Karte als Pik Dame, und legen diese (in Wirklichkeit die Karo 4) in die leere Kartenbox, die sie auf dem Tisch lassen. Doublieren Sie wieder vom Rücken her und stecken die beiden Karten (hier: Pik Dame und Karo 5) verdeckt irgendwo in das Paket. Lassen Sie die Karte(n) an der ihnen entfernteren Kurzseite noch ca. 3 cm herauschauen. Legen Sie den Zeigefinger der das Paket haltenden Hand von unten auf die den Index zeigende Kartenecke, sie drehen die Hand so, dass die „5“ verdeckt ist. Man glaubt wirklich die 4 zu sehen. Sagen Sie z.B.: „Also hier ist die Karo 4, und hier die Pik Dame“, mit der ändern Hand auf die Kartenbox auf dem Tisch zeigend. Drehen Sie das in der Hand gehaltene Paket, und schieben sie die Karte(n) vollends ein, indem sie aber über der oberen Karte (Pik Dame) mit dem kleinen Finger einen "break" halten. Hier wird abgehoben. Die oberste Rückenarte ist die gewanderte, zeigen sie diese z.B. mit Colombini's WRAP. Die andere Karte ist auch gewandert: --> in die Kartenbox. - eine feine Sache!

Rubber Band through pencil

Autor unbekannt

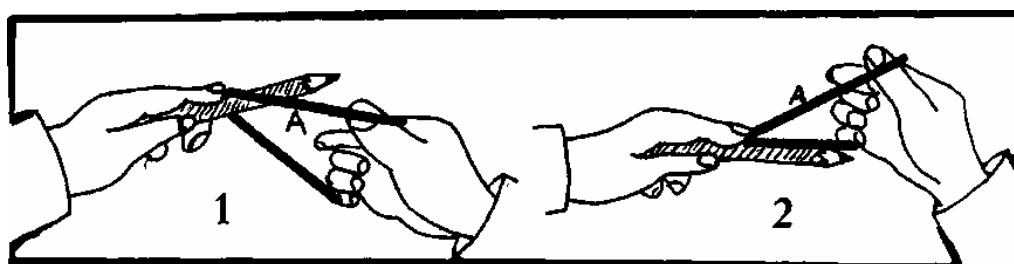
Effekt: Ein um einen Bleistift gewickelter GR durchdringt diesen trotz festgehaltener Enden.

Ausführung: Zuerst umgeben Sie den Stift legitim mit einem gr und zeigen, dass dieser nur über die stiftenden entfernt werden kann. Dann umwickeln Sie den Stift etwas "weniger legitim" mit dem GR, was aber wie beim legitimen Vorgehen aussehen soll.

1. Das saubere umwickeln: Halten Sie den Stift in der linken Hand, die Spitze nach rechts gerichtet. Legen Sie den Gummi mit der rechten Hand über den Stift - Fig. 1 - und drehen sie den oberen Gummiteil A gleich noch 2 mal (betonen Sie: ZWEI mal) gegen sich um den Stift herum. Sie sehen in Fig. 1, wie die linke zeigefingerspitze von oben auf den um den Stift gehenden Gummiteil drückt. Die rechte Hand hält und spannt derweil den GR mit den zeige- bis Kleinfinger. Der rechte Daumen geht nun ebenfalls in die Schlaufe und vergrößert sie. Zugleich drehen Sie die Hand von sich weg und gehen damit etwas gegen die Bleistiftspitze. Die rechte Hand dreht den Gummiteil A wieder ein mal zurück (von sich weg) und gleich noch ein zweites Mal. Betonen Sie: wieder zwei mal zurück, wenn Sie die Kuppe der linken zeigefingerspitze etwas loslassen, springen die Windungen um den Stift zurück, und der GR ist wie eingangs: einfach um den Stift gehängt. Lassen Sie zum Beweis den etwas gespannten Ring ruhig zum Stift spicken.

2. Die Trickhandlung: Starten Sie wie oben (Fig. 1), DOCH: Wenn sie mit der rechten Hand zu den 2 Umwicklungen nach rechts fahren, so gehen BEIDE Gummiteile über die Bleistiftspitze. Der GR läuft dann effektiv nicht mehr um den Stift herum - Fig. 2. Die linke Zeigefingerkuppe drückt wieder auf den „umwickelten“ Gummiteil und verdeckt diesen. Die Rechte umwickelt wie oben ein zweites Mal (auch gegen sich), und zwar so, dass die Gummiteile über die bereits auf dem Stift liegenden verlaufen. Sie können jetzt den Zeigefinger sogar abheben, ohne dass sich der GR löst, da Sie ja mit der rechten Hand dem Gummi immer noch einen gewissen Zug verleihen. Bitten Sie einen Zuschauer, beide Stiftenden festzuhalten.

3. Die Durchdringung: Ziehen Sie den Gummi mehrmals gegen sich. Das Band sitzt fest, da die Gummiteile über sich selbst verlaufen. Vermindern sie den Gummizug, indem Sie mit der Rechten näher gegen den Stift fahren -> der Ring wird frei! Sauber und zügig ausgeführt entsteht für den Zuschauer die perfekte Illusion einer Durchdringung.

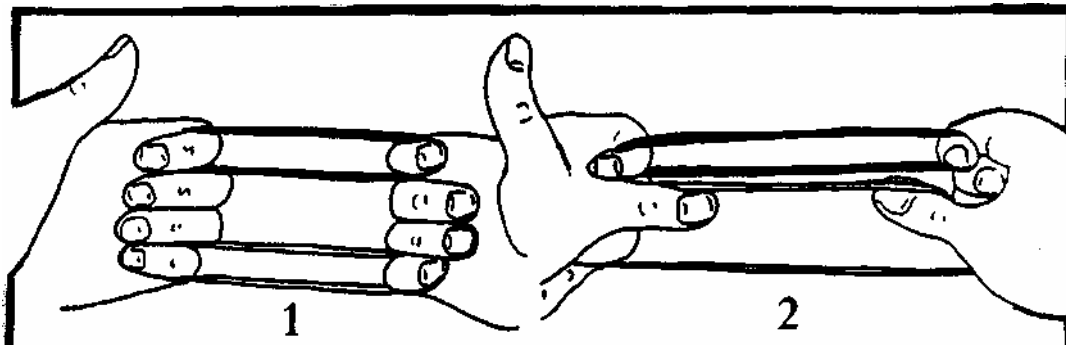


Super link

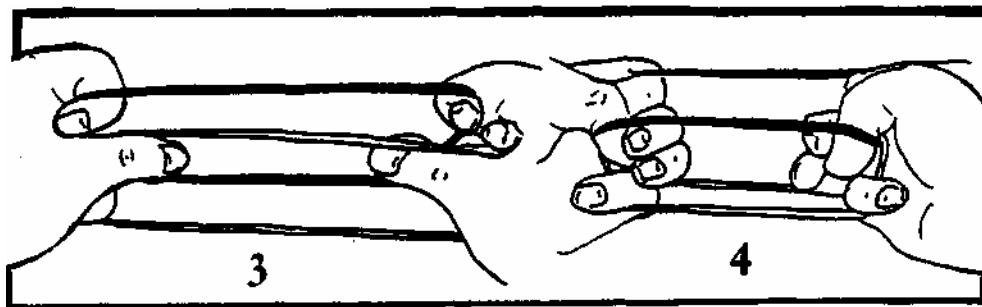
Diesen klassischen GR - Effekt von Dan Harlan beschreibt Aldo Colombini in „The Band“ auf seine Art, nachdem ihm Tom Graven den Original effekt gezeigt hatte.

Effekt: zwei verschieden farbige Gummiringe verketteten sich, und lösen sich wieder in den Händen des Zuschauers.

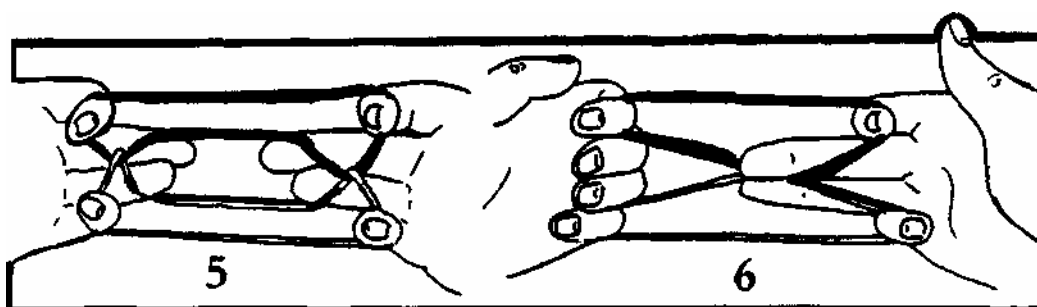
Vorführung: zeigen Sie die 2 Bänder indem Sie diese zwischen den Zeige- und Kleinfinger - Paaren spannen - Fig. 1. währenddem Sie zum Publikum sprechen (und mit den Händen etwas gestikulieren) machen sie folgende Bewegungen: 1.) Bringen sie beide Daumen unter den oberen Strang des unteren Ringes - Fig. 2.



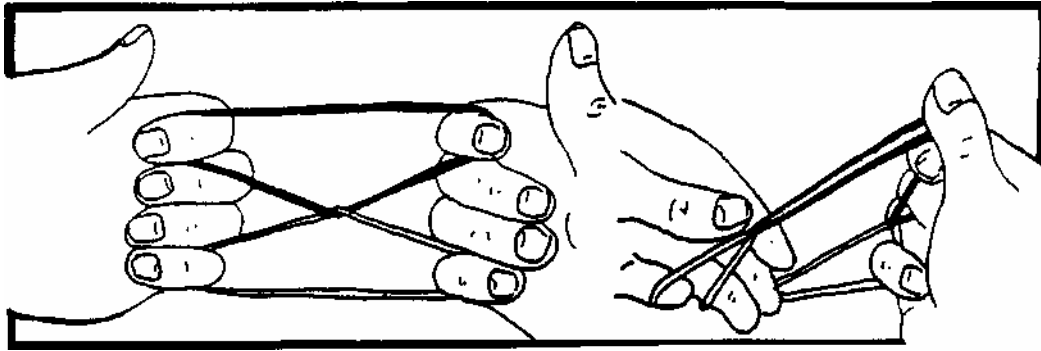
2.) Fahren Sie mit den Daumen mitsamt genanntem Gummiteil über den unteren Gummiteil des oberen Gummiringes (Zeigefinger-Gummiring) - Fig. 3. Sie schieben dabei gleichsam den oberen Gummiteil des unteren Ringes zwischen den beiden parallelen Gummisträngen des oberen Ringes von sich weg. sofort biegen Sie die Daumengelenke ganz ein: Rechts des Daumens kreuzen sich die GR - Fig. 4.



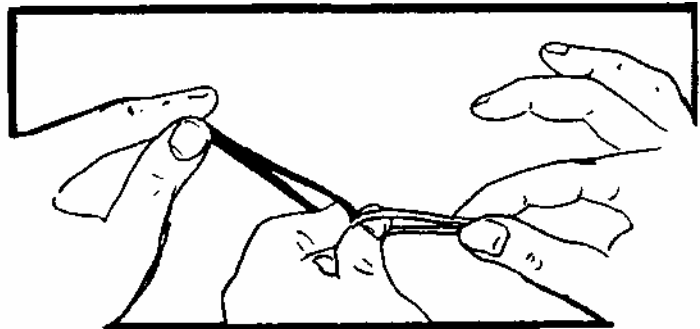
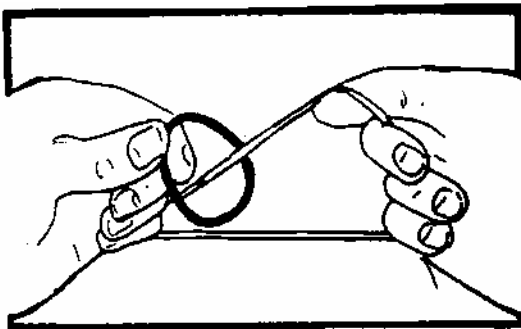
3.) Führen sie die Mittel- und Ringfinger beider Hände auf die Innenseite des vordersten Daumengliedes - Fig. 4, und Sie fahren so automatisch zwischen 2 verschieden farbige Ringteile. Dehnen Sie das Ganze leicht, und ziehen Sie den noch eingebogenen Daumen heraus. Ihre Zuschauer sehen jetzt die beiden Ringe wie in der Fig. 1, derweil Fig. 5 die verdeckten Kreuzungen aus ihrer Sicht zeigt.



- 4.) Strecken Sie den Mittel- und Ringfinger ihrer rechten Hand und ergreifen den GR, wie es Fig. 6 zeigt. Biegen Sie die beiden Finger wieder, und zeigen Sie die Verkettung beider Ringe - Fig. 7
- 5.) Ergreifen Sie mit dem linken Zeigefinger und Daumen die Gummiteile links der Schnittstelle, indem Sie mit der Rechten die Bänder nach rechts ziehen - Fig. 8. wenn Sie den oberen Gummiring loslassen entsteht die perfekte Illusion einer tatsächlichen Verkettung beider GR - Fig. 9

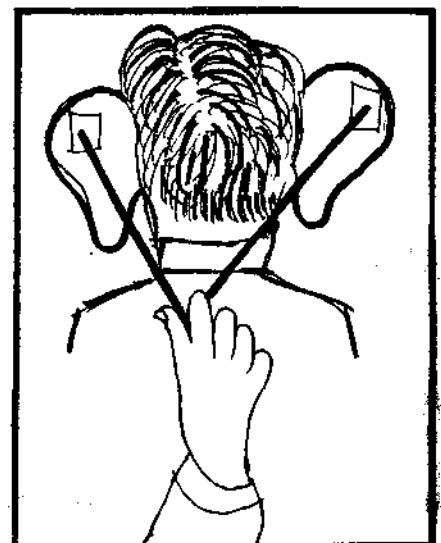


- 6.) Kehren Sie wieder zur in Fig. 7 gezeigten Situation zurück. Bitten Sie einen Zuschauer, die Bänder an der offensichtlich gekreuzten Stelle mit 2 Fingern festzuhalten. Lassen Sie die beiden Bänder mit beiden Händen los und halten Sie diese, wie es Fig. 10 zeigt. Die beiden Gummiringe sind frei, und scheinen nur zwischen den Fingerspitzen des Zuschauers gekreuzt. Bitten Sie den Zuschauer, die Gummikreuzung frei zu geben. Sie werden in jeder Hand einen freien GR halten.



So lässt man Ohren wackeln

Aber bitte nicht mit Bostitch !!!

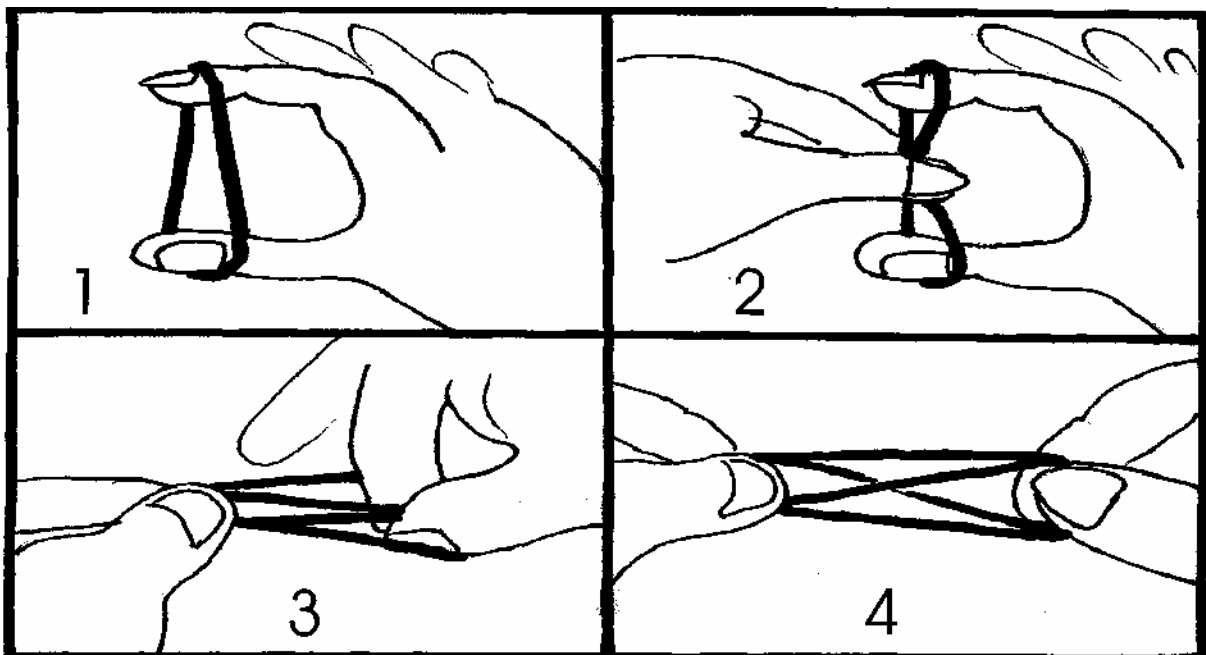


Rubber Band

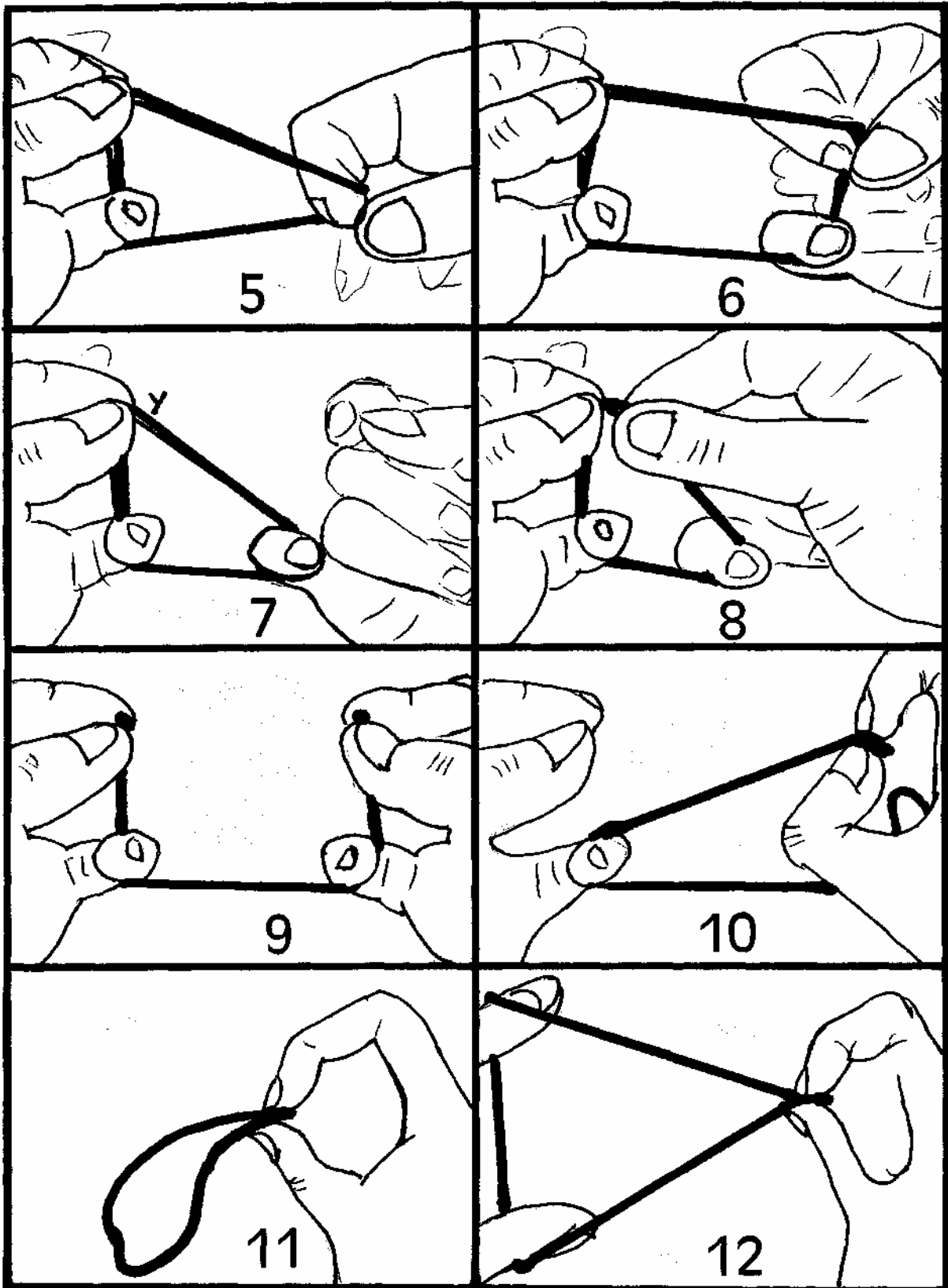
von Michael Ammar

Effekt: Ein Gummiring wird offensichtlich mit beiden Händen zerrissen. Die getrennten Enden werden zusammengehalten, und das Band ist wieder ganz !

Das Zerreißen: Spannen sie einen Gummiring von 5 - 6 cm Durchmesser über die Fingerspitzen des Daumens und Zeigefingers der rechten Hand - Fig. 1. Ergreifen Sie diesen gespannten GR in der Mitte von links her (aus ihrer Sicht) mit den Fingerspitzen des Daumens und Zeigefingers der linken Hand, und drücken Sie die Fingerkuppen gegeneinander, die Gummistränge so festhaltend - Fig. 2. Bleiben Sie mit der linken Hand starr an Ort. Mit der rechten Hand fahren Sie nach rechts und leicht von sich weg, und drücken gleichzeitig die Daumen- und Zeigefingerkuppen zusammen - Fig. 3. Drehen Sie die rechte Hand so gegen sich, dass die Handinnenseite zu Ihnen schaut. Dadurch fährt die zeigefingerspitze automatisch in die Daumenschleife - Fig. 4. Mit dem linken Kleinfinger fahren Sie von hinten gegen sich in die Schlaufe „X“, und ziehen die beiden gehaltenen Gummiteile gegen den linken Handballen - Fig. 5. Auf der rechten Seite fahren Sie analog mit dem Kleinfinger ein - Fig. 6, und ersetzen damit gleichsam die den Gummi loslassenden Daumen/Zeigefinger - Fig. 7. Ergreifen Sie mit dem rechten Daumen und Zeigefinger den Gummi bei "Y", unmittelbar rechts neben dem Zeigefinger/Daumenpaar der Linken - Fig. 8. Reißen Sie bewusst, und betonend, die beiden Gummienden mit einem automatischen „Klick!“ auseinander - Fig. 9. ziehen Sie hemmungslos die beiden Kleinfinger aus der Haltestellung, und dehnen Sie den Gummi zügig auseinander, um ihn ja als zerrissenen in seiner „ganzen“ Länge zu zeigen. Dann ergreifen Sie den Gummi wieder mit den Kleinfingern - Fig. 9. Pause!



Das Restaurieren: Fahren Sie mit den beiden Daumen/Zeigefinger - Paaren wieder zusammen - Fig. 8. Ergreifen Sie mit diesen beiden Fingern der Ihnen besser liegenden Hand (aktive Hand) das Gummibandende im Spalt des entsprechenden Fingerpaares der ändern Hand, wenn Sie die Daumen/zeigefingerspitzen der aktiven Hand mit dem ergriffenen Gummi gegen die eigenen Fingerwurzeln ziehen - Fig. 10, so löst sich automatisch der noch in Fig. 8 gehaltene Gummiteil, und spickt über die Kleinfinger der aktiven, und dann der anderen Hand. Wenn Sie mit den Händen etwas auseinander gehen, so entsteht die Lage der Fig. 11. Fahren sie mit den Daumen und Zeigefinger der freien Hand in die von der ändern Hand gehaltenen Gummischlaufe, und spreizen Sie die Finger etwas - Fig. 12. ziehen sie den Gummi einige Male spielerisch mit der aktiven Hand weg und zurück, auf und ab. Der Zuschauer glaubt nämlich, dass Sie mit der aktiven Hand den zerrissenen Gummiring zusammenhalten. Finden Sie den psychologisch richtigen Moment, und lassen den Gummi zwischen den beiden Fingerspitzen los - der restaurierte Gummiring liegt klar über den Daumen- und Zeigefingerspitzen.



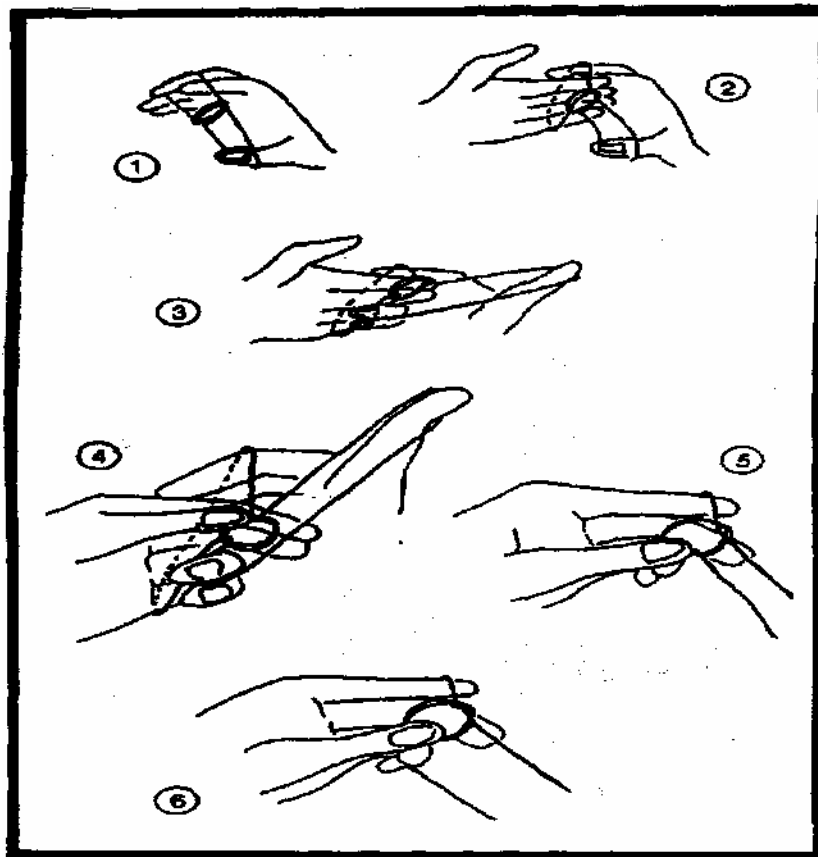
Führen Sie die beschriebenen Bewegungen möglichst unauffällig, harmonisch aus. Auch bei Verwendung von dünnen Gummiringen werden Sie anfänglich beim Üben die Doppelführung des Gummis erkennen. Durch Reiben und Überrollen derselben zwischen den Fingerspitzen verschwinden sie.

Zu: Ring Band-it

von Peter Grandt

Dies ist nur eine klitzekleine, aber sehr visuelle Eröffnung für die 2. Tour der Ammar-Ring-Band-it Routine, selbst einige Zauberfreunde, die den Trick ebenfalls vorführen, haben bei dieser Sequenz recht verdutzt aus der Wäsche geguckt. Also!

Effekt: Sie halten Ring + GR wie in Fig. 5. Plötzlich springt ein Gummistrang aus dem Ring heraus (Fig. 5 + 6), nicht mehr und nicht weniger. Die Zuschauerreaktion wird Sie überzeugen



Vorführung: zeigen Sie den Zuschauern, daß Sie einfach den Ring auf den Gummi auffädeln - Fig. 1 Beachten Sie, daß der Zeige- und Mittelfinger in der Gummischlaufe stecken. Schieben Sie die linke Hand zwischen Fingerring und rechter Hand in den Gummi - Fig. 2.

Klemmen sie mit linkem Ring- und Kleinfinger den Gummistrang zwischen Ring und rechtem Daumen fest - Fig. 3. Das alles ist noch wie in der Original-Tour. Bewegen sie den rechten Daumen nach oben, bis der Gummistrang, vom linken Kleinfinger kommend, genau am Fingerring vorbei läuft - Fig. 4. Drücken Sie den linken Daumen auf den Gummistrang am Fingerring. Mit dem Daumen können Sie den Gummistrang so anordnen, dass es so aussieht, als würde das Band von unten nach oben durch den Fingerring laufen! so zeigen sie die Anordnung wieder den Zuschauern. Die Handlungen können in 1 - 2 Sekunden ausgeführt werden. Für die Zuschauer haben sie nur Ring und Band etwas "geordnet".

Das Publikum sollte jetzt eine gute Sicht auf Ring und Gummi haben. Halten sie also die Hände genau unter die Nasen der Zuschauer! Lassen Sie nun einfach den Gummi vom linken Daumen abspringen (der Daumen verbleibt ruhig am Fingerring). Mit einem "snap" scheint der Gummi plötzlich ohne jedes Dazutun den Ring zu passieren! Mein ausgefeilter Text dazu: "ich zeige es ihnen noch einmal, wir fädeln den Ring auf den Gummi und lassen einen Strang einfach so (!) herausspringen..." Die Zuschauer reagieren: "Na klar, einfach so..."

Nachwort

Mit der Erfindung neuer Materialien entstanden durch unsere Phantasie stets auch neue Tricks. So wäre es wohl interessant, die Geschichte von Gummiringen näher zu erforschen, zumal dieses Fachgebiet sicher noch keine 100 Jahre alt ist ! Wir finden auch in Tarbell's "Course in Magie", Band 1, 1927, bereits GR Routinen. Dann klafft aber immer wieder ein grosses Loch, in „HEX“ beschreibt Harry Lorayne 1969 Snap!, und 1971 in seinem "Reputation-Makers" das Snap plus!, den Effekt Kuda Bux oder Walt Rollins zuschreibend. Sachbezogene Beschreibungen finden sich wieder in Hugard's Magie Monthly und Encycopaedia of Impromptu Magie., weiter in Martin Gardner's und Karl Fulves' unzähligen Publikationen, und - mit dem stets besser (sprich elastisch und dünner) werdenden Material in vielen modernen Schriften und auf Videos (Michael Weber, Paul Harris, Aldo Colombini, Michael Ammar, D. Harlan, Dingle Derek und viele, viele andere innovative Magier). Sie sehen - lieber Leser - die Faszination über dieses Fachgebiet ist erfreulich verbreitet, die Publikationen aber in allen Sprachgebieten sehr diffus.

Dies ist mitunter ein Grund, warum ich so viele Jahre Gummiring -Routinen gesammelt habe und in diesem Werk alle Magierfreunde daran teilhaben lassen will. Es war mein Bestreben, hier nur bereits veröffentlichte Beschreibungen zusammenzutragen, und dabei von Händlern kommerziell genutzte GR-Routinen entweder nicht zu bearbeiten, oder dann nur teilweise, und unter genauer Quellenangabe, so dass ihnen kein Schaden entsteht, und durch teilweise Übernahme vielleicht sogar ein Propaganda-Effekt aufkommt, überall habe ich mich bemüht, Autor und Ort der (Erst-) Veröffentlichung, soweit mir bekannt, zu erwähnen.

Senden Sie mir doch bitte wieder alles zu, was Sie über Gummiringe finden. Auch eine geschichtliche Betrachtung wäre interessant, wann wurde z.B. der erste Gummiband -Effekt publiziert ? und wo ? Und mit dieser Bitte komme ich abschliessend zu einer ganz grossen Anerkennung und zu herzlichem

Lieber Magierfreund, ich bleibe gerne weiter am Ball, denn ich habe noch weiteres, sehr gutes Material gesammelt, das hier zu veröffentlichen einfach nicht möglich war. Wiederum mit ihrer Hilfe denke ich deshalb jetzt schon daran, eine weitere Publikation über Gummiringe zusammenzustellen. Darum erlasse ich hier wieder einen

Aufruf !

Dank an alle,

die mir aus der ganzen Welt Beiträge sandten, oder auf solche aufmerksam machten. Und ein ganz grosses Dankeschön gebührt im Namen aller Leser all jenen hier nicht namentlich aufgeführten grossen Assen und Redaktionen von Fach-Zeitschriften, die mir in grosszügiger Weise Übersetzungs- und Übernahmrechte ihrer Veröffentlichungen gaben. Nur so war es möglich, das vorliegende Werk zu fertigen. Ein ganz besonderer Dank gilt hier auch meiner lieben Frau, die wegen der Riesenarbeit grosszügig und verständnisvoll auf viele gemeinsame Stunden verzichtet hat.

ich freue mich auf Ihr Echo und wünsche Ihnen recht viel Freude und Spaß

ihr BRUMOLI

Autor und Kontaktadresse: Dr. Edi Brum, Höhe Str. 51, CH-8702 Zollikon (MRS, mzvd, IBM)

Wrap-it	Aldo Colombini: THE BAND-13 New Effects with Cards and Rubber Bands	p. 24
Der kleine Houdini	von Brumoli in HOKUS POKUS 1994, No. 4/5, p. 47	p. 26
Kleine Fingerakrobatik	von R. Glaubke mitgeteilt. Gleicher Effekt über 5 Finger in ELASTRIX	p. 27
Blitzverkettung	von Brumoli	p. 28
Ein Stern ist geboren	von Willie Schneider in M-U-M, März 1976, auch in Elastrix	p. 28
Sterne, nichts als Sterne	von Prof. A. Hurwitz/ Ed Mishell: „ELASTRIX“, Magico Magazine, New York	p. 30
Eine Befreiung	von Ken Beale (zugesandt, ohne Quellenangabe)	p. 31
Die Zauberschere	mitgeteilt von Charles Kalish (Quelle unbekannt)	p. 31
Dan Marian's Traveling Cash	von Dan Harlan/Hannah Ammar in GENII, April 1990	p. 32
Ringwanderung	von ? in Tarbell's COURSE OF MAGIC, vol. I, p. 131	p. 34
Die wundersame G'durchdring.	von Peter Gunn (U. Hofmann) in MAGIE, Sonderheft Ortszirkel Hannover, 1993	p. 36
Twister	von Alex Elmsley in div. Publikationen (auch ELASTRIX)	p. 38
Tale Twister	von Alex Elmsley in ABRACADABRA 8. Jan. 1955, auch in Elastrix	p. 38
Strange Interlude	von Neal Thomas (zugesandt ohne Quellenangabe)	p. 39
Betcha - Can't	von Prof. A. Hurwitz in ELASTRIX	p. 40
Floating Card	von Bev Bergeron: NOTEBOOK No. 27, 1978	p. 40
Ring-off and on	von? in LINKING RING und ELASTRIX	p. 41
Tips and Gags	div. in TARBELL und ELASTRIX	p. 42
Ring off Rubber Band	von Charles Roskam in LINKING RING (1951?)	p. 43
Beadazzled	von Prof. A. Hurwitz in ELASTRIX	p. 43
S-t-r-e-c-h-e-d Stretch	Das 2. Buch von John Mendoza, 1990. dt.: ZAUBER-ZENTRALE München	p. 44
Houdini's Escape	von Dr. Raymond Beebe in GENII, Vol. 48 No. 11, Nov. 1984	p. 47
Karte durch Gummiband	von Christian Knudsen in MAGIE, 1987, No. 3, p. 83	p. 48
Gebannt!	von Stephen Tucker in INTERMAGIC, 15. Jg., Heft 1, Okt. 1989	p. 49
Linking Rubber Bands	von Michael Weber in Pedro's GIMMICK No. 1/1985	p. 50
Tube - off	von Arthur Settingerton in GENII, vol. ??	p. 50
Kartenfärben mit einem GR	von Christian Stelzel in MAGIE No. 1/1989 p. 4	p. 51
Eine Gummiband-Durchdring.	von Dr. Heinz Niemeier (Dr. H.G. Stumpf) in MAGIE, 1977, No. 4, p. 99	p. 52
Elastic Illusion	von Derek Dingle in THE COMPLETE WORKS OF DEREK DINGLE, 1982,	p. 53
Die Blitzbefreiung	von Ricy Como (Manfred Rieckmann)	p. 54
Hoppsa	von ???, in ??? (zugesandt ohne Quellenangabe)	p. 56
The Uncanny Penetrating RB	von ???, in TARBELL, vol. 7, p. 214	p. 57
Eine Gummibandroutine	von Gerd Winkler in MIXED MAGIC 3, Eigenverlag , 1995, p. 7	p. 58
Broken and Restored Linking	von Peter Grandt in MAGIE, 1991, No. 4, p. 116	p. 61
Convincing Snap!	von Jon Racherbaumer in GENII, 1991, Nov., p. 40	p. 62
Verkettete Gummiringe	von Lars Emkes in MAGIE, 1988, No. 1, p. 15	p. 63
Mein visuelles Kartenfärben	von Magie Christian (Christian Stelzl) in ALADIN, 1991, No. 1, p. 101 auch Christian's Unusual Color Change in GENII 1973, Vol. 37, No. 4, p. 149	p. 64
Penetration impossible	von Felix (Dipl. Math. Norbert Herrmann) in MAGIE, 1988, No. 1, p. 12	p. 64
Starweaver	von Eugene Jefferson in Harkey for a Year, month one (zugesandt)	p. 65
Elasticity	von Charles T. Jordan in Card Tricks (zugesandt ohne Quellenangabe)	p. 66
Boomerang Band	von John Bass/Ch. Miller in GENII, Jan. 1976, Vol. 40 No. 1, p. 33	p. 67
The GuttaperchaConnection	von div. in MAGICANA/GENII, April 1983, Vol. 47 No. 4, p. 244	p. 68
The Escape	von Charles T. Jordan, Zeichn. von Schmidt, (zugesandt)	p. 69
Herstellung verketteter GR	von Brumoli	p. 70
Controlled Cut	von Aldo Colombini in THE BAND	p. 71
Flying- it	von Aldo Colombini in THE BAND	p. 71
Pyramid	von Aldo Colombini/Jay Sankey in THE BAND	p. 72
Transpo wrap	von Aldo Colombini in THE BAND	p. 73
Rubber Band Through Pencil	von ? in ? (zugesandt ohne Quellenangabe)	p. 73
Super link	von Aldo Colombini in THE BAND	p. 74
Broken and Restored R.-Band	von Michael Ammar in Classic Renditions Video vol. 2	p. 76
zu Ring Band - it	von Peter Grandt in MAGIE, 1991, No. 4, p. 109	p. 78
Nachwort des Verfassers		p. 79
Literatur - Nachweis	zum Ergänzungsband 1996	p. 80

Ein netter Bonus

Wie so oft findet man in der Literatur eine

Anregung, die schlussendlich zu einem neuen Effekt führt, so lese ich in Harry Lorayne's APOCALYPSE vol. 18 No. 8, August 1995, p. 2535 einen Effekt von Ken sutherland: The world's Only Living Rubber-eand Mindreading Magician. ich kombiniere diesen Effekt wie folgt:

Im ersten Teil verwenden wir ein bekanntes, von Harry Lorayne in the magic BOOK unter dem Effekt That's impossible beschriebenes Prinzip. Suggestieren Sie dem Zuschauer eine Glückszahl, z. B. 12 (es könnte aber auch irgendeine andere Zahl sein), denn es gibt 12 Stunden, 12 Monate. 12 Wasserzeichen, ein Dutzend. Der Zuschauer möge sich auf eine Zahl von 1 bis 12 konzentrieren, und von einem (wirklich) frei gemischten Kartenspiel gleich viel Karten von oben wegnehmen, und für den Magier nicht sichtbar zur Seite legen. Sie zeigen anschliessend dem Zuschauer vom Kartenpaket einzeln 12 Karten (Bild gegen Zuschauer. Rücken gegen Sie), und bitten ihn, sich die Karte zu merken, die der Position der weggenommenen Kartenzahl entspricht. Wenn Sie so 12 Karten mit Rücken oben auf dem Tisch liegen haben, so nehmen Sie diese auf und legen sie ohne zu drehen auf das in der Hand gehaltene Kartenspiel. Die vorher vom Zuschauer heimlich abgenommenen Karten soll er auch noch auf das Paket legen. Sie schauen dabei am besten weg. Egalisieren Sie das Paket, mischen Sie (falsch), und/oder heben sie ab (falsch).

vom Rücken her nehmen sie 3 mal je 4 Karten weg (also total 12), fächern diese aus und drehen sie jeweils um, mit der Frage: 'Sehen Sie hier ihre gemerkte Karte?' Er wird natürlich 3 mal nein' sagen, und Sie meinen dazu: 'Dann muss ihre Karte mit Sicherheit in diesem Kartenpaket liegen! 1 Zeigen Sie gleichzeitig auf das in der Hand gehaltene Paket. Sie müssen jetzt nur etwas wissen: Aufgrund des mathematischen Prinzips ist die nach vorangegangener Handlung jetzt zuoberst liegende Rücken-oben Karte die vom Zuschauer gemerkte! Bleiben Sie nicht müßig, und haben sie während der obigen Fragestellungen ganz ruhig die Nerven, das Spiel derweil noch (falsch) zu mischen.

im zweiten Teil geht es natürlich um das Aufdecken, oder Auffinden der Karte. Da gibt es unzählige, bereits besprochene Methoden, wir sind mit Gummiringen beschäftigt, und so schlage ich Ihnen vor:

Besorgen Sie sich Harry Lorayne's apocalypse (62, Jane Street New York. N.Y. 100/14), wo eine ansprechende Aufdeckung als Gummiring Routine beschrieben ist, oder setzen sie nach ihrer wahl eine auf Seite 71/72 in diesem Buch beschriebene Routine um. ihre Zuschauer(innen) werden staunen!

Verpassen Sie die Gelegenheit nicht!

Senden Sie bitte dem Autor alle Ihnen bekannten, oder Ihnen zugetragenen schönen Gummiring - Effekte, die Sie hier nicht vorfinden.

Nachdem ich bei Redaktionsschluss bereits wieder
über 20 gute Effekte an Lager habe, wird sich
vielleicht dank Ihrer Mithilfe das neue
Jahrhundert mit einem neuen
Band einläuten lassen !?

Autor + Herausgeber: Dr. Edi Brum-Antonioli, Höhe Str. 51, CH-8702 zollikon



Magie ist das, was bewirkt,
dass wir mit unseren Sinnen
gewisse Dinge nicht mehr so
aufnehmen können, wie sie
in Wirklichkeit sind !