

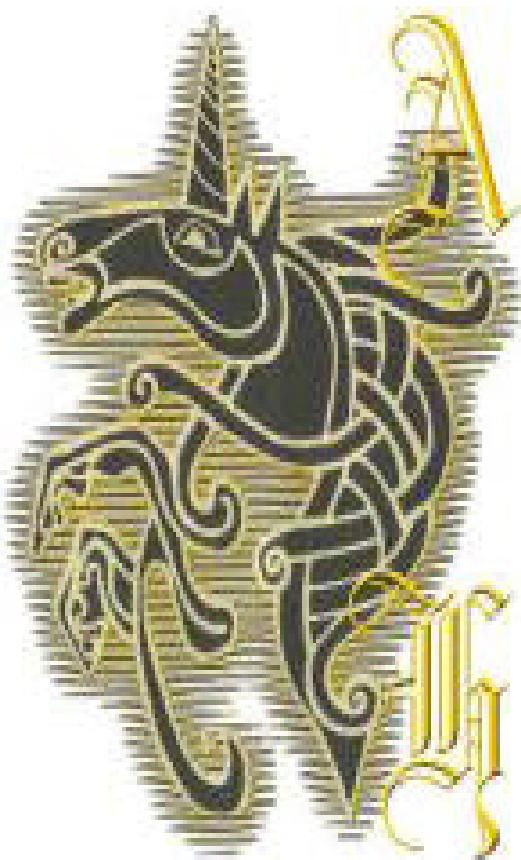
G

Goldmann Ratgeber

HANNS FRIEDRICH

Die Kunst mit Karten zu zaubern





Goldmann Ratgeber



HANNS FRIEDRICH

Die Kunst mit Karten zu zaubern

Eine
vergnügliche Kartenzauberfibel
für jedermann

Zeichnungen
von Gundolf Frey



Wilhelm Goldmann Verlag

Made in Germany - 7/81-1. Auflage - 118
Genehmigte Taschenbuchausgabe
C 1969 by Frech-Verlag GmbH + Co. Druck KG, Stuttgart
Umschlagentwurf: Atelier Adolf & Angelika Bachmann, München
Umschlagfoto: Manfred Schmatz, München
Satz: R. Schaber/Wels (Österreich)
Druck: Mohndruck Graphische Betriebe GmbH, Gütersloh
Verlagsnummer 10859
Lektorat: Cornelia Schmidt-Braul • Herstellung: Peter Papenbrok
ISBN 3-442-10859-4

Inhalt

Vorwort	7
Der Zauberlehrling	10
Generalprobe	19
Das kleine Einmaleins	26
Nur gedacht	28
Ball im Savoy	31
Thema mit Variationen	35
Damenwahl	45
Der feine Ton	50
Die Visitenkarte	56
Ein königlicher Spaß	58
Der Röntgenblick	59
Pendelschwingungen	64
Die Vorhersage	68
Können Sie buchstabieren?	70
Die magische Zahl	74
Hellsicht	78
Blackstone's Reinfall	83
Taschenspielereien	87
Gedächtniskunst	94
Do as I do	99
Romeo und Julia	104
Wie entsteht ein Trick?	109
Kartenorakel	117
Ein Genieblitz	121
Der gelenkte Zufall	127
Die Zauberformel	130
Des Teufels Gebetbuch	137
Der sechste Sinn	142
Die Herausforderung	145
Telekinese	150
Maigret und der Juwelendieb	157
Die Nußknackersuite	169
Nachwort	174

Vorwort

Kartenkünste können amüsant sein wie eine Novelle von Maupassant, spannend wie ein Krimi von Simenon und hintergründig wie ein Märchen von Andersen. Geist und Witz von Generationen stecken in dem Spiel von 32 Blatt. Wer diesen Spuren nachgeht, ist in der gleichen Lage wie die Brüder Grimm, als sie auszogen, Märchen zu sammeln. Selten werden die Quellen entdeckt.

Manches, was in diesem Buch steht, ist von alters her überliefert und hat dennoch nicht den Glanz zeitlosen Zaubers verloren. Manches wurde auf neu frisiert und mit gefälligen Schleifchen versehen.

Manche Leute meinen, in einer durch die Wunder der Technik entzauberten Welt ein Buch über Kartenkunst zu schreiben oder gar zu lesen, sei ein Anachronismus. Vor ihnen schwebt die kulturpessimistische Vision einer Welt, in der seelenlose Automaten ihre Herrschaft angetreten haben. Der Spiel-Raum für den gemeinen Menschenverstand sei so eingeengt, daß er sich kaum noch entfalten kann.

Aber ein kleines Spiel von 32 Blatt stoppt den Vormarsch der elektronischen Roboter.

Kein Computer kann errechnen, wie die 19. Karte in einem von fremder Hand gemischten Spiel heißt; aber Sie wissen die Karte. Kein Elektronenhirn kann Ihnen einsagen, welche Karte ein Zuschauer gedacht - nur gedacht - hat; aber Sie wissen die Karte.

Keine Television kann Ihnen übermitteln, welche Karte ein Ihnen völlig Unbekannter, der in einem meilenweit entfernten Stadtteil wohnt, in diesem Augenblick aus einem Kartenfächer zieht; aber Sie wissen die Karte. Und wenn das nicht Zauberei ist, was ist es dann? Natürlich ist es keine Zauberei, weil es Zauberei nicht gibt. Aber zaubern, und zu wissen, daß es das nicht gibt, das ist

schon eine Kunst, wenn es auch keine Kunst ist. Es ist ein Irrtum, anzunehmen, daß eine phantastische Geschicklichkeit der Finger Voraussetzung sei für die Kunst, mit Karten zu zaubern. Was würde Fingerfertigkeit bedeuten, wenn Sie die Hand nicht »im Spiel« haben? Fingerfertigkeit spielt bei den in diesem Buch mitgeteilten Kunststücken nur eine untergeordnete Rolle, bei den effektvollsten überhaupt keine.

Es gibt selbstverständlich eine Hohe Schule der Kartenkunst, die ein jahrelanges Training erfordert. Das überlassen wir getrost den Profis. Wir pflegen hier die einfachere Gangart. Wir begnügen uns mit Kunststücken, die leicht vorzuführen und dennoch undurchschaubar sind. Wenn nicht auf Fingerfertigkeit, worauf beruhen dann die Kartenwunder? Kurz gesagt, auf Sinnes- und Denktäuschungen. Es handelt sich also in der Hauptsache um Gedankenspiele; man muß nur den Schlüssel zum Geheimnis kennen. Uns genügt für unsere Experimente ein ganz gewöhnliches Spiel, ein Kartenspiel, wie es in jedem Augenblick greifbar ist. Und hierin liegt die Faszination, die das Spiel von 32 Blatt von jeher auf Menschen aller Gesellschaftsschichten ausgeübt hat. Unter den Liebhabern der Kartenkunst stößt man auf Namen, die Weltgeltung haben. Sie brauchen für Ihren Auftritt keine Vorbereitungen zu treffen. Sie brauchen weder Schminke noch Perücke, alles geht ohne Zauberstab und ohne Netz, und jeder Tisch wird zu Ihrer Bühne.

Ich weiß, daß Sie kein Freund systematischer Lehrgänge sind. Dieses Buch bringt in Tablettenform mit langsam steigender Dosierung Kunststücke von verblüffender Einfachheit und äußerster Raffinesse. Und ohne besondere Fingerfertigkeit.

Zum Spielen gehört auch, daß man Spaß versteht. Spiel befreit den Menschen von sich selbst und führt ihn zu sich selbst zurück. Kartenkunststücke sind ein hervorragendes Training für Geduld, Logik, Geschicklichkeit, worunter nicht so sehr die Geschicklichkeit der Finger verstanden werden soll; sie sind ein Übungsfeld der Phantasie, des Einfallsreichtums und des überlegenen Spürsinns, kurz, es

sind Abenteuer des Geistes im Zeitalter der technischen Perfektion.

Mancher stürzt sich in die tausend Spielarten von schnellen Vergnügungen, die ihm die Illusion vorgaukeln sollen, er amüsiere sich großartig. Dem Daheimgebliebenen liefern Automaten jede Sorte vorfabrizierter Freizeitgestaltung täglich frei Haus.

Doch irgendwo stimmt da etwas nicht. Der denkende Mensch will aktiv sein und selbst etwas ganz Persönliches, etwas Individuelles beitragen zum großen Gesellschaftsspiel. Versuchen Sie es mit einem Päckchen Karten! Sie werden Wunder erleben.

In diesem Sinne grüße ich in Ihnen schon heute den künftigen Liebhaber der

KUNST MIT KARTEN ZU ZAUBERN.

H. F.

Der Zauberlehrling

Es klopfte.

»Herein!«

Ein junger Mann trat schüchtern in mein Zimmer. Nachdem er sich vorgestellt hatte, zog er einen Brief aus seiner Tasche und überreichte ihn mir mit der wortlosen Geste, ich möchte ihn lesen. Ich las den Brief:

Lieber Freund,
am kommenden Samstag in acht Tagen sind es genau 25 Jahre, daß mich das Licht der Welt zum erstenmal erblickt hat. Diesen historischen Augenblick möchte ich mit einer zünftigen Party begehen. Ich habe dazu ein paar nette Freunde eingeladen. Vier bis fünf Stück. Gemischt. Mit ganz besonderer Freude erwarte ich Ihre Teilnahme an dem Fest. Lassen Sie mich nicht im Stich, und vergessen Sie ja nicht, Ihre Karten mitzubringen.

Ihre Gaby

Ein Brief, ganz im Stil der neuen Zeit. Scheint ein höchst emanzipiertes Persönchen zu sein, diese Gaby. Ich gab meinem Besucher den Brief zurück: »Na, und?« »Fällt Ihnen nichts auf?« fragte er. »Nein.«

»Sagt Ihnen der Name Gaby nichts?«

»Gar nichts.«

Ich eilte durch sämtliche Ganglienzenellen meiner Großhirnrinde.

»Doch halt, Moment! Ich war mal als Gast bei einer Familie. Da war ein kleines Mädel, das Gaby hieß. Großäugig, mit einer rosa Schleife im Haar. Das war damals, als die Sache mit dem Tausendmarkschein passierte. Jetzt erinnere ich mich ganz genau. Aber dieses Mädel kann doch nicht Ihre Gaby sein.«

»Sie ist es. Sie hat mir die Geschichte mit dem Tausendmarkschein erzählt. Deswegen komme ich ja zu Ihnen.« »Was, dieses Mädel ist fünfundzwanzig! Nicht zu glauben. Da sieht man, wie die Zeit vergeht. Jetzt möchten Sie natürlich genau wissen, was es mit diesem Tausendmarkschein für eine Bewandtnis hat.

Nun, wir kennen alle aus Detektivromanen die Dame mit den roten Haaren und den grünen Augen. Unromantisch, aggressiv, gefährlich. Sie gibt es nämlich in Wirklichkeit. Ich war also eines Abends bei Gabys Eltern zu Gast. Auch eine Party. Ich zauberte ein bißchen mit Karten. Es waren ein halbes Dutzend Gäste anwesend. Plötzlich forderte eine Dame mit roten Haaren, die mitten in die Vorstellung geplatzt war:

»Können Sie mir nicht schnell einen Tausendmarkschein herzaubern?«

Darauf war ich nicht vorbereitet. Ich hatte an diesem Abend zufällig keinen Tausendmarkschein bei mir. Alles schaute auf mich. Es entstand eine peinliche Stille. Das kleine Mädel mit der Haarschleife machte Augen wie ein Kind, das zum erstenmal einen Christbaum sieht.

»Was würden Sie mit dem Tausender anfangen?« fragte ich nun schon gefaßt.

»Ausgeben natürlich«, sagte die Grünäugige. »Nun«, meinte ich, »dazu brauchen Sie doch keinen hergezauberten Tausendmarkschein, da tut's doch ein gewöhnlicher auch. Für einen so profanen Zweck ist mir meine Kunst zu schade.«

Die Situation war gerettet. Aber seitdem trage ich immer einen Tausendmarkschein bei mir. Eine längst verfallene braune Reichsbanknote. Für alle Fälle. »Das haben Sie fein gemacht«, meinte mein Besucher. »Ja, manchmal wird man vor unvorherzusehende Situationen gestellt. Da tut man gut, sich von vornherein zu wappnen. Mit der Zeit bekommt man eine Witterung für solche Zwischenfälle. Sie elegant zu umschiffen, ohne sein Gesicht zu verlieren, ist eine Kunst für sich. - Und was kann ich für Sie tun?« »Sie haben ja gelesen, daß ich am übernächsten Samstag so-

zusagen engagiert bin. Ich möchte nun meinen Auftritt mit einer starken Sache beginnen. Da habe ich gedacht, Sie würden vielleicht so freundlich sein . . .« »Ihnen mit einem kleinen Tip unter die Arme zu greifen. Klar! Wenn eine Dame ihren 25. Geburtstag feiert, da muß etwas Besonderes geschehen.

Wann ist der große Tag? Lassen Sie mich mal im Kalender nachsehen. Samstag ist der 10. August. Da wird also die Gaby 25. Dann ist sie - 68 minus 25 - im Jahre 43 geboren. Wie war's, wenn Sie ihr eine Huldigung durch die Karten darbrächten? Nicht, daß Sie etwa auf den Gedanken kämen, der Herz-König müßte aus der Karte herausspazieren, der Dame die Hand küssen und dann wieder in die Karte zurückkehren. Wir müssen schon in den Grenzen des Möglichen bleiben. Ich hab' da eine Idee - ich weiß noch nicht, wie wir das machen, aber die Hauptsache ist die Idee. Jetzt müssen wir unsern Denkapparat so lange unter Dampf halten, bis wir auch die Lösung gefunden haben.« »Ich kann mir eine Lösung nicht vorstellen.« »Gemach, mein Freund, wir finden eine Lösung. Sie werden sehen, Ihre Eröffnungsnummer wird ein Volltreffer. Und was haben Sie sonst noch zu bieten?« »Nicht viel. Das ist es ja eben, warum ich zu Ihnen komme. Möchten Sie mir nicht ein paar hübsche Sachen zeigen, die nicht zu schwierig sind?«

»Da muß ich erst wissen, wieviel Sie schon können.« ^Was man so in Büchern liest, z. B. MUTUS NOMEN . . .« »DEDIT COCIS, ich weiß. Das spielten sie schon in der Arche Noah, als es draußen vierzig Tage lang regnete. Wenn ich Sie als Zauberlehrling akzeptiere, müssen Sie schon ein bißchen tiefer hinabsteigen. Ich mache Ihnen einen Vorschlag: Heute ist Mittwoch. Bis zum übernächsten Samstag haben wir immerhin noch zehn Tage Zeit. Ich werde Ihnen verschiedene Kunststücke zeigen, und es wird sich herausstellen, wieviel Sie bis dahin verkraften können. Wie steht es mit Ihrer Fingerfertigkeit?« »Leider gar keine.«

»Macht nichts. Wir beschränken uns auf Dinge, die Sie ohne besondere Fingerfertigkeit vorführen können und die

dennoch undurchschaubar sind. Haben Sie übrigens ein Kartenspiel in Ihrem Besitz?«

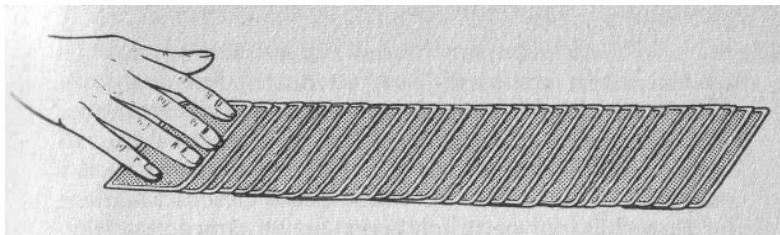
Er zückte umgehend ein billiges Spiel, wie es manche Firmen haufenweise an ihre Kunden als Geschäftsreklame verschenken. Ich ließ das Spiel durch meine Hände gleiten, und da machte ich eine überraschende Entdeckung ... »Entschuldigen Sie mich für einen Moment«, sagte ich, »ich möchte für Ihren Eröffnungstrick einiges vorbereiten.« Sein Spiel nahm ich mit. Ich mußte die Karten ein wenig umgruppieren, ohne daß er es sehen konnte. Ich kam zurück mit vier Weingläsern und einer Flasche. »Junger Freund, betrachten Sie sich als meinen Zauberlehrling. Was ist die erste Aufgabe eines Lehrlings?- Er muß sich mit seinem Handwerkszeug vertraut machen. Ihr Handwerkszeug sind die Karten. Haben Sie ein Kartenspiel jemals genau angesehen?« Er zuckte verlegen die Achsel.

»Ihre Karten sind zwar keine Luxusausgabe, aber sie haben immerhin das internationale Bild, das bei uns das französische Spiek heißt. Diese Karten haben sich heute auf der ganzen Welt eingebürgert, weil die Werte auf ihnen klar und leicht überschaubar sind. Sogar in China, wo man jahrhundertelang an dem Domino-Kartenspiel festhielt, wird heute mit französischen Karten gespielt. Die Spielkarten haben eine Vorder- oder Bildseite und eine Rückseite. Welche ist wichtiger? -

Ganz falsch! Die Rückseite ist wichtiger. Man könnte auch mit Karten spielen, die statt der Bilder nur Zahlen aufweisen. Aber der Rücken! Meist ist er blau oder rot. Es sind die beiden volkstümlichsten Farben, die beliebtesten Spielzeugfarben. Wenn Sie mit Karten experimentieren wollen, wählen Sie am besten ein Spiel, das einen nicht zu starren Karton hat, biegsam und elastisch zugleich ist, und das Ihnen griffig in der Hand liegt. Sie werden im Laufe der Zeit die Spiele öfters wechseln, bis Sie das Spiel der Spiele entdecken, das genau für Ihre Hand paßt. Dann erwächst Ihnen ein völlig neues Kartengefühl. Damit Sie ein innigeres Verhältnis zu Ihren Karten bekommen, wollen wir einen kurzen Blick in die Geschichte der Spielkarten werfen.

Durch die Kreuzfahrer kamen mit größter Wahrscheinlichkeit im 14. Jahrhundert die Spielkarten aus dem Orient zu uns und verdrängten das in ganz Europa bis dahin beliebte Würfelspiel. Die Papierherstellung war in Deutschland schon seit dem 13. Jahrhundert bekannt. Die ersten Drucke waren Holzschnitte, Heiligenbilder und Spielkarten. Aus alten Urkunden weiß man, daß die Fürsten oft mit entschiedenem Pech spielten; daran waren in erster Linie die Karten schuld. Da sich kein Spieler gern in die Karten sehen läßt, bleibt dem Partner nur die Chance, die Karten des Gegners von der Rückenseite aus zu erkennen. Die prächtig gemalten Karten, die sich nur sehr reiche Leute leisten konnten, waren nämlich mit Goldgrund versehen, und in diesen waren Ornamente mit Stempeln so scharf eingeprägt, daß sie sich auf der Rückseite abzeichneten. An diesen Zeichen konnte ein aufmerksamer Spieler sie leicht erkennen. Die gewöhnlichen Karten fürs Volk waren aus Papier oder Pergament. Damit man die Karten von der Rückseite nicht erkennen konnte, wurden später mehrere Lagen Papier aufeinandergeklebt. Bei der damaligen Papierqualität war es leicht, an kleinen Materialfehlern den Wert der Karte des Gegenpielers zu erraten. Im 16. Jahrhundert schon versah man deshalb die Rückseite der Karten mit einem gemusterten Papier. Aber erst im 18. Jahrhundert entstanden marmorierte Rückseiten mit den heute noch üblichen durchgehenden Rückenmustern. Die Vervollkommenung der Drucktechnik liefert jetzt Muster, die mit einem hellen schmalen, meist weißen Rand versehen sind.

Neben Papier wurden auch noch andere Stoffe verwendet, um dauerhafte Spiele zu erhalten. Elfenbein oder Seidenstoffe, die durch ein besonderes Verfahren hart wie Holz wurden. Die Landsknechte hatten Karten aus Leder. Die Spiele der Höfe bestanden aus Silber- oder Goldplättchen. In einer spanischen Sammlung befindet sich ein Spiel aus Delfter Porzellan, dessen Blätter nicht stärker als Papier sind. Jetzt gibt es sogar Kartenspiele aus Plastik und Nylon. Wir verwenden für unsere Künste ein ganz gewöhnliches, einwandfreies Spiel von 32 Blatt.« Der Lehrling gähnte hinter der vorgehaltenen Hand.



»Jetzt wird es Zeit, daß wir unsren ersten Trick starten«,
sagte ich mit Nachdruck in der Stimme.

»Mischen Sie Ihr Spiel!«

Ich reichte meinem Zauberschüler sein Reklamespiel.
»Nun streifen Sie das Spiel auf dem Tisch aus. Von links nach rechts oder umgekehrt. Bildseite der Karten nach unten. Wenn Sie Linkshänder sind, wie ich, von rechts nach links. Auch als Linkshänder können Sie alle Experimente machen, die ich Ihnen zeige. Das hat im praktischen Leben nichts auf sich, höchstens, wenn Sie, wie ich, passionierter Kaffeetrinker sind, daß Ihnen selten eine Tasse vorgesetzt wird, die den Henkel auf der linken Seite hat. (Ein zarter Wink für Designer und Produktionsleiter.) Wenn Sie nun die Karten richtig ausgestreift haben, liegen die einzelnen Blätter wie Dachziegel nebeneinander, immer eine Karte von der darüberliegenden zum Teil verdeckt. Wenn Sie das einige Male üben, kriegen Sie eine Kartenreihe hin, die wie ein hübsch gemustertes Band aussieht, und alle Leute bewundern ihre Kunstfertigkeit. Die Hand liegt mit leichtem Druck auf dem Spiel und zieht sich nach links oder rechts zurück, dabei die Karten mitziehend. Die Karten folgen dem Druck. Üben Sie sofort diesen Griff, der wahrhaftig kein Kunstgriff ist. Es geht wahrscheinlich beim erstenmal nicht hervorragend, aber wenn Sie diese >Schule der Geläufigkeit täglich exerzieren, werden Sie das >Ausstaffeln< bald vollendet beherrschen. Damit haben Sie zugleich den Geheimsschlüssel in der Hand, der fast alle Fächer auf schließt, in denen die schlaf- und atemraubenden Kartenkunststücke verborgen sind.« Da es keine Zauberei gibt, müssen die Kartenwunder mit natürlichen Mitteln zustande kommen. Man muß nur wis-

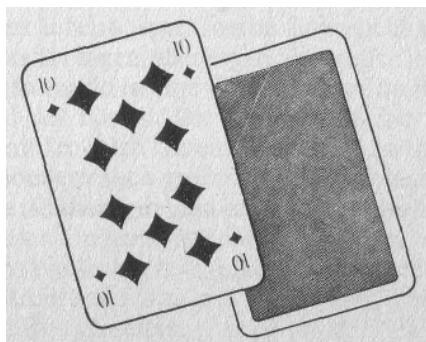
sen, wie. Es ist also vornehmlich ein Wissen um das Geheimnis, nicht, wie viele Leute vermuten, eine phantastische Geschicklichkeit der Finger. Die Finger spielen, jedenfalls bei unsren Kunststücken, keine wesentliche Rolle, bei den erstaunlichsten überhaupt keine, da der Künstler das Spiel gar nicht berührt. Wo bliebe da die Geschicklichkeit der Finger? Es gibt natürlich Leute, die an sämtlichen Händen nur Daumen haben. Auch für die ist was dabei in unserem Repertoire. Für die feinfühligen Verehrer der Kartenkunst habe ich Glanzstücke vorbereitet, die sie in den Geruch außerordentlicher Künstlerschaft bringen. Vorausgesetzt, sie verstehen die Dinge richtig zu >verkaufen<, wie es in der Artistensprache heißt.

Ich habe schon mehrmals angedeutet, daß es sich für unsere Zwecke um Kunststücke handelt, die mit einfachsten Mitteln zustande gebracht werden. Selbstverständlich gibt es auch eine *HOHE SCHULE* der Kartenkunst, bei der schwer zu erlernende Kunstgriffe eine Voraussetzung sind. Da heißt es kolorieren, dublieren, forcieren, filieren, eskamotieren, palmieren, glissieren, voltieren, charlieren, daß Ihnen Hören und Sehen vergeht. Aber damit wollen wir uns nicht befassen. Das überlassen wir getrost den großen Kartenkünstlern, den Profis, die beruflich zu einem unermüdlichen, jahrelangen Training verpflichtet sind. »Nach dieser notwendigen Abschweifung zurück zu unserm ersten Trick. Tun wir so, als hätten wir Ihre Samstagabend-Gesellschaft als Zuschauer.

Auf dem Tisch liegt also das gestaffelte Spiel mit den Bildseiten nach unten. Aus dieser gestaffelten Reihe zieht nun ein Zuschauer eine Karte, die er sich von der Bildseite merkt. Inzwischen haben Sie das Kartenband wieder zu einem geschlossenen Paket Karten zusammengeschoben. Stecken Sie nun die Karte verdeckt irgendwo ins Spiel zurück! Sie können das Spiel auch noch mischen.« Jetzt können Sie ruhig an Ihre Tafelrunde die Frage stellen, ob jemand imstande ist, die gemerkte Karte, die nur einer kennt, aus dem Spiel herauszufinden. Bei dieser Frage werden einige Leute auf die Decke schauen, obgleich da nichts

zu sehen ist. Man müßte schon übermenschliche Fähigkeiten haben, um diese Karte zu finden, das ist jedem klar, der jahrelang im Lotto gespielt und noch nie etwas gewonnen hat.

Es gibt aber einen, der diese Gabe hat, und das sind Sie. Sie streifen das Spiel mit den Kartenrücken nach oben wieder bandförmig auseinander, fahren mit dem Zeigefinger tastend über die Karten, machen dazu eine verdammt angestrengte Miene, die tiefe Nachdenklichkeit vortäuschen soll, und plötzlich bleibt Ihr Finger auf einer Karte liegen. »Wie heißt Ihre gezogene Karte?« fragen Sie ganz nebenbei. »Karo-10«, sagt der Zuschauer, der die Karte gezogen hat. Erst nach einer Weile der Spannung wenden Sie die Karte langsam und genießerisch auf die Bildseite. Es ist Karo-10. Ich bin sicher, der Mann, der die Karte gezogen und gemerkt hat, macht jetzt ein Gesicht wie ein Pferd, das in einen falschen Stall geraten ist. Woran war die Karte zu erkennen? Auch bei den mit größter Sorgfalt hergestellten Spielen ist der um das Rückenmuster laufende weiße Rand auf der Schmalseite der Kartenblätter nicht immer gleichmäßig breit. Auf einer Schmalseite ist er etwa 1-2 Millimeter breiter als auf der gegenüberliegenden. Beim Schneiden der Druckbogen kann es vorkommen, daß die Schneidemaschine nicht ganz exakt eingestellt ist. Die falschen Schnitte



laufen dann durchs ganze Spiel. Sie brauchen also, nachdem eine Karte gezogen ist, nur das Spiel umzukehren, daß der schmale Rand nach unten kommt. Wenn dann die gezogene Karte ins Spiel zurückgesteckt wird, hat sie als einzige den schmalen Rand auf der verkehrten Seite. Meist wandern solche fehlerhaften Spiele in den Ausschuß; aber für Sie ist es ein Glücksfall, wenn Sie ein solches Spiel erwischen.« »Ach, sooo einfach ist das!« bemerkte mein Zauberlehrling. »So ungefähr sagten die Hidalgos auch, als ihnen Kolumbus die Sache mit dem Ei zeigte. Aber erst nachher. Damit Sie nicht jedesmal sagen: sooo einfach! werde ich künftig öfter eine Denkpause einschalten, damit Sie für sich zuerst eine Lösung suchen. Dann werden Sie finden, daß gar nichts sooo einfach ist, was so einfach ist. Das Gruseln wird Ihnen schon noch kommen, wenn unsere Übungen fortschreiten.«

Generalprobe

»Ich habe für Ihre Premiere am Geburtstag alles vorbereitet, wie Sie sehen: eine Flasche und vier Weingläser. Das wird Ihre pompöse Eröffnungsnummer.

Sie bringen dem Geburtstagskind eine Flasche Wein mit, dann haben Sie Ihre Zauberrequisiten schon dabei. Die Weingläser stellt Ihnen Ihre Gastgeberin zur Verfügung. Die Flasche stellen Sie auf ein Kommdödchen, etwas abseits vom Tisch, jedoch in der Blickrichtung der Zuschauer; rechts und links von der Flasche je zwei Gläser. Nachdem Sie Ihren Geburtstagsspruch aufgesagt haben, überreichen Sie Ihrer Freundin Gaby das Kartenspiel mit der Bitte, es gewissenhaft zu mischen.«

»Darf ich Sie einen Augenblick unterbrechen«, fiel mir der Lehrling ins Wort. »Bitte?«

»Sie sagten: Geburtstagsspruch. Da beginnt schon mein Kummer. Ich weiß nicht recht, was ich sagen soll.« »Aber, aber ... In solchen feierlichen Augenblicken macht sich ein bißchen Astrologie immer gut. Greifen Sie einfach zu den Sternen.« »Das ist mir zu hoch.«

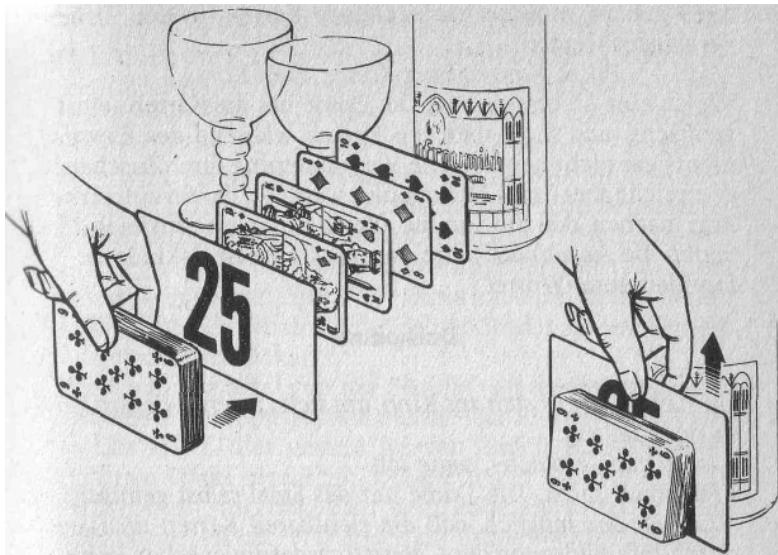
»Ich meine selbstverständlich: zu den Sternbildern. Ein bißchen Aberglaube steckt in jedem Menschen. >Aberglaube ist die Poesie des Lebens<, sagt Goethe. Es braucht gar nicht zu stimmen, was Sie sagen, aber sagen Sie es mit Überzeugung. In welchem Sternbild ist Ihre Gaby geboren? Im August, also im Sternbild des Löwen. Die Löwenmenschen sagen von sich selbst mit Stolz: Ich bin ein Löwe. Die Löwen sind nicht nur mutig, sondern auch großmütig. An solchen Tagen ziehen sie ihre Krallen ein und zeigen samtene Katzenpfötchen. Professor Grzimek berichtet in seinem >Tierleben<, daß in freier Wildbahn kein Löwe an dem ändern vorbeigeht, ohne ihn freundlich zu grüßen und möglicherweise seinen Kopf an ihm zu reiben.

Zwei Männer, die sich in der Wüste begegnen, würden wahrscheinlich zuerst ihren Colt entsichern. Woraus man sieht, daß Tiere oft bessere Menschen sind. « »Ich bin auch ein Löwe«, triumphierte mein Lehrling. »Was!? Und das sagen Sie jetzt erst! Das trifft sich ausgezeichnet. Da können Sie ja den schönen Löwenbrauch gleich an Ihrer Löwin ausprobieren.«

»Das ist Klasse! Das ist die Masche! Das mach' ich!« »Gut gebrüllt, Löwe«, sagte ich anerkennend. »Inzwischen hat Ihre Freundin das Spiel gemischt. Während sie mit den Karten beschäftigt war, haben Sie Ihrer Brieftasche eine Glückwunschkarte entnommen, auf der in großen goldenen Lettern die Zahl 25 prangt. Diese Karte stellen Sie vor die Flasche, als Dekoration gewissermaßen. Ich habe für unsere Probe eine solche Karte vorbereitet, als ich die Weingläser holte. Die Ziffern habe ich mit schnell trocknendem Filzschreiber auf ein Stück Karton gemalt. Sie nehmen das gemischte Spiel aus der Hand der Dame entgegen, halten es aber nur mit den Spitzen von Zeigefinger und Daumen, die unterste Karte immer gegen die Zuschauer gerichtet. Diese Karte muß als Kontrollkarte immer sichtbar bleiben.

(Im Augenblick ist es Treff-neun.

Dieses Spiel stelle ich vor die Glückwunschkarte, die sich an die Flasche lehnt. Jetzt verdeckt das Spiel leider die goldenen Ziffern, das sieht nicht gut aus und nimmt dem Fest sozusagen den Schimmer. Sie ziehen daher - wie ich es Ihnen zeige - die Glückwunschkarte mit spitzen Fingern nach oben weg und legen sie vor den Platz der Hausherrin. Einsam lehnt jetzt das Spiel an der Flasche. Die Kontrollkarte beweist, daß sich am Spiel nichts verändert hat. Wieso auch? Jetzt lassen wir nur noch die Karten sprechen. Sie bitten Ihre Freundin, das Spiel, das an der Flasche lehnt, in die Hand zu nehmen, Bildseite der Karten nach unten. (Machen Sie das stellvertretend für die Dame jetzt gleich.) Vom Spielrücken nehmen Sie die oberste Karte weg und legen sie auf den Rand des ersten Weinglases auf der linken Seite der Flasche. Die nächste Karte legen Sie genauso auf das zweite Glas, die dritte auf das dritte und die vierte Karte



auf das vierte Glas. Da keine weiteren Gläser mehr da sind, wird die folgende Karte wieder auf das erste Glas gelegt, die nächste auf das zweite und so fort, bis alle Karten auf die vier Gläser verteilt sind.

Es liegen nun vier kleine Kartenpäckchen waagrecht auf den Rändern von vier Weingläsern. Irgendwelche Karten, wie sie der Zufall zusammengemischt hat. Die Dame stellt jetzt jedes Päckchen in das dazugehörige Glas, und zwar so, daß der Kartenrücken jedes Päckchens gegen die Zuschauer gerichtet ist. (Machen Sie das, bitte!) In vier Gläsern stehen jetzt vier Päckchen. Die Dame dreht jetzt (bitte!) die Gläser so, daß die Zuschauer die Karten von der Bildseite sehen. Dann werden vier Karten sichtbar, und zwar:

Pik-W, Karo-8, Herz-König, Karo-Dame.

Das ist nichts Besonderes auf den ersten Blick. Sieht man jedoch genauer hin, so entdeckt man, daß die Kartenwerte genau den Geburtstag Ihrer Freundin angeben. 10. 8. 43. (Hätte Gaby ihren 25. Geburtstag am Samstag, 9. August

1969 gehabt, müßten nachstehende Karten für den Trick verwendet werden:

Pik-9, Karo-8, Herz-König, Treff-König.} Welch eine Überraschung! Die Dame hat die Karten selbst gemischt, und Sie haben die Karten während des Experiments gar nicht berührt. Die Verwunderung Ihrer Zuschauer erreicht aber ihren Höhepunkt, wenn Sie darauf aufmerksam machen, daß die Summe aller Kartenwerte zugleich 25 ergibt, die Anzahl der Jahre unseres Geburtstagskindes. « Ein Lied ohne Worte!

Denkpause

Der Lehrling griff sich ans Kinn, um sich zu vergewissern, ob er noch da war.

»Auch ganz einfach«, sagte ich.

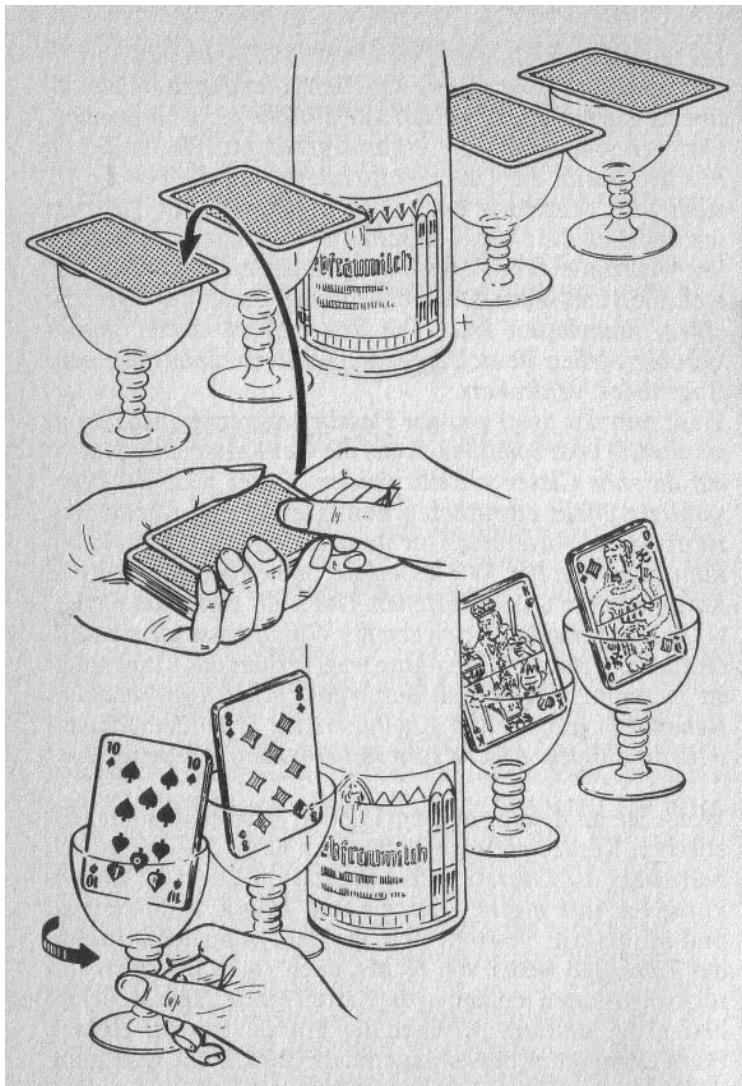
»Für mich nicht. Die Dame hat das Spiel selbst gemischt. Wie war das möglich, daß die sichtbaren Karten im Glas durch ihre Bildseiten das Geburtstagsdatum angeben konnten?«

»Als ich die selbstgebastelte Glückwunschkarte aus der Brieftasche nahm, lagen die vier Karten darunter. Ich lehnte die Glückwunschkarte gegen die Flasche und damit zugleich die vier Karten, die nun hinter der Glückwunschkarte versteckt waren. Und zwar in der Reihenfolge, in der sie beim Ablegen auf die Gläser erscheinen mußten. Die erste Karte, die >Tuchfühlung< mit der Flasche hatte, war Pik-W; sie lehnte mit dem Rücken an der Flasche. Dann kam Karo-8, hierauf Herz-König (Wert 4), dann die Dame (Wert 3). Die Bildseiten der Karten waren gegen die Glückwunschkarte gerichtet. Vor die Glückwunschkarte wird nun das gemischte Spiel gestellt. Wichtig ist, daß sich beim Hochnehmen der Glückwunschkarte, wodurch sich die vier versteckten Karten mit dem Spiel vereinigen, nicht ein merkbarer Unterschied in der Lagerung der Karten ergibt. Es muß aussehen, als ob die Karten vor und die Karten hinter der Glückwunschkarte ein Spiel seien. Ein feiner Kniff ist, wenn Sie es aus der Hand der Dame entgegennehmen, mit den Spitzen von Daumen und Zeigefinger etwas verschie-

ben, so daß es leicht gestaffelt erscheint. Empfehlenswert ist auch noch, die Flasche auf eine Tuchunterlage zu stellen, damit die Karten auf der Ratten Möbelfläche nicht abrutschen. Dadurch wird auch das Geräusch gedämpft, das die Karten machen, wenn die Glückwunschkarte vor die Flasche gestellt wird. Feinhörige Beobachter könnten dadurch irritiert werden. Daß die Glückwunschkarte nach oben herausgezogen wird unter dem Vorwand: >Das sieht nicht gut aus<, versteht sich von selbst. Dadurch vereinigen sich äue Karten zu einem kompletten Spiel. Die Kontrollkarte bleibt immer sichtbar. Stellen Sie sich dabei sq. daß Sie das Spiel in keinem Augenblick verdecken!

Wird nun das Spiel von der Flasche weggenommen, liegen als oberste vom Spielrücken aus die vier Karten, die als erste auf die vier Gläser verteilt werden. Damit wäre der beabsichtigte Effekt eigentlich schon erreicht. Das Kunststück ist in diesem Augenblick für Sie zu Ende, ehe es für Ihr Publikum begonnen hat. Wir lassen die Dame aber trotzdem alle Karten auf die Gläser verteilen. Das sieht dann komplizierter aus und gibt dem Trick erst die Würze. Lasse ich diese im Grunde überflüssige Handlung weg, verliert das Kunststück an Spannung. Aber gerade durch absichtlich eingeschaltete Nebenbewegungen und gut motivierte Scheinhandlungen wird die simpelste Sache zum verblüffenden Zauberstück.«

Wenn Sie an dem bewußten Tag den Schauplatz Ihrer artistischen Künste betreten, genügt ein Blick aus Ihrem Feldherrnauge, das Operationsfeld abzutasten. Denn die Kartenkunst hat ihre eigene Strategie und Taktik. Ministrategie und Minitaktik, versteht sich. Ihr Platz ist an der Stirnseite der Tafel, daß weder von rechts, noch von links, noch von rückwärts Ihnen jemand in die Karten sehen kann. Sie selbst halten die Stellung zwischen den Fronten mit der Eleganz eines Dompteurs, dessen lauerndem Blick keine Bewegung in der Manege entgeht. Es könnte sein, daß sich ein gutmütiges Publikum in ein kritisches, ja sogar in ein aufsässiges verwandelt, wenn es enttäuscht wird. Daher ist es klug, wenn Sie nicht mit zu großen Versprechungen auftreten. Wer nichts erwartet, kann nicht enttäuscht werden.



Studieren Sie Ihren Auftrittstrick besonders gut ein. Beachten Sie den Aufbau der Komposition. Wort und Handlung müssen synchron ablaufen wie eine längst vertraute Melodie, ohne Nachdenken und ohne Zögern. Und dennoch muß das Ganze mit der Leichtigkeit eines improvisierten Stegreifspiels vorgetragen werden. Nur wer souverän über seine Mittel gebietet, hält den sicherer Erfolg in seinen Händen. Beziehen Sie die mangelnde Beobachtungsgabe und die Vergeßlichkeit der Zuschauer in Ihr Kalkül von vornherein mit ein. Dann können Sie später eine »Schau abziehen«, die Ihnen noch Nachruhm sichert, wenn die Geburtstagsfeier längst vergessen ist.

Wenn Sie weiterlesen, werden Sie auf ein Kunststück stoßen mit dem Titel: DER SECHSTE SINN. Ein Trick von unbeschreiblicher Durchschlagskraft, den Sie schon vorbereiten müssen in dem Augenblick, wenn Sie das Zimmer betreten.

Da liegt zum Beispiel ein Buch auf einem Seitentischchen. Es fällt niemand auf, wenn Sie im Vorbeigehen lässig in dem Band blättern und ihn gleich wieder weglegen. Schlagen Sie Seite 31, Zeile 11 auf, und merken Sie sich in dieser Zeile das vierte Wort. Dieses Wort müssen Sie im Gedächtnis behalten, wie lange der Abend auch dauert. Nehmen wir an, als Blickfang liegt der Band DECAMERON von Boccaccio auf einem Nebentischchen. Sie nehmen den Band in die Hand, bewundern (zum Schein) die buchtechnische Ausstattung und blättern flüchtig darin herum, schlagen Seite 31 auf, Zeile 11 und merken sich das 4. Wort. Sie haben im Laufe des Abends Zeit genug, darüber nachzudenken, was Ihnen bei diesem Wort einfällt. Was sich daraus machen läßt, werden Sie später erfahren. Es kann selbstverständlich auch jeder andere Band sein, immer aber ist es Seite 31, Zeile 11, vierter Wort. Damit Sie es nie mehr vergessen, erhalten Sie rechtzeitig ein Kennwort.

Das kleine Einmaleins

der Kartenmagie ist nicht schwer. Auch kleine Dinge können entzücken.

Es wird Ihren Zuschauern immer ein Rätsel sein, wie Sie es fertigbringen, eine Karte sofort zu finden, die an irgendeiner Stelle ins Spiel zurückgesteckt wurde. Das komplette Spiel wird ausgefächer, ohne daß der Zuschauer die Bildseite der Karten sieht. Er zieht eine Karte aus dem Fächer, merkt sich die Karte und steckt sie ins Spiel zurück. Jede der 32 Karten kann nun die gemerkte sein. Nur ausgesprochene Wunderkinder wären imstande, diese Karte zu finden, zumal das Spiel nach dem Zurückstecken der Karte wiederholt abgehoben wurde.

Nun können Sie sich als Wunderkind produzieren. Sie fächern das Spiel aus mit der Bildseite gegen Ihre Augen. Ein Blick genügt - und schon haben Sie die Karte. So einfach die Lösung ist, so wenig durchschaubar ist sie. Die Karten sind vorsortiert in rote und schwarze Karten. Wenn Sie den Kartenfächer ausbreiten, ist die eine Hälfte des Fächers rot, die andere schwarz. Der Zuschauer sieht die Karten nur von der Rückenseite. Sie müssen ihm den Fächer nur so entgegenhalten, daß er die Karte entweder aus der roten oder aus der schwarzen Hälfte zieht. Beim Zurückstecken muß die Karte in den Teil des Fächers mit der anderen Farbe kommen. Wie oft hernach auch abgehoben wird, Sie werden sofort die »falsche« Karte entdecken.

Der Nachteil ist, daß man den Kartenfächer nicht offen zeigen kann, aber der Normalmensch erwartet das auch nicht. Wer unbedingt darauf versessen ist, den Fächer auch offen zu zeigen, behilft sich mit einer Variante dieses hübschen Tricks. Sie streifen alle Karten mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch aus. Nur einen Moment, lang genug, damit sich die Zuschauer überzeugen können, daß das Spiel regulär ist. Dann werden die Karten zusammengeschoben und mit der Rückseite nach oben ausgebreitet.

Ein Zuschauer zieht nun aus dem Fächer eine Karte. Der Rest wird zusammengeschoben zu einem Kartenpaket. Der Zuschauer steckt seine gemerkte Karte ins Spiel zurück. Nun kann wiederholt abgehoben werden. Auch diesmal findet man die Karte, wenn auch nicht so rasch wie bei der vorigen Methode.

Das Spiel ist wieder vorsortiert, doch nicht nach Farben, sondern nach Werten. Eine Hälfte des Spiels enthält alle geraden Werte, die andere Hälfte alle ungeraden. Gerade Werte sind: Bube (2), König (4), Acht und Zehn. Ungerade Werte: As (11), Dame (3), Sieben, Neun. Die Reihenfolge der Farben ist gleichgültig. Alle geraden Werte des Spiels sind gemischt, ebenso die ungeraden.

Ein so vorsortiertes Spiel kann man ohne Gewissensbisse offen auslegen. Wenn man eine Karte ziehen läßt, muß man darauf achten, daß der Zuschauer seine Karte aus der geraden Hälfte zieht und in die ungerade zurücksteckt (oder umgekehrt). Wenn das Auffinden der gemerkten Karte in diesem Fall etwas länger dauert, schadet das Ihrem Ansehen als Zauberer nicht, im Gegenteil.

Nur gedacht

Leute gibt es, man sollte es nicht für möglich halten! Läßt man sie eine Karte ziehen, dann sagen sie, sie möchten eine andere nehmen. Oder sie fragen, ob sie das Spiel vorher mischen dürfen, ob man auch mit einem ändern Spiel das Experiment machen könne und was dergleichen Schikanen mehr sind. Ein solcher Skeptiker wird gebeten, sich eine Karte zu denken. Nur zu denken! Und die holt man dann aus dem Kartenspiel. Sie werden sagen: Das gibt es nicht. Da müßte einer ja wirklich zaubern können. Das ist's aber gerade. Wir können ja zaubern!

Ob er das Spiel vorher mischen dürfe, fragt der Skeptiker. Bitte! Er darf auch noch abheben. Sogar die ändern Zuschauer dürfen abheben.

Viele werden jetzt denken: Was dabei schließlich herauskommt, wird ein Witz sein, aber niemals die gedachte Karte. Aber ich versichere beim Barte meiner Großmutter, man findet die Karte, so sie überhaupt im Spiel ist. Davon muß sich der Zuschauer zunächst mal persönlich überzeugen, ohne seine gedachte Karte zu verraten. Hat er also seine Karte entdeckt, gibt er Ihnen das Spiel zurück. Sie nehmen vom Rücken des Spiels einige Karten, sa-gen wir 5, fächern sie mit der Bildseite gegen den Zuschauer und fragen ihn, ob er seine gedachte Karte sieht. Verneint er, schiebt man den Fächer zusammen und legt ihn unter das Spiel. Vom Spielrücken nimmt man jetzt wieder eine kleinere Anzahl Karten, fächert sie aus und wiederholt die Frage, ob seine gemerkte Karte darunter sei. Verneint er wieder, wird auch dieses Päckchen unter das Spiel gelegt. Einmal wird der Augenblick kommen, wo er seine Karte in dem vorgezeigten Fächer entdeckt. Auch dieses Päckchen wird unter das Spiel gelegt. Die gedachte Karte ist also im Spiel. Aber welche ist es?

Ganz einfach! Man findet sie mit Hilfe der Zahl 5. Man nimmt vom Spiel diesmal 5 Karten, fächert sie gegen das Auge des Zuschauers aus und fragt ihn, ob er seine gedachte Karte sehen kann. Verneint er, legt man alle 5 Karten auf die Seite, also nicht mehr ins Spiel zurück. Ein zweiter Fächer aus 5 Karten wird ihm gezeigt. Ist die gedachte Karte wieder nicht dabei, werden auch diese Karten beiseite gelegt. Einmal wird seine Karte doch in dem 5-Kar-ten-Fächer stecken. Aber welche ist es? Die Karte in der Mitte des Fächers, also die dritte. Wie ist das möglich?

Denkpause

Wenn man dem Zuschauer einige Karten (etwa 5 oder 6) vom Spielrücken zeigt und ihn auffordert, er möge sich überzeugen, ob seine gedachte Karte auch wirklich darunter sei - ein teuflischer Zufall könnte immerhin seine gedachte Karte heimlich aus dem Spiel entfernt haben -, legt man das Päckchen geschlossen unter das Spiel zurück. Das wird aber nur so lange fortgesetzt, bis er seine Karte entdeckt. Dadurch liegen schließlich unten im Spiel 5-6 Karten, unter denen seine gedachte ist.

Jetzt wird das Spiel gemischt, aber so, daß die 5-6 unten liegenden Karten die untersten des Spiels bleiben. Dazu bedarf es keines Kunstgriffs. Der Daumen liegt auf dem Spielrücken, die vier Finger umgreifen das Spiel von unten und halten die untersten Karten fest, während die darüberliegenden Karten gemischt werden.

Jetzt nimmt man das Spiel hinter den Rücken. Der Fächer, der nun dem Zuschauer gezeigt wird, setzt sich aus 4 Karten vom Spielrücken und einer Karte von unten zusammen. Da dies hinter dem Rücken geschieht, bleibt das Trickgeschehen dem Zuschauer verborgen. Die Karte von unten wird zwischen die vier Karten von oben geschoben, so daß sie zur dritten wird. Es ist möglich, daß schon im ersten so entstandenen Fächer die gedachte Karte steckt. Mit einer triumphalen Geste wird die Karte aus der Mitte des Fächers genommen.

men, wenn der Zuschauer bestätigt, daß sich seine gedachte Karte in dem Fächer befindet.

Der Fächer setzt sich immer aus jeweils 4 Karten vom Spielrücken und einer von unten zusammen. Das wird solange wiederholt, bis der Zuschauer seine gedachte Karte entdeckt.

Einem intelligenten Zauberlehrling brauche ich nicht mehr zu sagen.

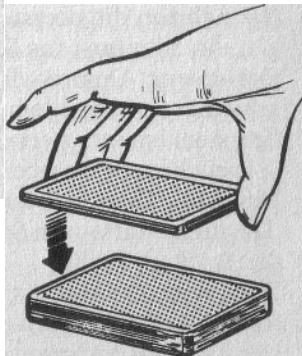
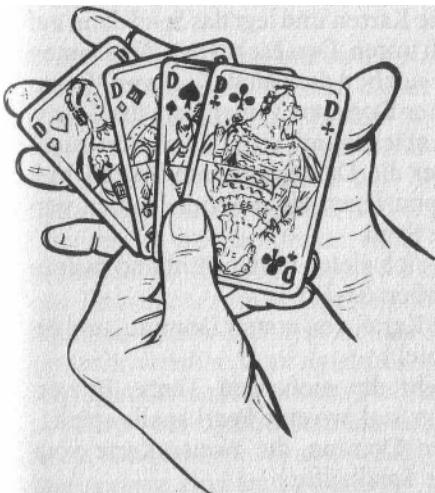
Wir werden später noch weit mysteriöseren Methoden anwenden, um eine gedachte Karte zu finden. Wir brauchen das Spiel gar nicht in die Hand zu nehmen.

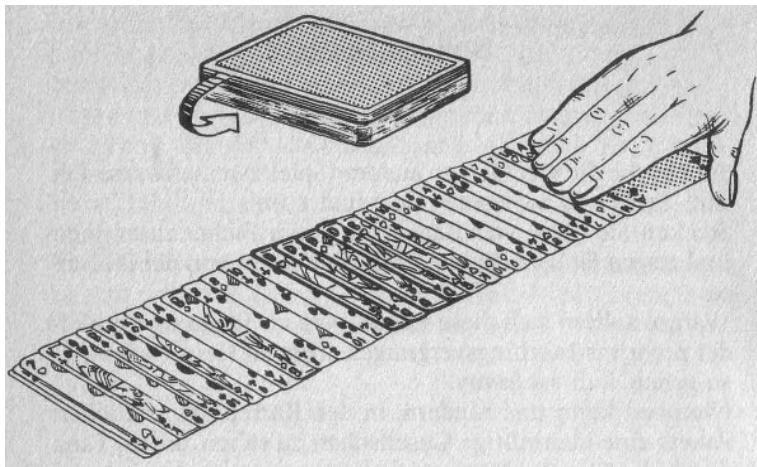
Ball im Savoy

Suchen Sie die vier Damen aus dem Spiel: zwei schwarze (Pik und Treff) und zwei rote (Herz und Karo). Stecken Sie diese vier Karten zu einem Fächer zusammen und zeigen Sie den Fächer Ihrem Publikum von der Bildseite.

Warum sollten sich diese vier Damen als Dominos verkleidet nicht ins Faschingsvergnügen stürzen? Heute ist sowieso gerade Ball im Savoy.

Niemand kann uns hindern, in den Karten des restlichen Pakets eine übermüttige Gesellschaft zu sehen, die im Tanz durch die Säle des Savoy wirbelt.





Ein Zuschauer mischt die Karten und legt das Spiel dann auf den Tisch, Bildseite nach unten. Den Fächer mit den Damen halten Sie jedoch immer noch in der Hand. Kurz vor Mitternacht betreten unsere vier Dominos gemeinsam das Savoy. Sie schließen den Kartenfächer mit einer Hand von rückwärts, daß die Zuschauer die Damen bis zum letzten Moment sehen können. Dann legen Sie die vier Damen verdeckt auf das gemischte Spiel.

Der erste Domino stürzt sich gleich ins Gewühl und zwar in die Walzergruppe im großen Saal.

(Sie nehmen die oberste Karte, den ersten Domino, und legen ihn zuunterst ins Spiel.)

Der zweite Domino liebt die modernen Tänze. Er verschwindet in dem kleinen Saal, wo eine Beatkapelle spielt. (Sie stecken den zweiten Domino, die zweite Karte vom Spielrücken, in die obere Spielhälfte.) Der dritte Domino begibt sich in die Bar. (Die dritte Karte vom Spielrücken wird in die untere Hälfte des Spiels gesteckt.)

Der vierte Domino ist noch unschlüssig, was er machen soll. Er bleibt vorerst auf seinem Platz. Der Karneval im Savoy schäumt und brodelt. Alles wird im

Taumel der Faschingsfreude mitgerissen, auch unsere vier Dominos.

Ein Zuschauer hebt das Spiel irgendwo ab, dann ein zweiter, dann jeder, der dazu Lust hat.

In diesem Gewoge von Masken die vier Dominos herauszufinden, ist nicht leicht. Aber die vier Dominos haben sich gegenseitig ihr magisches Ehrenwort gegeben, daß sie sich mit dem Schlag eins, unmittelbar vor der Demaskierung, wieder treffen werden.

Bei diesen Worten streifen Sie das Spiel bandförmig auf dem Tisch aus, mit der Bildseite nach oben, und ... Da sind ja unsere vier Dominos wieder einträglich beisammen, sagen Sie frohlockend. Helau und Alaaf!

Denkpause

Wenn Sie Ihren Zuschauern die ausgeschenkten Damen zeigen, ahnt niemand, daß sich hinter der zweiten Dame noch zwei beliebige Karten befinden. Sie halten also in Wirklichkeit 6 Karten in der Hand. Beim Ausfächern der Karten müssen Sie darauf achten, daß hinter der zweiten Dame nicht etwa ein Kartenrand hervorspitzt. Greifen Sie mit der freien Hand hinter den Fächer und schließen Sie ihn von rückwärts, damit die Zuschauer die vier Damen bis zum letzten Augenblick sehen. Das Zurücklegen der »vier« Dominos auf das Spiel muß ziemlich rasch gemacht werden. Vom Spielrücken aus liegen nun die Karten folgendermaßen: oberste Rückenkarte eine Dame, zweite Karte vom Spielrücken aus eine beliebige Karte, dritte Karte von oben wieder eine beliebige Karte, die vierte, fünfte und sechste sind lauter Damen.

Wenn Sie sagen: »Der erste Domino stürzt sich gleich ins Gewühl und zwar in die Walzergruppe im großen Saal«., nehmen Sie die oberste Rückenkarte (Dame) und stecken sie als unterste ins Spiel. Das machen Sie so, daß die Zuschauer die Dame ein bißchen >blitzen< sehen, ohne daß Sie eigens darauf aufmerksam machen.

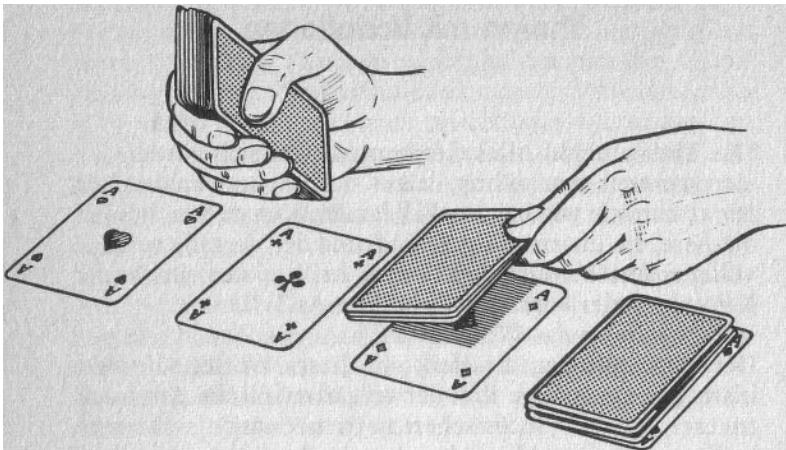
Bei der nächsten Karte (eine beliebige) müssen Sie auf jeden Fall vermeiden, daß man sie blitzt sieht. Sie kommt in die obere Spielhälfte. Genauso verfahren Sie mit der dritten (beliebigen) Karte. Sie kommt in die untere Hälfte des Spiels. »Der vierte Domino ist noch unschlüssig, was er machen soll.« Sie deuten das Zögern dadurch an, daß Sie diese Karte (Dame) ein wenig lüften, nur einen Moment, wie unbeabsichtigt, und legen die Karte sofort wieder an ihren Platz zurück.

Jetzt ist also die unterste Karte im Spiel eine Dame, und die drei obersten Rückenkarten sind ebenfalls Damen. Wird nun abgehoben, kommt die unterste Dame auf die drei oberen zu liegen, und das Damenquartett ist wieder komplett. Das erste Abheben machen Sie am besten gleich selbst, damit die ändern Mut kriegen.

Thema mit Variationen

Das Thema heißtt: Alles Getrennte findet sich wieder. Sie vermuten ganz richtig, daß es sich um einen ähnlichen Effekt handelt wie bei den Balldamen. Nur sind es diesmal die Asse, die unzertrennlich sind, und der Vorgang verläuft völlig anders. Was ich Ihnen zeige, heißtt in der Sprache der Kartenkünstler »der klassische Vier-As-Trick«. Woher stammt das Wort Trick?

Der Philologe sagt, die Herkunft dieses Wortes sei ungeklärt. Zugrunde liege ihm der vulgärlateinische Ausdruck triccare, der im Französischen zu tricher wurde, was soviel heißtt wie: im Spiel überlisten. Aus der dazugehörigen pikardischen Dialektform trikier entwickelte sich das Substantiv trique, das von England als trick (Kniff, List, Schliche, Winkelüge) übernommen wurde. Aus England kam der »Trick« dann im vorigen Jahrhundert nach Deutschland. Hier hat es nun in der ersten Hälfte des Jahrhunderts einen Bedeutungswandel mitgemacht. Trick ist ursprünglich das dem Kunststück zugrundeliegende Geheimnis. Wie der bunte Kolibri aus dem Ei, die leuchtende Tulpe aus der unscheinbaren Zwiebel, so wächst das Kunststück aus dem Trick. Das Anrüchige wird heute schon nicht mehr mitempfunden, wenn man vom Trick spricht. Der Indische Seiltrick verliert nichts an Großartigkeit durch diese Wortzusammensetzung, im Gegenteil, er befähigt die Phantasie. Hoffentlich zeigt uns der Magier heute auch seinen wundervollen Zigarettentrick, sagen die Besucher des Zaubertheaters, und es ist gewiß nichts Abschätziges in diesem Wunsch. Trick und Kunststück sind in unserm Sprachgebrauch völlig synonome Begriffe geworden. Soweit ich mich zurückerinnere, hat der »Vier-As-Trick« auf mich einen so zwingenden Eindruck gemacht, daß ich von dem Augenblick an, als ich dieses Kartenwunder vorgeführt bekam, ein Bewunderer der Kunst wurde, mit Karten zu zaubern. Wo immer man auf einen Amateur der Zauber-



kunst stößt zwischen beiden Polen, zwischen Atlantik und Pazifik, jeder gute Amateur kennt ihn. »Passen Sie gut auf! Ich zeige Ihnen jetzt die vier Asse. Sie liegen offen nebeneinander, Reihenfolge gleichgültig. Sie müssen nur die Asse immer im Auge behalten. Und nun lege ich auf jedes As drei beliebige Karten, die ich vom Spielrücken abnehme.

Ich fächere die drei Karten einen Moment vor Ihrem Auge aus, damit Sie die Bildseiten sehen, schließe aber den Fächer sofort wieder und lege dieses Dreierpäckchen verdeckt gleich auf das erste As, ganz links.« Ein zweites Päckchen von drei Karten, kurz vorgezeigt, lege ich auf das zweite As von links, dann noch mal drei Karten auf das dritte As und schließlich auf das vierte As. Halt! Beim vierten As ganz rechts zögerte ich mit dem Ablegen der drei Karten, denn ich habe etwas Wichtiges vergessen. »Haben Sie sich die Reihenfolge der Asse auch gut gemerkt? Nein? Oh, das ist wichtig! Nehmen Sie bitte die vier Asse selbst in die Hand, bilden Sie daraus einen Fächer und merken Sie sich die Reihenfolge der Asse.« Ich nehme also die Karten wieder zurück, die ich auf die

Bildseite der Asse gelegt habe, und bringe sie wieder auf den Spielrücken.

»Wenn Sie sich die Reihenfolge der vier Asse gut eingeprägt haben, schließen Sie den Fächer und legen die Asse auf das Spiel in meiner Hand zurück. -

Sind Sie ganz sicher, daß Sie die Reihenfolge der Asse genau im Gedächtnis haben!

Diesmal lege ich die Asse verdeckt auf den Tisch, denn Sie kennen ja die Reihenfolge. Von links nach rechts. Die vier Asse. Durch das Umräumen ist nun das erste As zum letzten geworden, nicht wahr?«

Dem Zuschauer zeige ich flüchtig das letzte As von der Bildseite. Auf dem Tisch liegen verdeckt die vier Asse. »Nun lege ich wieder wie vorhin drei Karten verdeckt auf jedes As.« Eins - zwei - drei vom Spielrücken weggenommen und auf das As ganz rechts gelegt. Die nächsten drei Karten - »es sind beliebige, wie Sie sehen« - kommen auf das zweite As, je drei auf jedes der beiden folgenden Asse. »Nun liegen also vier kleine Päckchen auf dem Tisch, nicht wahr? In jedem Päckchen unten ein As, darüber drei beliebige Karten. Haben Sie alles genau verfolgt? Sie wissen auch noch die Reihenfolge der Asse?

Ich vertausche jetzt die Päckchen. Verfolgen Sie das bitte ganz genau. Es geschieht weiter nichts. Die Asse bleiben in jedem Päckchen. Nur die Plätze werden gewechselt. Ich vertausche Päckchen Nummer vier mit drei, Päckchen Nummer zwei mit eins. Vier Päckchen also aus drei beliebigen Karten und einem As.

Deuten Sie nun auf eines der vier Päckchen! Auf das zweite von rechts? Ahnungsvoller Engel! Genau in diesem Päckchen sind alle vier Asse angekommen. «

Die vier Asse werden ausgefächer.

Der Eindruck läßt sich schwer beschreiben, den dieses Kartentwunder auf einen Menschen macht, der es zum erstenmal sieht. Die Asse lagen an vier verschiedenen Stellen auf dem Tisch, nun sind sie in einem einzigen Päckchen vereint. Es ist nicht überliefert, ob diese Polonaise der Asse auch

schon in der Arche Noah gezeigt wurde; sicher ist es ein Experiment von ehrwürdigem Alter. Nicht jedes neue Kunststück hat eine solche Wirkung. Damit ist wieder einmal bewiesen, daß nicht alles Neue gut sein muß und nicht alles Gute neu. Wer diese Kartensache noch nie gesehen hat, für den ist sie auf alle Fälle neu. Daß sie gut ist, werden Sie selbst erleben, wenn Sie in die Gesichter Ihrer Zuschauer sehen.

Denkpause

Eines ist klar: Ehe die Päckchen am Schluß vertauscht werden, müssen die vier Asse schon in einem Päckchen vereinigt sein. Wieso aber wählt der Zuschauer gerade dieses Päckchen, in dem sich die vier Asse befinden! Eine psychologische Finesse, die in 90 von 100 Fällen klappt. Der Zuschauer zu Ihrer Rechten wird immer auf das zweite Päckchen von rechts deuten, der Zuschauer zu Ihrer Linken immer auf das zweite Päckchen von links. Tut er es nicht, dann schieben Sie einfach das Päckchen aus der Reihe und lassen noch auf ein zweites Päckchen deuten. Wählt er jetzt das As-Päckchen, schieben Sie es neben das bereits abgesonderte. Dann haben Sie zwei Reihen zu je zwei Päckchen. Davon lassen Sie wieder eines wählen. Schließlich bleibt doch das Päckchen mit den vier Assen übrig.

Das Hauptproblem ist jedoch: Wie kommen die vier Asse in ein Päckchen!

Blenden wir noch mal zurück zum Beginn des Experiments. Die vier Asse lagen offen nebeneinander auf dem Tisch. Darauf wurden je drei beliebige Karten gelegt. Von links nach rechts.

Bei den Worten »Haben Sie sich die Reihenfolge der Asse auch gut gemerkt!« sammeln Sie die auf den Assen liegenden Karten wieder ein und legen sie auf den Spielrücken. Das Spiel halten Sie in der linken Hand. Die Rechte legt also jedesmal 3 Karten, die sie von den Assen abgenommen hat, wieder aufs Spiel zurück.

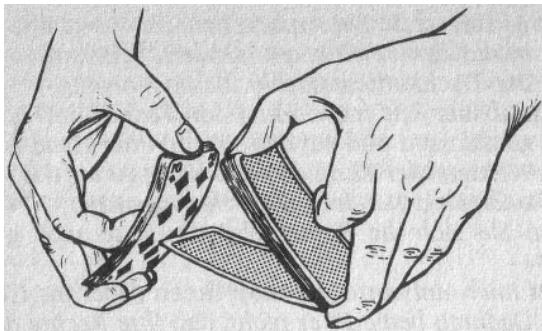
Achtung! Das letzte Dreierpäckchen, das vierte also, legen Sie nicht auf den Spielrücken, sondern behalten es in der Hand. Die Tischkante verdeckt diesen Vorgang. Der Zuschauer hat inzwischen den Fächer mit den vier Assen geschlossen und auf das Spiel in Ihrer Hand zurückgelegt. Während der Zuschauer die vier Asse auf das Spiel in Ihrer Hand gelegt hat, fragen Sie ihn suggestiv: »Haben Sie sich die Reihenfolge der Asse auch gut gemerkt!«

Was er auch antwortet, er muß Ihnen dabei ins Gesicht sehen. Dadurch bemerkt er nicht, daß Ihre Rechte das zurückbehaltene Dreierpäckchen auf die vier Asse legt. Werden nun die vier »Asse« (es sind ja nur 3 beliebige und 1 As) ausgelegt, von links nach rechts, dann liegen auf dem Tisch verdeckt drei beliebige Karten und nur die letzte, die vierte Karte ganz rechts, ist ein As.

»Nun lege ich wieder wie vorhin drei Karten auf jedes As«, sagen Sie, aber die ersten drei Karten sind drei Asse. Sie werden auf das rechts liegende As aufgelegt. Nun sind die vier Asse schon vereinigt. Alles verläuft von jetzt an wie beschrieben.

I. VARIATION

Wenn Sie klug sind, schalten Sie jetzt eine Pause ein. Lassen Sie ruhig auch mal jemand ändern zu Worte kommen. So sehr man Ihre Künste auch bewundert, es wird immer wieder Leute geben, die sich durch Sie in den Schatten gestellt fühlen. Das erzeugt Antigefühle. Werfen Sie also Ihre Perlen nicht haufenweise unter das Volk! Vergessen Sie nicht, manche reagieren sofort allergisch, wenn sie bloß die Aufforderung hören: Bitte, ziehen Sie eine Karte! Warten Sie eine bessere Gelegenheit ab. Wenn Sie spüren, daß man Ihre Fertigkeiten wieder zu sehen wünscht, präsentieren Sie die Variation mit den vier Assen. Sie mischen selbst, indem Sie die Karten ineinanderspringen lassen. Dann bitten Sie einen Zuschauer, er möchte das Spiel in der Mitte abheben. Dann liegen zwei etwa gleichgroße Kartenpäckchen auf dem Tisch, verdeckt natürlich.

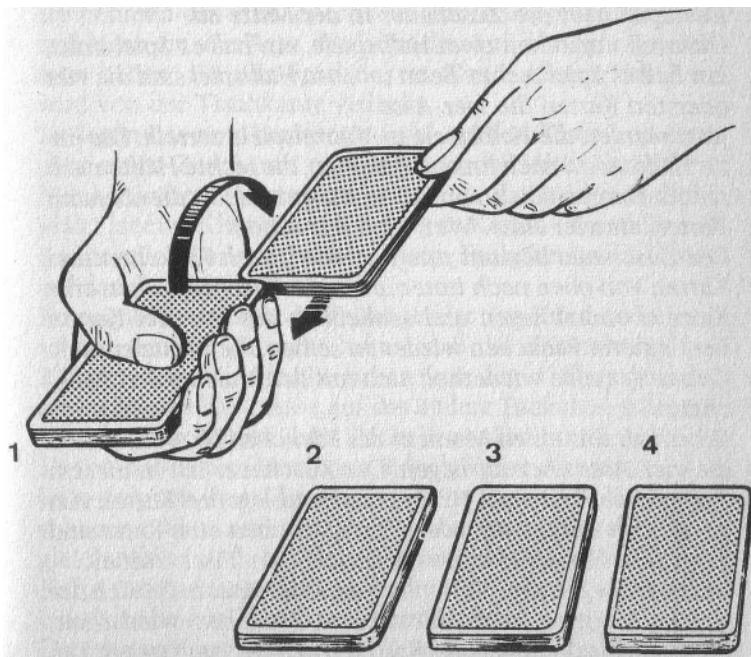


Jedes dieser Päckchen wird nun wieder in zwei gleich große Päckchen geteilt, so daß nun vier Päckchen auf dem Tisch liegen. Da Sie das Spiel vor aller Augen gemischt haben, weiß wirklich niemand, welche Karten jetzt zufällig als oberste in den einzelnen Päckchen liegen. Nummerieren wir in Gedanken die vier Päckchen von links nach rechts: 1-2-3-4. Der Zuschauer nimmt das Päckchen Nummer 1 in die Hand - er kann auch noch mischen, obwohl das augenscheinlich überflüssig ist -, nimmt drei Karten vom Rücken dieses Päckchens weg und legt sie unter dieses Päckchen.

Das Päckchen in seiner Hand ist also Päckchen Nummer 1. Auf dem Tisch liegen drei Päckchen: Nummer 2, 3 und 4. Vom Spielrücken seines Handpäckchens (Nr. 1) nimmt der Zuschauer die oberste Karte weg und legt sie auf das Päckchen Nr. 2. Die rächste Karte vom Rücken seines Handpäckchens legt er auf Päckchen Nr. 3 und die folgende Karte auf Nr. 4. Was er jetzt noch in der Hand hält, ist ein um drei beliebige Karten verkleinertes Päckchen. Dieses Miniaturspiel legt er nun wieder auf den Tisch zurück an den Platz, wo er es weggenommen hat.

Dieselbe Prozedur wiederholt sich mit den drei ändern Päckchen. Der Zuschauer nimmt das zweite Päckchen in die Hand, Mischen ist überflüssig, weil es den Fortgang der Handlung zu sehr verzögert, wieder legt er drei Karten von

oben nach unten, legt wieder je eine Karten auf Päckchen Nr. I, 3 und 4. Dann legt er sein Päckchen, auch wieder um drei Karten verkleinert, auf den Tisch zurück. Das gleiche geschieht mit Päckchen Nr. 3 und Nr. 4. Vier etwa gleich große Päckchen liegen nun auf dem Tisch nebeneinander. Von jedem Päckchen sind Karten weggenommen und andere dazugelegt worden. Irgendwelche Karten, wie sie der Zufall in die Hand gespielt hat. Ein völlig sinnloses Hin und Her, Hinauf und Hinunter von Karten. »Haben Sie Fingerspitzengefühl?« fragen Sie nun den Zuschauer, der erwartungsvoll am Tisch sitzt. »Wenn Sie zufällig Ihren rechten Zeigefinger dabeihaben, fahren Sie leicht über die vier Spielteile hinweg, ohne die obersten Karten zu verschieben.



Danke! Und nun decken Sie die obersten Karten jedes Päckchens auf!« Es sind die vier Asse! Einfach verrückt!

Denkpause

Das Hin und Her, Hinauf und Hinunter der Karten scheint das Spiel völlig durcheinander zu bringen, aber in diesem Durcheinander liegt Methode. »Man glaubt zu schieben, und man wird geschoben.«

Als Sie das Spiel mischten, lagen die vier Asse schon auf dem Spielrücken. Wer weiß das noch, nachdem Sie eine Pause eingeschaltet hatten! Kein Mensch denkt mehr daran, daß Sie ein Kunststück mit Assen zuvor gemacht hatten. Wie Sie auch mischen, Sie müssen nur darauf achten, daß die vier Asse auf dem Spielrücken bleiben. Das Spiel hebt der Zuschauer in der Mitte ab. Dadurch entstehen zwei Halbspiele, ein halbes Spiel links, ein halbes Spiel rechts. Beim rechten Halispiel sind die vier obersten Karten die vier Asse.

Jetzt werden die Halbspiele in Viertelspiele zerteilt. Die linke Hälfte wird nach links abgehoben, die rechte Hälfte nach rechts. Dann sind also im Häufchen ganz rechts die obersten Karten die vier Asse. Wer weiß das schon! Der Zuschauer beginnt nun mit dem linken Päckchen: drei Karten von oben nach unten, auf jedes Tischpäckchen eine Karte obendrauf legen und schließlich das um drei Karten verkleinerte Päckchen wieder an seinen alten Platz zurück. Genau dasselbe wiederholt sich mit den anderen drei Päckchen.

Sehen wir uns einen Moment das Päckchen Nr. 4 an, in dem die vier Asse obenauf liegen. Der Zuschauer hat in diesem Augenblick Päckchen Nr. 3 in der Hand, legt drei Karten von oben nach unten, auf jedes Tischpäckchen eine Karte und dann sein Handpäckchen wieder auf den Tisch zurück. Jetzt also liegen drei Karten auf den vier Assen. Da sich der gleiche Vorgang auch mit diesem Päckchen wiederholt, kommen die drei obersten Karten zunächst nach unten. Da-

mit sind die Asse wieder frei. Nun auf jedes Tischpäckchen eine Karte von oben. Also werden dadurch die frei gewordenen Asse auf drei Päckchen verteilt. Das vierte As liegt obenauf im letzten Päckchen, das nun auch auf den Tisch zurückgelegt wird.

Ein bißchen Psychologie und gesunder Menschenverstand reichen völlig aus, um die verblüffendsten Dinge zu machen, die wie Zauberei aussehen. Und alles beruht auf den einfachsten Prinzipien, so unglaublich das klingen mag. Jeder kann die Experimente sofort nachmachen, wenn er den Schlüssel zum Geheimnis hat, oder anders gesagt, wenn er den Trick kennt, auf dem das Experiment beruht. Die ganze Kunst dabei ist, daß der Zuschauer stets der Meinung ist, er verschiebe die -Karten ganz nach seinem Belieben.

II. VARIATION (für 2 Personen)

Sie nehmen das vom Zuschauer gemischte Spiel entgegen und legen die vier Asse, die Sie vorher aus dem Spiel genommen haben, auf den Spielrücken. Das Auflegen der Asse wird von der Tischkante gedeckt.

Sie legen das nun komplette Spiel auf den Tisch und ersuchen einen Zuschauer, es ungefähr in der Mitte abzuheben. Mit kritischem Augenmaß prüfen Sie die beiden Hälften. »Hier ist eine Kleinigkeit zu wenig an Karten«, sagen Sie mit Kennermiene und legen von einem Päckchen zwei Karten auf das andere.

Ihr magisches Aufnahmevermögen ist nun schon so weit geschult, daß Sie gemerkt haben, daß die »Korrektur« aus 2 Assen besteht, d. h. Sie haben von den 4 Assen auf der einen Spielhälfte 2 Asse auf das andere Päckchen gelegt. Die obersten Karten jedes Päckchens sind nun 2 Asse. Davon haben die Zuschauer jedoch keine Ahnung. Jetzt nehmen zwei Zuschauer je ein Päckchen. Beide Zuschauer zählen nun gleichzeitig von ihren Päckchen eine gleiche (oder auch beliebige) Anzahl Karten auf den Tisch, Karte für Karte und übereinander. Die Anzahl kann auch einer der beiden Zuschauer bestimmen. Da jeder nur ungefähr die Hälfte eines Spiels von 32 Blatt in

Händen hat, können nicht mehr als ein Dutzend Karten abgelegt werden. Zwischen 7 und 12 etwa sollte die Anzahl der abgelegten Karten liegen.

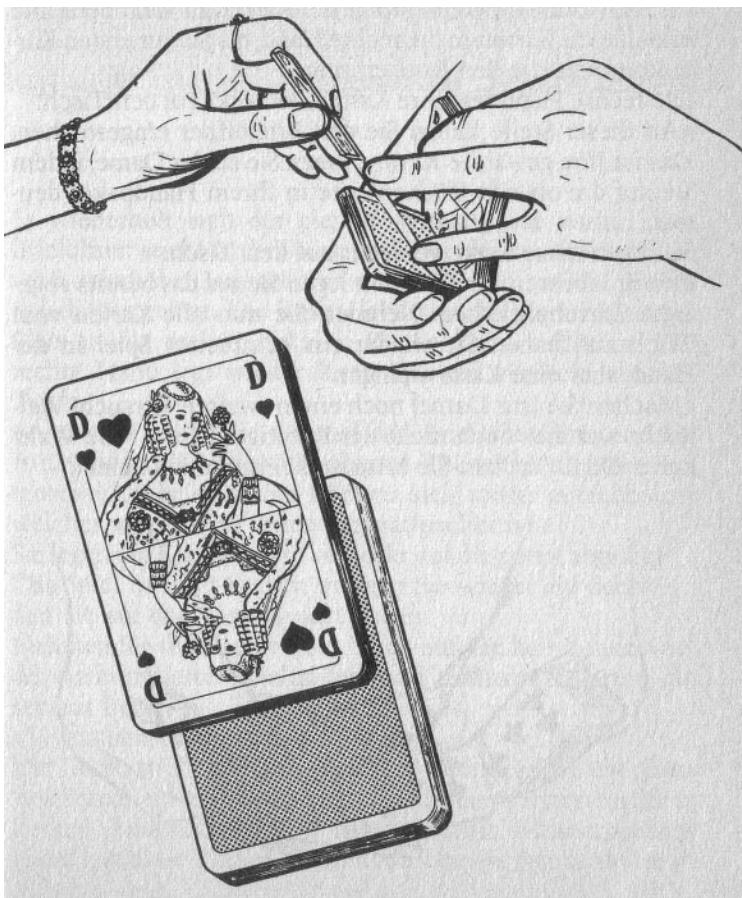
Der verbleibende Spielrest wird beiseite geschoben. Jeder der beiden Zuschauer hat jetzt die gleiche Anzahl Karten vor sich liegen. Jeder der beiden Zuschauer teilt jetzt sein Päckchen in zwei Teile, d.h. er legt eine Karte nach links, die nächste nach rechts, immer wieder von vom beginnend, bis alle Karten ausgeteilt sind. Dann hat jeder zwei kleinere Päckchen vor sich liegen.

Beide zusammen haben also vier kleine Päckchen vor sich. Werden nun die obersten Karten dieser vier Päckchen aufgedeckt, stellt sich heraus, daß es vier Asse sind. Klein, aber fein!

Machen Sie nun selbst etwas Hübsches daraus! Die Asse haben es den Kartenkünstlern besonders angetan. Es gibt eine große Anzahl Vier-As-Tricks. Menschen mit Phantasie und Kombinationsgabe erfinden immer wieder neue und überraschende Nuancen.

Damenwahl

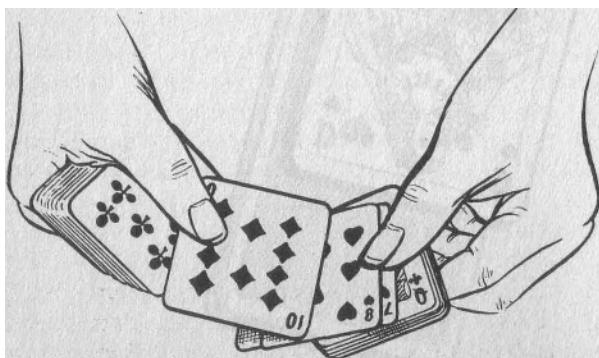
»Kein richtiges Ballvergnügen ohne Damenwahl! Hier haben Sie eine einmalige Gelegenheit. Sie können sich unter 32 Ballbesuchern den Mann Ihrer Wahl selbst bestimmen. Nehmen Sie diesen Brieföffner und stechen Sie damit ins volle Menschenleben!«

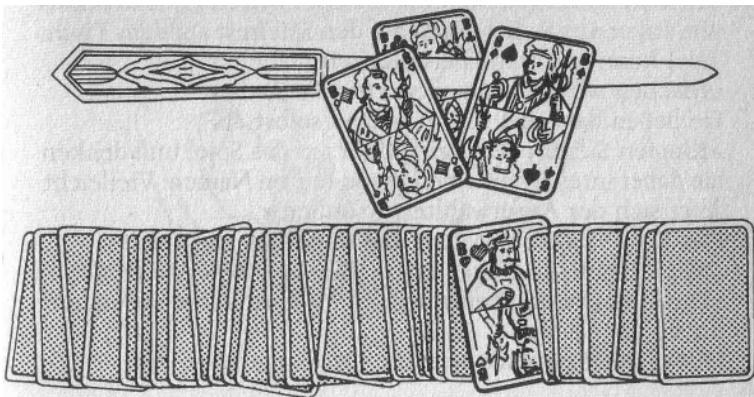


Eine der anwesenden Damen schiebt den Brieföffner irgendwo ins Spiel. Sagen wir etwa in die Spielmitte. Sie halten das Spiel rückenoben in Ihrer Hand. Der Spielteil, der jetzt über dem Brieföffner liegt, wird angehoben, indem sich der Brieföffner nach oben bewegt. Es ist ungefähr die Spielhälfte. Diese Spielhälfte drehen Sie um und legen sie bildoffen auf den Spielrest zurück. Sie halten jetzt ein Spiel in der Hand, dessen obere Hälfte mit der Bildseite zu Ihrem Auge liegt; die untere Hälfte liegt verdeckt auf Ihrer Handfläche. Mit dem Daumen der linken Hand schieben Sie jetzt Blatt für Blatt, ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern, alle bildoffenen Karten in die rechte Hand, bis Sie zur ersten Karte kommen, die den Rücken zeigt. Die rechte Hand legt ihre Karten verdeckt auf den Tisch. »An dieser Stelle haben Sie den Brieföffner eingestochen. Das ist Ihre gewählte Karte«, sagen Sie zu der Dame, indem Sie auf die oberste Rückenkarte in Ihrem Handpaket deuten.

Sie legen diese Karte verdeckt auf den Tisch. Den Spielrest in Ihrer Linken legen Sie auf das bereits abgelegte Kartenpäckchen. Nehmen Sie nun alle Karten vom Tisch auf, haben Sie wieder ein komplettes Spiel in der Hand, aber eine Karte weniger.

»Machen Sie (zur Dame) noch einen zweiten Versuch! Vielleicht war dies doch nicht der Richtige. Hier ist die Wahl keine Qual. Stechen Sie bitte noch einmal ins Spiel!«





Es wiederholt sich der gleiche Vorgang wie vorhin. Der Brieföffner sticht in die Spielmitte. Der abgetrennte Spielteil wird angehoben, umgedreht und bildoffen auf die untere Spielhälfte gelegt. Die linke Hand schiebt wieder Blatt für Blatt in die rechte, bis eine Rückenkarte erscheint. Die rechte Hand legt wieder ihren Spielteil verdeckt auf den Tisch.

»Also hier haben Sie diesmal den Brieföffner eingesteckt. Auch diesen Kavalier (die oberste Rückenkarte) legen wir einstweilen beiseite. Sie können sich später entscheiden, welcher von beiden Ihnen sympathischer ist.« Sie legen die Rückenkarte verdeckt auf die zuerst abgelegte. Das Spiel in Ihrer Linken bringen Sie wieder auf den Rest, den Sie auf den Tisch gelegt haben. Nehmen Sie die Karten vom Tisch auf. Sie halten nun wieder ein komplettes Spiel in der Hand (minus zwei Karten, die separat liegen).

»Versuchen wir's ein drittes Mal!«

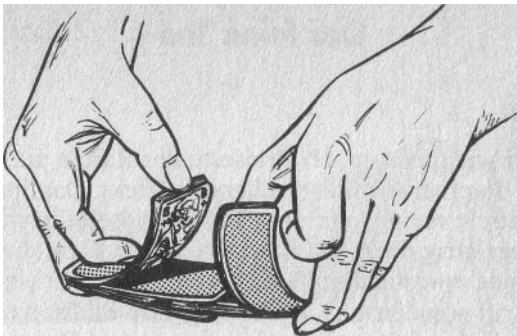
Die Dame sticht wieder in die Spielmitte. Spielteil über dem Brieföffner umdrehen, bildoffen auf den Spielrest in Ihrer Linken, bildoffene Karten in die Rechte blättern, rechte Hand legt diese Karten verdeckt ab, oberste Rückenkarte in

der linken Hand kommt auf die zwei beiseite gelegten Karten. Paket aus linker Hand auf den Spielrest auf dem Tisch. Spiel komplett (minus drei Karten). »Machen wir noch einen vierten Versuch!« Sie heben das Spiel in Ihrer Hand selbst ab. »Klopfen Sie mit dem Brieföffner auf das Spiel und denken Sie dabei intensiv an einen Ihnen teuren Namen. Vielleicht zeigt sich der Auserwählte persönlich.« Die Dame klopft mit dem Brieföffner auf das Spiel. *Spiel ausstaffeln! Rückenoben. Eine Karte liegt bildoffen -Herzbube.* Die drei beiseite gelegten Karten sind die ändern Buben des Spiels. Dieses Wahlergebnis wird die Dame nie vergessen!

Denkpause

Dieses Kartenkunststück ist wohl eines der geistvollsten, das ohne Fingerfertigkeit gebracht werden kann. Die großartige Idee stammt vermutlich aus England. Es gibt wenig Kartenkunststücke, die so überraschende Pointen aufweisen. Wenn Sie jemand vorher sagen, daß er genau an der Stelle ins Spiel stechen wird, wo die Buben liegen, so wird er das für die Ausgeburt einer überzüchteten Phantasie halten. Es ist wie in Grimms Märchen. Nichts scheint einem Zauberer unmöglich zu sein. Der Mann, der dies erdacht hat, kann mit Recht auf seinen Erfindergeist stolz sein. Ich habe hier eine Denkpause eingeschaltet, daß Sie die Rösselsprünge des Erfinders nachspielen. Ich möchte Ihnen die Entdeckerfreude nicht nehmen.

Wie alle guten Sachen ist auch dies sooo einfach. Die vier Buben liegen zu Beginn des Kunststücks schon auf dem Spielrücken. Natürlich nicht in der normalen Reihenfolge. Dazu kommt noch eine beliebige Karte. Vom Spielrücken aus liegen die Karten so: Oberste Rückenkarte ein Bube, verdeckt. Zweite Rückenkarte ein Bube, verdeckt. (Herz-Bube.) Dritte Rückenkarte eine beliebige Karte, bildoben. Vierte Karte ein Bube, bildoben.

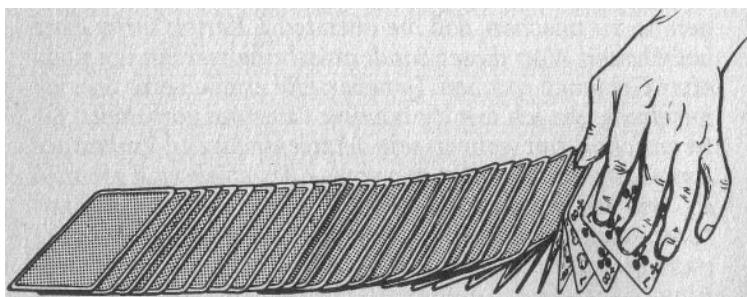


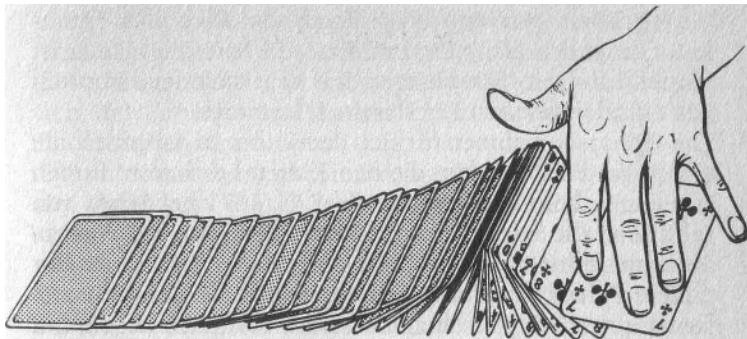
Fünfte Karte ein Bube, bildoben. Alle folgenden Karten wieder normal, rückenoben. Wenn Sie das Spiel vorher noch mischen, steigert sich die Wirkung ins Unwahrscheinliche. Sie müssen nur verstehen, die Karten so zu mischen, daß die obersten fünf Karten an ihrem Platz bleiben. Da ist zunächst die gewöhnliche Art des Mischens, die gebräuchlichste, so wie Oma die Karten mischt beim Patiencelegen. Das ist die Feld-, Wald- und Wiesenmischung.

Daneben bürgert sich jetzt mehr und mehr eine andere Art des Mischens ein. Dabei wird das Spiel etwa in der Mitte geteilt, daß jede Hand ein halbes Spiel hält. Man läßt die Karten beider Päckchen ineinanderspringen. Welche Mischung Sie bevorzugen, ist völlig gleichgültig. Sie müssen nur verstehen, so zu mischen, daß die obersten 5 Karten ihren Platz beibehalten. Von dieser Sondermischung werden wir noch öfter Gebrauch machen. Daneben gibt es noch eine Spezialmischung, die ich mir für höchste Feiertage vorbehalte. Sie ist zu schön, um wahr zu sein. Jetzt lesen Sie den Verlauf des Kunststückes noch mal von vorn. Alles spielt sich genauso ab, wie ich es beschrieben habe. Für einen verständigen Leser - und für einen solchen halte ich Sie, sonst hätten Sie nicht bis hierher gelesen - bedarf es keiner weiteren Erläuterung.

Der feine Ton

Wenden wir uns nun der Bildseite der Karten zu. Das geschieht durch einen überraschenden Effekt. Das Spiel liegt ausgestaffelt vor uns auf dem Tisch, Bildseite nach unten. Dachziegelartig deckt die darüberliegende Karte die darunterliegende etwa auf drei Viertel ihrer Breite. Mit einem einzigen Griff wenden uns alle Karten ihre Bildseiten zu. Sie heben mit den Spitzen von Zeigefinger und Daumen Ihrer linken Hand die linke Flügelkarte in der Mitte der Längskante an, bewegen sie nach oben, als wollten Sie den Deckel eines verkehrt liegenden Buches aufschlagen. Die verdeckte Längskante dieser Flügelkarte dreht sich wie in einem Scharnier. Sobald die Drehung 90 Grad erreicht hat, legt sich das ganze Spiel gehorsam auf die Bildseite. Alle Karten gehorchen dieser Hebelwirkung wie eine gut gedrillte Gruppe. Dieses artistische Impromptu weist Sie bei Ihren Zuschauern als prominentes Mitglied der Zaubergilde aus. Gleichzeitig stellen sich alle Karten als einwandfrei vor. Sie können dieses Wendespiel ruhig ein paarmal wiederholen. Manche Zuschauer sind davon so entzückt, daß sie eine wiederholte Wiederholung wünschen. Auch die Bildseiten der Karten haben ihre Geschichte. Im französischen Kartenspiel gibt es vier »Farben« oder Zei-





chen: Karo, Herz, Pik (Schippen) und Treff (Kreuz). Diese Zeichen waren lange ein Rätsel. Heute weiß man einiges darüber. Bei der deutschen Karte ging es weniger geheimnisvoll zu. Die deutschen Kartenmacher wählten als »Farben« Blumen, Wappen, Tiere und andere leichtverständliche Dinge, bis man sich im 15. Jahrhundert auf die jetzt gültigen Farben einigte. Die jedem Kind vertraute Herzform ist wahrscheinlich zum erstenmal auf einer Herzkarte erschienen. Der französische Pater Gringonneur entwarf zur Zerstreuung Karls VI. ein Kartenspiel, dessen Bilder für die französischen Karten bis heute Vorbild geblieben sind. Die Ornamente auf den Kleidern sind dieselben, wie sie von den französischen Handteppichknüpfern seit Jahrhunderten verwendet werden.

Das Vierfarbenspiel wird von Forschern als Symbolisierung des alten Turnierspiels gedeutet. Die Karten könnten demnach vier Kompanien dargestellt haben, durch die vier Farben unterschieden. Das As wäre die Fahne der betreffenden Kompanie gewesen. Nach dieser Deutung wäre die Herkunft des Kartenspiels aus dem Kriegsspiel nicht zu bestreiten. Eine andere Deutung sagt, daß die Zeichen Symbole der mittelalterlichen Stände seien. Pik soll die Spitze einer Lanze oder Pike sein, der ältesten Lieblingswaffe der französischen Ritterschaft. Herz soll das untadelige und milde Herz der

Geistlichkeit symbolisieren. Treff, der Klee, das Futterkraut, zeigt den Nährstand an. Karo, die Spitze des Pfeils, ist Sinnbild für den Bauernstand, aus dem sich der Hauptteil des mittelalterlichen Heerbands rekrutierte. Die Franzosen nehmen für sich den Ruhm in Anspruch, die ersten gewesen zu sein, die den Karten bestimmte Farben gegeben haben. Als rämlich Karl VI. 1391 bei Strafe von zehn Sous alle Spiele, die seine Untertanen von den Waffenübungen abhielten, streng untersagt hatte, soll Lahire, der tapfere Führer des französischen Heeres, dem Kartenspiel sofort einen kriegerischen Charakter verliehen haben, um so die Beschäftigung mit ihm als militärische Übung hinstellen zu können. Er habe in diesem Sinne die Spitze einer Partisane zu Pik, das Stichblatt eines Degens zu Treff, das Zentrum einer Schießscheibe zu Herz und das viereckige Eisen eines Pfeils zu Karo gemacht. So und nicht anders seien die vier Farben entstanden: Pik, Treff, Herz und Karo. Auch für die Bilder auf den Karten sollen damals militärisch bedeutende Persönlichkeiten zum Vorwurf gedient haben. Der seit dem Dreißigjährigen Krieg gewaltig anwachsende Einfluß Frankreichs auf die Mode machte sich auch in den Spielen geltend, und diese Vorherrschaft ist den französischen Karten geblieben.

Um die Spielkarten ranken sich Liebe, Intrige, Leidenschaft und Verbrechen. Es weht höfische und kirchliche Luft um sie. Visconti, der Herzog von Mailand, soll einem französischen Künstler für ein einziges Kartenspiel 1500 Goldstücke gezahlt haben. Der Mönch Capistranus dagegen drohte den Wienern von der Kanzel des Stephansdomes herab Höllenstrafen an, wenn sie nicht vom Kartenspiel abließen. Die Bildersprache der Karten wurde von Analphabeten gelesen, bevor der Buchdruck die Verbreitung des Wissens ermöglichte. Sie waren die farbige Chronik früherer Jahrhunderte. Was sich Wissenswertes und Abenteuerliches begab, die Karten brachten es unter die Leute. Kartenspiele waren lange die Zeitung gewesener Tage, der Volks- und Weltspiegel unserer Ahnen. Spielkarten wurden zum Glücksspiel der Abenteurer und zum Schicksalsdeuter. Heute noch besu-

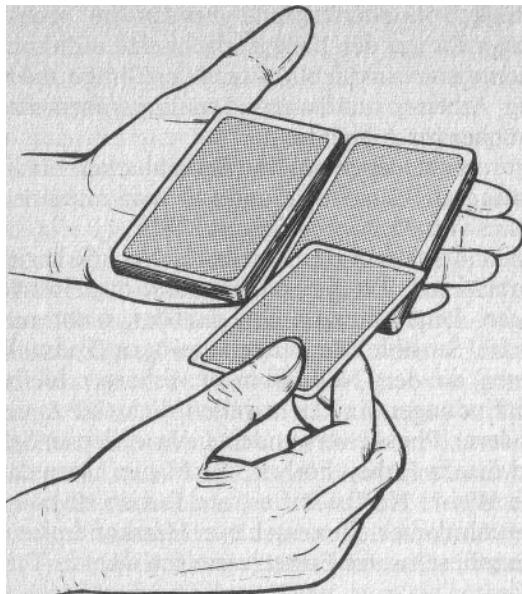
chen täglich hunderttausend Pariser die sechstausend Wahrsager, die aus den Karten angeblich die Zukunft lesen. Es ist heute noch das Lieblingsspiel der Könige und Königinnen, der Arbeiter und Bauern. Luxusausgaben sind heute Bilderbücher für Ästheten.

Uns interessiert jedoch nur ihre Brauchbarkeit für die Kunst der amüsanten Täuschung, und was man mit einem einfachen Spiel von 32 Blatt anfangen kann. »Farben sind Taten und Leiden des Lichts.« So beginnt Goethes Farbenlehre. Taten und Leiden sind begleitet von Empfindungen. Empfindungen sind meßbar, nicht nur durch Meßgeräte. Sensible Menschen vermögen Eindrücke wahrzunehmen, die dem Normalbürger verborgen bleiben. Farbempfindungen sind Lichtwellen, die unser Auge treffen. Die moderne Physik verwandelt Lichtwellen in Schallwellen und macht Farben hörbar. Die Magier taten das längst auf ihre Weise. Nur bedarf es, um Farben zu hören, einer außergewöhnlichen Sinnesschärfe. Herzkarten kennt man am Herzton; schwarze Farben erzeugen dunkle Töne.

»Legen Sie mir bitte das Spiel auf meine flach ausgestreckte linke Hand! Und zwar in die Nähe der Handwurzel, damit noch Platz bleibt für ein zweites Päckchen. Nun heben Sie das Spiel ab. Den abgehobenen Teil legen Sie gegen die Fingerspitzen zu.«

Ich nehme nun vom Handwurzelpaket die oberste Karte und streiche damit über die oberste Karte des Fingerspitzenpakets. Ich bitte um äußerste Ruhe! Die Karte, die ich berühre, wird ihren Ton an die Karte, die ich in der Hand halte, weitergeben. Ich halte sie an mein Ohr. Aha, der Herzton! 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10, das muß Herz-10 sein. Bitte, decken Sie die Karte auf!« Es ist Herz-10.

Noch ein Versuch. (Die beiden Pakete sind inzwischen wieder zu einem kompletten Spiel vereinigt worden.) »Heben Sie bitte noch mal ab! Den abgehobenen Teil vom Handwurzelpaket legen Sie wieder vor bis zu den Fingerspitzen. Ich streiche wieder mit der obersten Karte des Hand-



wurzelpakets über die oberste Karte des Fingerspitzenpakets und halte die Karte an mein Ohr. Ich höre einen pfeinen Ton. Das müste Pik-As sein.« Ein Zuschauer deckt die Karte auf. Es ist Pik-As. Rätselhaft! Und über allem ein Hauch von Magie.

Denkpause

Das Spiel war ausgestaffelt. Sie hatten sich von der Bildseite aus die rechte Flügelkarte gemerkt, die beim Zurückwenden zur obersten Rückenkarte wird. Der Zuschauer hebt das Spiel auf Ihrer Hand ab. Der Teil, der zum Fingerspitzenpaket wird, hat als oberste Rückenkarte die Karte, die Sie kennen. Vom liegengeliebenen Paket, dem Handwurzelpaket, neh-

men Sie die oberste Karte weg und streichen damit über die Karte (die Sie ja schon kennen).

Hüten Sie sich, die Karte anzusehen, die Sie vom Handwurzelpaket aufgenommen haben. Bis dahin sind Sie immer noch im Blickfeld sämtlicher Zuschauer, die den Vorgang, mit Argusaugen verfolgen.

Erst wenn ein Zuschauer die Karte des Fingerspitzenpakets aufdeckt, ist für Sie der entscheidende Augenblick gekommen, die Karte, die Sie in der Hand halten, wieder aufs Handwurzelpaket zurückzulegen. Und während Sie das tun, drehen Sie die Karte nur den Bruchteil eines Moments zu Ihrem Auge hin - und schon wissen Sie die nächste Karte, die ihren Ton von sich gibt. Sie haben die Karte also aufs Handwurzelpaket zurückgelegt, wo sie zur obersten Rückenkarte wurde. Dieses Päckchen legen Sie jetzt nach vorn auf das Fingerspitzenpaket. Jetzt ist das Spiel wieder komplett.

Nun schieben Sie das ganze Spiel wieder zurück bis zur Handwurzel, und das »Abhören« kann von neuem beginnen.

Anschließend noch etwas in dieser Preislage, mit einer Visitenkarte.

Die Visitenkarte

Um es kurz zu sagen: Sie notieren auf eine Visitenkarte die Namen von zwei Karten. Der Zuschauer steckt die Visitenkarte mit dieser Notiz ins Spiel und zwar genau zwischen die beiden Karten, die Sie auf die Visitenkarte geschrieben haben. Das Spiel lag rückenoben auf dem Tisch, so daß niemand die Karten von der Bildseite sehen konnte. Sie haben also schon vorher gewußt, wo der Zuschauer die Karte ins Spiel stecken wird. Eine wahrhaft geniale Voraussage! Führen Sie dieses schöne Kunststück aber erst vor, wenn Sie das Ausstaffeln vollendet beherrschen.

Das Spiel wird rückenoben ausgestaffelt. Dann drehen Sie mit dem Wendegriff das Kartenband auf die Bildseite. Sie merken sich die beiden Flügelkarten links und rechts der Staffel. Diese beiden Karten notieren Sie später auf die Visitenkarte.

Sie können das Kartenband ein paarmal vorführen, einmal von der Bild-, dann wieder von der Rückenseite. Einige Zuschauer werden von dieser artistischen Leistung so beeindruckt sein, daß ihnen von allem, was Sie zeigen, gerade dieser Kartentanz in Erinnerung bleiben wird. Jedenfalls liegt am Schluß der Vorführung das Spiel rückenoben auf dem Tisch. Erzählen Sie den Zuschauern inzwischen eine amüsante Geschichte. Sie braucht nicht lang zu sein.

Wie, Sie wissen keine? Erzählen Sie einfach den Witz des Jahres: Sommerurlaub in Rom. Schauplatz ist die historische Künstlerkneipe Greco nahe der Spanischen Treppe. Heute ein mondänes Cafe, wo sich die Kellner mit der Würde römischer Senatoren bewegen. An einem Marmortischchen des Cafes treffen sich zwei ferngesteuerte Urlauber, kenntlich an den Abzeichen ihrer Reisegesellschaften. Sie kommen ins Gespräch:

»Kamerad, hier soll irgendwo die Laokoongruppe sein. Können Sie mir sagen, wo?« »Bedaure. Ich gehöre zur Scharnow-Gruppe.« Dieses Zwischenspiel sollte nur die Zuschauer vergessen lassen, daß Sie die Karten schon vorher in der Hand hatten. Verdrängungstaktik, verstehen Sie. Sie dürfen überzeugt sein, daß sich niemand mehr daran erinnert, besonders, wenn unter Ihren Zuschauern Leute sind, die sich fragen, wo da eigentlich der Witz steckt.

Jetzt erst erbitten Sie sich eine Visitenkarte. Darauf schreiben Sie die beiden gemerkten Flügelkarten. Der Text lautet: *Ihre Karte steckt zwischen Herz-As und Pik-9!* Das sind die beiden Flügelkarten. Die eine liegt oben, die andere unten im Spiel. Sie übergeben die beschriftete Visitenkarte ihrem Inhaber, Schrift nach unten. Er hebt das Spiel ab. Sofort legt er seine Visitenkarte mit der Schrift nach unten auf den abgehobenen Teil. Den liegengebliebenen Kartenrest legt der Zuschauer darüber. Jetzt drehen Sie das Spiel um, Bildseite nach oben, und staffeln das Spiel aus. Die Visitenkarte liegt jetzt zwischen zwei Karten, diesmal mit der Schrift nach oben. Lassen Sie von jemanden den Text auf der Visitenkarte vorlesen, ohne sie aus dem Spiel zu nehmen.

Er liest: Ihre Karte steckt zwischen Herz-As und Pik-9. Die Denkpause ist in diesem Falle überflüssig.

Ein königlicher Spaß

»Sie haben mir Experimente mit Assen, mit Buben und mit Damen gezeigt. Etwas vermisste ich.« »Bitte?«

»Wo sind die Könige geblieben? Ich hätte gern was Königliches gesehen.«

»Was ihr wollt, und wie es euch gefällt! Suchen Sie die Könige aus dem Spiel. Es gibt nicht mehr allzu viele.« »Hier der Herz-König.«

»Das könnte der König von Schweden sein, der Liebling seines Volkes.«

»Hier Pik-König. Würde diese Karte für den König der Belgier passen, von dem sich die Flamen gepiekt fühlen?«

»Meinetwegen. Dafür nehmen wir für den streitbaren Hussein von Jordanien den Karo-König. Jetzt bleibt uns nur noch Kreuz-König übrig für den im Exil lebenden König von Griechenland.

Stecken Sie nun alle vier Könige ins Spiel zurück an verschiedene Stellen. Und nun mischen Sie das Spiel!« Der Zuschauer hat das Spiel mit Fleiß gemischt und auf den Tisch zurückgelegt.

»Welchen König wollen Sie nun sehen?« fragt der Magier.

»Den König Hussein von Jordanien.« »Bitte sehr, bitte gleich!«

Denkpause

»Wenn Sie den König von Jordanien sehen wollen, dann müssen Sie nach Amman reisen«, erfährt der verblüffte Zuschauer.

Verzeihen Sie diesen kurzen Ausflug ins Land des Lächelns. Es wird gleich wieder ernst, sogar professoral.

Der Röntgenblick

Der Professor Röntgen hatte ihn. Der Mann, der seine großartige Entdeckung bescheiden »X-Strahlen« nannte, besaß eine ausgesprochene Vorliebe für magische Dinge. Er selbst kannte nur einen winzigen Trick, aber er machte ihn dafür bei jeder Gelegenheit.

Sein Zauberapparat war ein kleines Holzkästchen von der Größe einer Griffelschachtel für Abc-Schützen. Das Kästchen hatte einen verschließbaren Deckel. In dem Kästchen befanden sich vier Holzwürfel, die mit den Ziffern 1-4 beschriftet waren. Auf einem Würfel stand die Ziffer 1, auf dem zweiten Würfel die Ziffer 2, auf dem dritten 3 und auf dem vierten 4.

Wenn der Professor guter Laune war, händigte er einem seiner Besucher dieses unscheinbare Kästchen aus mit der Bitte, die Zahlenwürfel nach eigenem Gutdünken zu vertauschen, d.h. die Reihenfolge 1-2-3-4 zu verändern. Auf den ersten Blick sieht man, daß 24 verschiedene Zahlenkombinationen möglich sind. Hatte der Besucher die Umstellung der Zahlenwürfel beendet, klappte er den Deckel des Kästchens zu und verschloß es mit einem kleinen Schloß. Der Professor nahm nun das Zahlenkästchen in die Hand, und durch das Holz hindurch sah er die Zahlenkombination. Niemand konnte sich erklären, wie er das machte. Naja, er hatte eben den Röntgenblick.

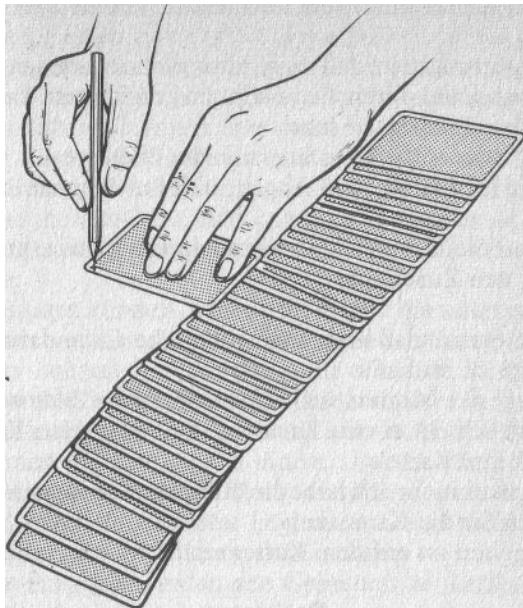
Heute kennt jeder Zauberlehrling Röntgens Geheimnis. Aber nicht von ihm. Der behielt es klugerweise für sich. Er wußte, daß es gefährlich ist, das Publikum hinter die Kulissen blicken zu lassen. Es ist rasch desillusioniert, und dann ist es böse mit uns; denn es war ja gerade die Illusion, die es wollte und liebte.

»Teilen Sie diese Ansicht? Wenn ja, wieso schreiben Sie dann Bücher, in denen, sagen wir mal, hinter die Kulissen geblickt wird?«

»Diese Frage habe ich schon lange erwartet. Gestatten Sie eine Gegenfrage. Warum lesen Sie zum Beispiel dieses Buch über Kartenkunst? Sie erwarten doch, daß die Kunststücke auch erklärt werden. Sie haben also ein höheres Interesse als der Normalleser. Sie können beruhigt sein. Was hier ins Schaufenster gelegt wurde, sind Simili-Brillanten, die auch ganz schön funkeln. Die hochkarätigen Sachen bleiben im Safe. Einfacher gesagt, hier wurde eine gewisse Grenze nicht überschritten. Wo die Veröffentlichungen anfangen, dem Berufskünstler zu schaden, beginnt für den Verfasser von Zauberbüchern das große Tabu. Im Grunde gibt es heute keine Geheimwissenschaften mehr. Wer genügend Interesse aufbringt, kann in alle Bezirke menschlichen Wissens vordringen. Was hier vor Ihnen ausgebreitet wird, ist nicht die *Hohe Schule* der Kartenkunst. Es ist nur die leichtere Gangart, die Ihnen Spaß machen soll und gleichzeitig ein Gefühl dafür geben, wie amüsant der Umgang mit Karten sein kann und wieviel Erfindungsgabe oft hinter einem kleinen Trick steckt. Respekt vor der Intelligenzleistung eines ändern ist ein ausgezeichnetes Nebenprodukt solcher Lektüre. Mit dem Lesen allein ist es ja nicht getan. Wenn Sie nicht nur zaubern, sondern >bezaubern< wollen, müssen Sie sich schon ernsthaft in die Sache vertiefen. Ihre Begabung, Ihr Fingerspitzengefühl, Ihre psychologische Reaktionsfähigkeit wird auf die Probe gestellt. Wenn Sie nicht die erforderliche Eignung haben, legen Sie, wie viele andere, dieses Buch sowieso enttäuscht auf die Seite. Wem schadet das? Wenn Sie aber dankbare Zuschauer finden, die Sie bewundern, so steigert das Ihr Lebensgefühl. Ist das nichts?«

Der Zauberlehrling nickte beifällig. »Der Professor mit dem Röntgenblick war seltsamerweise nicht imstande, durch eine Spielkarte hindurchzusehen, obwohl es eigentlich weniger schwierig sein sollte, durch Papier zu sehen als durch Holz. Da versagte sein Röntgenblick. Aber der Magier von heute hat ihn. Mischen Sie bitte das Spiel!«

Der Künstler staffelt das Spiel von der Rückseite aus, läßt die Staffel ein bißchen exerzieren zur Freude der Zuschauer.



Schließlich liegt die Staffel wieder rückenoben auf dem Tisch.

»Ich verlasse jetzt den Tisch. Ziehen Sie bitte aus der Staffel eine Karte. Sehen Sie sich diese Karte aber nicht von der Bildseite an. Jetzt schieben Sie die Staffel wieder zu einem geschlossenen Spiel zusammen. Die Karte, die Sie aus der Staffel gezogen haben, versehen Sie auf der Rückseite mit einem Erkennungszeichen. Machen Sie Ihr Zeichen auf den weißen Rand der Karte. Es kann der Anfangsbuchstabe Ihres Namens sein, eine Rune oder ein einfaches Pünktchen. Machen Sie die Markierung so dezent, daß sich das Zeichen nicht durch die Karte drückt. Ganz zart, so daß Sie das Zeichen gerade noch erkennen können. Legen Sie nun Ihre markierte Karte aufs Spiel zurück, und heben Sie sofort ab, daß Ihre gezeichnete Karte im Haufen verschwindet. Lassen Sie auch noch andere abheben. Dann

drehen Sie das Spiel um und legen es bildoffen auf den Tisch.

Sie müssen zugeben, daß man schon einen besonderen Blick haben muß, um durch die von Ihnen gezeichnete Karte hindurch das Zeichen zu sehen. «

Der Künstler staffelt das Spiel von der Bildseite aus. Er sieht sich Bild für Bild an. Sein Auge strahlt unbekannte Energien aus.

»Können Sie die von Ihnen gezeichnete Karte erkennen?« fragt er den Zuschauer. »Nein.«

»Geben Sie zu, daß eine ungewöhnliche Gabe dazugehört, die Karte zu finden?«

Das Auge des Magiers sucht angestrengt die Bilderreihe ab. Plötzlich schiebt er eine Karte aus der Reihe: Herz-König. »Ist das Ihre Karte?«

»Ich weiß es nicht, ich habe die Bildseite nicht angesehen.«

»Drehen Sie die Karte um!« Das Zeichen ist auf dem Kartenrand!!!

Denkpause

Der Künstler hatte das Spiel rückenoben ausgestaffelt. Durch das Anheben der linken Flügelkarte wurde dann das Spiel auf die Bildseite gewendet. Er hatte das Wendespiel einige Male vorexerziert.

Beim Ausstaffeln auf die Bildseite hatte er sich die rechte Flügelkarte gemerkt. Nachdem der Zuschauer seine Karte aus der Staffel (rückenoben) gezogen und sein Zeichen auf den Kartenrücken gemacht hatte, schob er die Staffel zu einem Paket zusammen und legte seine Karte als oberste auf das Spiel. Sie lag also jetzt über der Flügelkarte. Jetzt kann fünfhundertmal abgehoben werden, an der Reihenfolge der Karten ändert sich nichts.

Wird nun das Spiel bildoffen ausgestreift, muß die vom Zuschauer gezeichnete Karte neben der Flügelkarte, die der Magier kennt, liegen, genauer, unter der Flügelkarte. Nennen wir sie LEITKARTE. Diesen Begriff müssen Sie sich

gut merken. Er wird uns auf der fahrt durch spätere Abenteuer mit Karten noch oft begegnen. Die LEITKARTE ist die Karte, die Ihr Auge immer zu jener Karte hinleitet, auf die es ankommt. Mit Hilfe der Leitkarte können Sie die tollsten Wunder vollbringen. Bewahren Sie diesen Begriff in der tiefsten Tiefe Ihres magiebegeisterten Herzens. Die Leitkarte ist das große Geheimnis der Kartenkunst. Hinter dieses Geheimnis möchte jeder kommen. Gelingt es, ist die Folge Enttäuschung. Denn wir alle lieben eigentlich die Mystifikation.

Zur Leitkarte können Sie natürlich auch die unterste Karte des Spiels machen. Solange Sie das Ausstaffeln nicht einwandfrei beherrschen, ist das sogar die vorteilhaftere Methode. Wenn Sie das gemischte Spiel aus der Hand des Zuschauers entgegennehmen, genügt ein flüchtiger Blick, und Sie kennen die unterste Karte. Dies ist dann die Leitkarte. Beim Abheben kommt sie auf die gezeichnete Karte. Beim Ausstaffeln bildeten liegt dann die gesuchte Karte nicht unter, sondern über der Leitkarte. Weitere Beispiele werden den Gebrauch der Leitkarte von unten verdeutlichen.

Pendelschwingungen

Dies ist eine Sache für den trauten Familienkreis. Man hört es oft, besonders in Damenkränzchen, daß man durch Gedankenkonzentration ein Pendel zum Schwingen bringen kann. Ein Pendel für unsren Versuch ist rasch gemacht.

Wir binden einen Faden von 25 bis 30 cm Länge an einen Ring. Wenn wir damit den Pendelversuch machen, muß das Ende des Fadens so gehalten werden, daß das Pendel frei schwingen kann.

Dieses Experiment spart man sich am besten auf, bis Tante Amalie zu Besuch kommt. Wer nämlich an Astrologie und an Horoskope glaubt, der fällt bei diesem Experiment glatt vom Stühlchen. Und das wollen wir uns nicht entgehen lassen. Tante Amalie denkt sich also zunächst eine Zahl zwischen 1 und 32. Denn wir machen den Versuch mit 32 Karten. Dann muß sie so viele Karten vom Spielrücken auf den Tisch zählen, wie ihre gedachte Zahl angibt. Eine Karte auf die andere. Vom Restspiel sieht sie sich die oberste Karte an und merkt sich diese. Dann legt sie die abgezählten Karten auf den Spielrücken zurück. Das Spiel wird nun schön egalisiert, daß niemand sehen kann, an welcher Stelle etwa die aufgelegten Karten beginnen.

Während dieser Vorbereitung haben Sie sich in eine Ecke gestellt oder das Zimmer verlassen. Dann werden Sie an den Tisch gerufen. Sie nehmen das Spiel in die Hand, rückenoben. Jetzt legen Sie alle Karten, bei der obersten Rückenkarte beginnend, in Kreisform aus wie die Ziffern eines Zifferblattes der Wanduhr. Die Karten liegen mit der Bildseite nach oben.

Nun lassen Sie das Pendel über alle Karten hinwegschwingen. Tante Amalie muß angestrengt, ja mit äußerster Konzentration an ihre gemerkte Karte denken. Das Radio wird unterdessen abgestellt.

Sie schieben die Karten durcheinander, immer das Pendel über die Karten führend; aus ihren Fingerspitzen scheinen okkulte Ströme zu fließen. Wie von einem eigenen Willen gelenkt, schieben die Finger Karten hin und her, vor und zurück. In Ihrem Gesicht zeigt sich über der Nasenwurzel eine tiefe Falte der Konzentration. Vollendet okkult! Welche Dämonie in dem Tanz der Fingerspitzen! Es ist alles da, was der abergläubige Zuschauer zu sehen wünscht. Endlich fängt das Pendel an zu schwingen. In dieser Kartengruppe muß sie also sein, die gemerkte Karte. Die Ausschläge des Pendels werden immer heftiger, nun schwingt es in großen Kreisen über der Herz-8.

Diese Karte überreichen Sie Tante Amalie. Wahrscheinlich wird sie ein Gesicht machen, als ob sie ein Gespenst sähe, denn es ist ihre gedachte Karte.

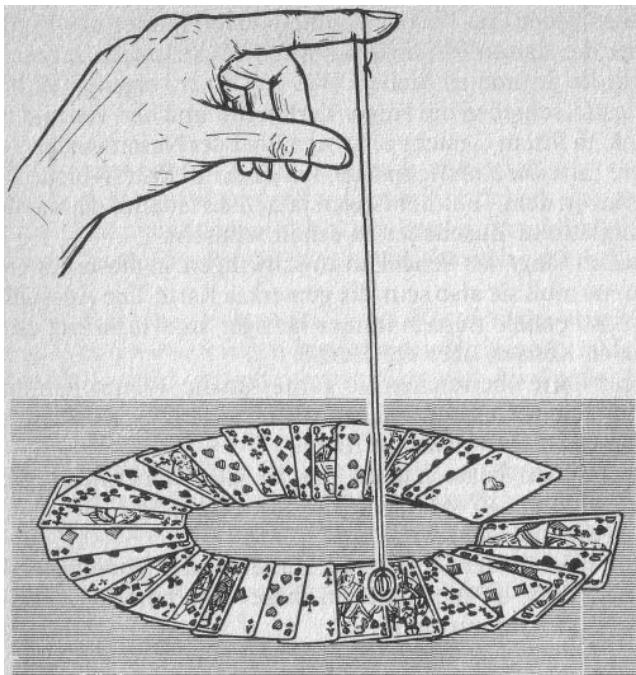
Dann fühlen Sie noch ihren Puls. Sie sehen dabei auf die Uhr und zählen ... »7-8-9-10-Bube-Dame-König-As. Die gedachte Zahl ist 19!«

Daraufhin werden Sie entweder enterbt oder Universalerbe, je nachdem, ob die Tante in dieser unerhörten Leistung Genie oder Irrsinn sieht.

Denkpause

Es ginge natürlich auch ohne Pendel; dann sähe es nicht so mysteriös aus.

Sie müssen nur die Karte kennen, die als oberste auf dem Spielrücken liegt. Zu diesem Zweck haben Sie das Kartenband ein paarmal hin- und hergewendet. Wenn nun die Karten, der gedachten Zahl entsprechend, als zweites Päckchen neben dem Spiel liegen, so muß die unterste Karte des Päckchens die sein, die anfangs als oberste im Spiel die Rückenkarte war, die Ihnen bekannte Karte. Vom Restspiel sieht sich der Zuschauer die oberste Karte an und merkt sie. Wenn nun das abgezählte Päckchen auf den Spielrest zurückgelegt wird, muß Ihre gemerkte Karte (die Leitkarte) auf die vom Zuschauer gemerkte zu liegen kommen.



Werden nun alle Karten in Kreisform ausgelegt, brauchen Sie nur still mitzuzählen, bis die Leitkarte kommt. Dann haben Sie schon die gedachte Zahl. Die rächstfolgende Karte muß die vom Zuschauer gemerkte Karte sein. Eine dämonische Sache, wenn gut gespielt. (Und wie bringt man das Pendel zum Schwingen! Ohne Gedankenkonzentration, mit einer kaum merklichen Bewegung der Finger, die den Faden halten.) Und dazu eine günstige Gelegenheit, Ihren Witz funkeln zu lassen. Wieviel an horoskopischer Weisheit Sie Ihren Zuschauern zumuten dürfen, ist eine Sache der Intuition. Witz ist ein Talent, das man besitzt oder nicht besitzt. Verlassen Sie sich auf keinen Fall auf die Gnade der Eingebung. Die großen Witzbolde haben ihre »spontanen Einfälle« vorher

genau memoriert, um sie als Volltreffer ins Ziel zu bringen. Kartensachen nur als nackten Trick zu bringen ohne entsprechende Einkleidung wäre eine Kapitulation vor dem Unvermögen, frei zu sprechen. Sie brauchen nicht die hinreißende Beredsamkeit eines ausgekochten Handelsvertreters zu entwickeln, der seine Kunden mit Wortkaskaden betäubt. Bauen Sie eine nette runde Sache um Ihre Vorführung. Halten Sie keine Vorträge, sondern plaudern Sie einfach drauflos, wie Ihnen der Schnabel hold gewachsen ist. Erlaubt ist, was gefällt.

Die Vorhersage

Es gibt Leute, die sich über nichts wundern. Wenn Sie vor ihren Augen einen blechernen Aschenbecher in einen echt goldenen von vierundzwanzig Karat im Schatten verwandeln, dann sagen sie vielleicht: Ph, bloß ein Trick! Bei Kartensachen kann es Ihnen passieren, daß so ein seltsamer Zeitgenosse sagt: Ganz nett, aber ein richtiger Zauberer müßte schon vorher sagen können, was ich mir für eine Karte merke.

Das braucht Sie nicht zu erschüttern. Sie sagen schlicht und einfach: Kann ich auch. Und nun machen Sie das folgende Experiment. Sie schieben ihm das Spiel zu und lassen ihn ungefähr in der Mitte abheben. Dann mag er von den beiden Spielhälften eine bestimmen, ganz nach seinem Geschmack. Diese schieben wir ihm zu. Er soll seine Hand darauflegen. Inzwischen schreiben Sie etwas auf einen Zettel, falten ihn ein paarmal und stecken ihm den Zettel in die Tasche, ohne ein weiteres Wort zu verlieren. Dann wenden Sie sich an ihn:

»Sie haben einen Teil Karten abgehoben. Zählen Sie diese Karten und legen Sie dabei eine auf die andere. « »18.«

Diese 18 Karten liegen als Häufchen vor ihm. »Eine ungünstige Zahl!« sagen Sie. »Magische Zahlen müssen immer einstellige Zahlen sein. Machen Sie also aus der 18 eine einstellige Zahl. Das geht sehr einfach. Sie brauchen nur die beiden Zahlen zu addieren. « »Neun!«

»Großartig! Zählen Sie nun von Ihrem Päckchen 9 Karten ab. Die 9. legen Sie verdeckt beiseite. « Das geschieht.

»Jetzt nehmen Sie den Zettel aus der Tasche und lesen laut vor, was ich aufgeschrieben habe, bevor das Experiment begann. «

»Herz-As«, liest er vor.

»Und nun decken Sie die Karte auf, die Sie beiseite gelegt haben!«

Es ist Herz-As.

Das Orakel von Delphi hätte es auch nicht besser gekonnt.

Denkpause

Dieses Kunststück bedarf einer kleinen Vorbereitung. Sie blättern während einer Gesprächspause spielerisch das Kartenspiel durch, bis Herz-As erscheint. Dann zählen Sie im stillen weiter und legen noch neun Karten darunter. Dieses Päckchen nun legen Sie im Spiel nach unten, also auf den Rücken des Spiels. Das ist alles.

Das Spiel liegt jetzt so vorbereitet auf dem Tisch, bildunten. Die zehnte Karte vom Spielrücken aus ist Herz-As. Sie lassen das Spiel ungefähr in der Mitte abheben. Es braucht nicht genau die Mitte zu sein. Es müssen jedoch mindestens 11 und höchstens 18 Karten sein. Er muß natürlich immer die obere Spielhälfte in die Hand bekommen, weil Sie ja nur von diesem Päckchen die 10. Karte kennen. Er zählt also die Karten seines Päckchens. Statt 18 hätte er auch jede andere Zahl zwischen Wund 20 nennen können. Hätte er z.B. 15 Karten abgehoben, dann müßte er die 6. Karte verdeckt auf die Seite legen, denn 15 — 1 + 5 — 6. Es ist immer die Karte, die auf die Quersumme trifft. Aufgeschrieben muß immer die zehnte Karte vom Spielrücken werden.

Es muß nicht gerade Herz-As sein. Als bloßes Zahlenexperiment geboten, verlöre dieses hübsche Kunststück jeden Reiz. Um aus einer an sich belanglosen Sache eine nette Vorführung zu machen, stecken Sie das Ganze in ein nettes Kleidchen aus Worten. Spielen Sie Hellseher oder Gedankenübertragung, oder Vision, oder was Sie wollen, aber glauben Sie an Ihre Rolle.

Können Sie buchstabieren?

Man sollte meinen, nichts wäre einfacher, als den Namen einer Karte zu buchstabieren und für jeden Buchstaben eine Karte auf den Tisch zu legen. Pik-As zum Beispiel hat fünf Buchstaben. Wenn man für jeden Buchstaben eine Karte auf den Tisch legt, müßten also fünf Karten abgelegt sein. Sollten Sie zufällig einen Generaldirektor oder gar einen Kultusminister in der Verwandtschaft haben, dann ist diese Probe fällig. Er glaubt natürlich, daß er mehr kann als buchstabieren, aber er kann nicht mal das. Er mischt selbst das 32-Blatt-Spiel.

Dann muß er zunächst, als Vorprobe sozusagen, erst mal die Karten durchbuchstabieren, d. h. für jeden Buchstaben des Alphabets zählt er eine Karte. Die Karten werden aufeinandergelegt. Ist er bei Z angekommen, hat er demnach schon 24 Karten abgelegt; dann fängt er wieder bei A an, bis alle Karten gezählt, bzw. buchstabiert sind. Nun merkt er sich die Karte, die zufällig als oberste auf dem Spielrücken liegt.

Diese Karte mischt er selbst in das Spiel. Nun nehmen Sie das Kartenpaket in die Hand, blättern es flüchtig durch und bemerken dabei tiefsinnig, daß das Alphabet durch das Mischen völlig durcheinandergeraten sei. (Eine ganz unsinnige Bemerkung, aber ist es gleich Unsinn, so hat es doch Methode.)

Sie geben ihm das Spiel zurück mit der kühnen Ansage, seine im Spiel verlorene Karte käme ganz von selbst zum Vorschein, wenn er die Karte ausbuchstabiere. Er müsse so viele Karten auf den Tisch legen, wie der Name seiner Karte Buchstaben hat. Hätte er z. B. Pik-As gemerkt, so solle er für jeden Buchstaben eine Karte ablegen. Pi-k-A-s = 5 Buchstaben, also 5 Karten. Die letzte abgelegte Karte wird dann seine gemerkte sein.

Klingt unglaublich, nicht? Denn er hat ja selbst seine Karte ins Spiel gemischt. Selbstverständlich darf er den Namen der

Karte nicht verraten, sondern erzählt heimlich die der Buchstabenzahl entsprechenden Karten ab. Zweifelnd deckt er dann die letzte Karte auf, und es ist natürlich nicht seine Karte. Wie sollte dies auch möglich sein? Jetzt nehmen Sie das Spiel in die Hand und legen die abgezählten Karten auf den Spielrücken zurück. Nun ist ja die Frage erlaubt, welche Karte er sich gemerkt hat. Herz-sieben, sagt er.

Dann muß er falsch buchstabiert haben, sagen Sie. Nun zählen Sie die Karten auf den Tisch. Herzsieben = sind zehn Buchstaben, also zehn Karten. Jetzt drehen Sie - mit einigem Bangen selbstverständlich — die letzte Karte um. Es ist Herz-sieben!

Denkpause

Das Unbegreifliche ist, daß Sie die Karte finden, obgleich er sie selbst ins Spiel gemischt hat. Aber gerade dies ermöglicht diesen erstaunlichen Effekt. Manchmal ist der Mischling so ein ahnungsloser Dussel, daß er uns nach dem Mischen die unterste Karte sehen läßt. Die müssen Sie kennen, sonst geht es nicht. Das gehört zu den besonderen Feinheiten dieses Kunststückes. Auf irgendeine Weise muß man sich die Kenntnis der untersten Karte verschaffen.

Frauen als Mitspieler kommen einem dabei oft sehr entgegen, ohne daß sie es merken. Es ist eine von mir schon hundertfach beobachtete Tatsache, daß die meisten weiblichen Wesen, wahrscheinlich infolge eines angeborenen höheren Ordnungssinnes, die gemischten Karten in ein sauber geordnetes Päckchen zu bringen versuchen. Sie stoßen das Spiel auf dem Tisch auf, damit die Karten schön gleichmäßig nebeneinander liegen. Sie »egalisiieren« das Spiel ohne jede Aufforderung. Dabei lassen sie die Bildseite der untersten Karte sehen.

Ein flüchtiger Blick aus Ihrem geschulten Auge genügt, um diese Karte festzustellen.

Das sind so kleine psychologische Finessen, welche die Wirkung eines Tricks ins Wunderbare steigern.

Wenn aber Ihre Versuchsperson ängstlich darauf bedacht ist, sich ja nicht in die Karten sehen zu lassen, was dann? Dann übergeben Sie das Spiel einem ändern Zuschauer und sehen sich beim Hinüberreichen diskret die unterste Karte an.

Das Ausbuchstabieren aller Karten zu Beginn hat nur den Zweck, die Ihnen bekannte Karte auf den Spielrücken zu bringen.

Diese Karte muß er sich merken und wieder ins Spiel mischen. Sie blättern das Spiel flüchtig durch und machen dabei diese Karte wieder zur obersten vom Spielrücken aus. Alles andere ergibt sich aus der Beschreibung des Trickverlaufs. Man sollte es nicht für möglich und doch halten!

Wie gefällt Ihnen nachstehende Version des Buchstabier-tricks?

Ein guter Beobachter würde Ihnen den Vorgang so schildern:
Der Künstler mischt das Spiel.

Der Zuschauer legt sieben Karten, wie sie zufällig auf dem Spielrücken liegen, in eine Reihe offen nebeneinander. Von diesen sieben Karten merkt sich der Zuschauer eine. Dann werden die sieben Karten wieder auf den Spielrücken gelegt.
Reihum heben alle Tischteilnehmer ab.

Achtung!

Das Spiel wird verdeckt ausgestaffelt von links nach rechts. Das so entstandene Kartenband ist einer liegenden Leiter vergleichbar; die einzelnen Karten sind die Sprossen der Leiter. Der Zuschauer kennt zwar seine gemerkte Karte, aber er weiß nicht, auf welcher Sprosse sie liegt. Der Magier kennt weder die Karte noch ihren Platz. Der Künstler setzt die Spitze seines Bleistifts auf die erste Sprosse der Leiter, also auf die rechte Flügelkarte. Der Zuschauer buchstabiert nun seine Karte. Er nickt mit dem Kopf für jeden Buchstaben. Bei jedem Nickerchen wandert die Spitze des Bleistifts eine Sprosse weiter.

Der Zuschauer gibt ein Zeichen, daß er mit dem Buchstabenieren fertig ist.

Die Spitze des Bleistifts bleibt auf der Karte stehen, bei der zuletzt genickt wurde.

Der Künstler schiebt diese Karte aus dem Kartenband und läßt sie verdeckt liegen.

Sollte das die gemerkte sein? Solche Wunder geschehen nur in Träumen.

Sie können den Zuschauer ruhig fragen, wie seine gemerkte Karte heißt. Dann decken Sie die Karte auf. Es ist die gemerkte.

Der Beobachter hat die einzelnen Phasen des Tricks ganz richtig geschildert. In der Wiedergabe der Schilderung sind ein paar Worte gesperrt gedruckt. An diesen Stellen hat der Bericht Lücken.

Der Künstler hat das Spiel selbst gemischt, aber »falsch«. Das ist dem Beobachter entgangen.

Jene sieben Karten, die nach dem Mischen »zufällig« die obersten waren, waren schon zu Beginn des Experiments auf dem Spielrücken. Und zwar in der Reihenfolge: Pik-As (5 Buchstaben), Karo-As (6), Pik-10 (7), Karo-8 (8), Herz-König (9), Herz-7 (10), Treff-7 (11). Der Künstler hatte beim Mischen nur darauf zu achten, daß diese sieben Karten ihren Platz nicht veränderten. Im Bericht des Beobachters steht Achtung gesperrt. An dieser Stelle ist folgendes passiert: Der Künstler hatte das Spiel von der Bildseite aus rasch durchblättert, bis Pik-As auftauchte. Dann blätterte er noch vier Karten weiter. Alle folgenden Karten wurden nach vorn, auf die Bildseite des Spiels gebracht. Vor dem Ausstaffeln waren demnach die vier obersten Rückenkarten beliebige Karten, dann folgten Pik-As, Karo-As, Pik-10 und die ändern vier vorbereiteten. Beim Spaziergang der Bleistiftspitze auf der Kartenleiter tippte die Spitze zuerst viermal auf beliebige Karten, bei der fünften war schon Pik-As (5 Buchstaben) ausgeschieden. Beim zehnten Nickerchen wäre die Bleistiftspitze auf Herz-7 zum Halten gekommen.

Die magische Zahl

Wie heißt sie?

Auf diese Frage kriegt man überhaupt keine Antwort oder aufs Geratewohl: Sieben!

Warum gerade Sieben, das kann niemand erklären. Vielleicht denkt jemand an die sieben Zwerge hinter den sieben Bergen oder an die böse Sieben oder an was weiß ich - merkwürdig ist aber schon, was ich jetzt zeige. Ich mische die Karten und Sie legen vom Rücken des Spiels sieben Karten verdeckt auf den Tisch. In zwei Reihen. In die obere Reihe vier Karten, darunter eine Reihe von drei Karten.

Ein Teilnehmer der Tischgesellschaft tippt mit dem Finger auf eine Karte in der oberen Reihe. Auf diese Karte legen wir einen Gegenstand, eine Uhr oder eine Zündholzschachtel o. ä., damit es keine Verwechslungen gibt. Die drei ändern Karten der Viererreihen nehmen wir weg und legen sie unter das Spiel. Das Spiel behalten wir in der Hand. Wenn Sie jetzt gut aufpassen, werden Sie sehr erstaunt sein, welche unbegreifliche Rolle die Zahl Sieben spielt.

Die Karte, auf der die Zündholzschachtel liegt, bleibt vorerst außer Betracht. Wir beschäftigen uns jetzt nur mit der Dreierreihe.

Ein Zuschauer wendet eine von diesen drei Karten um, sagen wir: die ganz links liegende Karte. Es ist eine Herz-acht. Welchen Wert hat die Karte? Acht, natürlich. Nehmen Sie nun mein Spiel in die Hand und legen Sie vom Spielrücken acht Karten verdeckt auf die offene Herz-acht. Von der Herz-acht spitzt unter der Kartendeckung noch so viel hervor, daß man den Wert der Karte erkennen kann. Und jetzt decken Sie die zweite Karte der Dreierreihe auf! Karo-Dame. Ich übergebe Ihnen wieder das Spiel, und Sie legen vom

Spielrücken wieder so viele Karten auf die Karo-Dame, wie sie wert ist, also drei Karten. Geben Sie mir das Spiel wieder zurück! Nun wird auch noch die letzte der drei Karten aufgedeckt. Es ist Pik-zehn. Fällt Ihnen nichts auf?

Wenn Sie die Werte der drei Karten zusammenzählen, so ergibt das 21. Eine Siebenerzahl! Dreimal sieben. Geben Sie mir das Spiel wieder zurück! Und nun decken Sie die Karte auf, auf der die Zündholzsachtel liegt. Eine Sieben! Treff-sieben. Unglaublich, nicht wahr!

Aber, was jetzt kommt, schlägt sozusagen dem Faß die Krone mitten ins Gesicht.

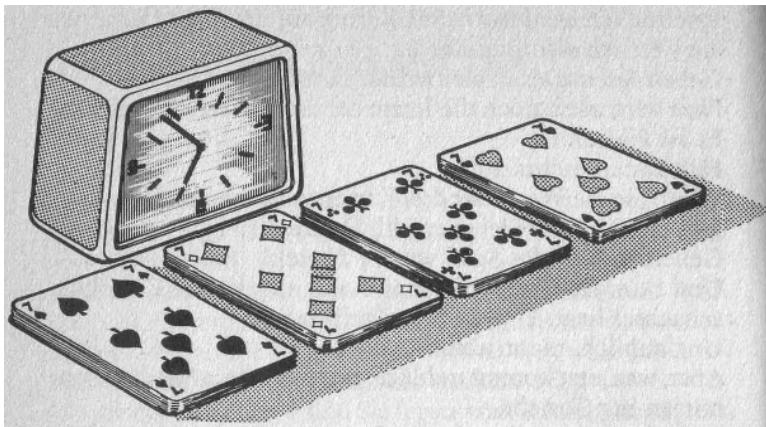
Sie nehmen von den drei bedeckten Päckchen überall die unterste, die offen liegende Karte, heraus und legen sie verdeckt auf das dazugehörige Päckchen. Festhalten! Jetzt kommt etwas Umwerfendes!

Ich wende die drei Päckchen um, und die unterste Karte eines jeden Päckchens ist eine Sieben. Alle vier Sieben des Spiels liegen jetzt auf dem Tisch. - Die magische Sieben! Sieht großartig aus und ist doch sooo einfach.

Denkpause

Vor Beginn des Kunststückes liegen die vier Sieben auf dem Rücken des Spiels. Jemand nahm vom Spielrücken sieben Karten ab. Die ersten vier (die vier Sieben) legt er nebeneinander in eine Reihe, verdeckt selbstverständlich. Die folgenden drei behebigen Karten legt er als zweite Reihe darunter. Dann mußte jemand auf eine Karte in der oberen Reihe tippen. Er konnte nicht ahnen, daß es eine Sieben war. Er hätte auch auf jede andere Karte in der oberen Reihe deuten können. Auf die bezeichnete Karte wurde die Zündholzsachtel gelegt.

(Wie man mischen und trotzdem die vier Sieben auf dem Spielrücken festhalten kann, ist schon früher erklärt worden.)



Die Zündholzschachtel muß natürlich auf eine Sieben zu liegen kommen. Die nicht gewählten Karten (drei Sieben der oberen Reihe) nahmen wir zurück und brachten sie unter das Spiel.

Die erste Karte der Dreierreihe wurde vom Zuschauer aufgedeckt. Während alle Augen auf diese Karte blickten, holte ich eine Sieben von unten und legte sie auf das Spiel, das ich in der Hand behielt. Die Tischkante deckte diesen Vorgang. Der Zuschauer mußte nun vom Rücken des Spiels aus so viele Karten auf die offen liegende Karte legen, wie deren Wert angab, also acht in unserem Fall. Die erste auf die Herzacht gelegte Karte war selbstverständlich eine Sieben. Genauso wurde mit den beiden ändern Karten verfahren. Jedesmal hatte ich eine Karte von unten (eine Sieben) auf das Spiel gebracht, während eine Karte aufgedeckt wurde und die Zuschauer von mir und dem Spiel in meiner Hand abgelenkt waren. Zum Schluß lagen dann über den aufgedeckten Karten kleine Päckchen in verschiedener Größe. Die unterste Karte in jedem Päckchen war jedoch stets eine Sieben.

Nun werden die Werte der drei offen liegenden Karten addiert. Bei diesem Addieren ergibt sich fast immer eine Siebenzahl. Mit einem neben mir liegenden Spiel habe ich so-

eben eine Probe gemacht. Ich zog Herz-neun, Treff-acht und Karo-As. Die Addition der drei Kartenwerte ergibt 28, auch eine Siebenerzahl.

Zweiter Versuch: Herz-König, Karo-Dame, Pik-Bube. König plus Dame = Wert sieben. Den Buben rechne ich diesmal einfach nicht mit.

Mit etwas Phantasie und Wendigkeit kann man dem Zuschauer jedes Zufallsergebnis als »Siebenerzahl« vorstellen. Und wenn es einmal gar nicht geht, verzichten wir einfach auf diesen Nebeneffekt, der mit dem Trick nichts zu tun hat.

Die Hauptsache ist, daß nach dem Aufdecken der Karte unter der Zündholzschachtel und nach dem Umwenden der drei Päckchen vier Sieben auf dem Tisch liegen. Jetzt ist es genau sieben Minuten vor sieben, während ich die letzte Zeile tippe. Ist das nicht höchst sonderbar!

Hellsicht

In Magazinen erscheinen häufig Berichte über aufsehenerregende Fälle von »Hellsehen«. Gibt es das wirklich, oder spielt hier der Zufall seine undurchsichtige Rolle? Handelt es sich gar um Tricks oder vielleicht doch um eine geheimnisvolle Kraft, die in auserwählten Menschen wirksam wird, obgleich sie von der Naturwissenschaft nicht anerkannt wird?

Gibt es außersinnliche Wahrnehmungen, okkulte Phänomene, welche die Parapsychologie zum Gegenstand ihrer Untersuchungen macht? Unerklärliche, übersinnliche, mysteriöse Erscheinungen als blöden Humbug oder als Betrug hinzustellen, weil sie sich in das uns bekannte vorläufige Weltbild noch nicht einordnen lassen, ist genauso falsch wie der vorbehaltlose Glaube an okkulte, übersinnliche Kräfte.

Wer über diese Dinge lächelt, darf nicht übersehen, daß an verschiedenen Universitäten der Welt über Parapsychologie gelehrt wird.

Ein durch seine Untersuchungen auf diesem Gebiet weltberühmt gewordener amerikanischer Professor behauptet, daß es heute noch Menschen gibt, in denen Reste von Hellsichtigkeit aus den Urgangen der Menschheit schlummern. Um das zu beweisen, hat er ein Spiel konstruiert, das aus 25 Karten besteht, die nicht mit den gewohnten Kartenbildern bedruckt sind, sondern mit geometrischen Figuren: Dreieck, Quadrat, Kreis, Stern, doppelte Wellenlinie. Diese fünf Zeichen wiederholen sich also im Spiel fünfmal. Dieses Spiel wird elektronisch gemischt, um jeden menschlichen Einfluß auszuschalten, und kommt dann in einen Safe. Die Versuchspersonen des Professors sind Studenten. Jeder von ihnen hat eine vorgedruckte Tabelle vor sich liegen. Die Tabelle ist in 25 Felder eingeteilt. In diese Felder müssen nun die Studenten die geometrischen Figuren einzeich-

nen, wie sie der Reihe nach auf den Karten des Spiels erscheinen, das noch im verschlossenen Safe ruht. Dann wird das gemischte Spiel aus dem Safe geholt. Vergleicht man nun die Eintragungen auf der Tabelle mit der Reihenfolge der Karten im Spiel, kann man feststellen, welche Versuchsperson einen höheren oder geringeren Grad von Hellsichtigkeit besitzt.

Nur in einem einzigen Fall soll es bisher dem Studenten Hubert Pearce gelungen sein, sämtliche Zeichen auf den Spielkarten in seine Tabelle richtig einzutragen. Soll! Nach der Wahrscheinlichkeitsrechnung konnte nur eine durchschnittliche Trefferzahl von fünf erreicht werden. Dieser Student, der die Gabe der Hellsichtigkeit in so hervorragendem Maße besitzt, konnte sich zur Wiederholung des Experiments nicht bereit finden. (Inzwischen soll es einem amerikanischen Magier gelungen sein, dieses Experiment mit hundertprozentigem Erfolg unter den gleichen Kontrollbedingungen wie bei Pearce zu wiederholen. Soll! Wenn das stimmt, wäre der Schluß zulässig, daß die Kontrollbedingungen des Professors unzureichend waren, weil sie mit tricktechnischen Mitteln zu umgehen waren.)

Wir machen einen Versuch unter einwandfreien Bedingungen, sogar unter erschwerten, denn unser Spiel weist statt 5 sogar 32 verschiedene Bilder auf. Übergeben Sie dem skeptischen Zuschauer das Spiel, das er so gründlich mischen soll, wie er es fertig bringt.

Sie übernehmen dann das Spiel aus seiner Hand und geben es einem zweiten Zuschauer. Dieser legt alle Karten verdeckt in vier Päckchen aus. Er legt zunächst die oberste (Rückenkarte) verdeckt auf den Tisch. Die nächste Karte kommt daneben, neben diese die dritte und noch mal daneben die vierte. Jetzt liegen vier Karten verdeckt nebeneinander. Die nächste Karte aus dem Spiel, das er noch in der Hand hat, legt er wieder auf die erste Karte, die folgende auf die zweite Karte, die nächste auf die dritte, die folgende auf die vierte. Alle weiteren Karten werden auf die gleiche Weise verteilt. Wenn alle Karten ausgelegt sind, liegen vier kleine Pakete zu je 8 Karten auf dem Tisch.

Wie heißen nun die vier Karten, die zuoberst in jedem Päckchen liegen?

Müßige Frage! Da müßte schon einer einen Pakt mit dem Teufel geschlossen haben, oder er besäße wie Hubert Pearce die Gabe der Hellsichtigkeit.

Sie werden die vier Karten beim Namen nennen, und zwar beim richtigen. Damit nicht nachher Zweifel auftauchen, schreibt der Skeptiker mit. Er bekommt Block und Bleistift in die Hand.

Sie richten einen durchdringenden Blick auf den Rücken der obersten Karte des ersten Päckchens, daß man die Strahlung aus Ihrem Auge leuchten sieht. In die Stille des Zimmers sagen Sie dann: »Das ist Treff-10!«

Der Skeptiker notiert diese Feststellung. Dann erst nehmen Sie die oberste Karte des ersten Päckchens weg und sehen sie an. Ein Lächeln des Erkennens schwebt sonnig auf Ihren Zügen. Sie nicken mit dem Kopf. Ihre Hellsichtigkeit hat Sie nicht im Stich gelassen. Es stimmt, die Karte ist Treff-10.

Sie legen die Karte verdeckt vor sich hin. Sie ist bereits notiert und kann nicht vertauscht werden. Ihr Blick durchbohrt nun die oberste Karte des zweiten Päckchens.

»Das ist Herz-Dame!«

Die Karte wird notiert, verdeckt neben die erste gelegt. Das gleiche wiederholt sich beim dritten und vierten Päckchen. Jedesmal hat der Skeptiker sofort die von Ihnen genannte Karte aufgeschrieben.

Wie aber, wenn die Karten nun tatsächlich aufgedeckt werden? War das ganze Theater nur eine Finte, oder sind es wirklich die vier notierten Karten? Sie sind es.

Nachdem vom Protokollführer die Namen der Karten vorgelesen wurden, legen Sie alle vier Karten offen auf den Tisch. Sie stimmen mit den notierten überein.

Denkpause

Ganz unter uns - es geht auch ohne Hellsichtigkeit und ohne Intelligenzbrille. Sie brauchen nur eine einzige Karte zu wissen. Wenn der Zuschauer Ihnen das gemischte Spiel zurückgibt, sehen Sie mit einem schrägen Blick die unterste Karte. Nun haben Sie die LEITKARTE. In unserem Fall war es Treff-10. Sie übergeben das Spiel nun einem ändern Zuschauer, der das Auslegen der Karten in vier Päckchen besorgt.

Wenn das Spiel in vier Päckchen ausgelegt ist, dann ist die oberste Karte des vierten Päckchens - nun! Treff-10 selbstverständlich, Ihre Leitkarte. Die bleibt aber liegen bis zum Schluß. Sie »hellsehen« als erste die oberste Karte des ersten Päckchens.

Sie behaupten kühn: »Das ist Treff-10!«. Mit entsprechend überzeugendem Mienenspiel. In Wirklichkeit ist jedoch die oberste Karte des ersten Päckchens Herz-Dame, was Sie noch gar nicht wissen können. Erst wenn Treff-10 notiert ist, decken Sie die oberste Karte des ersten Päckchens auf - Herz-Dame. Lassen Sie sich aber ja nicht in die Karten gucken! Die Herz-Dame legen Sie verdeckt beiseite. Nun haben Sie also schon den Namen der obersten Karte des zweiten Päckchens. Begriffen*

Sie durchbohren dann die oberste Karte des zweiten Päckchens mit Ihrem Flammenblick: »Das ist Herz-Dame!«

Jetzt erst, wenn auch diese Karte notiert ist, nehmen Sie die Karte weg, sehen sie an, nicken und legen sie verdeckt neben die zuerst abgelegte. In Wirklichkeit ist es Pik-7.

Jetzt haben Sie bereits die oberste Karte des dritten Päckchens.

In Wahrheit ist es aber Treff-König. Diesen Namen nennen Sie dem Schreiber als letzte Karte, als oberste des vierten Päckchens.

Tatsächlich ist dies aber Treff-10, die Sie als erste Karte zu Protokoll gaben.

Die notierten Karten werden zuerst verlesen. Dann erst decken Sie Ihre Karten auf. Vergessen Sie aber ja nicht, vorher die erste Karte zur vierten zu machen. Sie nehmen sie einfach von unten weg und legen sie nach oben. Breiten Sie den Fächer aus, und die Reihenfolge stimmt mit dem Protokoll überein.

Blackstone's Reinfall

Der berühmte amerikanische Magier Blackstone hatte schon vor Jahrzehnten das Verschwinden eines Elefanten auf offener Bühne gezeigt und auch Bücher über die Geheimnisse der Magie geschrieben. Auch über moderne Kartentricks. Es war also nicht leicht, ihm etwas vorzumachen. Bei einem seiner Gastspiele in den Staaten wurde er von einem Club der Zauberer-Amateure eingeladen. Die Zauberschüler wetteiferten miteinander, dem berühmten Mann etwas Überraschendes zu zeigen.

Blackstone war höflich genug, den Überraschten zu spielen. Er schenkte sogar einem Zauberlehrling ein nagelneues Kartenspiel, das nach Blackstones Entwürfen gedruckt und mit dem Namenszug des Meisters versehen war. Der Jüngling empfand diese Auszeichnung wie einen Ritterschlag, und in diesem Augenblick blitzte in seinem Gehirn ein Funke auf. Er erbat sich den Hut des Meisters und ersuchte Mr. Blackstone, er möchte ihm doch die Karten in den Hut schütten. Blackstone tat ihm lächelnd den Gefallen. Von einem der Anwesenden erbat sich der junge Mann dann noch einen zweiten Hut, den er über den ersten deckte. Die beiden Hüte lagen nun wie zwei Halbkugeln aufeinander, die Krempen bildeten den Äquator der Hutkugel. Im Innern der Kugel war also das neue Spiel von Blackstone eingeschlossen.

Der Junge bewegte die Hutkugel, sie nur an den Krempen haltend, bald nach unten, bald nach oben, wie man einen Mixbecher schüttelt, so daß die Karten ordentlich durcheinander gewirbelt wurden.

Eine originelle Art des Mischens, die selbst für Blackstone neu war.

Niemand konnte sich denken, worauf die Sache hinauslaufen sollte. Doch das war nur das Vorspiel für ein Kunststück, das Blackstone so verblüffte, daß er es in seinem Buche *Modern Card Tricks* als unvergessliches Erlebnis bezeichnete. -

Der Zauberlehrling hörte mit dem Kartenmischen im Hute auf, nahm die obere Halbkugel ab und raffte die Karten in dem ändern Hut zu einem Paket zusammen. Das Spiel legte er auf den Tisch, Bildseite der Karten nach unten, und streifte die Karten bandförmig auf der Tischplatte aus. Den Hut, den er bis dahin in seiner Hand gehalten hatte, legte er auch auf den Tisch, mit der Hutöffnung nach oben, damit von vornherein nicht der Verdacht aufkommen konnte, es befindet sich noch eine Karte im Hut. Dann entfernte er sich von dem Tisch und wendete der Gesellschaft seinen Rücken zu.

Nun ersuchte er aus der Distanz heraus, drei oder vier Zuschauer möchten sich je eine Karte aus dem ausgebreiteten Spiel herausnehmen und einstweilen behalten. Er habe, sagte er, sich absichtlich abgewendet, um nicht zu sehen, welche Karten aus dem Spiel gezogen würden. Auch Blackstone nahm sich eine Karte. Dann kehrte der Zauberlehrling wieder an den Tisch zurück, raffte alle dort liegenden Karten zu einem Paket zusammen und legte das Spiel in den Hut, den er vom Tisch genommen hatte. Den zweiten Hut deckte er wieder über den ersten wie zu Beginn der Vorführung und begann aufs neue zu mixen.

Der erste Zuschauer, der eine Karte aus dem auf dem Tisch ausgebreiteten Spiel genommen hatte, mußte nun seine Karte, nachdem er sich ihre Bildseite gut eingeprägt hatte, verdeckt zwischen den Hutkrempen hindurchstecken, daß sie ins Innere des Hutes fiel. Sogleich begann der Junge diese Karte mit den ändern im Hute zu vermischen, indem er die Hüte wie einen Mixbecher hin und her schwenkte. Genauso wurde mit den ändern gezogenen Karten verfahren. Jede Karte wurde einzeln verdeckt ins Innere der Hutkugel geschoben und ins Spiel gemixt. Wie die Lose in der Ziehungs-trommel wurden auf diese Weise alle Karten gemischt. Jetzt wurde Blackstones Interesse wach. Die Vermessenheit, etwa die gezogenen Karten aus dem durcheinandergeschüttelten Spiel herauszufinden, traute er dem jungen Mann doch nicht zu. Es wäre auch zu absurd gewesen. Aber eine Pointe mußte die Sache schließlich doch haben, und so war-

tete Blackstone gespannt darauf, was der kleine Hexer wohl vorhaben mochte.

Dieser stand jetzt in geringer Entfernung vom Tisch und hielt nur noch den einen Hut mit den Karten in der Hand. Mit seiner freien Hand fischte er in dem Hut und legte eine Karte verdeckt auf den Tisch. Na ja, irgendeine, dachte Blackstone.

Nun angelte der Zauberlehrling noch drei andere Karten aus dem Hut; dann lagen vier Karten nebeneinander auf dem Tisch, genauso viele, wie gezogen und gemerkt wurden. Vielleicht vermuteten einige unter den Zuschauern, daß die herausgefischten Karten sich beim Aufdecken als die gemerkten erweisen würden, wenn dieser Gedanke auch abwegig war. Blackstone wußte mit Sicherheit, daß dies niemals sein konnte.

Jetzt deckte der junge Mann die Karten auf. Es waren die vier gezogenen und gemerkten Karten! Blackstone stand vor einem Rätsel.

War er alt geworden? Hatten ihn seine Sinne im Stich gelassen?

Hatte seine Kombinationsgabe versagt? Ein kleiner Schüler der Magie hatte den großen Meister zu täuschen vermocht. In dieser Nacht konnte er in seinem Hotelzimmer kein Auge zutun. Immer wieder ließ er die einzelnen Phasen des Tricks an seinem geistigen Auge vorüberziehen, analysierte jede Bewegung, jede Nuance einer Bewegung - und sein Gedächtnis für Trickvorgänge war phänomenal -, aber er fand keine Lösung. Erst einige Jahre später, als Blackstone auf der Durchreise wieder in jenen magischen Kreis geraten war, brachte er so nebenbei die Sprache auf diesen geheimnisvollen Kartentrick. Und da erfuhr er nun, mit welch einfachen Mitteln dieses Kunststück zustande gekommen war. Als der Zauberschüler an jenem Abend die Karten vom Tisch nahm, nachdem die vier Karten gezogen waren, hatte er alle Karten zu einem Paket vereinigt. Die eine Hand legte das Spiel in den Hut. Diese Bewegung wurde im Stehen ausgeführt. So konnte niemand sehen, daß der Zauberschüler, bevor er die Karten in den Hut fallen ließ, das ganze Spiel

durch einen leichten Druck seiner Hand nach einer Seite bog. Diese Biegung behielten die Karten auch beim späteren Durcheinandermischen bei. Es war für ihn nun eine Kleinigkeit, die später eingeschobenen Karten, die keine Biegung hatten, herauszufinden. Er mußte nur darauf achten, daß er sie nicht zu schnell fand.

Nachdem die gezogenen Karten ausgeschieden waren, hatte er die Restkarten unter der Deckung des Hutes wieder zu einem Paket vereinigt und durch eine Biegung nach der andern Seite die Trickspur verwischt. An diesem Abend ging Blackstone barfuß ins Bett.

Taschenpielereien

Wenn man es ganz genau nimmt, gibt es keine Taschenspieler mehr. Wie der Taschenspieler einmal ausgesehen hat, zeigt uns das bekannte Gemälde DER GAUKLER von Hieronymus Bosch (1460-1516). Auf dem offenen Markt steht ein Tisch, darauf drei umgestülpte Becher, daneben drei kleine Kugeln oder Muskaten. Das sind die Requisiten für das uralte Becherspiel. Wenn der Taschenspieler es vorführt, wandern die Kugeln unsichtbar durch die Metallwände der Becher und wieder zurück und verwandeln sich schließlich in kleine Tiere. Dieses Spiel ist vermutlich der älteste Trick überhaupt. Er war schon den Persern und Griechen bekannt und kam mit den römischen Händlern über den Rhein. Lange Zeit war das »Becherspiel« das Prunkstück der Handkunst.

Auf dem Gemälde von Bosch und auf den Holzschnitten bis ins 16. Jahrhundert tragen die Taschenspieler eine Art Berufskleidung: Auf Boschs Gemälde trägt der Gaukler einen



rostfarbenen Rock, hoch um den Hals geschlossen und bis zu den Knöcheln hinabreichend. Im 14. Jahrhundert trug der Mann anstelle des Mantels ein gegürtetes langes Oberkleid, am Gürtel Tasche und Dolch. Um 1670 verengte sich der Rock in der Taille und wurde mit großen Schoßtaschen versehen.

Bevor diese Schoßtaschen aufkamen, trug der Mann um die Lenden einen Gürtel, an dem eine Tasche hing. Bei unserm Gaukler auf dem Boschbild hängt statt der Tasche ein Weidenkörbchen an dem Gürtel. Es ist groß genug, um die Beihelfe unterzubringen, die er bei seinen Vorführungen braucht: Würfel, Kugeln, die Becher für das Becherspiel, Seile und Spielkarten. Meist hängt aber an dem Lendengürtel kein Körbchen, sondern eine Tasche aus Leder. Und dieser Tasche verdankt der »Taschen«-Spieler seinen Namen. Der moderne Täuschungskünstler trägt einen Frack. Was er bei seinen Darbietungen benötigt, reicht ihm eine attraktive Assistentin zu. Darf man diesen Mann noch Taschenspieler nennen? Aber Wortschöpfungen haben ein zähes Leben. Unsere Fenster-»Scheiben« sind längst keine Scheiben mehr, in unsern »Blei«-Stiften ist auch kein Blei und die Schreib-»Feder« ist schon längst kein Gänsekiel mehr. Als die Modeschöpfer auf die großartige Idee kamen, an den Röcken der Männerkleidung Schoßtaschen anzubringen, war der »Taschenspieler« eigentlich erledigt. Doch er ist wieder auferstanden in anderer Gestalt. Man kann auch mit kleinen Dingen zaubern, die in einer normalen Rocktasche unterzubringen sind. Ein Spiel Karten zum Beispiel hat in jeder noch so kleinen Tasche Platz. Laßt uns ein »Taschenspiel« vorführen, ohne Taschenspieler zu sein!

Sie haben das Spiel gemischt. Nun entnehmen Sie ihm sechs beliebige Karten. Diese sechs Karten werden verdeckt nebeneinandergelegt. Von links nach rechts bekommt jede Karte eine Nummer. Dies ist die erste, die zweite und so fort.

Ich verlasse jetzt das Zimmer. Jemand hebt eine von diesen sechs Karten einen Moment auf, sieht die Bildseite an, und legt sie sofort wieder da hin, wo er sie aufgenommen hat. An

der Reihenfolge der Karten darf jetzt nichts mehr geändert werden.

Es wird also eine Karte gemerkt und auch, als wievielte sie in der Reihe liegt, z. B. dritte Karte = Pik-10. Wer die Karte aufdeckt, muß sich also zwei Daten merken: das Kartenbild und als wievielte die Karte in der Reihe liegt. Dann ruft man den Vorführenden wieder herein. Da bin ich nun wieder und starre auf die Karten. Wenn ich Glück habe, errate ich die gemerkte Karte sofort. Wenn ich Pech habe, muß ich sechsmal raten. Das wäre aber keine Zauberei. Ich finde die Karte mit Sicherheit und auf Anhieb. Dabei brauche ich die Karten gar nicht mal anzusehen. Ich stecke sämtliche Karten in meine Rocktasche. Im Dunkeln der Tasche nehme ich eine Karte heraus, und zwar die gemerkte. Die behalte ich in der Tasche. Fünf Karten lege ich auf den Tisch zurück. Eine fehlt, denn es lagen vorhin sechs Karten da. Ich behauptete nun, daß die fehlende Karte die vom Zuschauer gemerkte ist. Sie können sich davon überzeugen. Die gemerkte ist nicht mehr unter diesen fünf Karten. Natürlich, das habe ich ja vorausgesagt. Die wievielte Karte haben Sie sich denn gemerkt? Die dritte von links? Und wie hieß die Karte? - Aha, Pik-10! Ich hab's doch gewußt!

Und nun werfe ich die Pik-10 offen auf den Tisch. Die Karte, die ich in der Tasche zurückbehalten habe. Die Sache ist höchst einfach: Man braucht nur die Karte in der Tasche zurückzubehalten, die sich der Zuschauer gemerkt hat.

Denkpause

Da steckt natürlich ein Geheimnis dahinter. Die fünf Karten, die ich aus der Tasche holte, waren gar nicht die Karten, die vorher auf dem Tisch lagen. Bevor das Kunststück begann, hatte ich schon ein Päckchen

von fünf Karten in meiner Tasche. Als ich nun die vom Zuschauer auf den Tisch gelegten sechs Karten einsteckte, vertauschte ich in der Tasche dieses Päckchen gegen das Fünferpäckchen.

Ich legte also fünf ganz andre Karten auf den Tisch. Während der Zuschauer seine Karte sucht (und nicht findet), frage ich so beiläufig, die wievielte er sich gemerkt hat. Er ist mit seinen Gedanken so beschäftigt, daß er die Falle gar nicht bemerkt, die ich ihm mit dieser Frage stelle, und in die er blindlings hineinstolpern wird. Sobald er die Zahl nennt, braucht man nur die Karte aus dem Päckchen in der Tasche herauszuzählen. Das Kunststück kann, und das ist sein besonderer Reiz, sofort wiederholt werden, da sich ja schon wieder fünf Karten in der Tasche befinden, wenn die gemerkte weggenommen ist.

Diesmal wird jedoch die Falle anders eingestellt. Sie lassen den Zuschauer die 5 Karten verdeckt so nebeneinander legen, daß dort eine Lücke bleibt, wo die gemerkte Karte lag. (Inzwischen haben Sie bequem Zeit, die Karte, die in die Lücke paßt, aus dem Sechserpäckchen in Ihrer Tasche herauszufinden.)

Jetzt deckt er alle Karten auf, um sich zu überzeugen, daß die gemerkte fehlt. Dann erst legen Sie verdeckt in die Lücke die »zurückbehaltene« Karte. Alles andere besorgt der Zuschauer unaufgefordert.

Keine Angst, daß jemand dahinterkommt, wie es gemacht wird.

Angsthassen empfehle ich sogar, als Debüt diesen Trick zu bringen, damit sie Mut bekommen. Wer allerdings schon bei diesem ersten Versuch ertappt wird, der weiß nun mit Bestimmtheit, daß er keine Eignung zum Magier hat. Ein guter Kniff ist, die Rocktasche durch Ihre Zigaretten schachtel (oder auch Taschentuch) in zwei Fächer zu teilen. In das eine Fach kommen dann die fünf Karten, in das andere die sechs. Sie müssen nur aufpassen, daß Sie nicht daneben greifen.

Ein Taschenspiel für schlichtere Gemüter! Sie haben das Spiel selbst gemischt, mit Sondermischung, weil Sie darauf zu achten hatten, daß die beiden Karten, die auf dem Spielrücken liegen, ihren Platz nicht verändern. Diese beiden Karten müssen Sie nämlich dem Zuschauerin die Hand spielen, ohne daß er Argwohn schöpft. Es sind die beiden Karten Pik-7 und Treff-8, also die beiden obersten Karten des Spiels von der Rückenseite aus. Sie legen zunächst eine Karte vom Spieltücken verdeckt auf den Tisch (Pik-7), halten dann einen Moment inne, als ob Ihnen ein Fehler unterlaufen wäre, legen das ganze Spiel auf die eben abgelegte Karte und sagen so nebenhin: »Moment, da hätte ich beinahe einen Fehler gemacht! Nicht ich, der Zuschauer soll bestimmen, was geschehen soll. Ich zähle eine Anzahl Karten auf den Tisch. Einer von Ihnen ruft >halt!<, wenn es ihm Spaß macht.« (Als oberste Karte im Spiel liegt Treff-8, als unterste Pik-7.) »Soll ich die Karten von oben oder von unten abzählen?« Es ist egal, was der Zuschauer wünscht. Nehmen wir an, er sagt bei der 10. Karte: »halt!« Sie haben die Karten von oben abgezählt. Die unterste Karte dieses Päckchens ist demnach Treff-8.

Nun kommt ein zweiter Zuschauer an die Reihe. Auch er soll bei einer ihm passenden Zahl »halt!« rufen. Diesmal nehmen Sie aber die Karten von unten weg. Angenommen, er sagt bei 7: »halt!« Dann ist die unterste Karte des Siebenerpäckchens Pik-7, nicht wahr? Der Rest der Karten wird beiseite gelegt. Es liegen also zwei kleine Kartenpäckchen auf dem Tisch. Die Anzahl der Blätter ist von dem Zuschauer ganz willkürlich bestimmt worden. Niemand kommt auf den Gedanken, daß die unterste Karte in jedem Päckchen dem Vorführer bekannt sein konnte. Deshalb das umständliche Vorspiel. Nun nehmen Sie beide Päckchen vom Tisch auf, zeigen flüchtig die beiden untersten Karten mit dem Bemerkern, ein Zuschauer möge sich beide Karten einprägen. Dann werfen Sie sofort beide Päckchen auf den Spielrest und übergeben das ganze Spiel einem Zuschauer zum Mischen.

Und nun kommt etwas Unvorstellbares, Einmaliges! Sie stecken das Spiel in die Tasche und holen beide gemerkten Karten mit der notwendigen Verzögerung heraus und legen sie offen auf den Tisch: Pik-8 und Treff-7!!!

Phantastisch! wundert sich der Zuschauer. Bei diesem Versuch kann man sehen, wie menschlich es ist, sich zu irren. Der Zuschauer merkte sich Pik-7 und Treff-8. Die Karten, die Sie aus Ihrer Tasche holten, waren aber Pik-8 und Treff-7.

(Diese beiden Karten waren selbstverständlich schon vor Beginn des Experiments in Ihrer Tasche.) Diesen Irrtum bemerkt kein Mensch, wenn Sie nicht ausdrücklich auf den Unterschied der Zahlen aufmerksam machen. Mir ist das jedenfalls noch nie passiert. Eine Kartensache, gleich geeignet für Anfänger wie für Fortgeschrittene.

Noch ein Taschenspiel! Mit einem Rotspiel und einem Blauspiel. Aha, ein magisches Duett! Oder gar ein magisches Duell?

Wenn ein Taschenspieler ein Kartenspiel benötigt, brauchen zwei Taschenspieler zwei Spiele, das ist klar. Damit es keine Verwechslungen gibt, hat das eine Spiel einen blauen, das andere einen roten Rücken. Sonst sind beide Spiele völlig gleich; das ist wichtig. Lassen Sie Ihren Gegenspieler eines von beiden Spielen wählen. Es ist gleichgültig, welches er wählt. Beide Spieler stecken nun ihr Spiel in die Rocktasche, nachdem Sie es zuvor gemischt haben.

Man kann einem Spieler eine Karte suggerieren, die er ziehen muß, ob er will oder nicht. Solche Dinge vollziehen sich im Unterbewußtsein; sie sind nicht zu erklären. Auch wenn der Gegenspieler sich dagegen wehrt, er kann sich der Suggestion nicht entziehen. Das klingt unglaublich, aber unser Experiment wird diese mysteriöse Tatsache beweisen. »Nehmen Sie bitte aus Ihrem Spiel in der Tasche irgendeine

Karte heraus und legen Sie sie verdeckt auf den Tisch! Verleckt!

Ich entnehme meinem Spiel ebenfalls eine Karte und lege sie daneben. Niemand kann sagen, um welche Karten es sich handelt. Eine Karte hat einen blauen, die andere einen roten Rücken. Sie stecken meine (blaue) Karte in Ihr Spiel mit dem roten Rücken, ich stecke Ihre (rote) Karte in mein Blauspiel. «

Alles spielt sich im Dunkel der Tasche ab. »Und nun nehmen wir beide gleichzeitig unsere Spiele aus der Tasche und staffeln sie rückenoben auf dem Tisch aus. In jedem Spiel liegt nun eine Karte mit der >falschen< Farbe. In meinem Blauspiel ist Ihre rote Karte, in Ihrem Rotspiel meine blaue.

Wir nehmen nun die beiden >falschen< Karten heraus und decken sie gleichzeitig auf.«

Beide Karten haben das gleiche Kartenbild: Herz-Dame! »Welche geheimnisvolle Kraft hat Ihre Hand geführt, daß Sie ausgerechnet die Herz-Dame ziehen mußten? Und wer hat meine Hand geführt? Wir werden es nie ergründen.«

Dieser großartige Effekt bedarf einer kleinen Vorbereitung. Sie haben beiden Spielen vor Beginn des Experiments die Herz-Dame entnommen. Diese beiden Karten sind in Ihrer Rocktasche, separat. Es empfiehlt sich auch bei diesem Trick, die Tasche durch eine Einlage zu trennen. Angenommen, Sie haben das Rotspiel eingesteckt. Die Karte, die Sie Ihrem Spiel entnommen und auf den Tisch gelegt haben, war eine beliebige Karte. Die Karte, die ich auf den Tisch legte, war eine von den beiden in meiner Tasche vorbereiteten Damen, und zwar die blaue. Sie steckten also die blaue Dame in Ihr Rotspiel. Ihre Karte steckte ich natürlich nicht in mein Spiel, sondern ließ sie in der Rocktasche zurück. Statt dessen steckte ich die vorbereitete Dame in mein Blauspiel. Versäumen Sie nicht, die in der Tasche zurückgebliebene Karte des Gegenspielers wieder ins Spiel zu bringen.

Gedächtniskunst

Es gibt Leute, die lesen eine Seite des Abendblattes und können dann den Text auswendig Wort für Wort hersagen. Sie sind allerdings sehr selten.

Nicht minder großartig ist es, wenn Sie ein gemischtes Kartenspiel - von fremder Hand gemischt - flüchtig durchblättern, und Sie können ohne Besinnen die Reihenfolge der Karten angeben.

Schon mal was gehört von Eidetik?

Nein, mit Ei hat es nichts zu tun. Im Lexikon steht da was von Vorstellungen, die einer anschaulich empfindet. Damit läßt sich wenig anfangen. Ich will es genauer erklären: Hier ist ein Blatt Papier im DIN A 4-Format. Die Zeichnung auf diesem Blatt zeigt einen Verkehrsunfall. Man sieht eine enge Gasse, ein Auto ist in einen Lastwagen hineingefahren. Aufgeregte Menschengruppen stehen herum. Aus einer Nebengasse kommt ein Radfahrer. Er muß schnell bremsen, daß er nicht in eine Menschengruppe hineinradelt. Da der Radler ein Bäckerjunge ist, der gerade Brot an die Kunden liefern muß, fallen durch das plötzliche Bremsen einige Brötchen aus dem Korb, den er auf dem Rücken trägt. Eine Semmel rollt in den Rinnstein. Ein kleiner Hund stürzt sich auf die Semmel und rennt davon. In diesem Augenblick kommt die Funkstreife um die Ecke. In der Luft kreist ein Hubschrauber. Zwei Störche fliegen erschreckt vom Dach der Brauerei davon. Ein Polizist blättert in seinem Notizbuch, ein kleiner Bub heult, weil er im Gedränge seinen Luftballon verloren hat. Der schwebt bereits im dritten Stock eines alten Fachwerkhauses.

So, und jetzt machen Sie die Augen zu und versuchen, sich dieses turbulente Bild mit allen Einzelheiten vorzustellen. - Ich nehme nun das Bild weg und lege statt dessen ein durchsichtiges Blatt von gleicher Größe vor Sie hin. Hier haben Sie einen Bleistift, scharf gespitzt.

Jetzt machen Sie auf dieses leere Blatt mit dem Bleistift einen Punkt genau an die Stelle, wo im Bild die Semmel war, die in den Rinnstein gekollert war. Dann schiebe ich die Zeichnung unter das durchsichtige Blatt mit Ihrem Punkt darauf. Sitzt der Punkt genau in der Mitte der Semmel, dann haben Sie die Gabe der Eidetik.

Wer das kann, für den ist es eine Kleinigkeit, sich alle Karten eines gemischten Spiels zu merken. Bitte, das Spiel zu mischen!

Sie blättern die Karten rasch durch, Bild für Bild. Das dauert nur ein paar Sekunden.

»Gemacht! Rufen Sie mir eine Zahl zu!«

»Siebzehn!«

»Karo-As!« Blitzschnell haben Sie das gerufen.

Sie ziehen also von der Bildseite - von unten - Karte für Karte ab und zählen dabei 1-2-3 ... 16 –

Wenn die 17. Karte kommt, zögern Sie ein wenig, fragen noch mal zu Ihrer eigenen Sicherheit, was Sie vorher bei dem Zuruf: 17! angegeben haben - Sie scheinen hrer Sache doch nicht ganz sicher zu sein, es ist ja auch zu unwahrscheinlich - und dann ziehen Sie langsam die 17. Karte hervor, wagen es nicht, sie von der Bildseite zu zeigen, es könnte vielleicht nicht stimmen -. Wenn Sie die Karte dann schließlich doch aufdecken, wundern Sie sich selbst nicht wenig, daß es tatsächlich Karo-As ist.

Denkpause

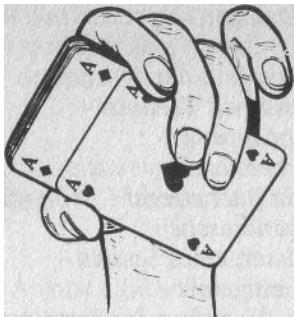
Man muß nicht Eidetiker sein, um das zu können. Nehmen Sie ein Spiel in die linke Hand, Bildseite unten. Argenommen, die unterste Karte ist Herz-As, die folgende, also die zweite von unten, Karo-As. Sie zeigen dem Publikum die unterste Karte: Herz-As.

Nun senken Sie die Hand mit dem Spiel, ziehen mit der Kuppe des Mittel- oder Ringfingers das Herz-As etwa 3 cm zurück und ergreifen statt Herz-As die folgende Karte: Karo-As. Die legen Sie verdeckt auf den Tisch. Jeder glaubt, Sie haben Herz-As auf den Tisch gelegt. Dieser kleine Kunstgriff

ermöglicht es, jede gewünschte Karte erscheinen zu lassen. Um die Täuschung vollendet zu machen, wählen wir bei unserm Gedächtnistrick die dritte Karte von unten. Wenn das Spiel gemischt und zurückgegeben wurde, blättern Sie das Spiel rasch durch, merken sich aber nur die dritte Karte. Von der Bildseite natürlich. Angenommen, es sei Herz-Dame.

Welche Zahl Ihnen auch zugerufen wird, Sie sagen sofort: Herz-Dame! Da Sie sich die Karten von der Bildseite aus angesehen haben, ist es ganz natürlich, daß Sie die Karte auch von der Bildseite aus als soundsoviel herausholen müssen, also von unten. Handrücken nach oben, Bildseite der Karten nach unten. Die unterste Karte können die Zuschauer ruhig sehen, auch noch die zweite von unten. Bei der dritten Karte aber ist jeder Einblick in das Spiel verboten. Es ist die Herz-Dame in unserm Fall. Sie wird mit der Fingerkuppe zurückgezogen und an ihrer Stelle wird als dritte Karte die der Herz-Dame nachfolgende Karte auf den Tisch gelegt. Und so weiter. Laut mitzählen! Erst wenn die zugerufene Zahl erreicht ist, ziehen Sie die Herz-Dame von unten ab. Man wird Sie als Wunderkind überall herumreichen.

Noch großartiger wirkt die Sache, wenn Sie das gemischte Spiel nicht durchblättern, sondern bei Entgegennahme des Spiels mit einem raschen Blick die zweitunterste Karte erfassen. Diese erscheint bei der Zahl, die Ihnen zugerufen wurde. Wenn man weiß, daß kein Computer errechnen kann, als wievielte eine bestimmte Karte in einem gemischten Spiel liegt, werden Sie als ein Genie der Kartenkunst gefeiert. Die Zeichnung zeigt das Zurückziehen der untersten Karte mit der Kuppe des Ringfingers. Im Jargon der Kartenkünstler heißt dieser Vorgang das »Schleifen«. In einer alten Chronik ist zu lesen, daß der 1540 in Mantua geborene Abraham Colonus, Ingenieur des Herzogs von Ferrara, einer der ersten Amateure war. Er beherrschte zahlreiche Kartenkunststücke, u. a. das Vertauschen von Karten in der Hand eines Dritten. Wenn ich nur halb ein Kenner bin, verstand er sich aufs »Schleifen«, wenn er nicht Trickkarten verwendete. Das gibt es nämlich auch, sogar ganze Trickspiele.



Aber, Hand aufs Herz, ist es nicht großartiger, mit einem ganz gewöhnlichen Spiel die Kartenwunder zu vollbringen? Haben Sie das »Schleifen« schon ausprobiert! Keine Hand ist wie die andere. Der eine schleift mit der Kuppe des Mittelfingers, der andere mit der Kuppe des Ringfingers, der dritte mit beiden. Verfolgen Sie diesen Schleifvorgang mit Ihren Augen, so sehen Sie, daß die »geschleifte« Karte nach hinten so viel aus dem Spiel herausgeschoben wird, wie sie vorn zurückgezogen wurde. Ein seitlich sitzender Zuschauer könnte das sehen. Drehen Sie beim Schleifen Ihre Hand immer so, daß der Handrücken den Vorgang verdeckt. Mit dieser Schleifmethode halten Sie eine Wünschelrute in der Hand. Jede Karte, die Sie wünschen, können Sie dadurch Ihren Zuschauern »suggerieren«. Sie brauchen z.B. eine ganz bestimmte Karte, um ein Kunststück durchzuführen. Blättern Sie das Spiel durch und machen Sie diese Karte zur dritten von der Bildseite. Lassen Sie sich eine Zahl zwischen 1 und 32 zurufen. Welche Zahl auch gerufen wird, an dieser Stelle erscheint die Karte, die Sie dem Zuschauer »suggeriert«, haben.

Sie können diese Karte in eine Kaffeetasse fallen lassen oder im Nahkampf mit einem Zuschauer zerfetzen oder gar in den Kamin werfen - immer wird die Karte unversehrt zum Vorschein kommen. Es ist die gleiche Karte, wenn auch nicht dieselbe. Denn es handelt sich um eine Duplikatkarte, die Sie vorher deponiert hatten, wo sie erscheinen mußte:

*in einem verschlossenen Kuvert in Ihrer Brieftasche - oder in der Rocktasche Ihres Tischnachbarn –
unter dem Tischtuch in der Tischmitte –
in einer verschlossenen Teedose –
unter dem Telefonapparat –
unter einem Bücherstapel –
in einem Buch im Bücherregal –
in einer Damenhandtasche –
unter dem Sitzkissen eines Sessels –
in eine Serviette eingerollt -
in einer Ziervase, die sich in der Zimmerecke langweilt –
*in einem Blumenstrauß –
in der Schutzhülle einer Schallplatte –
im Handschuhfach eines weiblichen Sportwagens –
in einem Einschreibebrief der Morgenpost –**

Natürlich geht immer eine Karte drauf. Aber Sie haben die Möglichkeit, zweiunddreißig tolldreiste Geschichten in Szene zu setzen mit Hilfe der Duplikatkarte. Es sind noch Zeugen vorhanden, die den Freudenrausch miterlebt haben, als eine »verlorene« Karte schließlich unter der Einlegesohle eines Damenschuhs gefunden wurde. Das geschah an einem Gästeabend im Nürnberger Ratskeller. Die Mauern sind geborsten - diese Erinnerung ist geblieben.

Do as I do

»Ich glaube, die Taschenspielerei könnte ich auch machen. Die Sache hat nur einen Haken«, bemerkte mein Zauberschüler. »Welchen?«

»Die Abende im August sind wahrscheinlich sehr heiß; da wäre ich dann der einzige, der einen Rock anhat, und das fiele auf.«

»Dann wechseln Sie einfach die Methode. Sie machen denselben Trick ohne Rock; Sie können ihn auch in der Badehose zeigen.« »Ja, aber ...«

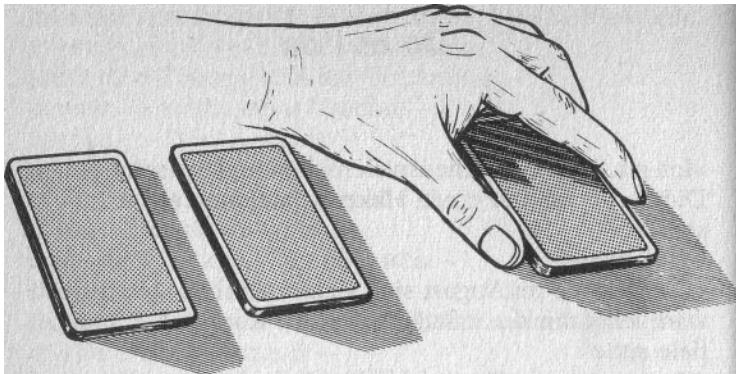
»Sie machen dieselbe Sache nach dem amerikanischen Prinzip des

DO AS I DO.«

»Sie meinen: Tu alles selbst.«

»Verwechseln Sie DO AS I DO nicht mit dem Slogan Do it yourself.

Der Doityourselfer ist auf sich selber gestellt, ganz allein. Zum DO AS I DO brauchen Sie einen Partner, der genau das gleiche tut, was Sie ihm vormachen.« Diese Sorte von Denkspielen ist eine Erfindung aus dem Lande des Doityourself. Da es sich um zwei Spieler handelt, sind auch zwei Spiele erforderlich, ein Rotspiel und ein Blauspiel. Der Partner hat die Wahl. »Welches Spiel wollen Sie nehmen? Das rote? Bon!« Dann bleibt für mich das Blauspiel. Ich teile mein Spiel in drei kleine Päckchen auf. Das macht man so: Ich halte das Spiel rückenoben in der Hand. Nun lasse ich etwa ein Drittel des Spiels von unten auf den Tisch abfallen. Von den verbliebenen zwei Dritteln des Spiels lasse ich etwa die Hälfte abfallen. Dieses Päckchen kommt rechts neben das erste. Der Rest kommt ganz rechts zu liegen. »Machen Sie bitte das gleiche mit Ihrem Rotspiel.



Sehen Sie sich im mittleren Päckchen die Karte an, die zufällig als oberste liegt. Behalten Sie das Kartenblatt aber für sich. Ich sehe mir auch die oberste Karte des mittleren Päckchens in meinem Blauspiel an.

Legen Sie nun die drei Päckchen wieder zu einem kompletten Spiel zusammen, wie ich es mache: Päckchen Nr. 1 (ganz links) auf Nr. 2 (Mitte) und beide auf Nr. 3. Jetzt egalisieren wir beide unsere Spiele gleichzeitig. Nun liegen beide gemerkten Karten mitten im Spiel. Ihre gemerkte Karte im Rotspiel, meine gemerkte Karte im Blauspiel.

Ich gebe Ihnen nun mein Spiel und Sie geben mir das Ihre. Suchen Sie nun bitte die von Ihnen gemerkte Karte aus meinem Spiel, ich suche die von mir gemerkte Karte aus Ihrem Spiel.

Wir legen nun beide die herausgesuchte Karte verdeckt auf den Tisch. Ich zähle bis drei - und dann decken wir beide gleichzeitig die Karten auf. Achtung! eins - zwei - drei!«

Auf dem Tisch liegen zwei gleiche Karten, zwei Herz-Asse. »Ihre Beobachtungsgabe ist nun soweit geschärft, daß Sie den Gang der Handlung selbst analysieren können.« »Ich will es versuchen. Man braucht zwei Spiele. Beide Spiele werden vom Zuschau-

er gemischt. Der Zuschauer wählt eines von beiden Spielen. Der Künstler überreicht dem Zuschauer das gewünschte Spiel und sieht sich dabei heimlich die unterste Karte an. Diese wird im Verlauf des Kunststücks zur Leitkarte. « »Bravo! Sie machen Fortschritte.«

»Beide Spiele werden gleichzeitig in drei Päckchen aufgeteilt. Der Zuschauer sieht sich die oberste Karte des mittleren Päckchens an. Der Künstler tut (zum Anschein) dasselbe. Er braucht sich die Karte nicht zu merken. Die Päckchen werden wieder zusammengelegt zu einem kompletten Spiel. Dabei kommt die vorher vom Zauberer gemerkte Karte (die unterste) auf die gemerkte Karte des Zuschauers. Dann werden beide Spiele ausgetauscht. Man kann vorher auch noch abheben lassen.

Jeder sucht nun seine gemerkte Karte im Spiel des Partners. Der Zauberer braucht nur die Leitkarte zu suchen. Die Karte vor der Leitkarte (von der Bildseite aus) ist die vom Zuschauer gemerkte.

Beide Karten werden verdeckt auf den Tisch gelegt und auf Zuruf gleichzeitig aufgedeckt. Natürlich müssen beide Karten identisch sein. « »Ausgezeichnet!«

Dazu gibt es eine pikante Variante mit einem Spiel! »Machen Sie wieder drei Päckchen aus Ihrem Spiel. Sehen Sie sich die oberste Karte im mittleren Päckchen an. Dann legen Sie die drei Päckchen wieder zu einem Spiel zusammen und heben einige Male ab.

Diesmal bin ich ganz und gar auf Vermutungen angewiesen. Ich zeige Ihnen einige Karten. Sagen Sie nicht, ob Ihre Karte darunter ist.

Ist diese Karte (die unterste des Spiels) zufällig Ihre Karte? Nein? Nun, dann lege ich sie einstweilen auf den Tisch, verdeckt. Die nächste Karte (von unten) stecke ich irgendwo ins Spiel. Ist jetzt die Karte, die Sie als unterste sehen, Ihre gemerkte? Auch nicht? Ich lege sie trotzdem auf den Tisch. Die nächste Karte stecke ich ins Spiel zurück. Jetzt ist wieder eine andere Karte zuunterst im Spiel. War es diese? - Auch nicht. Ich lege sie auf den Tisch, die nächste kommt wieder ins Spiel.

Jetzt liegen also drei Karten auf dem Tisch. Leider ist Ihre gemerkte nicht darunter. Legen Sie Ihre Hand auf eine der drei Karten! (Der Zuschauer wählt die mittlere, angenommen.) Diese Karte stecken Sie unbesehen in Ihre Tasche. Die beiden ändern nehme ich weg und stecke sie ins Spiel. Jetzt können Sie mir ruhig sagen, wie Ihre gemerkte Karte heißt. « »Pik-10. «

»Die war nun allerdings nicht unter den drei Karten, die ich abgelegt hatte. Wenn Sie fest daran glauben, dann verwandelt sich Ihre eingesteckte Karte in die gemerkte. « »Das ist nicht gut möglich, aber ich glaube daran. « »Dann nehmen Sie die Karte aus Ihrer Tasche und legen sie offen auf den Tisch. « Es ist Pik-10. »Ich werd' verrückt!« Die Lösung ist sehr einfach. Zum Prinzip der Leitkarte kommt noch das »Schleifen« wie bei GEDÄCHTNISKUNST.

Der Künstler kennt die Leitkarte und findet mit ihrer Hilfe die gemerkte. Diese macht er zur zweituntersten. Die unterste Karte ist eine beliebige. Sie wird vorgezeigt. Der Zuschauer erklärt, dies sei nicht seine Karte. Der Magier legt diese Karte (scheinbar) auf den Tisch, verdeckt, in Wirklichkeit »schleift« er die unterste Karte und legt die folgende (die gemerkte) auf den Tisch. Der Künstler steckt nun die jetzt unterste Karte (die der Zuschauer soeben gesehen hat) irgendwo ins Spiel zurück. Die nächste Karte und die übernächste sind ebenfalls beliebige Karten. Diese beiden legt er so ab, daß die vom Zuschauer gemerkte in die Mitte kommt. Auf die Aufforderung: »Legen Sie Ihre Hand auf eine der drei Karten!« wird meist die mittlere gewählt. Legt er seine Hand auf eine von den beiden ändern, steckt er diese ein, und der Künstler steckt die andere (nicht gemerkte) in seine Tasche. Was noch übrig bleibt, ist die vom Zuschauer gemerkte Karte. In einer kleinen Gesellschaft zeigte ich einmal das DO AS I

DO mit einem Spiel. Während ich mich mit einem der Gäste unterhielt, mischte jemand hinter meinem Rücken das Spiel, machte drei Päckchen und sah sich die oberste Karte im mittleren Päckchen an. Zufällig wandte ich mich um.

»Was ist das für eine Karte?« fragte mich der Spielverderber. Ich hatte keine Ahnung.

»Karo-9«, sagte ich, ohne mit der Wimper zu zucken. Auf das nun zu erwartende NEIN! hatte ich schon die passende Entgegnung auf der Zunge: »Dann haben Sie die falsche Karte gewählt.« Aber es war, ob Sie es glauben oder nicht, KARO-9.

Wenn einem so was widerfährt, das ist schon einen Asbach Uralt wert. Ein solcher »Erfolg« lässt sich nicht mehr steigern.

Romeo und Julia

»Wer kennt sie nicht, die bitters üße Geschichte von Liebe, Leid und Tod, die schönste Liebesgeschichte der Welt.« (Der Magier sucht aus dem Spiel Herz-Bube und Herz-Dame. Das Spiel teilt er in zwei gleichgroße Päckchen.) »Zwei Häuser, beide von gleich edlem Blut, doch tief verfeindet. Hier das Haus der Montague, dem Romeo entsprossen,«

(der Magier legt Herz-Bube offen auf das verdeckte linke Päckchen)

»und hier das Haus Capulet, das Haus der schönen Julia«, (der Magier legt Herz-Dame offen auf das rechte Päckchen). »Die beiden Liebenden hatten es schwer, zueinander zu kommen, denn immer stellte sich etwas dazwischen ...«

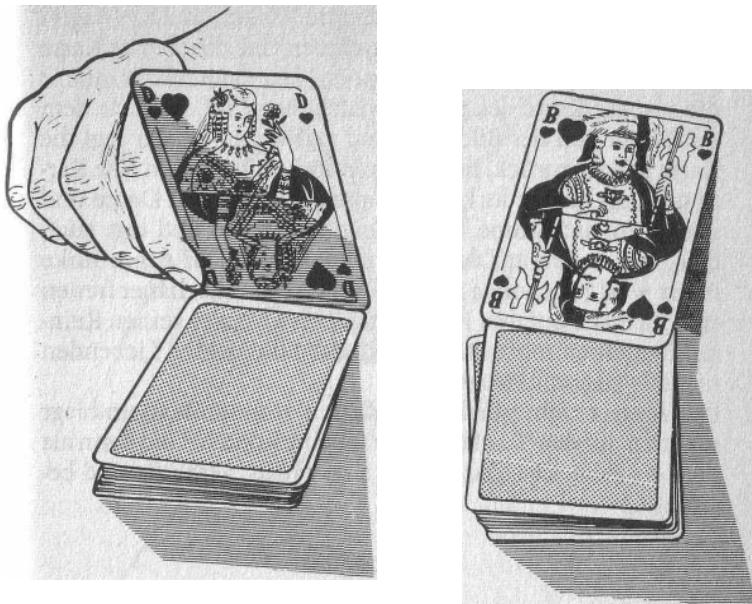
»Es war die Nachtigall ...«

»Nein, es war die Amme. Sogar wenn sie zur Kirche ging, wurde Julia von ihrer Amme begleitet.« (Der Magier hat die Herz-Dame verdeckt auf das rechte Päckchen gelegt und darauf vom linken Päckchen eine beliebige Karte - die Amme -, die er jedoch von der Bildseite nicht zeigt.)

»Romeo begegnet Julia auf dem Weg zur Kirche.« (Magier legt den Herz-Buben auf das rechte Päckchen. Die obersten Karten des rechten Päckchens sind also Herz-Bube, Amme und Herz-Dame. Er zeigt den Herz-Buben von der Bildseite, die Amme nur von der Rückseite und Herz-Dame von der Bildseite. Dann legt er diese drei Karten wieder auf das rechte Päckchen zurück. Darauf das ganze Päckchen von links.)

»Mitten unter den Kirchgängern Romeo und Julia, dazwischen die Amme. Die List der Liebenden bringt es fertig, sich von der Amme frei zu machen.«

(Der Magier nimmt das Spiel in die Hand, Bildseite nach unten, und zieht von unten eine Karte nach der ändern ab, die er offen auf den Tisch legt. Plötzlich erscheint Romeo;



die nächste Karte muß nun die Amme sein. Aber die nächste Karte ist Julia.)

»Durch diesen Erfolg ermutigt, beschließt nun Romeo, sich Zu Julias Erker hinaufzuschwingen, um ihr ganz nahe zu sein. Da muß er aber eine Mauer überspringen. Damit ihm das gelingt, trainiert er sich im Hochsprung.« (Der Magier hat die Herz-Dame wieder auf das rechte Päckchen zurückgelegt. *Den Herz-Buben hält er mit den vorderen Gliedern des Daumens und Mittelfingers an den beiden Längskanten fest, senkrecht. Mit dem Mittelfinger der andern Hand schnippt er gegen die untere Kante des Herz-Buben.*)

»Kein steinern Bollwerk kann der Liebe wehren, und Liebe wagt, was irgend Liebe kann.«

(Die Karte schießt in die Höhe und fällt dann zu Boden.) Während sich der Magier darnach bückt, um sie aufzuheben, nimmt ein Spaßvogel vom linken Päckchen einige Kar-

ten weg und legt sie auf das rechte Päckchen. Der Magier sieht nichts davon; er muß annehmen, daß die oberste Karte des rechten Päckchens immer noch Herz-Dame ist. Er nimmt die oberste Karte des rechten Päckchens auf, zeigt sie dem Publikum von der Bildseite und sagt dazu: Julia. Er legt die Karte wieder zurück, nimmt vom linken Päckchen eine Karte und legt sie verdeckt auf die angebliche Herz-Dame und sagt dazu: die Amme. Dann zeigt er Romeo und legt auch den Herz-Buben auf das rechte Päckchen. Das ganze linke Paket wird nun auf das rechte gelegt. Die Zuschauer freuen sich diebisch auf den Moment, wo der Magier seinen Reifall bemerken muß. Diesmal können die beiden Liebenden niemals zusammenkommen.

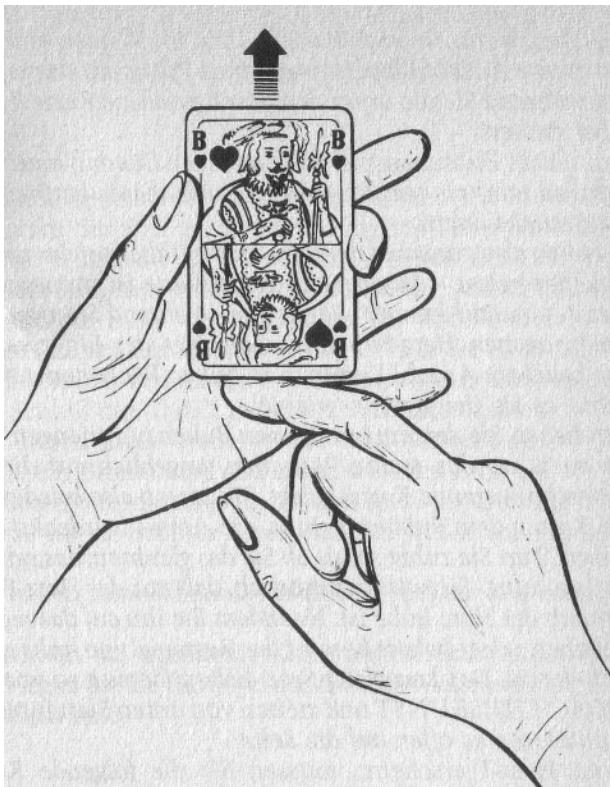
Der Magier zieht wieder die Karten von unten ab und legt sie offen auf den Tisch. Jetzt erscheint Romeo. Und dann als nächste Julia. Die Zuschauer sind ratlos, verblüfft und beschämmt.

Denkpause

Wenn Sie GEDÄCHTNISKUNST genau gelesen haben, sind Sie schon im Bilde, daß es sich bei der Geschichte von Romeo und Julia um nichts anderes handelt als auch um das Schleifen.

Das Kunststück zerfällt in zwei Teile. Zuerst ist nur eine Karte zwischen Romeo und Julia, also zwischen Herz-Bube und Herz-Dame, nämlich die »Amme«, die von der Bildseite nicht gezeigt werden darf. Wenn der Magier zu Beginn des Kunststückes die beiden Karten, die Romeo und Julia darstellen, aus dem Spiel heraussucht, hat er eine einwandfreie Gelegenheit, sich die oberste Rückenkarte des Spiels zu merken. Das Spiel wird in zwei etwa gleichgroße Päckchen aufgeteilt. Rechts liegt dann der Spielteil, dessen oberste Karte der Magier kennt. Darauf kommt also die Herz-Dame, dann die Amme, dann Herz-Bube.

Angenommen, die oberste Rückenkarte des Spiels sei Herz-7. Diese Karte ist die oberste des rechten Päckchens. Darauf



kommt nun Herz-Dame, dann eine beliebige Karte (die Amme), dann Herz-Bube, darauf der Spielteil von links. Sie halten das ganze Spiel mit der Bildseite nach unten und ziehen von unten eine Karte nach der ändern ab und legen sie offen ab. Erscheint Herz-7, dann muß die folgende Karte Herz-Dame sein. Die Dame wird »geschleift« und an ihrer Stelle die der Dame folgende Karte, die Amme, abgelegt. Da diese Karte nicht von der Bildseite gezeigt werden darf, zu Beginn des Kunststückes, ahnt niemand, daß dies die Trennkarte zwischen Romeo und Julia war. Nun wären also Romeo und Julia schon vereinigt. Sie können die beiden Karten nacheinander erscheinen lassen.

Wie aber, wenn ein »Spaßvogel« ohne Ihr Wissen eine unbestimmte Anzahl Karten vom linken Paket auf das rechte legt, während Sie die unter den Tisch gefallene Karte (Herz-Bube) suchen?

Nun, dieses Zwischenspiel ist verabredet. Das darf natürlich niemand merken, sonst ist der Schmelz dieses betörenden Kunststücks dahin.

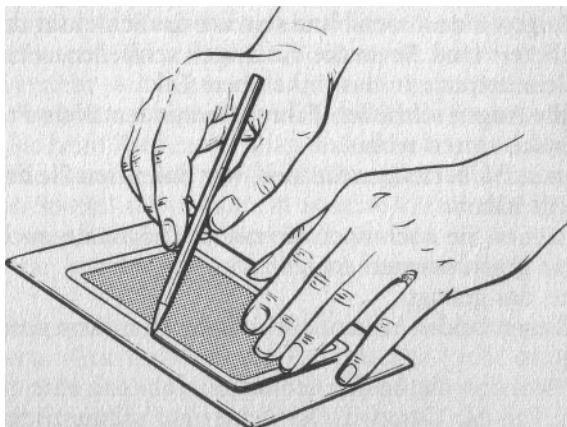
Sie haben also zunächst die Herz-Dame (Julia) auf das rechte Päckchen gelegt - die oberste Rückenkarte ist immer noch Herz-7 -, darauf kommt die Amme. Während Sie nun den entsprungenen Herz-Buben suchen, legt der Eingeweihte eine beliebige Anzahl Karten vom linken Päckchen auf das rechte, es ist gleichgültig, wieviel.

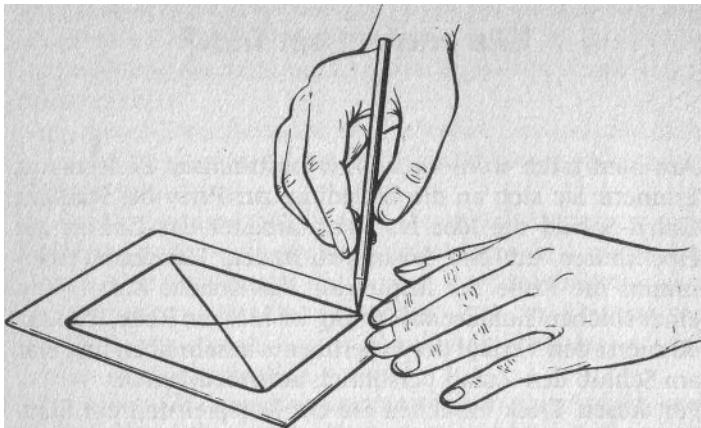
Nun haben Sie den entsprungenen Buben eingefangen und ihn auch auf das rechte Päckchen (angeblich auf die als Amme fungierende Karte) gelegt. Sie zeigen also wieder die drei Karten dem Publikum: Julia, die Amme (verdeckt) und Romeo. Tun Sie ruhig so, als ob Sie das glaubten, das erhöht die Spannung. Sie wissen natürlich, daß nur der Herz-Bube wirklich der Herz-Bube ist. Nachdem Sie ihn auf das rechte Päckchen gelegt haben, kommt das Restspiel von links auch noch darauf. Das komplette Spiel halten Sie nun so wie bei GEDÄCHTNISKUNST und ziehen von unten Blatt für Blatt ab und legen es offen auf die Seite. Wenn Herz-7 erscheint, müssen Sie die folgende Karte (Herz-Dame) schleifen, festhalten mit der Kuppe des Mittelfingers, die folgenden Karten jedoch ablegen, bis der Herz-Bube erscheint. Dann darf als nächste Karte Herz-Dame erscheinen. Sie können sie also aus dem Haltegriff entlassen.

Dies ist das erste und einzige Mal, wo Sie einen »Eingeweihten« brauchen. Nehmen Sie aber nur jemand, der würdig ist, sich einweihen zu lassen.

Wie entsteht ein Trick?

Am häufigsten wohl nach einer bestimmten Zielsetzung. Erinnern Sie sich an die Einladung zur Party bei Fräulein Gaby? Sobald die Idee feststeht, arbeitet das Gehirn auf Hochtouren, um eine Lösung zu finden. Manchmal übernimmt die Rolle der Inspiration der Kobold Zufall. Von einer solchen Zufallsentdeckung ist hier die Rede. Ich werde zuerst den Verlauf des Experiments beschreiben und erst am Schluß den Zufall persönlich auftreten lassen. Für diesen Trick brauchen Sie ein Rotspiel und ein Blauspiel, ein Briefkuvert und einen weichen Bleistift. »Lesen Sie regelmäßig Ihr Horoskop in der Zeitung? Nein? Dann ist es höchste Zeit, daß ich Ihnen Ihr Horoskop stelle.« Sie haben inzwischen das Blauspiel rückenoben ausgestaffelt. »Nehmen Sie irgendeine Karte unbesehen aus der Reihe, und legen Sie die Karte verdeckt auf die Adressenseite eines Briefkuvets.





Nun fahren Sie mit diesem Bleistift die Konturen der Karte nach.«

Wenn dies geschehen ist, sagen Sie zum Zuschauer: »Zeichnen Sie nun in dieses Rechteck die beiden Diagonalen. Sie beginnen in der Ecke links oben und ziehen die Linie in die Ecke nach rechts unten. Die zweite Diagonale ziehen Sie von rechts oben nach links unten. Aber mit geschlossenen Augen! Sie müssen blind sein wie das Schicksal, dem Sie ausgeliefert sind. Bevor Sie die Augen schließen, setzen Sie die Bleistiftspitze in das linke obere Eck. Jetzt die Augen schließen! Fahren Sie mit dem Bleistift in die Ecke nach unten rechts!

Augen auf! Überzeugen Sie sich, wie linientreu Sie das hingekriegt haben.

Jetzt ziehen Sie auch noch die zweite Diagonale, auch wieder mit geschlossenen Augen! Danke, das genügt.

Aus diesen beiden Linien lässt sich Ihr Horoskop genau ablesen.

Aha! Wo sich die beiden schneiden, sehe ich eine Abweichung von der Geraden. Das deutet auf schmerzliche Ein-

drücke aus früher Kindheit, die von der Hand Ihres Herrn Vaters herrühren.

Im rechten Eck sind Sie etwas übers Ziel geschossen. Vorsicht!

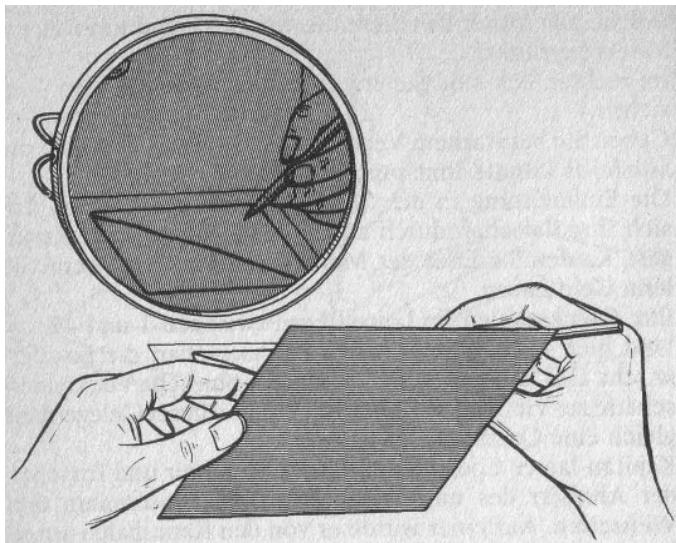
Gehen Sie bei starkem Verkehr nicht unvorsichtig über die Straße, es könnte Ihnen ein Mißgeschick zustehen. Die Einbuchtung in der Mitte läßt darauf schließen, daß sich Ihre Barschaft durch allzu viele Geldausgaben verringert. Kaufen Sie Ende des Monats keine Aktien, wenn Sie kein Geld haben.

Ihre Glückszahlen im Lotto liegen zwischen 1 und 49. Und hier - sehen Sie - haben Sie haarscharf die Ecke erwischt. Das läßt den Schluß auf ungewöhnliche Verstandesschärfe zu. Vielleicht können Sie mir bei dieser Gelegenheit gleich eine Quizfrage beantworten.

Kapitän James Cook, der englische Seefahrer und Forscher, der Ahnherr des modernen Tourismus, unternahm drei Weltreisen. Auf einer wurde er von den Kannibalen aufgefressen.

Auf welcher? - Wenn Sie es nicht wissen, es ist keine Bildungslücke. Es ist auch schon so lange her. « Dieses »Horoskop« paßt immer, für Mann, Weib und Kind. Wer einige Plauderbegabung hat, kann aus Sinn und Unsinn, Wahrheit und Phantasie einen Zauberknoten ineinanderschlingen. Wer Witz und Humor hat, genießt überall Narrenfreiheit. Wenn Sie pikante Details aus dem Leben Ihres »Patienten« einflechten können, die nicht verletzend sind, versteht sich, klettert das Stimmungsbarometer in die Höhe. Sie können sogar eine abendfüllende Show abziehen, wenn Sie beim Ziehen der Diagonalen die Karte und das Kuvert abdecken, so daß man beides nur durch einen davor gestellten Spiegel sehen kann. Was da an Verschrobenheit geleistet wird, läßt jedes Zwerchfell erbeben. »Das war nur der Vorversuch. Der Hauptversuch beginnt jetzt.

Sie müssen nun die beiden Diagonalen auf eine Spielkarte zeichnen. Aber hinter Ihrem Rücken. Die Probe hatte nur den Sinn, Ihnen ein Gefühl für die Linienführung beizubringen.



Wenn ich das Gesamtbild Ihrer diagonalen Leistung betrachte, so überkommt mich eine Eingebung. Hier habe ich ein zweites Spiel, ein Rotspiel, wie Sie sehen. Ich nehme aus diesem Spiel eine Karte und schließe sie in das Kuvert, auf dem Ihre Zeichnung ist.« (Der Vorführende sucht im Rotspiel z. B. Treff-9. Diese Karte steckt er in das Kuvert mit den Diagonalen. Das Kuvert kann zugeklebt werden und bleibt liegen.) »Jetzt nehmen Sie Ihr Blauspiel bildoben hinter Ihren Rücken. Heben Sie das Spiel hinter Ihrem Rücken ab. Achtung! Nun ziehen Sie mit dem Bleistift die beiden Diagonalen auf die Bildseite des obersten Blattes, genauso, wie Sie es auf dem Kuvert geprobt haben.«

(Der Zuschauer zieht hinter seinem Rücken die beiden Diagonalen.)

»Heben Sie nun das Spiel hinter Ihrem Rücken noch mal ab und bringen Sie dann das Spiel nach vorn auf den Tisch. Ich wiederhole noch einmal: Ich habe, b e v o r Sie Ihre Diagonalen hinter Ihrem Rücken auf die Karte zeichneten, eine

Karte in dieses Kuvert eingesteckt. Lassen Sie uns nachsehen, auf welche Karte Sie Ihre Diagonalen gezeichnet haben.«

Das Blauspiel wird bandförmig von der Bildseite ausgestreift.

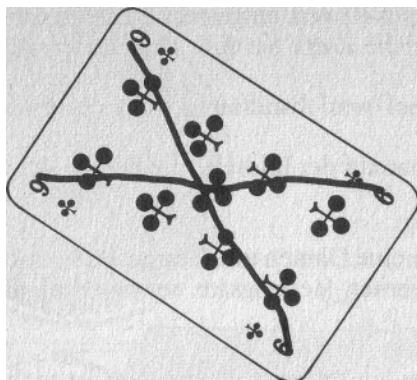
Eine Karte hat auf der Bildseite die beiden sich kreuzenden Linien. Es ist Treff-9.

»Achtung, meine Damen und Herren! Bitte anschnallen!« Jetzt erst nehmen Sie langsam und feierlich die Karte aus dem Kuvert. Es ist ebenfalls Treff-9. Wer da nicht an Zauberei glaubt, dem ist nicht zu helfen.

Denkpause

Der Zufall hat bei der Geburt dieses Tricks Pate gestanden. Ein Mann, dessen Personalien in weitesten Kreisen unbekannt sind, zaubert irgendwo mit Spielkarten. Man bittet ihn am Schluß seiner Vorführungen um ein Autogramm. Gefällig schreibt er seinen Namen auf die Bildseite einer Spielkarte. Das heißt, er will auf die Karte schreiben, aber weder sein Bleistift noch sein Füller hinterlassen auf dem Kartenblatt eine Spur von Schrift. Er merkt, daß auf der Lackschicht der Karte weder Graphit noch Tinte anspricht. Zu Hause macht er verschiedene Proben mit harten und weichen Bleistiften. Siehe da, der weiche Bleistift spricht an. Der harte Stift, mit dem er sein Autogramm schreiben wollte, versagte bei der Karte, jedoch auf dem Papier erschien die Schrift.

Er sagt sich, das muß ein Stift von besonderer Sorte sein. Welche Market Ich möchte nicht gern der Schleichwerbung geziehen werden, sonst würde ich sagen, es ist ein Faber PITT 2907. Sprechen wir also nicht mehr darüber. Dieser Stift ist ein Kohlestift, wie ihn Graphiker zur Anlage von Skizzen verwenden. Mit diesem Stift können Sie die Kontur einer Karte nachziehen, wenn das Papier nicht zu glatt, also nicht geleimt ist. Nehmen Sie also ein Kuvert mit körnigem



Papier. Derselbe Stift hinterläßt auf der Lackschicht der Karte keine Spur.

Wie aber kommt es, daß dennoch auf der Treff-9 die beiden Diagonalen sind! Kunststück! Sie waren schon vorher darauf. Aber die beiden Diagonalen sind so gezogen, daß sie nicht von Ecke zu Ecke laufen, also nicht über die ganze Kartenfläche. Sie können das Spiel ruhig von der Bildseite ausstaffeln, ohne daß der Strich bemerkt wird. Um die Zeichnung noch besser zu kaschieren, schlage ich vor, Treff-9 als vorbereitete Karte zu nehmen. Sollte sich beim Ausstaffeln der Kartenabstand etwas zu weit verschieben, könnte der Strich bemerkt werden. Da aber bei Treff-9 so viel Schwarz auf der Karte zu sehen ist, verschwimmt der Strich mit den Treff-points zu einem schwarzen Kartenbild. Natürlich können Sie jede andere Karte vorher mit den beiden Diagonalen versehen, nur rote Karten würde ich ausschließen. Auf schwarzen Karten fällt ein Strich wenig oder gar nicht auf, besonders, wenn Sie das Ausstaffeln rasch hinter sich bringen.

Wenn ich hier von Ausstaffeln spreche, meine ich das Ausstaffeln vor Beginn des Experiments. Ohne daß Sie den Zuschauer darauf hinweisen, sieht er, daß es sich um ein Normalspiel handelt.

Das ist wichtig, damit ei nicht nachher auf den Gedanken kommt, es hätte sich im Spiel schon eine gezeichnete Karte befunden. Nach dem Experiment, wenn der Zuschauer das Spiel hinter seinem Rücken nach vorn gebracht hat, kann das Ausstaffeln ohne Gewissensbisse erfolgen. Die Karte mit den Diagonalen springt von selbst ins Auge. Die wirklich gezeichnete Karte, über die der Stift lief, ohne eine Spur zu hinterlassen, bleibt unbemerkt.

Schieben Sie nun die Diagonalkarte aus der Staffel zur allgemeinen Besichtigung. (Selbstverständlich haben Sie die Duplikat-Treff-9 vor Beginn des Experiments aus dem Spiel entfernt.)

Dann erst greifen Sie zu dem Kuvert, in das Sie eine Karte aus dem Rot spiel gesteckt haben. Bevor Sie die Karte herausnehmen, können Sie Ihre Zuschauer mit ironischem Lächeln noch fragen:

»Jetzt vermuten Sie vielleicht, daß ich die gleiche Karte aus dem Kuvert hole!«

Nun, das vermutet niemand. Das wäre ja Aberwitz. Aber sie haben mit Ihrer Frage die Spannung um einige Windungen hinaufgeschaubt. Lassen Sie sich Zeit! Holen Sie die Karte mit nervenzersägender Langsamkeit heraus und legen Sie dieselbe zunächst verdeckt auf den Tisch. Solche Augenblicke muß man genießen. Lüften Sie die Karte nur ein wenig für Ihr Auge, zögern Sie, markieren Sie Enttäuschung, lassen Sie die Karte wieder zurückfallen, spielen Sie die Spannung hoch, und wenn Sie den Moment zur Enthüllung für geeignet halten, decken Sie die Karte auf. Was Sie dann für Gesichter sehen, wäre würdig, in einem Farbfoto festgehalten zu werden.

Jenen Unglücklichen, die hinter den sieben Bergen wohnen und keine Möglichkeit haben, sich den Faber PITT zu besorgen, die aber dennoch diesen hinreißenden Trick vorführen möchten, gebe ich einen Tip: Sie brauchen gar keinen besonderen Stift. Jeder gewöhnliche Bleistift tut's auch. Wozu dann die ganze Aufregung!

Jetzt haben Sie noch mal Gelegenheit, Ihren Witz zu erprobten. Sie geben dem Zuschauer das Spiel selbst in die Hand, die er

hinter seinem Rücken hält. Aber so, daß er nicht die Bildseite nach oben hat, sondern die Rückenseite des Spiels. Natürlich sagen Sie ihm, Sie hätten jetzt das oberste Kartenbild gesehen, er möchte noch mal abheben. Wenn er jetzt die Diagonalen zieht, erscheinen sie auf dem Kartenrücken. Dann können Sie noch unbekümmerter das Spiel ausstaffeln, das Sie ihm wieder eigenhändig vom Rücken weggenommen haben. Köpfchen!

Vielelleicht geht Ihnen jetzt eine Ahnung auf, daß der Reiz eines Kunststückes nicht im Trick liegt, sondern in der Verpackung. Wenn Sie den Verlauf dieses Experiments noch mal genau verfolgen, werden Sie finden, daß es auch hier so etwas gibt, was in anderen Kunstbereichen Stil genannt wird.

Kartenorakel

Wir verlassen nun die Talsohle und begeben uns in höhere Regionen. Es könnte sein, daß uns auf unserer Höhenwanderung die Zauberfee persönlich begegnet. Was würden Sie ihr antworten, wenn sie die Frage nach einem Wunsch an Sie stellte, dessen Erfüllung nicht in Ihrer Macht liegt?

Was würden Sie sich wünschen?

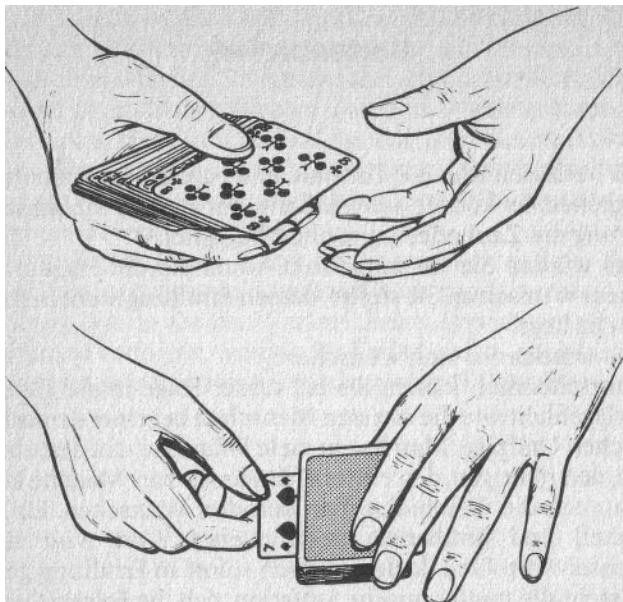
Wahrscheinlich kämen Sie bei dieser Frage in die gleiche Verlegenheit wie die meisten Menschen bei einer demoskopischen Umfrage. Man hat zu viele Wünsche, um den einzigen, den richtigen, den entscheidenden zu tun. Manche kennen auch die Geschichte von den drei Wünschen. Ein zu schnell und unüberlegt gesprochenes Wort wird zum Wunschwort. Und da der Wunsch sofort in Erfüllung geht, entsteht die tragikomische Situation, daß die Folgen dieses Wunsches mit den beiden ändern Wünschen rückgängig gemacht werden müssen. So ist eine einmalige Chance sinnlos vertan.

Lassen Sie sich also Zeit zur Überlegung.

(Auf dem Tisch liegt ein Rotspiel, rückenoben.)

»Von diesem Rotspiel lasse ich alle Karten von der Bildseite an Ihrem Auge vorbeidefilieren. Und Sie denken dabei an Ihren Wunsch. Wenn Sie mit Ihren Überlegungen fertig sind, wird irgendeine Karte vor Ihrem Auge erscheinen. Das ist die Karte, die eine magische Beziehung zu Ihrem Wunsch hat. In diesem Augenblick sagen Sie: STOP! Achtung! Ich beginne mit dem Vorblättern der Karten.«

(Der Magier läßt Blatt für Blatt von einer Hand in die andere gleiten. Der Zuschauer sieht die Bildseite jeder Karte. Wenn der Zuschauer STOP ruft, legt der Magier die schon vom Spiel abgeblätterten Karten als geschlossenes Päckchen auf den Tisch ab. Der rote Rücken des Päckchens zeigt nach oben. Darauf wird die vom Zuschauer bestimmte Karte - bei der er STOP rief - quer gelegt, mit der Bildseite nach oben.



Das Restspiel, das der Magier noch in seiner Hand hat, kommt über die vom Zuschauer gewählte Karte, ebenfalls rückenoben. Aus den zwei roten Päckchen ragt nach beiden Seiten die Bildseite einer Karte.)

Der Magier fährt fort: »Manchmal entschleiert sich das Wesen eines Menschen deutlicher in seinen Wünschen als in seinen Handlungen. In seinen Handlungen ist der Mensch an allerlei Konventionen gebunden, in seinen Wünschen ist er völlig frei. Ich habe für dieses Experiment absichtlich ein Rotspiel verwendet. Rot ist die Farbe des Herzens, der Güte, der Menschlichkeit. Das färbt auch auf die Wünsche ab. Nur ganz hartgesottene Egozentriker demaskieren sich bei diesem Spiel, ohne es zu ahnen. Das färbt nämlich auf die Karten ab. Sonst ganz honette Leute haben oft geheime Wünsche, da kann man sein blaues Wunder erleben! Dann verwandelt sich Rot in Blau. Die Karten lügen nie.

Decken Sie Ihre Karte auf!«

(Der Magier hat die Karte des Zuschauers zwischen den beiden Rotpäckchen herausgezogen und bildoffen vor den Zuschauer gelegt. Wird die Karte umgedreht, hat sich der rote Rücken in einen blauen verwandelt.) Der Magier streift sein Rotspiel rückenoben aus. Alle Karten haben einen roten Rücken. Der Zuschauer hat die einzige Karte mit blauem Rücken erwischt.

Denkpause

Der Magier verwendet ein als Rotspiel getarntes Blauspiel. Die zwei ersten Karten von der Bildseite und die zwei letzten Karten, also die beiden Rückenkarten, sind Karten aus dem Rotspiel. Dazwischen befindet sich ein komplettes Blauspiel.

Da bisher immer mit einem Rotspiel experimentiert wurde, glaubt der Zuschauer, daß es sich auch bei diesem Trick um ein durchgehendes Rotspiel handelt. Er sieht ja immer nur den roten Rücken der letzten Karte, d. h. der obersten Rückenkarte.

Beim Vorblättern der Karten von der Bildseite werden die ersten zwei Karten (Rotkarten) beiläufig so gehalten, daß der Zuschauer auch die roten Rücken sieht. Die folgenden Karten werden auf die Bildseite der beiden ersten (roten) Karten gelegt, aber so, daß der Zuschauer immer nur die Bildseite, nie den Rücken sieht, denn es sind \a lauter blaue Karten. Irgendwo sagt der Zuschauer beim Vorblättern der Karten STOP! Nun sind in der Rechten die bereits vorgezeigten Karten, in der Linken der Rest des Kartenspiels. Die Karten in der rechten Hand legt jetzt der Magier als geschlossenes Päckchen rückenoben auf den Tisch. Die Rückenkarte ist rot. Für den Zuschauer sind alle Karten dieses Päckchens rote Karten. Der Magier hat seine rechte Hand so gedreht, daß der Handrücken nach oben zeigt. Dadurch hat sich das ganze Päckchen in seiner Hand mitgedreht und die rote Rückenkarte wurde sichtbar. Das ganze abgelegte Päckchen scheint aus lauter roten Karten zu bestehen. In Wirk -

lichkeit sind nur die beiden obersten Deckkarten dieses Päckchens rot, alle ändern sind blau. Auf dieses Päckchen wird nun die vom Zuschauer gewählte Karte quer gelegt. Bildseite offen! Noch darf der Zuschauer nicht merken, daß es sich um eine Blaukarte handelt. Der Kartenrest aus der Linken wird so daraufgelegt, daß ebenfalls nur die rote Rückendeckkarte für den Zuschauer sichtbar ist. Nun steckt also die vom Zuschauer gewählte Karte zwischen zwei Teilen eines roten Kartenspiels (so sieht es der Zuschauer). Die gewählte Karte ragt zu beiden Seiten mit der Bildseite heraus, da sie quer zwischen den beiden Kartenteilen liegt. Diese Karte wird nun mit der Bildseite offen vorsichtig herausgezogen und auf den Tisch gelegt. Hier setzt nun die Rhetorik ein. Das »Rotspiel«, wird so zu einem kompletten Spiel zusammengelegt, daß der Zuschauer immer die roten Rücken sieht.

Während der Zuschauer seine gewählte Karte aufdeckt, benützt der Magier die Verwirrung, um sein »Rotspiel« wieder zu normalisieren, d. h. gegen ein komplettes Rotspiel zu vertauschen. Dann ist es einfach zu zeigen, daß nur eine einzige blaue Karte im Rotspiel war. Das Rotspiel wird ausgestreift. Es braucht wohl nicht erwähnt zu werden, daß Sie sich zu diesem Experiment einen Partner aussuchen, der Humor genug hat. »Wer sich nicht selbst zum besten haben kann, der ist gewiß nicht von den Besten.«

Ein Genieblitz

»Jetzt will ich Ihnen etwas zeigen, was vor Ihnen noch keiner gesehen hat, und was nach Ihnen keiner mehr sehen wird.«

Der Lehrling versucht ziemlich ungläubig dreinzusehen.

»Mischen Sie die Karten!

Ich staffle jetzt die Karten bildoffen aus. Sehen Sie sich die Reihenfolge der Karten genau an. Wenn Sie nichts Besseres vorhaben, können Sie sich die Karten in dieser Reihenfolge notieren. Das ist eine einmalige, nie wiederkehrende Gelegenheit, im wahrsten Sinne des Wortes. Denn so, wie die Karten jetzt in der Reihe liegen, werden sie nie mehr liegen, und wenn Sie noch so gründlich mischen.« »Klingt ziemlich unglaublich.«

»Wenn die drei Milliarden Menschen, die zur Zeit die Erde bevölkern, Urahne, Großmutter, Mutter und Kind eingeschlossen, nur die halbe Milliarde Säuglinge nicht mitgezählt, in diesem Augenblick begännen, ein Spiel von 32 Blatt zu mischen, jeder für sich, immer je eine Minute lang, Tag und Nacht, ohne aufzuhören, Ausfälle durch Krankheit und Tod sofort durch Nachschub ergänzt, so daß das Mischvolk völlige Kontinuität beibehält, so würde doch nie die genau gleiche Anordnung der Karten auftreten, wie Sie sie an dieser ausgestaffelten Reihe sehen. Und wenn sie alle bis an ihr seliges Ende mischten. Ich sehe Ihnen an, daß Sie mir nicht glauben.

Ich werde daher versuchen, es Ihnen zu beweisen. Nehmen wir vorerst nur die vier Asse aus dem Spiel und legen sie nebeneinander: Herz-As, Pik-As, Karo-As und Treff-As.

Liegt Herz-As ganz links an erster Stelle, dann können die übrigen drei Asse auf drei Plätzen tauschen. Das ergibt ohne viel Nachdenken 6 Möglichkeiten: Wenn Pik-As neben Herz-As liegt, kann Treff-As neben Karo-As rechts oder links liegen. Das sind 2 Möglichkeiten.

Wenn Treff-As neben Herz-As, weitere 2 Möglichkeiten. Karo-As daneben, abermals 2, zusammen 6. Wenn nun aber auch noch Herz-As in diese Kartenpolonaise mit einbezogen wird, zeigt sich, daß es abermals je weitere 6 Möglichkeiten gibt, wenn Pik, Karo oder Treff an der Stelle von Herz sitzen und die ändern Platz tauschen. Gesamtzahl der Kombinationen, oder, wie die Mathematiker sagen, der Permutationen, ist also 24.

Zu diesem Resultat hätten wir rascher auf eine andere Weise gelangen können, indem wir die 4 Karten miteinander multipliziert hätten, also $4 \times 3 \times 2 = 24$. In der mathematischen Wahrscheinlichkeitsrechnung schreibt man dann neben die Zahl 4 ein Rufzeichen (4!) und sagt dazu >4 Fakultät<. Diese Zahl gibt uns die insgesamt möglichen Permutationen an.

Bei 5 Karten wäre die Anzahl der Permutationen schon $5 \times 4 \times 3 \times 2 = 120$. Nehmen wir alle 8 Herzkarten zu unserem Kartenaustauschspiel, so ergibt das schon $8 \times 7 \times 6 \times 5 \times 4 \times 3 \times 2 = 40320$ Möglichkeiten. Und wenn man alle 32 Karten Plätze tauschen lässt, dann gibt das eine Zahl mit 37 Stellen. Sie können das nachkontrollieren, wenn Sie $32 \times 31 \times 30 \times 29$ und so fort bis ... $\times 2$ rechnen.

Pro Menschlein und Minute eine Mischung ergibt eine 22-stellige Zahl von Jahren. So lange würde es dauern, bis die gleiche Kartenreihe wiederkehrt.

Was sind dagegen die lumpigen drei oder vier Milliarden, die unser alter Globus auf dem Buckel hat! Nachdem Sie sich von Ihrem Ausflug in das Wunderreich der Zahlen wieder erholt haben, stelle ich ein Problem zur Diskussion: Ist es möglich, die ursprüngliche Reihenfolge eines Spieles nach dem Mischen wiederherzustellen, und zwar mit einem Griff?

Niemals! werden Sie sagen, wenn Sie bis hierher aufmerksam gelesen haben. Und doch ist es möglich! Der Mann, dem das gelang, war ein Genie der Kartenkunst.

Allerdings: Er mußte das Spiel selber mischen. Er erfand die schon erwähnte >Spezialmischung<, die man in Magierkreisen Mischen nach Charlier oder einfacher >charlieren< nennt. «

Wer war dieser mysteriöse Mr. Charlier? Dem Namen nach anscheinend ein Franzose. Dem Aussehen nach eine Figur, wie sie der große Graphiker Daumier in vielen Variationen lithographierte. Möglicherweise hat Mr. Charlier in Paris in seinen besseren Tagen Herrn Daumier Modell gestanden, ehe die sozialen Unruhen eingesetzt hatten.

Die Welt war streckenweise ziemlich aus den Fugen, als 1881 der Anarchistenkongreß in London zusammentraf. Vielleicht war Mr. Charlier nach diesem Kongreß als Strandgut in London zurückgeblieben, denn um diese Zeit tauchte der unheimliche Fremdling in der entlegenen Kneipe hinter der Euston Road auf. Seine wässrigen Augen sprachen von mühseliger Nachtarbeit mit der Lupe bei Gaslicht. War er vielleicht identisch mit Monsieur Poupat, dem »amtlichen Kalligraphen«, der mit seiner schönen Handschrift Diplomatenpässe, Sondervollmachten, Ehrenurkunden und andere wichtige Staatsdokumente ausstellte, und der flüchtig wurde, als im April 1881 auf dem Rennplatz im Bois eine Bombe explodierte? Der Mann, der sich Mr. Charlier nannte, fiel den Passanten durch sein gehetztes, ahasverisches Wesen auf, wenn er in schäbigen Kleidern und wirrem Haar, das ihm unter dem verbeulten Zylinder hervorquoll, in seine armselige Mansarde hinaufstieg.

Was trieb dieser Mann in seiner einsamen Kammer? Fälschte er für einen unbekannten Brotgeber Dokumente, machte er Falschgeld, das nach der Philosophie des Anarchismus in Umlauf gesetzt werden mußte, um den Wert der gültigen Währung zu verringern, um so den Umsturz der Gesellschaft zu beschleunigen? Oder war er ein Falschspieler, dem die Polizei auf den Fersen war? Sicher ist jedenfalls, daß er sich auch mit der Kartenkunst befaßte. Er verfügte über ein unwahrscheinliches Tastvermögen. Er konnte auch im Dunkeln jede Karte durch sein Fingerspitzengefühl >lesen<, was ihn sicher zu einem König der Falschspieler gemacht hätte, wenn er wirklich einer war. Ein düsteres Schicksalsschicksal schien um diesen umgetriebenen Mann gesponnen. Eines Tages war er so lautlos verschwunden, wie er gekommen war.

Aber er hinterließ eine großartige Erfindung. Er konnte mit einem Griff die ursprüngliche Reihenfolge der Karten eines gemischten Spiels wieder herstellen, was nur der richtig zu schätzen vermag, der die Ausführungen über die Permutationen aufmerksam gelesen hat. Allerdings mußte er das Spiel selbst gemischt haben. Und in dieser >Spezialmischung< liegt das Geheimnis. Mischen wir also die Karten nach der Methode von Mr. Charlier.

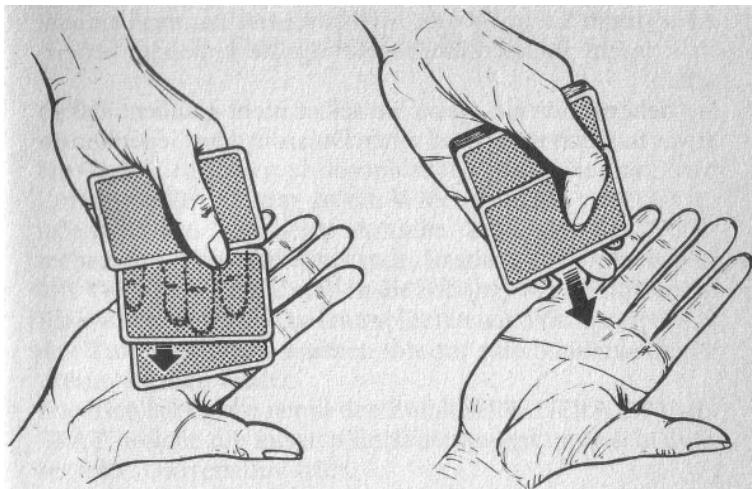
Wir nehmen nur die 8 Herzkarten und die 8 Pikkarten für den ersten Versuch. Ordnen Sie zunächst die Herzkarten in aufsteigender Reihe: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As. Genauso die Pikkarten: 7, 8, 9, 10, Bube, Dame, König, As.

Das Herzkartenpaket legen Sie auf das Pikkartenpaket. Liegt nun dieses Spiel aus 16 Blatt in Ihrer linken Hand, mit dem Spielrücken nach oben, dann ist die oberste Rückenkarte Herz-7 und die unterste Karte Pik-As. Nun schieben Sie mit dem Daumen der linken Hand die Herz-7 auf die Handfläche der rechten Hand. Auf diese Herz-7 kommt nun die unterste Karte Ihres Päckchens, also Pik-As.

Diese Karte schieben Sie mit den Fingern, die unter dem Päckchen liegen, auf die Herz-7, also nicht mit dem Daumen. Jetzt ist die oberste Karte des Päckchens in Ihrer linken Hand die Herz-8.

Diese Karte schieben Sie mit dem Daumen Ihrer Linken unter die beiden Karten in Ihrer rechten Hand, also unter Herz-7. Die rächste Karte wird nun wieder von unten weggeschoben und auf die 3 Karten in Ihrer rechten Hand gelegt (Pik-König). Die folgende Karte wird von oben weggenommen und unter das Päckchen in der rechten Hand gelegt. Also immer die oberen Karten nach unten, die unteren Karten nach oben.

Wenn Sie alle Karten in die rechte Hand abgelegt haben, werden Sie finden, daß nun alle roten Herzkarten unten liegen und alle Pikkarten oben, und zwar in der gleichen Reihenfolge wie am Anfang. Wenn Sie jetzt das ganze Paket in der Mitte teilen und die



untere Hälfte nach oben legen, dann ist die ursprüngliche Ordnung der Karten wieder hergestellt. Das ist das Prinzip der Charlier-Mischung.

Man muß immer die Karten, die man dem Spiel von oben entnimmt, unter die Karten in der andern Hand bringen, und die Karten, die man dem Spiel von unten entnimmt, auf die Karten in der andern Hand.

Das Ganze ist eigentlich nichts anderes als ein fortgesetztes Abheben oder ein Falschmischen.

Jetzt können Sie denselben Versuch mit dem ganzen Spiel von 32 Blatt machen. Was Sie bis jetzt mit einzelnen Karten gemacht haben, versuchen Sie nun mit mehreren Karten. Statt einer Karte von oben nehmen Sie zwei oder drei, von unten ebenfalls drei oder vier. Das Resultat wird immer das-selbe sein. Die Kartenhälfte, die anfangs die obere Spielhälfte war, wird nachher die untere Spielhälfte sein. Sie werden selbst verblüfft sein, daß so etwas möglich ist. Wenn Sie diese Art zu mischen erst richtig im Griff haben, können Sie den skeptischsten Zuschauer damit täuschen. Er hält diese Mischung für vollendet korrekt.

Aber treten Sie mit dieser Mischung erst vor das Lampenlicht (nicht Rampenlicht), wenn Sie sie vollendet beherrschen.

Sie beherrschen sie, wenn Sie selbst nicht glauben, daß so etwas möglich ist. Darauf einen Dujardin dem Gedenken an Mr. Charlier!

Der gelenkte Zufall

Ein Thema für einen philosophischen Kopf! Zufall und Berechnung ist ein Widerspruch in sich. Das ist jedenfalls die allgemeine Ansicht. Zufall ist das Unberechenbare, Unvorherzusehende, Irrationale. Wir schieben mit Vergnügen dem Zufall in die Schuhe, was uns mißlingt. Klappt aber die Sache, so triumphieren wir. Wir leugnen also den Zufall nicht, wir machen ihn nur zum Sündenbock für unsere eigenen Fehler.

Friedrich der Große nennt den Zufall SEINE HEILIGE MAJESTÄT, welche die meisten Entscheidungen in diesem »misérablen Universum« trifft.

»Zufall ist ein Wort ohne Sinn. Nichts kann ohne Ursache bestehen.« Das ist die Meinung von Voltaire, und die Dichterin Ebner-Eschenbach meint dasselbe, wenn sie sagt: »Der Zufall ist die in Schleier gehüllte Notwendigkeit.« Wenn das aber so ist, müßte man nur den Schleier wegziehen, und wir hätten den Burschen Zufall am Zipfel seines Gewandes erwischt. Wir könnten also den Zufall gewissermaßen dorthin lenken, wo wir ihn haben wollen. Klingt ziemlich unglaublich, aber wir wollen es doch versuchen. »Sie haben das Spiel gemischt und bildunten auf den Tisch gelegt. Niemand kann wissen, wie der Zufall die Karten zusammengemischt hat.

Decken Sie jetzt die oberste Rückenkarte auf!
Karo-zehn, Welch ein Zufall!«

(Eine nicht sehr geistreiche Feststellung, denn jede andere Karte hätte genauso zufällig die oberste sein können.) Der Magier notiert etwas auf einen Zettel. »Die Karte, die Sie aufgedeckt haben, ist Karo-zehn. Bevor wir mit dem Experiment weiterfahren, stecken Sie bitte den Zettel mit meiner Notiz in Ihre Rocktasche. Und nun nehmen Sie die Karo-zehn und schieben Sie die Karte offen irgendwo ins Spiel, etwa in die obere Spielhälfte.«

Der Zuschauer steckt die Karte bildoffen in die obere Spielhälfte.

»Nun zählen Sie bitte alle Karten, die oberhalb der eingeschnittenen Karte liegen.« »12.«

»Ich notiere mir diese Zufallszahl.

Und nun heben Sie das Spiel unter der Karo-zehn ab und legen den verbliebenen Kartenrest auf den Spielrücken. Zählen Sie jetzt, wieviel Karten nun über der Karo-zehn liegen.« »22.«

»Ich notiere auch diese Zufallszahl. Und wieviel ist die Differenz zwischen beiden Zahlen?« »10!«

»Reinster Zufall, nicht wahr! Jetzt können Sie die eingeschnittene Karo-zehn wieder bildunten ins Spiel legen. Lassen Sie aber die Karte dort liegen, wo sie der Zufall hingeheht hat. Und nun suchen sie die Differenzkarte, die 10. vom Spielrücken.« »Karo-Bube.«

»Sehen Sie bitte auf dem Zettel nach, was ich vor Beginn des Experiments aufgeschrieben habe.« -Auf dem Zettel steht Karo-Bube. Der errechnete Zufall!

Denkpause

Dies feine Kunststück ist eine von den reizenden Miniaturen des in Magierkreisen unvergessenen Mathemagiers Dr. Wilsmann. Das ist keine Manipulation mit Karten, das ist Magie.

Geben Sie sich keine Mühe, das Geheimnis aufzuspüren, Sie verschwenden nur Ihre Zeit. Der Bursche Zufall ist nicht so leicht zu fangen. Mit Mathematik ist da schon gar nichts zu machen. Sie können es tausendmal versuchen. Warten Sie mit diesem Leckerbissen, bis Sie am Tisch von Kennern sitzen. Hier brauchen Sie ein anspruchsvolles Publikum. Servieren Sie dieses Mirakel erst in einem Augenblick, wenn Ihre Zuschauer seelisch auf das Ungewöhnlich-

ste eingestellt sind. Der glücklichste Moment wäre, wenn die Diskussion sich gerade um das Problem »Zufall«, dreht. Hier zeigt sich, wie so oft, daß das Einfache zugleich das Große ist. Denn dieses Wunder ist sooo einfach, man muß nur die Lösung kennen.

Als der Zuschauer das Spiel gemischt und dann auf den Tisch zurückgelegt hatte, bildunten, hatten Sie mit einem blitzartigen Seitenblick die unterste Karte gerade noch erkannt. In unserem Fall war es Karo-Bube. Diese Karte notieren Sie auf den Zettel, ehe der Zuschauer überhaupt wissen kann, was gespielt wird. Das ist rämlich die Karte, die mit Notwendigkeit zum Vorschein kommen wird, wenn Sie so verfahren, wie ich den Verlauf des Kunststücks beschrieben habe.

Diese Sache ist also dann fällig, wenn Sie die unterste Karte des Spiels gesehen haben, ohne daß es der Zuschauer merkte. Das ist der Idealfall, und er ereignet sich öfter als Sie glauben. Sie können dann immer mit Nachdruck darauf hinweisen, daß Sie das Spiel in keinem Augenblick berührt haben. Gelingt es Ihnen nicht, die unterste Karte auf diese diskrete Weise zu sehen, dann übergeben Sie das Spiel einem ändern Zuschauer. Bei dieser Gelegenheit ist es nicht schwierig, die unterste Karte anzusehen.

*Wenn Sie Ihre »Notiz«, auf dem Zettel aber erst dann machen, nachdem die oberste Karte aufgedeckt wurde, bekommt das Kunststück einen zusätzlichen Effekt. Leute, die den geheimnisvollen Knoten aufdröseln wollen, klammern sich gerade an diese Karte. Dabei geraten Sie aber immer tiefer in das Dickicht der Unlösbarkeit. Dieses Kartenwunder verdient äußerste Aufmerksamkeit. Lassen Sie sich nicht täuschen, weil es so einfach ist. Machen Sie eine große Szene daraus! Und wenn Ihnen von allen schönen Dingen, die in diesem Buch stehen, nur dies gefallen sollte, haben Sie erstklassigen Spürsinn bewiesen, glauben Sie mir. Aber warten Sie den rechten Augenblick ab. Das Warten ist hier eine Tugend, die sich von selbst belohnt.
Und verpfuschen Sie diese wundervolle Sache nicht, sonst soll Sie doch gleich - na, Sie wissen schon ...*

Die Zauberformel

Zu den unglaublichesten Dingen gehört es immer, wenn einer aus einem Paket von 32 Karten genau die Karte herausholt, die ein anderer gezogen und irgendwo ins Spiel zurückgesteckt hat. Wenn man Pech hat, kann man 31 mal danebengreifen. Die gewählte Karte aber mit absoluter Sicherheit zu finden, das ist schon eine Sache. Wer sich mit den Kombinationsmöglichkeiten des Totos oder des Zahlenlottos ein wenig befaßt hat, weiß, wie irrsinnig es ist, auf einen sicheren Treffer zu hoffen. Zur Sache!

Sie streifen das Spiel von der Bildseite vor den Zuschauern aus, damit sich jeder überzeugen kann, es ist ein gemischtes Spiel, in dem die Karten wahllos durcheinanderliegen. Dann schieben Sie alle Karten wieder zu einem Paket zusammen, rückenoben. Wer Lust hat, kann das Spiel auch noch abheben.

Das macht man so: Der obere Teil des Kartenspaketes wird weggenommen und beiseite gelegt. Der Rest des Pakets wird nun auf die zuerst abgehobenen Karten gelegt, und das Spiel ist wieder komplett. Nun hebt jeder einmal ab. Das kann so lange fortgesetzt werden, bis einer STOP! ruft. Der Rufer darf nun die Karte wegnehmen, die jetzt zufällig als oberste im Spiel liegt. Selbstverständlich sieht er sich diese Karte von der Bildseite an, merkt sie sich, und dann steckt er sie irgendwo ins Spiel zurück. Niemand außer ihm weiß, wie seine gemerkte Karte heißt. Während dieses Vorgangs können Sie sich die Augen verbinden lassen oder im Zimmer überhaupt nicht anwesend sein.

Wenn also die gewählte Karte im Spiel untergetaucht ist, und wenn dann außerdem abgehoben wurde, nehmen Sie die Binde von den Augen, blättern das Spiel flüchtig durch, nehmen eine Karte heraus und legen sie verdeckt auf den Tisch. Verdeckt! Bildseite nach unten.

Noch schwebt alles im Ungewissen. Es könnte die gemerkte Karte sein. Es kann aber auch jede andere von 32 Karten sein. Die Meinung der Zuschauer schwankt wie vor der ersten Halbzeit bei einem aufregenden Fußballspiel. In diesem hochgespannten Augenblick könnte man sogar Wetten abschließen.

Wenn Sie die Karte dann endlich aufdecken, nur in Zeitlupentempo!

Das gibt's nur einmal, das kommt nicht wieder. Es ist die gemerkte Karte.

Denkpause

Das Spiel ist »gelegt«, d. h. die Karten liegen vor Beginn der Vorführung, in einer bestimmten, jedoch nicht auffallenden Ordnung. Sie zeigen daher gleich zu Anfang alle Karten von der Bildseite.

Mit Hilfe der Zauberformel, die aus zwei Worten besteht, finden Sie die Karte. Die zwei Worte heißen: ZEBUDAMACH - KÖSINEUAS.

Ehemalige Karl-May-Leser werden das vielleicht für einen indianischen Dialekt halten. In diesen zwei komischen Wörtern steckt aber ein komplettes Kartenspiel von 32 Blatt mit sämtlichen Farben und Werten. Wenn ich die zwei Wörter in Silben abteile, wird sofort klar, daß es sich um eine Silbenkurzschrift handelt, eine Art Kartensiegel.

*ZE=10, BU = Bube, DAM = Dame, ACH = acht
KÖ = König, SI = Sieben, NEU = Neun, AS = As!*

Das sind die acht Werte einer jeden Farbe. Im 32-Blatt-Spiel wiederholen sich diese Werte viermal.

Das Sortieren des Spiels geht so vor sich:

Sie suchen aus dem Spiel die 4 Sieben und legen diese vier Karten separat, daneben die 4 Acht, dann die 4 Neun, die 4 Zehn, die 4 Buben, 4 Damen, 4 Könige, 4 Asse.

Nun sagen Sie den magischen Spruch ZEBUDAMACH KÖSINEUAS, und für jede Silbe legen Sie die betreffende Karte bildunten auf den Tisch. Also zuerst eine Zehn, dann einen Buben und so fort, gleichgültig von welcher Farbe. Ein so

vorsortiertes Spiel können Sie ohne Beklemmung auf dem Tisch von der Bildseite herzeigen. Auch das schärfste Auge vermutet in dieser Reihenfolge kein vorbereitetes Spiel. Um die Täuschung vollendet zu machen, kann man mehrmals abheben lassen.

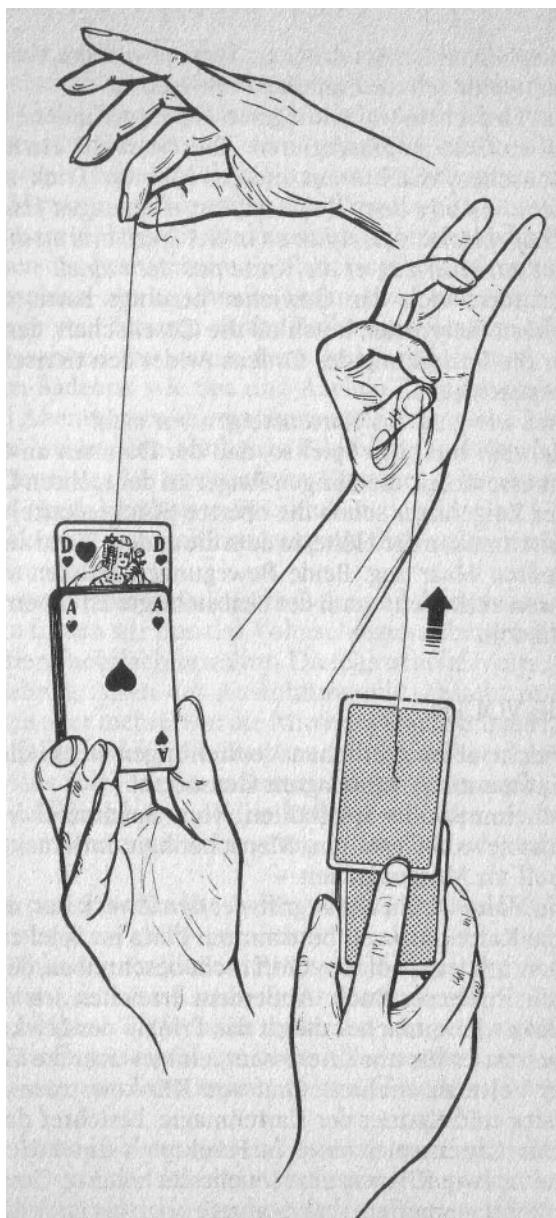
Die gemerkte Karte zu finden ist nicht schwierig. Es ist die Karte, die nicht in die Reihe paßt. Wenn Sie das Spiel durchblättern, brauchen Sie sich nur die »Zauberformel«, im Geiste vorzusagen. Es ist wie beim Paternosteraufzug. Wenn alle Kabinen besetzt sind, braucht man nur zu warten, bis ein bekanntes Gesicht auftaucht. In der folgenden Kabine sitzt dann mit Sicherheit dieselbe Person, die anfangs Nummer zwei war. Wenn niemand ausgestiegen ist, fahren sie alle miteinander in derselben Reihenfolge an Ihrem Auge vorbei. Der Gedanke an den Paternoster erleichtert Ihnen die Vorstellung, daß ein Spiel, wie sehr gemischt auch die Karten durcheinanderliegen, durch das Abheben in seiner Reihenfolge nicht verändert wird. Man kann das Spiel fünf-hundertmal abheben, an der ursprünglichen Reihenfolge ändert sich nichts.

Stoßen Sie beim Durchblättern des Spiels auf die Anfangskarte, dann ist die Reihenfolge der Karten dieselbe wie am Anfang. Dies zu wissen ist wichtig. Wenn Sie die vom Zuschauer gemerkte Karte, nachdem sie »bestätigt« worden ist, wieder an den ihr zugehörigen Platz im Spiel gebracht haben, kann das Kunststück wiederholt werden, sooft es gewünscht wird.

Also täglich vor dem Einschlafen: ZEBUDAMACH KÖSINEUAS.

Mit dem legendären Zauberer Marvelli besuchte ich einmal eine kleine private Abendgesellschaft. Unter den Gästen befand sich ein höherer Regierungsbeamter, dessen Kopf vom vielen Nachdenken so kahl war wie eine frisch polierte Billardkugel.

Marvelli ließ den prominenten Gast eine Karte ziehen, aus einem nicht sortierten Spiel, versteht sich. Er konnte jede Karte ziehen lassen, die er wollte. Beim Zurückstecken der Karte ins Spiel brachte Marvelli die gezogene Karte durch



VOLTE auf den Spielrücken. (Was es mit der Volte auf sich hat, werde ich anschließend erklären.) Das Einfachste wäre nun gewesen, die gefundene Karte dem hohen Gast zu präsentieren. Aber Marvelli, ein Spieler mit Menschen, machte aus diesem kleinen Trick eine große Szene. *Er zog dem Kahlkopf ein ellenlanges Haar aus der Schädeldecke, versenkte es in das Spiel, und an diesem imaginären Haar zog er die Karte aus dem Spiel.* Nachdem sich das Gewieher beruhigt hatte, das dieses Scherzo hervorrief, beschloß die Gesellschaft, den Künstler für die Verleihung des Ordens wider den tierischen Ernst< vorzuschlagen.

Und wie ging das Kartensteigen vor sich? Marvelli hielt das Spiel so, daß der Daumen an der linken Längsseite lag, die übrigen Finger an der rechten Längsseite. Der Zeigefinger schob die oberste (Rückenkarte) im selben Rhythmus in die Höhe, in dem die andere Hand an dem imaginären Haar zog. Beide Bewegungen müssen völlig synchron verlaufen, wenn der beabsichtigte Effekt erreicht werden soll.

DIE VOLTE!

Welche abenteuerlichen Vorstellungen weckt dieses Wort in romantisch veranlagten Gemütern! Geheimnisvolle Spielhöllen, vom Spielteufel verwüstete Dostojewski-Gestalten, Menschenhaie im Frack, Pistolenduell im Morgengrauen. -

Die Volte ist ein Kunstgriff, der den Zweck hat, unbemerkt eine Karte an einen bestimmten Platz im Spiel zu bringen. Nein, ich werde diesen Griff nicht beschreiben, denn er paßt nicht in dieses Buch. Außerdem erreichen wir den Volte-Effekt viel einfacher durch das Prinzip der Leitkarte. Dennoch ist es für uns interessant, einiges über die Geschichte der Volte zu erfahren. Graf von Klinkowstroem, ein Polymath und Kenner der Kartenmagie, berichtet darüber: »Das Glücksspiel hatte in Frankreich unter Heinrich IV. und Ludwig XTV. wie eine Seuche die höheren Gesellschaftsschichten ergriffen, und es wurde noch bis Ende des 19. Jahr-

hunderts am Hofe sowohl wie in besonderen Spielhäusern mit Leidenschaft gepflegt. Wir wissen, daß man auch in den höchsten Gesellschaftskreisen nicht viel dabei fand, wenn bei Pharao oder Basette ein wenig gemogelt wurde. Unter den vornehmen Falschspielern begegnen wir bekannten Namen wie Mazarin, den Herzögen von Crequi und von Antin, der Prinzessin d'Harcourt und anderen Trägern großer Namen, denen das Betrügen am Spieltisch nicht verdammenswerter erschien als in unsren Tagen etwa das Hinüberschmuggeln von Zigarren an der Zollstation. Um die Mitte des 18. Jahrhunderts waren dann insbesondere auch die mondänen Badeorte wie Spa und Aachen Treffpunkte von allerhand Abenteurern, die dort stets mit Erfolg nach Opfern Ausschau hielten. Ein ähnliches Bild bietet sich noch im letzten Viertel des 18. Jahrhunderts. Da gab es in Paris im Palais Royal einen berühmten Spielklub, in den der Graf Gen-lis drei Falschspieler einführte, um mit ihnen gemeinsame Sache zu machen.

In der Literatur über diese Falschspieler und ihre gerissenen Methoden finden wir nun das Volteschlagen neben anderen Kunstgriffen mehrfach erwähnt. Die eigentliche Volte, für die es mehrere Arten der Ausführung gibt, besteht in der Kunst, eine oder mehrere in die Mitte des Spiels gelegte Karten unauffällig und für die Zuschauer unbemerkbar entweder oben aufs Spiel oder zuunterst zu bringen, oder auch umgekehrt. Auf die gleiche Weise können ein oder mehrere Blätter von unten nach oben gebracht werden, oder umgekehrt.

Die Volte hat sich offenbar in der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts aus dem Falsch- oder Scheinmischen und aus dem falschen Abheben der Karten herausgebildet, bei dem es darauf ankommt, daß die Karten in ihrer ursprünglichen Reihenfolge bleiben. Tatsächlich bedeutet >coupe< ursprünglich den Falschspielergriff, um beim Abheben der Karten die Lage der Karten nicht zu ändern, ohne daß die Mitspieler es merken.

Schon in dem zwischen 1494 und 1499 entstandenen >Liber Vagatorum< wird das falsche Abheben als Gaunertrick erwähnt. Die Volte ist erst um die Mitte des 18. Jahrhunderts

frühestens in das Vorführgut des Zauberkünstlers übergegangen, während diesem das Filieren und das Forcieren schon lange geläufig waren.

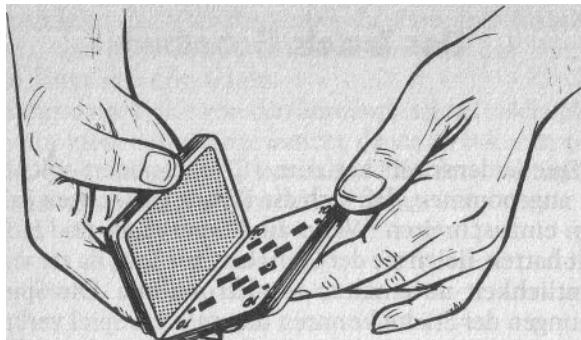
Heute wird die Volte von den berufsmäßigen Falschspielern wohl nur mehr selten angewendet, da sie zu bekannt geworden ist und eine große Gewandtheit erfordert, um am Spieltisch unbemerkt ausgeführt zu werden. «

Des Teufels Gebetbuch

Die Spielleidenschaft hatte im 15. Jahrhundert solche Formen angenommen, daß sich die Kirche gezwungen sah, dagegen einzuschreiten. Wenn die Bürger Haus und Hof ver spielt hatten, fielen sie der Obrigkeit zur Last, da sie von der Öffentlichkeit unterhalten werden mußten. Die Spielverordnungen der Städte konnten die mit dem Spiel verbundene Sittenverderbnis nicht verhindern. Erst als der Bußprediger Johannes Capistranus seinen Kreuzzug gegen die Auswüchse des Kartenspiels begann und in Nürnberg, Regensburg und Wien alle erdenklichen Höllenstrafen von den Kanzeln auf die Müßiggänger herabrief, kamen sie in Haufen, um ihre Würfel- und Kartenspiele auf dem Domplatz zu verbrennen. Damals glaubte man noch an den Teufel, und Capistranus nannte die Kartenspiele die »Gebetbücher des Teufels«, ohne genau zu wissen, wie recht er hatte. Sehr alte Leute benützen heute noch das Gebetbuch als eine Art Orakel. Wenn sie irgendwie in Nöten sind, schlagen sie die Bibel oder das Gebetbuch an irgendeiner Stelle auf und sehen nach, ob der Text einen Hinweis auf Hilfe in ihrer bedrängten Lage enthält. Dieser Brauch ist weitgehend abhanden gekommen. Mancher hat vielleicht gar kein Gebetbuch mehr in seinem Bücherschrank. Aber vielleicht weiß er noch aus seinen Kindertagen, wie man es aufschlägt. *Der linke Daumen klappt die linke Hälfte des Buches nach links, der rechte Daumen die rechte Hälfte nach rechts.* Damit ist schon die Seite aufgeschlagen, wo die Antwort auf die Frage zu suchen ist.

Wenn Capistranus recht hat, müßte man auch das Kartenspiel auf die gleiche Weise wie ein Buch aufschlagen, um eine Antwort zu erhalten. Aber auf welche Frage? Natürlich auf die Frage, welche Karte der Zuschauer soeben in seine Tasche gesteckt hat.

Das Spiel war der Reihe nach von allen Tischteilnehmern abgehoben worden. Wer zuletzt dran war, nimmt die zufällig



als oberste liegende Rückenkarte weg und steckt sie unbeschen in seine Tasche.

Welche Karte hat er nun eingesteckt? Das weiß der Teufel. Sie schlagen also das Gebetbuch des Teufels in der Mitte auf, Daumen links und rechts, wie beschrieben. Und sofort sagen Sie, welche Karte der Mann in der Tasche hat. »Das ist geradezu diabolisch!«

»Versuchen wir's! Heben Sie ab, und stecken Sie die oberste Karte verdeckt in Ihre Tasche. Sie kennen die Karte nicht, ich auch nicht. Ich schlage das Gebetbuch des Teufels auf. Genau in der Mitte.

Achtung! Sie haben Herz-zehn eingesteckt. Sehen Sie bitte nach!« Es stimmt.

Das muß tatsächlich mit dem Teufel auf- und zugegangen sein.

Denkpause

Im Prinzip ist es die gleiche Sache wie bei der ZA UBERFÖRMEL, nur sozusagen um eine Schraubenwindung höher, Der Schönheitsfehler bei der Zauberformel liegt darin, daß Sie dem Zuschauer zwar den Kartenwert, aber nicht die Farbe angeben können. Das Gebetbuch des Teufels aber nennt

Ihnen mit absoluter Sicherheit die Karte Ihres Gegenspielers, den Wert und die Farbe.

Nur muß beim Sortieren des Spiels eine Kleinigkeit beachtet werden. Die Zauberformel ist dieselbe, nur werden die Karten auch nach Farben geordnet: Herz, Pik, Karo, Treff. Dadurch entstehen vier Sequenzen:

1. Sequenz: Zehn (Herz), Bube (Pik), Dame (Karo), Acht (Treff), König (Herz), Sieben (Pik), Neun (Karo), As (Treff)
2. Sequenz: Zehn (Pik), Bube (Karo), Dame (Treff), Acht (Herz), König (Pik), Sieben (Karo), Neun (Treff), As (Herz)
3. Sequenz: Zehn (Karo), Bube (Treff), Dame (Herz), Acht (Pik), König (Karo), Sieben (Treff), Neun (Herz), As (Pik)
4. Sequenz: Zehn (Treff), Bube (Herz), Dame (Pik), Acht (Karo), König (Treff), Sieben (Herz), Neun (Pik), As (Karo).

Vom Spielrücken aus liegen die Karten in dieser Reihenfolge: Zehn -Bube- Dame - Acht - König - Sieben -Neun- As viermal. Ist die oberste Rückenkarte Herz-zehn, dann muß die unterste Karte des Spiels - nun, was! - natürlich Karo-As sein.

Nun nehmen Sie das Spiel in die Hand wie ein kleines Buch, das Sie in der Mitte aufschlagen wollen. Dabei sehen Sie mit einem flüchtigen Blick die Bildseite der untersten Karte: Karo-As. Nach unserer Zauberformel muß demnach die oberste Rückenkarte Herz-zehn sein. Diese Karte hat aber unser Gegenspieler verdeckt in seine Tasche gesteckt. Wir wissen bereits, daß die Rückenkarte eine Zehn ist. Wir wissen nur nicht, von welcher Farbe. Um das herauszukriegen, schlägen wir das »Gebetbuch«, genau in der Mitte auf. Da muß nämlich nach unserer Sequenz-Theorie eine Zehn liegen. Richtig! Und zwar die Karo-zehn. Also schließen wir messerscharf: Die eingesteckte Karte muß Herz-zehn sein. Mit wenig Übung kriegen Sie den Griff heraus, wie man das Spiel genau in der Mitte teilt. Machen wir einen zweiten Versuch. Ich hebe das Spiel eini-

ge Male ab. Nach dem Paternosterprinzip ändert sich dadurch die Reihenfolge der Karten ja nicht. Ich nehme das Spiel in die Hand, um es aufzuklappen. Die unterste Karte ist Herz-Dame. Dann muß die oberste Rückenkarte - nun, was? - eine Acht sein. Ich weiß nur nicht, von welcher Farbe. Der Zuschauer hat sie eingesteckt. Ich klappe das »Gebetbuch« genau in der Mitte auf, bis eine Acht erscheint. Richtig, Treff-acht. Dann muß die eingesteckte Karte Pik-acht sein. Die Farbe der eingesteckten Karte ist immer dieselbe wie die der »aufgeschlagenen«. Wenn Sie das zweimal gemacht haben, sagt bestimmt ein Zuschauer, daß die Karten in einer bestimmten Ordnung liegen. Wenn Sie jetzt die »Spezialmischung« beherrschen, die wir »charlieren« nannten, beseitigen Sie jeden Zweifel. Die Karten liegen augenscheinlich wild durcheinander. Wenn Sie nicht charlieren können, dann können Sie wenigstens so abheben, daß der Zuschauer glaubt, daß jede Ordnung, wenn er schon eine annahm, damit hinfällig wurde. Einmal abheben, das hat sich in Skatkreisen bereits herumgesprochen, ändert nichts an der Reihenfolge. Mehrmals abheben, das ist schon eine andere Sache, da kommen die Karten bestimmt durcheinander. Und doch läßt sich auch der skeptische Zuschauer dämpfen, wenn Sie falsch abheben. Das ist kein Kunstgriff, sondern die einfachste Sache der Welt. Man kann so abheben, daß die Karten nach dem Zusammenlegen der Päckchen wieder genauso liegen wie am Anfang. Es sieht wie richtiges Abheben aus, und doch sind die Zuschauer getäuscht. Sie machen folgendes:

Das komplette Spiel liegt auf dem Tisch. Sie heben das obere Drittel des Spiels ab und legen diesen Teil rechts von dem Spielrest, der noch zwei Drittel ausmacht. Vom Spielrest, also von dem ersten Päckchen ganz links, nehmen Sie noch mal etwa die Hälfte ab und legen dieses Päckchen ganz rechts neben das bereits abgelegte erste Drittel. Jetzt liegen drei kleine Päckchen nebeneinander: das linke (das liegengebliebene), das mittlere und das rechte. Jetzt legen Sie das mittlere Päckchen auf das Päckchen ganz rechts, beide zusammen auf das Päckchen ganz links. Damit haben Sie in

Wirklichkeit die ursprüngliche Reihenfolge wieder hergestellt. Der Zuschauer aber glaubt, jede Ordnung sei damit zerstört. Sie müssen nur möglichst rasch die Päckchen zusammenlegen.

*Die Täuschung ist vollkommen. Bitte,
probieren Sie es selbst sofort!*

Der sechste Sinn

Können Sie pantomimisch ausdrücken, wie man eine Nadel einfädelt, ohne weder Nadel noch Faden zu haben, einfach durch Miene und Gebärden?

Wenn Sie das fertigbringen, dann wird es Ihnen auch gelingen, den Begriff MAHLZEIT mimisch zu illustrieren. Versuchen Sie es mit geschlossenen Augen! Sie tasten wie blind auf der Tischdecke, bis Sie den Fuß eines Weinglases, eines imaginären, spüren. Sie führen das Glas zum Mund, nehmen einen Schluck, drücken durch Ihr Mienenspiel aus, daß Ihnen die Marke zusagt, stellen das Glas vorsichtig zurück, ergreifen Messer und Gabel, winken einem unsichtbaren Kellner, daß er Ihnen Salz bringt, bedanken sich bei ihm durch Kopfnicken, salzen ein unsichtbares Essen auf einem unsichtbaren Teller, und was dergleichen Kapriolen mehr sind. Dazu gehört nicht viel Geschick, nur ein wenig Phantasie.

Wenn Sie diese Vorübung im stillen Kämmerlein durchexerziert haben, können Sie eine große Szene hinlegen zu einem Zeitpunkt, wenn der Abend schon fortgeschritten ist und die übliche Stagnation die Stimmung zu verwässern beginnt. Erinnern Sie sich, daß ich Ihnen empfohlen habe (siehe GENERALPROBE) bei Ihrem Aufreten einen Band rasch und unauffällig durchzublättern und sich Seite 31, Zeile 11 das 4. Wort zu merken. Es war der Band DECAMERON von Boccaccio. Es hätte auch jeder beliebige andere Band sein können, aber immer müssen Sie sich das 4. Wort in der 11. Zeile merken. Daß Sie an diesem Abend ein Buch in der Hand hatten, daran denkt kein Mensch; auch dann nicht, wenn er es zufällig beobachtet hätte. Jetzt ist es also Zeit, den Band DECAMERON in das Gesichtsfeld der Abendgesellschaft zu rücken. Die allgemeine Müdigkeit verhilft Ihnen dazu. Wenden Sie sich an einen Gast, der gerade zu gähnen anfängt: »Aha, der Föhn! Leiden Sie auch unter Föhneinfluß?«

Jetzt wird die Gesellschaft wieder wach. Das ist ein Thema, zu dem jeder etwas beisteuern kann. Jeder leidet auf andere Weise unter dem Föhn.

»Merkwürdig! Bei den meisten Menschen vermindert sich die Sinnestätigkeit unter Föhneinfluß. Bei mir ist es gerade umgekehrt. Mir wächst ein neuer Sinn zu. Der sechste Sinn. Ich sehe Dinge, die ich unter normalen Verhältnissen nicht sehe.«

»Wie ist das zu verstehen?«

»Ich kann zum Beispiel in einem Buch lesen, ohne es aufzuschlagen.«

Wenn das Gelächter über dieser Antwort einigermaßen versickert ist, erklären Sie sich zu diesem Experiment bereit. Ein Zuschauer soll eine Seite des Buches aufschlagen, und Sie

>lesen< mit Ihrem sechsten Sinn das Wort, das er meint.

»Lassen wir die Karten bestimmen, welche Seite, welche Zeile, welches Wort es sein soll! Legen Sie von diesem gemischten Spiel die vier obersten Rückenkarten auf den Tisch, in jede Himmelsrichtung eine als Verbeugung sozusagen, da ich noch nicht weiß, aus welcher Richtung mir die Erleuchtung kommt.«

Auf dem Tisch liegen dann: König, Sieben, Neun, As. »Die Karten sollen nun zunächst die Seitenzahl bestimmen. Die Werte aller Karten ergeben: $4 + 7 + 9 + 11 = 31$. Als Zeilenzahl nehmen wir den höchsten Wert: As = 11. Der kleinste Wert soll das Wort angeben: König = 4. Also Seite 31, Zeile 11,4. Wort.« Und jetzt spielen Sie Ihre einstudierte Pantomime MAHLZEIT.

Denkpause

Es handelt sich immer um das 4. Wort in der 11. Zeile, Seite 31. Das ist leicht zu merken. Das Kennwort ist die halbe Zauberformel KÖS1NEUAS.

Das Wort in dem Band Decameron heißt »Mahlzeit«.. Sie müssen also pantomimisch Mahlzeit vorspielen, als ob Ihnen eine Vision zugeflogen wäre. Sie können sich dabei die Augen verbinden lassen. Wie mit

quälendem Grübeln scheinen Sie in sich hineinzuhorchen, einer geheimen Stimme lauschend, die Ihnen etwas Einzigartiges, nur Ihnen Zugängliches mitzuteilen weiß. Und dann spielen Sie Ihre Pantomime.

Wenn Sie einem Zuschauer das Spiel übergeben, sind selbstverständlich die vier Rückenkarten jene Karten, deren Werte Wort, Zeile und Seite angeben.

Sie mischen das Spiel vor aller Augen, aber so, daß die vier Karten an ihren Plätzen bleiben. Wenn Sie dann noch falsch abheben, ist jeder Verdacht im Keime erstickt.

Sie haben die Wahl zwischen zwei Kennwörtern. Sie können auch die andere Hälfte der Zauberformel für Ihre Visionen verwenden. ZEBUDAMACH. Nur ergeben sich dann andere Werte.

20 + 2 + 3 + 8 = 23. Seite 23, Zeile W, 2. Wort.

Die Summe der Kartenwerte gibt immer die Seitenzahl an, der höchste Kartenwert die Zeile, der kleinste Wert das Wort.

Angenommen, ZEBUDAMACH wäre Ihr Schlüsselwort gewesen, als der Band DECAMERON ins Scheinwerferlicht der allgemeinen Aufmerksamkeit gerückt wurde. Das 2. Wort in der 10. Zeile Seite 23 wäre dann das Wort »daß« gewesen. Pantomimisch ließe sich da nicht viel herausholen. Sie könnten vielleicht das Wörtchen »daß« mit Flammenschrift an die Wand malen, wenn Sie überausreichende chemische Kenntnisse verfügen. Am einfachsten wäre wohl, das Wort mit magischen Bewegungen in die Luft zu schreiben.

Die Herausforderung

Kleiner Gesellschaftsabend.

»Können Sie mir sagen, welche Karte ich mir eben gemerkt habe?«

>Das war Teils Geschoß<, fuhr es mir durch den Sinn. Die Stimme kam mir bekannt vor. Natürlich, die Grünäugige. Ich hatte das Spiel unbeobachtet auf dem Tisch liegen lassen, während ich mich über die Stuhllehne hinweg ein paar Augenblicke mit einem Gast unterhielt. Diesen Moment nützte die Dame, um sich eine Karte im Spiel anzusehen. Ihre Frage schien darauf abgesehen, mich in Verlegenheit zu bringen. Wie damals, als die Geschichte mit dem Tausendmarkschein passierte.

In diesem Fall gab es zwei Möglichkeiten: entweder das Lokal im Kreuzfeuer der Blicke einer Abendgesellschaft fluchtartig zu verlassen oder auf scheinbar verlorenem Posten auszuhalten. Blieb ich, gab es wieder zwei Möglichkeiten: Ich konnte die Frage ignorieren oder die Herausforderung annehmen. Ich entschloß mich für Vorwärtsstrategie, was in kritischen Augenblicken immer das Beste ist. Ein Zauberer darf nicht kapitulieren. Man muß den Zuschauer durch witzige Causerie zunächst in eine Falle locken. Und so zog ich Kreis um Kreise ...

»Natürlich könnte ich Ihnen sagen, welche Karte Sie sich gemerkt haben, aber ich vermisse, daß sich diese Karte überhaupt nicht im Spiel befindet. Ich werde Ihnen später erklären, warum ich das vermisse. Ich schlage Ihnen vor, sich noch mal zu überzeugen, ob sich die von Ihnen gemerkte Karte noch im Spiel befindet.«

Die Dame konnte sich der Suggestion dieser Aufforderung nicht entziehen.

»Selbstverständlich ist die Karte im Spiel.« »Dann mischen Sie jetzt bitte das ganze Spiel gründlich durch, daß Sie die Spur Ihrer Karte verlieren.« Auch das tut sie.

Ich nehme das Spiel entgegen und reiche es dem Herrn, der der Dame gegenüber sitzt.

»Bitte, seien Sie so freundlich, und zeigen Sie der Dame alle Karten, schön langsam und nacheinander, damit sie sich noch mal überzeugen kann, ob sich ihre Karte im Spiel befindet. Sie halten das Spiel mit dem Spielrücken nach oben in Ihrer linken Hand. Ich werde mich vom Tisch entfernen, damit ich keinen Einblick in die Karten habe. Sie legen die oberste (Rückenkarte) offen auf den Tisch und zählen dabei 1. Darauf legen Sie dann die nächste Karte, ebenfalls offen, und zählen dabei 2. Und auf diese Weise fahren Sie fort, bis sämtliche Karten offen aufeinander liegen. Und Sie (zur Dame gewendet) merken sich zur Kontrolle, als wievielte Ihre Karte im Spiel liegt. Verraten Sie aber weder durch eine Bewegung, noch durch das leiseste Wimpernzucken, wenn Ihre Karte erscheint. Lassen Sie sich sämtliche Karten vorzählen.«

Nach dieser Anweisung hatte ich mich vom Tisch entfernt. Als der Vorzähler 32 laut genug zählte, daß ich es aus der Entfernung hören konnte, sagte ich: »Nun drehen Sie das ganze Spiel um, daß die Bildseite der Karten nach unten zeigt. Damit ich keinerlei Anhaltspunkte habe. Und jetzt heben Sie beide das Spiel ab, damit die Karte auch noch aus der Reihe verschwindet, in der sie als soundsovielte lag, als die Karten vorgezählt wurden. Wer sonst noch Lust verspürt, kann ebenfalls abheben.« Ich kehrte wieder an den Tisch zurück und nahm das Spiel in die Hand.

»Darf ich das Spiel auch noch mischen?«

Da kein Einspruch erfolgte, mischte ich die Karten ausgiebig (nach Charlier).

»Es könnte sein, daß durch das wiederholte Abheben und durch Mischen, so unwahrscheinlich es klingt, Ihre gemerkte Karte trotzdem jetzt an derselben Stelle liegt, an der sie lag, als Ihnen (zur Dame) der Herr die Karten vorblätterte. Das wäre unserm Kunststück abträglich. Wir werden daher eine Kontrolle vornehmen. Wissen Sie noch, als wievielte Ihre Karte im Spiel lag?«

»Es war die 13.«

»Danke. Ich zähle Ihnen 13 Karten vor: 1-2-3 ... (und so fort).

Hier ist die 13. «

Ich legte die 13. Karte verdeckt vor die Dame.

»Ist das zufällig Ihre gemerkte Karte?«

Die Dame deckt die Karte auf. Es ist nicht die gemerkte. »Natürlich nicht«, sage ich. »Es wäre auch höchst merkwürdig. Und jetzt kann ich Ihnen sagen, warum ich vermutet habe, daß sich Ihre Karte gar nicht im Spiel befindet. Ich hatte Ihnen eine Karte suggeriert. Die mußten Sie sich denken, ob Sie wollten oder nicht. Wenn Sie jetzt die Karten nachzählen, werden Sie finden, daß es keine 32 sind, sondern nur 31.«

»Aber der Herr hat doch 32 Karten vorgezählt.«

»Richtig. Auch das war Suggestion. Doppelsuggestion!«

Die Dame zählt die Karten vom Spielrücken aus. Es sind tatsächlich nur 31 Karten. Eine Karte fehlt.

»Und wie hieß Ihre gemerkte Karte?«

»Treff-10.«

»Stimmt. Das ist die Karte, die ich Ihnen suggeriert hatte. Wenn Sie nachsehen, werden Sie diese Karte nicht im Spiel finden. Denn diese Karte war von Anfang an in meiner Tasche.«

Ich holte Treff-10 aus meiner Rocktasche und warf sie auf den Tisch.

»Jetzt schlägt's dreizehn«, murmelte der Herr, und die Dame fing unsichtbare Schmetterlinge.

Denkpause

Dies ist ein Glanzstück der Kartenmagie. Niemand außer der Dame kennt die gemerkte Karte. Es war gar nicht nötig, daß sie das Spiel aufklappte; sie hätte sich eine Karte auch bloß denken können. Das Auffinden der Karte hätte sich genauso abgespielt. Das Problem scheint zunächst unlösbar. Der Schlüssel liegt, wie meist bei komplizierten Kartensachen, in der Leitkarte. Wie verschafft man sich die Kenntnis der Leitkarte? Sie ersuchen den Tischnachbarn der Da-

me, ihr die Karten vorzublättern. Sie überreichen ihm das Spiel. Dabei halten Sie es, was im Sitzen ganz natürlich ist, etwas über Augenhöhe. Dann genügt ein flüchtiger Blick, und Sie kennen die unterste Karte. Das ist von jetzt an Ihre Leitkarte. Wie oft das Spiel auch abgehoben und gemischt (nach Charlier) wird, die Leitkarte wird mit absoluter Sicherheit zu der gemerkten Karte führen. Wenn Sie fragen: »Darf ich noch mischend, müssen Sie charlieren können. Möglicherweise fällt dieses Buch einem Amateur in die Hand, der weiß, wie man das macht. Das Mischen erhöht natürlich den Effekt des Kunststücks gewaltig, besonders für jene Zuschauer, die wissen, daß damit jedes mögliche Legesystem zerstört wird. Sie blättern das Spiel durch, bis Sie zur Leitkarte kommen.

Alle Karten, die vor der Leitkarte liegen, legen Sie mit der Leitkarte nach unten. Dadurch wird die Leitkarte zur letzten Karte des Spiels. Halten Sie nun das Spiel rückenoben in der Hand, so ist die oberste Rückenkarte die Leitkarte. Da sie ursprünglich als unterste im Spiel lag, als Sie nämlich das Spiel über den Tisch reichten und dabei einen Blick darauf warfen, liegt sie jetzt als oberste im Spiel (von der Rückenseite). Die Reihenfolge der Karten hat sich dadurch um eine Karte verschoben. Nennt nun die Dame die Zahl, bei der ihre gemerkte Karte beim Vorzählen erschien, so liegt sie jetzt um eine Karte weiter. War die Karte die 13., so ist es jetzt die 14. geworden. Lassen Sie sich die Zahl zurufen, bei der die gemerkte Karte erschien. In unserem Fall war es die 13. Nachdem die ursprünglich unterste Karte zur obersten geworden ist, liegt die gemerkte Karte als 14. im Spiel. Sie fragen: »Wissen Sie noch, als wievielte Karte Ihre gemerkte im Spiel lagt« und erhalten die Antwort; »23.« »Danke. Ich zähle Ihnen 13 Karten vor.« Die rächste Karte, die 14., ist jetzt die gemerkte. Sie können also seelenruhig 13 Karten weglegen. Die 13. legen Sie verdeckt vor den Platz der Dame. Verdeckt!! »Ist das Ihre Karte!« fragen Sie ganz beiläufig. Da muß die Dame natürlich die Karte aufdecken. Die ändern Zuschauer richten ihre Blicke ebenfalls auf die Karte. Und Sie beugen sich vor, da Sie ja selbst das allerhöchste Interesse

an dieser Karte haben. In diesem Augenblick der Spannung nehmen Sie mit der rechten Hand die oberste Karte des Spiels weg und stecken sie ohne jede Hast in Ihre Rocktasche. Das ist die unwiederbringliche Sekunde! Die Aufmerksamkeit der Zuschauer ist völlig absorbiert durch die irreführenden Nebenbewegungen. Ihre linke Hand, die das Spiel hält, bewegt sich überhaupt nicht. Der Trick ist in diesem Augenblick schon beendet. Man könnte die Karte aus der Tasche ziehen und auf den Tisch legen. Das würde jedoch die Wirkung des Kunststücks abschwächen. Das Nachzählen der Karten und die Feststellung, daß eine Karte fehlt, bildet den dramatischen Abschluß. Nicht wenige Zuschauer glauben tatsächlich, Ihre Suggestionskraft hätte dieses Mirakel vermocht. Der Trick verschwindet aus dem Blickfeld, und es ist, als ob der Mensch mit übernatürlichen Kräften ausgestattet sei.

Telekinese

Telekinese ist ein seltsames, unheimliches Phänomen, in dessen Verlauf sich leblose Gegenstände ohne körperliche Berührung in Bewegung setzen. Da spaziert ein Paar Stiefel durch die Stube, Teller fliegen durch die Luft, Türklinken werden von unsichtbaren Händen niedergedrückt. Eine ganz absonderliche Häufung von solchen Spukerscheinungen hat erst kürzlich in einer bayerischen Stadt mittlerer Größe ein nüchternes Anwaltsbüro in ein Gruselkabinett verwandelt. Nach dem Bericht eines Reporters fingen plötzlich ohne erkennbare Ursache Schreibmaschinen an zu klappern, Glühbirnen zerplatzten am helllichten Tag in ihren Fassungen, Neonlampen lösten sich aus ihren Bajonettschlüssen und zerschellten am Boden, aus dem Kopiergerät schwuppte die Flüssigkeit, Bilder an der Wand drehten sich um 360 Grad, sämtliche Telefone klingelten gleichzeitig, geheimnisvolle Anrufer verlangten dutzende mal die Zeitansage beim Telefonamt, kurz und gut, der Teufel war los. Und dies geschah während der Bürostunden; sämtliche Angestellten waren Zeugen dieser Verhöhnung der Naturgesetze. Das muß ausdrücklich betont werden, um gleich von vornherein den Einwand zu entkräften, es handle sich um einen Fall subjektiver Sinnestäuschung. Zur Aufhellung dieser Phänomene wurde ein bekannter Professor der Parapsychologie herbeigerufen. Er führte diese rätselhaften Erscheinungen auf besonders starke emotionale Kräfte zurück, die unbewußt in einem Menschen eine so unerwartete Wirksamkeit hervorriefen. Eine Tatsache scheint ihm recht zu geben: Der Spuk hörte auf, wenn das Büro von Menschen verlassen war, wie etwa an einem Wochenende. Hier öffnen sich neue Dimensionen des Unbegreiflichen. Daß Gedanken, auch unterschwellige, Kräfte sind, ist eine alte Erkenntnis. Daß der Geist die Materie beherrscht, ist den Magiern nicht neu. Wenn Sie starke Nerven haben, können wir ein telekinetisches Experiment mit

Karten versuchen. Ohne daß das Spiel berührt wird, wandert eine vom Zuschauer bestimmte Karte aus einem verschlossenen Kartenspiel in ein anderes. Die wandernde Karte wird vorher aufgeschrieben, daß eine Kontrolle möglich ist. Sie legen ein komplettes Spiel im Karton vor den Zuschauer. (Karten werden in Pappumhüllungen mit Laschen zum Verschließen, sogenannten Kartons, von den Fabriken geliefert. Solche »Kartons« ermöglichen besonders effektvolle Kunststücke, weil sie nach nichts aussehen.) Ein Zuschauer nimmt das Spiel aus dem Karton und zählt die Karten, indem er Blatt auf Blatt ablegt, bildunten. Es sind genau 32 Blatt.

Zu diesem Experiment sind zwei Zuschauer erforderlich. Beide heben das Spiel ab.

Der Zuschauer rechts von Ihnen, nennen wir ihn der Einfachheit halber A, zählt nun von dem Spiel 16 Karten ab, also die Spielhälfte.

Die andere Hälfte bekommt der Zuschauer zur Linken, Zuschauer B.

A und B mischen jeder für sich ihr Kartenpäckchen, jetzt darf nichts mehr an den Karten geändert werden. Sie legen daher Ihre Zigarettenenschachtel auf das Päckchen von B, während A sein halbes Spiel in den Karton zurücksteckt.

Vorher muß er aber aus seinem Halbspiel die Karte bestimmt haben, die auf telekinetischem Weg auf die Wanderung gehen soll.

Den Namen der Karte notiert er auf den Karton. Jetzt wird sich zeigen, ob die Kraft seiner Gedanken stark genug ist, die von ihm gewünschte und notierte Karte durch Konzentration in Bewegung zu setzen, daß sie aus dem verschlossenen Etui in das bedeckte Kartenpaket von B hinüberspaziert.

Wenn A genügend starke Konzentrationsfähigkeit besitzt, geschieht das Wunder der Telekinese in kürzester Frist. Seltsamerweise kann der Spaziergang der Karte mit normalen Augen nicht beobachtet werden. Werden anschließend beide Päckchen kontrolliert, so stellt sich heraus, daß die von A notierte Karte jetzt in seinem

Spiel fehlt; außerdem hat er nur noch 15 Karten. Eine Karte fehlt. Diese eine Karte findet sich jetzt im Paket des Zuschauers B, und die Kontrolle ergibt, daß in seinem Spiel nun 17 Karten sind, seine ursprünglichen 16 und die auf telekinetischem Weg hinüberbeförderte. Die 15 Karten von A und die 17 von B ergeben zusammen wieder ein komplettes Spiel. Bitte, Sie können sich davon überzeugen! Schwachnervige und Nichtraucher werden gebeten, während dieses aufregenden Experiments das Zimmer zu verlassen. Der Leser wird ersucht, alle Einzelheiten des Vorgangs genau zu verfolgen. Hier kommt es auf Nuancen an, die den Erfolg verbürgen. Oder ihn vereiteln. Es werden daher alle Vorgänge in Zeitlupentempo dargestellt. Nichts ist unwichtig, jede Nebenbewegung ist beabsichtigt und muß eingehalten werden.

Denkpause

Zu diesem Spiel mit dem Absurden benötigen Sie zunächst zwei vollkommen gleiche Spiele zu je 32 Blatt. Auch die Verpackungen (Kartenetuis oder Kartons) müssen völlig gleich sein.

Dann zählen Sie von einem Spiel 16 Karten ab. Den Rest, die andere Spielhälfte, legen Sie einstweilen beiseite. Aus dem zweiten Spiel suchen Sie nun die gleichen 16 Karten heraus, die Sie aus dem ersten Spiel genommen haben. Sie besitzen also jetzt zwei gleiche Spielhälften. Diese beiden Hälften ergeben zusammen ein Spiel, das aus zweimal 16 gleichgeordneten Karten besteht. Dieses sortierte Spiel stecken Sie in das Etui zurück. Beachten Sie, daß dieses sortierte Spiel nie gemischt, nur abgehoben werden darf im Verlauf des Experiments.

Von beiden Spielen haben Sie jetzt noch zwei gleiche Spielhälften übrig. Eine davon brauchen Sie bei diesem Kunststück überhaupt nie; die legen Sie gleich in den Schrank zurück, damit sie Ihnen nicht mehr unter die Finger kommt.

Die andere Spielhälfte stecken Sie in das dazugehörige Etui, nehmen aber vorher eine Karte heraus, gleichgültig, welche. In dem Etui sind also $16 - 2 = 15$ Karten. Die eine Karte legen Sie in Ihre Zigarettenschachtel, in der sich Zigaretten befinden. Wenn Sie aber Nichtraucher sind, brauchen Sie gar nicht weiterzulesen. Sie scheiden aus. Das komplette Spiel mit den beiden gleichen Spielhälften im Etui stecken Sie in Ihre rechte Rocktasche. Es liegt gegen den Körper zu. Das andere Etui mit den 15 Karten legen Sie rechts neben das >komplette< Spiel in der Tasche. Merken Sie sich die Lage der verschiedenen Päckchen gut, damit Sie im Ernstfall nicht danebengreifen.

Ihr Bleistift, der eine wichtige Rolle spielt, ist an der Innentasche Ihres Rockes auf der rechten Seite festgeklemmt. Nun sind Sie vorbereitet für den schweren Gang. Die Zimmerbeleuchtung steht auf Halbmast. Das paßt zu Ihrem Bericht über die Spukgeschichte in der bayerischen Stadt. Sie ist die Einstimmung für das Experiment. Wer ein Gefühl für feinere Nuancen hat, dem braucht nicht gesagt zu werden, daß er die Stimmungslage vorher geprüft hat, ob das Publikum bereit ist, sich nicht nur unterhalten, sondern sich verzaubern zu lassen.

»Lassen Sie uns ein telekinetisches Experiment versuchen! Ich brauche dazu jemand, der von sich überzeugt ist, daß er seine Gedanken ausschließlich auf einen Punkt konzentrieren kann.«

Zuschauer A (rechts), ist dazu bereit. Sie holen das Spiel mit den beiden gleichen Spielhälften, das wie ein komplettes Normalspiel aussieht, aus Ihrer Rocktasche und legen es vor den Zuschauer A. »Bitte, zählen Sie die Karten langsam vor!« »32«, sagt der Zuschauer A. »Heben Sie bitte das Spiel ab!«

Auch der Zuschauer B'(links) hebt das Spiel ab. (Das kann ruhig geschehen, die Reihenfolge der Karten wird dadurch nicht verändern. Denken Sie an den Paternosteraufzug.) Sie sagen nun zum Zuschauer A: »Zählen Sie bitte die Hälften, also 16 Karten ab.« Das geschieht.

Zum Zuschauer B: »Nehmen Sie bitte diese Spielhälfte zu sich.«

Zu A: »Sie haben also 16 Karten in Ihrem Paket. Eine davon, die Sie selbst bestimmen, lassen wir auf telekinetischem Weg in das Spiel von B hinüberwandern. Suchen Sie bitte aus Ihren 16 Karten die Karte heraus, die Ihnen für die Wanderung am sympathischsten erscheint.« A sucht in seinem Spiel eine Karte, z. B. Herz-Dame. »Verraten Sie die von Ihnen bestimmte Karte niemand, das könnte für den Verlauf des Experiments verhängnisvoll sein.«

A hat eine nur ihm bekannte Karte gemerkt. »Nun mischen Sie beide (zu A und B) Ihre Karten noch mal! Danke. Jetzt darf an den Karten nichts mehr verändert werden.

(Zu A) Stecken Sie bitte Ihr Paket ins Etui zurück, damit die Karte nicht vorzeitig zu wandern beginnt.« Zuschauer A hat die Lasche des Etius geschlossen und nun liegt das Spiel vor ihm.

Sie nehmen jetzt das Spiel von A (im Etui) in die Hand und bemerken ganz beiläufig, daß die Aufregung bei diesem Experiment schon manchen Zuschauer dahin gebracht hat, daß er seine gemerkte Karte glatt vergessen hat. Dabei nehmen Sie das Spiel im Etui von A spielerisch in die rechte Hand.

(Zu A) »Es ist nur eine Vorsichtsmaßnahme, wenn ich Sie bitte, die Karte auch noch auf dem Etui zu notieren. Nehmen Sie bitte meinen Bleistift« - bei diesen Worten greifen Sie mit der linken Hand in Ihre rechte Innentasche, um den Bleistift zu holen, drehen sich dabei seitlich, schlagen mit der linken Hand den Rock zurück, gleichzeitig geht die rechte Hand, durch den Rock gedeckt, mit dem Spiel von A, das Sie immer noch in der rechten Hand halten, in die rechte Außentasche und vertauscht das Spiel von A gegen das andere Spiel in der Rocktasche. Gleichzeitig überreichen Sie dem Zuschauer A den Bleistift und das ausgetauschte Paket. Dies ist, wie Sie schon bemerkt haben, der entscheidende Moment, an dem das Gelingen des Kunststücks hängt. Bleistift und Spiel gleichzeitig überreichen. Es darf nicht der

Hauch eines Verdachts entstehen, daß Sie mit dem Spiel etwas unternommen haben.

Haben Sie Spiel und Bleistift vor A gelegt, sagen Sie:

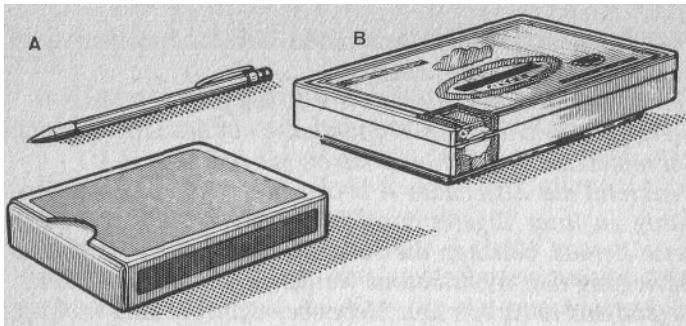
»Jetzt notieren Sie Ihre Wanderkarte auf das Etui [Karton). Schreiben Sie deutlich und lassen Sie sich Zeit.«

Während die Zuschauer A beobachten, greifen Sie seelenruhig zu Ihrer Zigarettenschachtel, holen sich eine Zigarette heraus, behalten die Schachtel aber in der Hand. Die Bewegung darf nicht betont werden; sie muß ganz nichts-sagend und natürlich sein. Nebenbewegungen sind wichtig, weil sie das eigentliche Geschehen verschleiern und den Zuschauer ablenken. Die Tischplatte deckt diesen Vorgang. Sie stecken die Zigarette in den Mund, klappen die Zigaretten-schachtel aber erst zu, nachdem Sie die Karte, die sich darin befindet, unter die Schachtel gebracht haben. Zeige- und Mittelfinger drücken die Karte gegen den Boden der Schachtel. Der Daumen liegt auf dem Schachteldeckel. (Die Karte, die Sie in der Schachtel verborgen halten, ist die Karte, die Sie dem Austauschpaket vorher entnommen hatten. Es ist ganz gleichgültig, welche Karte es ist.)

Wenn A mit dem Schreiben fertig ist - Sie haben sich dabei abgewendet -, sagen Sie:

»Jetzt darf an den Päckchen nichts mehr geändert werden. Schließen Sie (zu A) die Lasche Ihres Etuis und halten Sie das Spiel fest in der Hand.«

Wenn Sie sagen - »... es darf nichts mehr geändert werden«, legen Sie Ihre Zigaretten-schachtel auf das Päckchen von B, beobachten aber gleichzeitig das Schließen der Lasche von A. Die Zuschauer folgen Ihrem Blick. Das Auflegen der Schachtel auf das Päckchen von B wird weiter nicht beachtet. Sie müssen nur darauf besorgt sein, daß nach dem Auflegen der Schachtel die verborgene Karte dieselbe Lage einnimmt wie die übrigen Karten. Diese Handlung geschieht so nebensächlich, daß sie kaum beachtet wird. Das Hauptaugenmerk richtet sich auf den Zuschauer A, der jetzt die Lasche seines Etuis schließt. Diese Verwirrungstaktik dippiert jeden Zuschauer. Da seine Aufmerksamkeit vielen gleichzeitigen Reizen ausgesetzt ist, die sich nicht alle in seinem Bewußtsein durchsetzen, liegt hier der Schwer-



punkt des Tricks. Die Wanderung der Karte ist in diesem Augenblick schon vollzogen, ehe das Kunststück für den Zuschauer beginnt.

»Jetzt bitte ich um äußerste Konzentration! (Zu A) Denken Sie nur an die von Ihnen notierte Karte, sonst an nichts. Nicht einmal an die schönen Beine der Dolores oder an Ihre Weihnachtsgratifikation. Nur an die Karte, und daß sie sich aus Ihrem Spiel in das andere hinüber begibt. Konzentrieren Sie sich so sehr wie Sie können. - Spüren Sie in Ihren Händen schon eine Bewegung! Sensible Leute merken oft, wenn die Wanderung beginnt. Sie werden die Karte nicht wandern sehen, weil sie sich auf ihrer Wanderung entmaterialisiert.

Haben Sie jetzt das Gefühl, daß die Karte bereits verschwunden sein könnte - Gut, sehen wir mal nach. Wie heißt Ihre notierte Karte? »Herz-Dame.«

»Nehmen Sie Ihr Spiel aus dem Etui und sehen Sie nach, ob sich die Herz-Dame noch darin befindet.« Zuschauer A findet die Karte nicht. »Nein! - Dann muß sie bereits im Spiel B angekommen sein.

(Zu B) Bitte, sehen Sie nach!«

Herz-Dame ist tatsächlich im Paket B angekommen.

»Demnach müßten bei A noch 15 Karten, bei B jedoch 17 Karten sein. Ich bitte um Kontrolle.« Es stimmt. Nachbarin, Euer Fläschchen!

Maigret und der Juwelendieb

Ein Mini -Krimi

Personen:

der Vorführer und Erzähler
der Juwelendieb
Kommissar Maigret
der Mann, der Lincoln raucht
der Mann, der Stanwell raucht

Schauplatz:

Paris, Rue de la Paix

Zeit:

Gestern, heute, morgen

Der Vorführer und Erzähler:

Ich werde Ihnen eine pikante Kriminalaffäre erzählen, die seinerzeit durch die gesamte Boulevardpresse der westlichen Welt lief.

Schauplatz der Handlung ist Paris.

Ein elegant gekleideter Herr entdeckt in dem vergitterten Schaufenster eines Juwelierladens in der Rue de la Paix, wo schon Maupassant seine Juwelengeschichten angesiedelt hat, einen Traum von einem Diamantenarmband. Täglich geht er an dem Schaufenster vorüber, und bald ist er besessen von der fixen Idee, dieses kostbare Schmuckstück zu besitzen.

Eines Tages blitzt in seinem Gehirn eine geniale Idee auf, wie er sich dieses Kleinod aneignen könnte. Damals gab es in Paris viele Modeärzte, die nach der Psychotherapie von Freud ihre Patienten von allerlei Komplexen zu heilen versuchten. Einer der prominentesten und erfolgreichsten war Professor X, der ein eigenes Sanatorium leitete. Er war ein guter Psychiater, aber er liebte auch Luxus und Geld. Sobald unser junger Mann an ihn dachte, wußte er

auch, daß das Diamantenarmband ihm gehörte. Der Professor war zwar dem Namen nach gut bekannt, aber nicht oft fotografiert worden.

Eines Morgens bekommt der Arzt einen Besucher, der eine Karte mit dem Namen einer der vornehmsten französischen Familien vorweist. Der Professor ist sichtlich beeindruckt. Der Besucher sagt, daß es sich um eine heikle Angelegenheit handle, die seinen Bruder betreffe. Dieser hätte einen Tick, der für die Familie höchst fatal sei. Jede Erwähnung von Juwelen mache ihn verrückt.

»Wenn Sie ihn heilen können«, meint der Besucher, »können Sie jedes Honorar verlangen. Aber er darf nicht wissen, daß er in ein Sanatorium gebracht wird. Was ich vorschlage, ist, ihn unter irgendeinem Vorwand herzubringen und bei Ihnen zu lassen. Sagen wir, morgen um vier.« Der Professor macht sich eine Notiz. Aus einer dicken Brieftasche nimmt der Besucher einige respektable Scheine und übergibt sie dem Professor als Vorschußhonorar.

»Und jetzt, bitte, seien Sie so gut und unterrichten Sie Ihre Diener, daß sie mich morgen, wenn ich um vier Uhr eintrete, ohne zu fragen und ohne zu zögern in Ihr Wartezimmer führen.«

Dann sucht unser junger Mann den Juwelier auf. Er zeigt ihm die Visitenkarte des Professors vom Sanatorium. »Ich bin Professor X«, sagt er, »ich stehe vor meiner Verlobung. Ich möchte für meine Braut ein Geschenk kaufen. Etwas wirklich Kostbares. Dieses Armband zum Beispiel. Leider ist meine Braut derzeit erkrankt. Sie ist Patientin in meinem Sanatorium. Ich möchte deshalb, daß Sie in mein Sanatorium kommen und das Armband der Dame selbst zeigen. Sie können mit mir kommen.«

Anderntags, Punkt vier, treffen sie im Sanatorium ein. Die Diener und Pflegerinnen verbeugen sich verabredungsgemäß. Im Kopf des Juweliers konnte kein Zweifel aufkommen, daß sein Begleiter der Eigentümer des Sanatoriums sei. Sie sind im Vorzimmer.

»Nun möchte ich Sie bitten, mir das Armband zu übergeben; ich möchte es meiner Braut hineinbringen«, sagt der falsche Professor zum Juwelier. »Sie warten hier; ich werde in einer Minute wieder bei Ihnen sein.«

Dann geht er mit dem Schmuck ins Zimmer des Professors und flüstert: »Pst! Kein Wort! Er wartet draußen. Lassen Sie mich durch die andere Tür hinaus. Ich kann es nicht ertragen, dabei zu sein, wenn er darauf kommt ...« Der Professor lässt ihn durch die gegenüberliegende Tür hinaus, und er verschwindet mit dem schönen Armband. Der Professor geht ins Wartezimmer. Der Juwelier: »Nun, sind die Juwelen zufriedenstellend?« »Na, na«, meint der Professor beruhigend. »Wo sind meine Diamanten?« schreit der Juwelier, der bereits Verdacht riecht. Dabei zieht er eine Pistole. Der Professor ruft nach den Wärtern, die den armen Mann in ein paar Sekunden in die Zwangsjacke pressen. Zwölf Stunden vergehen, ehe irgend jemand erfaßt, daß der Juwelier von einem Gauner hereingelegt worden war. Aber dann arbeitet die Pariser Sûrete auf Hochtouren. Die Interpol hatte bereits die Lichtbilder des Hochstaplers herbeigeschafft. Kommissar Maigret wurde beauftragt, den Fall in die Hand zu nehmen. Zwei Detektive sollten ihm bei der Festnahme des Gauners behilflich sein: der Mann, der Lincoln raucht, und der Mann, der Stanwell raucht. Sie waren zu dritt gerade bei einer Lagebesprechung, als die Funkstreife meldete, der Juwelendieb sitze im Augenblick in einem Cafe in der Rue de la Paix, ganz in der Nähe des Juwelierladens. (Es ist eine bekannte Tatsache, daß es den Verbrecher immer wieder in die Nähe des Tatortes zieht.) Das Cafe hatte einen Ausgang nach hinten. Die drei Männer hatten folgenden Plan: Der Mann, der Lincoln raucht, bezieht seinen Posten vor dem Cafe; der Mann, der Stanwell raucht, durchstreift das Cafe von innen! Maigret begibt sich an den hinteren Ausgang. Sie prägen sich noch einmal das Lichtbild des Hochstaplers ein.

(Jetzt folgt die dramatische Festnahme des Juwelendiebs in der Form eines Kartenexperiments. Worte und Handlung sind synchron aufeinander abgestimmt.)

VORTRAG

HANDLUNG

Zunächst müssen wir den Juwelendieb feststellen. Er befindet sich incognito in diesem Spiel. Nur ein Mensch kennt ihn - Sie. Behalten Sie aber das Geheimnis für sich. Sie finden ihn, wenn Sie irgendwo ins Spiel stechen.

Um Gottes willen, nicht mit dem Messer! Juwelendiebe sind empfindsame Leute. Nehmen Sie die oberste Rückenkarte des Spiels und stecken Sie diese Karte ins Spiel!

Lassen Sie die Karte noch ein bißchen herausragen, daß Sie einen »Handgriff« haben.

Nun heben Sie die eingesteckte Karte am »Griff« etwas in die Höhe und ziehen die Karte, die unter der eingesteckten liegt, so weit hervor, daß Sie das Kartenbild genau sehen. Das sei der Juwelendieb!

Jetzt egalisieren Sie das ganze Spiel und heben es sofort ab, um die Spur des Diebes zu verwischen.

Der Zuschauer greift nach einem Tischmesser -

Zuschauer nimmt die oberste Karte (Rückenkarte) und steckt sie irgendwo ins Spiel.

Zuschauer sieht sich diese Karte an.

Zuschauer hat alle Karten

Erlauben Sie, daß ich mich überzeuge, ob Maigret anwesend ist.

Well, er ist da!

Jetzt brauchen wir noch die beiden Detektive. Ziehen Sie bitte eine Karte, unbesehen!

Das ist der Mann, der Lincoln raucht. Er stellt sich vor den Eingang des Cafes.

Nun brauchen wir noch den Mann, der Stanwell raucht. Ziehen Sie bitte (zu einem zweiten Zuschauer) auch eine Karte!

Er begibt sich in das Innere des Cafes.

sauber zusammengeschoben und hebt ab. Auch andere können abheben.

Vorführer staffelt das Spiel von der Bildseite aus und nickt mit dem Kopf.

Zuschauer zieht eine Karte aus der Hand des Zuschauers und steckt sie in die Mitte des Kartenfächers, läßt sie aber etwa zur Hälfte aus dem Fächer herausragen.

Zuschauer 2 zieht verdeckt eine Karte. Der Vorführer nimmt die Karte unbesehen aus der Hand des Zuschauers entgegen und steckt sie in das ausgefächernde Spiel, neben die vorhin eingesetzte Karte. Auch diese ragt zur Hälfte aus dem Fächer.

(Zu einem anderen Zuschauer)

Ziehen Sie bitte Maigret!

Ich habe vergessen, Ihnen zu sagen, daß die Nächte schon kalt sind. Von der Seine her weht ein kalter Abendhauch. Daher wickeln sich die drei Detektive einen dicken Schal um den Hals -

Auf ein verabredetes Zeichen begeben sich die drei Kriminaler an ihre Plätze. Der eine bleibt vor dem Cafe, der andere betritt das Cafe, Maigret stopft sich noch rasch eine Pfeife, sagt: »Ich bin schon unterwegs«, und sucht durch eine Seitengasse den hinteren Ausgang des Cafes zu erreichen.

Zuschauer zieht eine Karte. Der Vorführer steckt sie zwischen die beiden bereits im Fächer steckenden Karten. Jetzt schließt er den Fächer. Die drei Karten ragen aus dem Fächer.

Vorführer zieht einem Zuschauer das Ziertuch aus der Rocktasche, faltet es streifenförmig aus und legt das Tuch stramm um das ganze Spiel. Nur die drei eingesteckten Karten ragen aus der Umschaltung.

Der Vorführer klopft mit den ausgestreckten Fingern seiner freien Hand auf die drei herausragenden Karten, die langsam im Spiel verschwinden.

Bevor jedoch Maigret den hinteren Ausgang des Kaffeehauses erreicht, es handelt sich nur um Sekunden, verläßt ein Mann das Cafe.

DER JUWELENDIEB!!!

Der Vorführer klopft dies mal von unten gegen das umbundene Spiel. Zur allgemeinen Verblüffung steigt eine einzige Karte in die Höhe, mit dem Kartenrücken zum Zuschauer. Der Vorführer legt die Karte verdeckt auf den Tisch. Erst nach einer Spannungspause dreht er die Karte um. (Die Bildseite zeigt den Juwelendieb, also jene Karte, die der erste Zuschauer durch Einsticken der Karte als den Juwelendieb bestimmte.)

Klingt unglaublich, aber es ist so. Man gibt sich allerlei Vermutungen hin.

»Das ist der einzige Maigret-Film, den ich nicht gesehen habe«, sagt ein Zuschauer. »Und ich glaube bestimmt, alle gesehen zu haben.«

»Der Film wurde auch nie geschrieben«, erklärt der Vorführer.

»Und warum nicht?«

»Maigret hatte seinen Autor Simenon gebeten, die Geschichte nicht zu schreiben, da es der einzige Krimi war, bei dem sich Maigret unsterblich blamiert hatte.« »Ach so!«

Denkpause

Bei dieser ganzen Geschichte ist nur eine einzige Karte von Wichtigkeit: der Juwelendieb. Das ist jene Karte, die am Schluß aus dem Spiel steigt. Maigret und seine beiden Begleiter spielen nur in der Erzählung eine Rolle. Die Karten, die angeblich Maigret und seine beiden Begleiter vorstellen, sind ganz beliebige Karten.

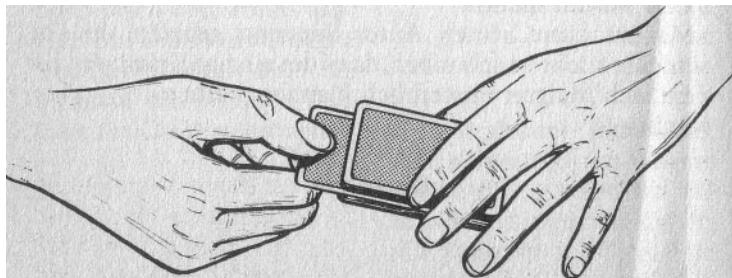
Welche Karte aber stellt den Juwelendieb dar?

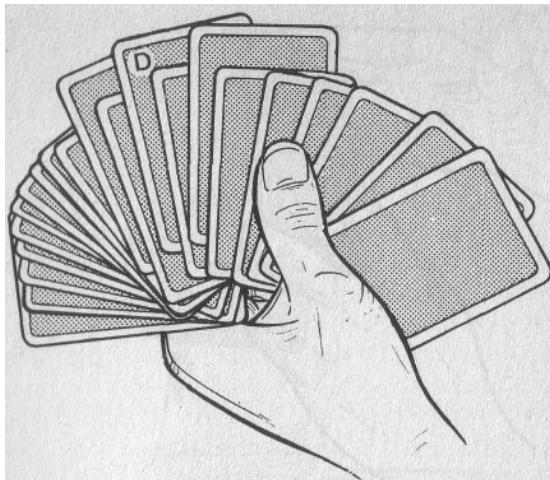
Vor Beginn des Mini-Krimis haben Sie das Spiel bildoffen ausgestaffelt und sich dabei die linke Flügelkarte gemerkt, die dann beim Zusammenschieben der Karten zur obersten Rückenkarte wird. Das ist die Leitkarte! Der Zuschauer steckt diese Karte irgendwo ins Spiel, um den Juwelendieb zu identifizieren. Der Juwelendieb liegt also unter der Leitkarte. Wie oft nun das Spiel auch abgehoben wird, um die Spur des Diebes zu verwischen, ist völlig belanglos.

Bei den Worten: »Erlauben Sie, daß ich mich überzeuge, ob Maigret anwesend ist«, streifen Sie das Spiel staffelförmig aus, und ein Blick zeigt Ihnen die Leitkarte. Der Juwelendieb liegt vor der Leitkarte.

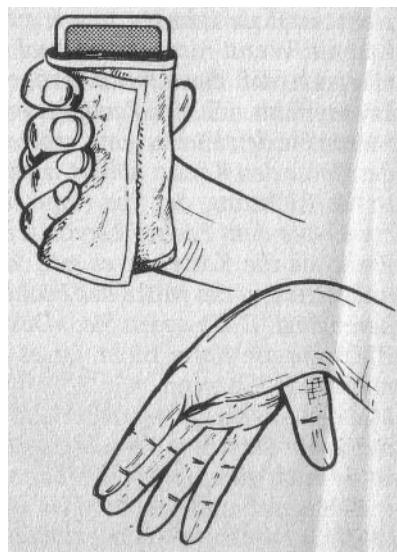
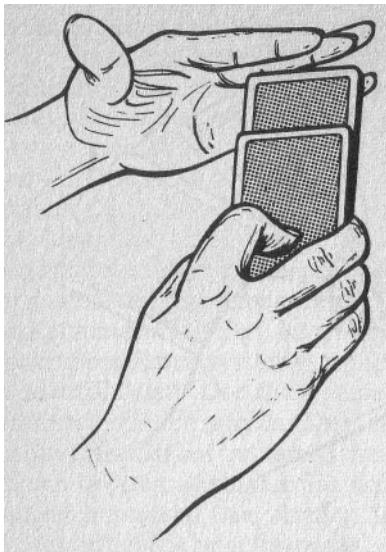
Bei der Leitkarte trennen Sie das Spiel. Alle hinter der Leitkarte liegenden Karten kommen auf die Bildseite des Spiels. Als oberste Rückenkarte liegt nun die Leitkarte, darunter als zweite von oben der Juwelendieb.

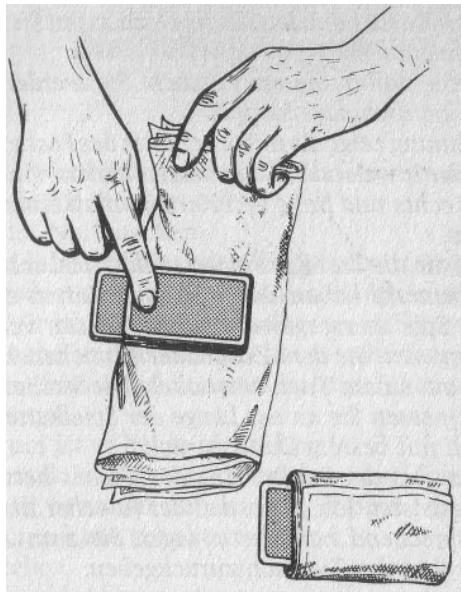
Wenn Sie jetzt die Karten rückenoben ausfächern, liegt der Juwelendieb als zweite von rechts, wenn Sie nach rechts ausfächern; als zweite von links, wenn Sie nach links ausfä-





ehern. Lassen Sie nun den Juwelendieb 3-4 Millimeter aus dem Fächer herausragen. Es wird sich schon jemand finden, der auf diese Finte hereinfällt und ausgerechnet diese Karte zieht, weil sie ihm sozusagen auf halbem Wege entgegenkommt. Wenn nicht, ist es auch gut. Denn Sie haben drei Chancen, daß diese Karte gezogen wird. Es empfiehlt sich, den Fächer zuerst einer Dame anzubieten. Halten Sie den Fächer ganz normal. Erst wenn sich die Hand der Dame den Karten nähert, drehen Sie den Fächer langsam in die Richtung, daß die Hand der Dame in die Nähe der etwas aus dem Fächer hervorstehenden Karte kommt. Zieht sie die Karte, ist es gut. Sie stecken dann die Karte unbesehen in die Mitte des Fächers, wo sie etwa zur Hälfte herausragt. Dazu sagen Sie: »Das ist Kommissar Maigret.« Zieht sie die Karte nicht, ist es auch gut, denn Sie haben noch zwei Chancen. Machen Sie dann dasselbe Manöver mit einer zweiten Dame. Zieht sie den Juwelendieb, dann ist es gut. Wenn nicht, ist es auch gut. Sie stecken dann die gezogene Karte links von Maigret und sagen: »Das ist der Mann, der Stanwell raucht.« Die dritte Chance nützen Sie selbst. Sie ziehen den





Juwelendieb und stecken ihn zwischen die beiden schon im Fächer steckenden Karten. Jedenfalls müssen drei Karten im Fächer stecken, und die mittlere davon muß der Juwelendieb sein. Achtung! Rechts und links von der mittleren Karte muß eine Zwischenkarte liegen (siehe Zeichnung)! (Jetzt machen Sie für sich ganz allein, also ohne Publikum, folgenden Versuch: Sie halten das Spiel senkrecht, Daumen auf der linken Längsseite, die ändern Finger Ihrer rechten Hand auf der rechten Längsseite. Der Zeigefinger »kniebt« mit einem Druck auf dem Spielrücken. Schieben Sie jetzt mit einer tätschelnden Handbewegung die drei Karten ins Spiel zurück, bis die oberen Ränder aller Karten egalisiert sind, dann hat sich die Karte vor und die Karte hinter dem Juwelendieb unten aus dem Spiel geschoben. Tätscheln Sie nun diese beiden Karten ins Spiel nach oben zurück, dann erscheint oben der Juwelendieb ganz allein, mit dem Rücken zum Publikum. Sie ziehen ihn dann ganz aus dem Spiel und

legen ihn verdeckt auf den Tisch. Dazu sagen Sie triumphal:
»Der Juwelendieb!«.

Machen Sie sofort diesen Versuch! Sie werden entzückt sein, wie herrlich alles klappt.)

Die Zeichnung zeigt die mittlere Partie des Fächers. Die Karte D ist der Juwelendieb. Die beiden ändern sind beliebige Karten. Rechts und links von Karte D muß eine Zwischenkarte sein.

Während Sie die drei Kriminaler in das Spiel schoben, werden Sie bemerkt haben, daß sich zwei Karten nach unten aus dem Spiel hervorgewagt haben. Diesen verdächtigen Anblick müssen Sie dem Zuschauer entziehen. Daher wird das Spiel mit einem Tuch umwickelt. Die Streifenbreite des Tuchs bemessen Sie an der Länge der Spielkarte. »Ihr Tuch mit bestem Dank zurück! Es hat uns bei der Entdeckung des Diebes hervorragende Dienste geleistet. Ich hoffe, daß der Juwelier Ihre Gefälligkeit entsprechend honoriert«, sagen Sie zum Zuschauer, wenn Sie ihm das Ziertuch zurückgeben.

Die Nußknackersuite

»Schade, daß der Nußknacker nicht da sein konnte. Der Krimi wäre was für ihn gewesen.«

»Wer ist der Nußknacker?«

»Ein Freund unserer Tischgesellschaft. Er ist immer dabei, wenn irgendwo was los ist. Natürlich heißt er nicht Nußknacker. Wir nennen ihn spaßhalber so, weil er von Berufs wegen manche Nuß zu knacken hat. Er gehört zu jenem Dezernat beim Polizeipräsidium, das sich mit Falschspielern zu befassen hat.«

»Und warum ist er heute nicht dabei?«

»Er liegt krank im Bett. Grippe oder so was. Der ärgert sich nicht wenig, wenn wir ihm von dem Abend berichten.«

»Dem Manne kann geholfen werden.«

»Wie, bitte?«

»Wir machen mit ihm ein Experiment, das noch weit rätselhafter ist als das mit dem Juwelendieb.«

»Aber er liegt doch im Bett, und außerdem wohnt er am entgegengesetzten Ende der Stadt.«

»Macht nichts. Hat er Telefon?«

»Natürlich.«

»Rufen Sie ihn an und fragen Sie, ob er imstande ist, ein Spiel Karten in der Hand zu halten. Ich setze voraus, daß sich in seiner Wohnung ein Kartenspiel befindet.«

»Er hat eine ganze Sammlung.«

»Wenn er sich meldet, sagen Sie ihm, er soll sich ein Skatspiel geben lassen und es gleich gründlich mischen. Sie übernehmen die Rolle des Verbindungsmannes. Ich werde Ihnen sagen, was Ihr Freund zu tun hat, und Sie übermitteln meine Anweisungen durchs Telefon.«

Es dauert einige Zeit, bis die Verbindung zustande kommt. Der Patient ist einverstanden, sich an dem Experiment zu beteiligen.

»Sagen Sie ihm, er soll sich so einrichten, daß er beide Hände frei hat. Außerdem braucht er eine Unterlage für die Karten,

ein Tablett etwa. Irgend jemand in seiner Umgebung soll den Hörer halten, damit er völlig freie Hand hat.«

»Alles erledigt! Das Spiel kann beginnen.«

»Gut. Sagen Sie ihm, er soll sein Spiel so in der Hand halten, daß er die Bildseite der Karten nicht sehen kann, also rückenoben. Dann soll er die oberste Karte des Spiels verdeckt auf das Tablett legen. Die nächste Karte, also die zweite vom Spielrücken aus, soll er rechts davon, etwa eine Handbreit entfernt, auch auf das Tablett legen. - Die dritte Karte von oben soll er wieder auf die zuerst abgelegte Karte, also links legen, die vierte wieder auf die Karte rechts. Und so wird jetzt das ganze Spiel ausgelegt, mal links, mal rechts, bis sämtliche Karten auf dem Tablett liegen, in zwei Häufchen.«

»Alles erledigt, genau nach Vorschrift.«

»Es liegen also zwei Päckchen Karten auf dem Tablett, Eins links, eins rechts. Er möge sich eines von beiden Häufchen wählen -«

»Das linke, sagt er.«

»Vom linken Päckchen soll er nun eine Anzahl Karten auf einmal abheben. Nicht zählen! Mit einem Griff ein Päckchen. Die unterste Karte dieses Päckchens, das er jetzt in der Hand hält, soll er sich merken. Dann soll er dieses Päckchen auf das rechte Päckchen legen. - Jetzt liegt noch ein kleiner Rest Karten links. Diesen Kartenrest lege er jetzt auf das rechte Päckchen, so daß er nun wieder ein komplettes Spiel vor sich hat.« »Ist geschehen.«

»Jetzt kommt der schwierigste Teil des Experiments! Sagen Sie ihm, er soll das Spiel so in die Hand nehmen, daß die Bildseite der Karten zu seinem Auge hinzeigt. Aufgepaßt! Fragen Sie ihn, ob er imstande ist, die Karten nacheinander vorzulesen, so wie eine nach der ändert kommt, wie sie der Zufall zusammengemischt hat. Aber ohne sich zu verheddern. Er kann sich ruhig Zeit lassen. Und Sie übersetzen mir, was er sagt, das heißt, Sie nennen mir alle Karten, wie sie der Reihe nach im Spiel liegen.«

»Pik-10, Karo-Bube, Herz-As, Treff-8 ... « und so fort.

»Danke! - Jetzt soll der Patient, wenn er sich stark genug

fühlt, das ganze Spiel noch mal durchmischen, bis er in den Fingerspitzen das Gefühl hat: halt!«

»Erleditgt.«

»Fragen Sie ihn, ob er weiß, wie die magische Zahl heißt.«

»Sieben, sagt er.«

»Richtig! Nun soll er sieben Karten vom Spielrücken nehmen, sie ausfächern und den Fächer genau ansehen, ob sich seine gemerkte Karte in dem Fächer befindet.« »Nein, sagt er.«

»Macht nichts. Er soll sieben andere Karten ausfächern und wieder nachsehen, ob sich darunter seine Karte befindet.« »Abermals nein.«

»Tut nichts. Einmal muß sie ja kommen. Lassen Sie ihn einen dritten Fächer machen. Ist seine Karte dabei?«

»Ja, sagt er. Die gemerkte Karte ist im Fächer.«

»In welcher Hand hält er den Fächer?«

»In der rechten, sagt er.«

»Jetzt muß er sich ganz auf die Karte konzentrieren. Damit ich seine Gedanken besser auffangen kann, brauche ich einen geschlossenen Stromkreis. Er soll seine freie linke Hand wie eine Antenne in die Höhe strecken, die Finger auseinanderspreizen und langsam mit dem Daumen dieser Hand die Nasenspitze berühren. Prima! Die Gedankenübertragung funktioniert vortrefflich. Lassen Sie ihn nun Herz-zehn aus dem Fächer ziehen. Das ist seine gemerkte Karte.«

Kein Laut im Telefon. Ist der Patient ohnmächtig geworden? Welche unheimliche Macht ließ ihn gerade seine gemerkte Karte ziehen, eine aus zweiunddreißig. Rätselhaft und unerklärlich.

Das Telefon schweigt ergriffen. Der Hörer wird eingehängt.

Denkpause

Sie müssen zugeben, daß ich die Karten durchs Telefon nicht sehen kann. Vielleicht erfolgt die Übertragung des Kartenbildes auf dem Funkweg. Der Partner am ändern Ende des Kabels muß nur fest an die Karte denken. Gedanken

sind, wie man heute weiß, geringe elektrische Energien. Durch das Denken werden schwache Impulse ausgelöst, die von einem empfindlichen Empfänger genauso aufgenommen werden können wie elektromagnetische Wellen. Die beiden Telefonpartner sind Sender und Empfänger. So könnte es sein, es klingt ganz plausibel.

Ich habe dieses Experiment schon Weisen und Magiern vorgeführt. Wenige konnten es erklären. Wenn der Unbekannte am Telefon die Karten von der Bildseite vorliest, brauchen Sie nur mitzuzählen. Die 17. Karte ist die gemerkte. Immer die 17. Mehr darf ich nicht verraten. Warum das so sein muß, überlasse ich Ihrem Scharfsinn.

Dieses Kunst-Stück ist zugleich ein Schulbeispiel für Vernebelungstaktik. Wenn, wie in unserm Fall, der Patient die Karten bis zur 17. vorgelesen hat, ist der Trick eigentlich schon beendet. Man könnte ihm seine gemerkte Karte sofort nennen. Nein, wir lassen ihn alle Karten aufsagen. Dann wird das ganze Spiel noch mal gemischt. So besteht keine Möglichkeit mehr, die Ausgangslage der gemerkten Karte zu kontrollieren. Die »magische Zahl« und das Aufsuchen aus dem Kartenfächer ist vollends überflüssig, aber gerade diese Zutat macht den Trick völlig undurchschaubar.

Wenn Sie die Lösung finden, werden Sie sagen: sooo einfach! Aber es ist eine alte Theaterweisheit, daß man mit den schäbigsten Mitteln oft die größten Effekte erzielt.

Die Tschaikowsky-Fans mögen entschuldigen, wenn ich sie durch den Titel »Nußknackersuite« auf eine falsche Fährte gelockt habe. Nußknacker ist klar. Aber Suite! Suite ist Gegenfolge. Wenn man bedenkt, wie viele Personen in dieses Experiment mit einbezogen sind, ist dieser Ausdruck voll berechtigt. Da ist einmal der Patient, seine ganze Umgebung, die Frau, die das Tablett bereit hält, die Schwester, die den Hörer hält, ein möglicherweise anwesender Besucher, der Mann am ändern Ende des Telefons, der die Anweisungen weitergibt, der Experimentator, die Tischgesellschaft als Mitbeteiligte - eine richtige Suite. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf, und stellen Sie sich den Patienten vor: im Bett liegend mit verbundenem Kopf, den Daumen an der Nase, die mitfühlenden Zimmergenossen, schwankend zwischen

Mitleid und Verblüffung, die ratlosen Gesichter des Publikums - ist das nicht eine Szene zwischen Lachen und Weinen?

Jetzt darf wieder gelacht werden.

Nachwort

Nun, habe ich zuviel versprochen?

Ich habe Ihnen eine Kollektion ausgesuchter Perlen der Kartenmagie vorgelegt. Perlen von unterschiedlichem Glanz, doch alle in erschwinglicher Preislage. Sie verstehen, was ich meine. Sinnigerweise sind es 32 Stück für ein Spiel von 32 Blatt. Ich hätte Ihnen auch 320 oder 3200 zeigen können, denn die Variationsbreite eines Spiels für Kartenkunst ist nahezu unbegrenzt. Experten schätzen die Zahl der möglichen Kunststücke auf 5000, andere weit höher. Aber es sind immer nur Variationen innerhalb der drei Grundprinzipien: Erscheinen, Verschwinden, Verwandeln. Es ist wahrscheinlich, daß von allen schönen Kunststücken in diesem Buch Sie eines besonders anspricht. Dies studieren Sie ein. Jedem Kunststück liegt ein Thema zugrunde. Die Durchführung des Themas, die Komposition, umfaßt die Einstimmung, den spannungserzeugenden Hauptteil und die spannungslösende Schlußpointe. Alle schönen Dinge lernt man nur durch sie selber: Lesen durch Lesen, Malen durch Malen, Geigen durch Geigen, Schach durch Schach und Zaubern durch Zaubern. Seien Sie nicht entmutigt, wenn Ihnen etwas mißlingt. Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Alle Wege zum Erfolg führen über den Mißerfolg. Es gibt keinen anderen Weg. Gelingt Ihnen ein Kunststück daneben - lächeln Sie, denn es ist ja nur ein Spiel. Nehmen Sie niemand zum Vorbild. Seien Sie, der Sie sind. Was in diesem Buch steht, sind Beispiele, keine Vorbilder. Suchen Sie Ihren eigenen Stil: humorig oder scheinwissenschaftlich, komisch oder seriös, dramatisch oder ungezwungen, oder als Charakterspieler Ihrer Leibrolle.

Seien Sie kein Spielverderber, der sich tausendmal bitten läßt, etwas zur Unterhaltung beizutragen. Seien Sie aber noch weniger ein Spielautomat, der am Fließband arbeitet. Sonst wird die Kartenmagie leicht zur Kartenmanie, und das

würde man Ihnen bald übelnehmen. Tasten Sie die Stimmungslage ab. Nicht immer ist die Zeit günstig, nicht immer das Publikum. Am glücklichsten gewählt sind jene Augenblicke, wenn Sie Ihre Künste als »Einblendung« bringen, d. h. wenn die Unterhaltung von selbst zum Experiment hineitet.

Bei Kartenkünsten ist es wichtiger als bei ändern zauberischen Vorführungen, das Trickgeschehen mit erläuternden Worten zu begleiten. Halten Sie aber keine Vorträge, sondern plaudern Sie ungezwungen drauflos. Auch das ist erlernbar.

Der Trick ist sozusagen nur der Rohstoff. Erst die Weise der Darbietung macht das Kunststück zum Kunst-Stück. Ein prominenter Kenner der Kartenmagie hat schon vor fast hundert Jahren für die Adepen einen Vierzeiler gestrickt, der bis heute von seinerzeitlosen Gültigkeit nichts verloren hat:

MERK AUF DU SCHÜLER DER GEHEIMEN KÜNSTE
WAS ICH DIR SCHWÖRE BEI DER PYTHIA DREIFUSS:
NUR TRÖDEL BLEIBT DEIN TASCHENSPIELERKRAM
WENN DEINE ZUNGE KEINEN ZAUBER ÜBT

Eduard Mensel, 1898

Die schönsten Zaubertricks mit Karten

**Eine höchst vergnügliche Zauberfibel
für jedermann: Kunstfertigkeiten
von verblüffender Einfachheit und
äußerster Raffinesse – servierfertig
angerichtet und mit Witz, Anekdoten
und Historie garniert von
Hanns Friedrich, einem
Meister der Magie.**



Ein Goldmann-Taschenbuch

ISBN 3-442-10859-4

DM 5,80