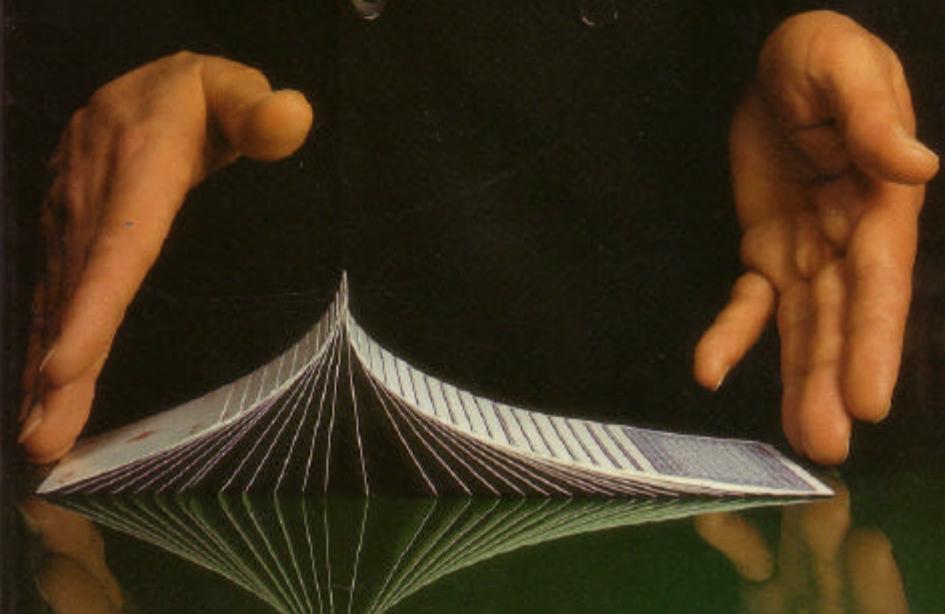


Neue Kartentricks

Klaus
Pankow

FALKEN

Bücherrei



Neue Kartentricks



Klaus Pankow

Neue Kartentricks

Überarbeitete und neugestaltete Auflage

Bei FALKEN sind weitere interessante Titel zu den Themen Zaubern, Spiele, Kartentricks usw. erschienen.

Fragen Sie Ihren Buchhändler!

CIP-Titelaufnahme der Deutschen Bibliothek

Pankow, Klaus:

Neue Kartentricks / Klaus Pankow. - neugestaltete Aufl. -

Niedernhausen/Ts.: FALKEN, 1989

(FALKEN Bücherei)

ISBN 3-8068-2027-9

ISBN 3 8068 2027 9

© 1989 by Falken-Verlag GmbH, 6272 Niedernhausen/Ts. Die Verwertung der Texte und Bilder, auch auszugsweise, ist ohne Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt auch für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmung und für die Verarbeitung mit elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Zembsch' Werkstatt, München

Titelbild: Pinzer, Idstein

Zeichnungen: Ingrid Hecht, Grafikdesign/Illustration, Hannover (Kolumnenvignette; S. 8,11,18, 21, 22, 23, 25, 29, 31, 33, 34, 38, 44, 46, 48, 52, 59, 60, 63, 67, 77) Gesamtherstellung: Konkordia Druck GmbH, Bühl/Baden

202779X8



Inhalt

Zu diesem Buch 6

Kartenmagie für Zauberlehrlinge 7

Kartenzauber mit aktuellen Vorträgen	7
Das unmoralische Hotel	8
Aktenzeichen XY - ungelöst	17
Gestatten - mein Name ist Pik Sieben	24
Der Liebescomputer	28
Wenn zwei dasselbe tun	34
Freie Wahlen	37
Spätere Heirat nicht ausgeschlossen	43
Der Zahlen-Karten-Trick	47
Die Luftbrücke	53

Fundgrube für Fortgeschrittene 59

Tricks zum Kombinieren und Variieren	59
Das Superding	60
Total verdreht	62
Das Beste ist gerade gut genug	64
Aus der Trickkiste der Geheimdienste	66
Das Postgeheimnis	68
Alles hört auf mein Kommando	72
Ich habe es ja gleich gesagt	74
Kuckuckseier im Nest	76
Lügen haben hübsche Beine	78
Womit man rechnen muß	81
Bravo Meister, bravissimo	83

Goldene Regeln für den perfekten Kartenkünstler 86

Zu diesem Buch

Wer Freunde und Bekannte amüsant zu unterhalten weiß, ist immer und überall ein gerngesehener Gast. Jeder Gastgeber fürchtet den Augenblick, in dem die bisher gute Stimmung abflaut. Jetzt müßte etwas Besonderes geschehen. Das ist die rechte Zeit für den Zauberkünstler, der mit seinen geistreichen Kartentricks und den damit verbundenen lustigen Vorträgen den toten Punkt überwindet.

Beim Kinderfest, in der Gesellschaft von Schulfreunden, auf Garten- und Kellerparties, aber auch an einem verregneten Urlaubstag gibt es günstige Gelegenheiten, sich einem dankbaren Publikum als gewandter und geistreicher Jünger der »schwarzen Kunst« vorzustellen. Der Zauberer lehrt seine Zuschauer wieder das Staunen. Das haben wir in unserer hochtechnisierten Umwelt fast verlernt, weil wir alles für machbar halten. Dabei möchten wir doch so gerne an ein kleines Wunder und daran glauben, daß nicht alles im Leben erklärbar ist. Der Amateurzauberkünstler steht im Mittelpunkt der Gesellschaft, bewundert oder beneidet. Sein Vortrag gibt ihm willkommene Gelegenheit, nebenbei Komplimente an die Gastgeber und die Damen, für die er sich interessiert, zu verteilen.

Für unsere Zauberei benötigen wir nicht mehr als zwei ganz normale Kartenspiele. Wir brauchen keine Bühne mit versenkbarem Boden, keine Vorhänge und kein großes Artistengepäck. Unsere Zauberkarten sind nicht präpariert oder gezinkt. Jeder Zuschauer darf sie genau untersuchen. Unsere Zutaten für ein

köstliches Gericht bestehen aus Geist, Witz und Schlagfertigkeit. Serviert wird in liebevoller Ausstattung bis zur letzten Kleinigkeit.

Alle in diesem Buch beschriebenen Tricks erfordern keine besondere Fingerfertigkeit. Die Fachausdrücke der Profis wie »Volte schlagen«, »Palmieren und Glissieren«, »Karten schleifen« - und wie die doch recht schwierigen Kunstgriffe auch heißen mögen - können wir vergessen. Der Leser kann jeden Trick nach kurzem Eintüben des Ablaufs und seines humoristischen Vertrags, der unbedingt dazugehört, sogleich vorführen. Dieses Buch enthält die bisher umfangreichste Sammlung aller Kartenzaubereien, die mit normalen, nicht präparierten Karten und ohne Anwendung von Kunstgriffen gezeigt werden können. Einige der bezaubernden Kartenzaubereien sind schon sehr alt, andere von mir erfunden oder aus bekannten Tricks so abgewandelt und modernisiert worden, daß man sie kaum erkennt. Das Interesse an der Zauberkunst und an geistreich erdachten Kartentricks nimmt stetig zu, weil die Geselligkeit im kleineren Kreis wieder mehr als vor einiger Zeit gepflegt wird. Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Lesen der lustigen Vorträge, anregende Unterhaltung beim Entdecken der Lösung und beim Einüben der Vorführung, vor allem aber guten Erfolg bei Ihrem nächsten Auftritt. Und denken Sie an die Worte des großen Philosophen Voltaire: »Alle Kunstgattungen sind gut - mit Ausnahme der langweiligen!«

Klaus Pankow

Kartenmagie für Zauberlehrlinge

Kartenzauber mit aktuellen Vorträgen

Dieses Buch ist in zwei Abschnitte geteilt. Im ersten Teil werden einige Kartentricks vorgestellt und beschrieben, die - obwohl sie sehr wirkungsvoll sind - an den Zauberkünstler keine größeren Anforderungen stellen. Die auf Zauberlehrlinge im ersten Semester des Studiums der schwarzen Magie abgestellten Erklärungen sind sehr ausführlich gehalten. Auf mögliche Fehler wird jeweils besonders hingewiesen. Von Anfang an soll der Zauberer dazu angehalten werden, seine Vorstellung abwechslungsreich zu gestalten. Deshalb sind die notwendigen Erläuterungen mit Vorschlägen für zeitgemäße und humorvolle Vorträge verbunden worden. Denken Sie immer daran, daß die Zuschauer nicht nur staunen, sondern zugleich auch angenehm unterhalten sein wollen!

Mit der ausführlichen Beschreibung wollen wir besonders den neuen Freunden der Amateurzauberei den Anfang erleichtern und ihnen Mut für die ersten Auftritte machen. Lesen Sie zunächst die Beschreibung eines Tricks ganz durch. Die modernen Geschichten, in die die eigentliche Beschreibung des Vorgangs verpackt worden ist, sollen dieses Zauberbuch auflockern und dazu beitragen, daß das Einüben niemals langweilig wird. In dem nach jedem Trick folgenden Abschnitt »So wird es gemacht« finden Sie dann die Erklärung des Geheimnisses und eine genaue Beschreibung. Beim Einüben lassen Sie am besten das Buch aufgeschlagen und gehen Schritt für Schritt vor. Wenn Sie den technischen Vorgang beherrschen und flüssig ausführen können, ist es soweit: »Vorhang auf! - Das Spiel beginnt!«



Das unmoralische Hotel

Für den Anfang stellen wir den Zauberlehrlingen einen kinderleichten, aber sehr wirkungsvollen Trick vor. Wenn einer eine Reise tut - ist das aller Laster Anfang! Wir waren in Italien.

»Bella Italia«. Morgens Sonne, mittags Sonne ... und abends soooo ... ne. (Der Magier zeigt mit den Händen die üppigen Formen seiner Urlaubsentdeckung.)

Nach der Beschreibung im Urlaubsprospekt sollte das Hotel »Dolce Vita« ein

anständiges Haus sein. So eines, in dem es sogar noch einige Einzelzimmer gibt! Ich kann Ihnen nur sagen: Alle Reise- und Hotelprospekte lügen wie gedruckt! Tatsächlich liegt das »Dolce Vita« etwas weit entfernt vom nächsten Ort - und sehr, sehr weit ab von der nächsten Polizeistation. Eines abends kamen vier nette junge Männer in das Haus. Der Wirt gab jedem der Herren ein Doppelzimmer, weil - wie schon gesagt - Einzelzimmer mangels Nachfrage nicht mehr vorhanden waren.



(Der Magier nimmt die 4 Buben des Kartenspiels und legt sie, mit der Bildseite nach unten, vor sich auf den Tisch. Die Karten werden nun in größerem Abstand voneinander, am besten in der Form eines Vierecks, aufgedeckt.) Die Herren wünschten sich eine gute und vor allem ruhige Nacht. Sie waren sehr müde und wollten gleich schlafen. Doch es kam ganz anders! Kaum hatten sie sich zur Ruhe begeben, da klopften vier junge Damen an die Haustür: bums, bums, bums! Draußen goß es in Strömen, und der Sturm heulte durch die italienische Sommernacht: sssss, sssss, sssss! Alle Hotelzimmer waren besetzt. Aber der Wirt war ein Schlitzohr und wollte sich das gute Geschäft nicht entgehen lassen. Also überlegte er, wie man diese prekäre Situation »auf italienisch« meistern könnte.

Die jungen Herren - hier unsere 4 Buben - hatten Mitleid mit den völlig durchnässtn Damen. Die müßten schnell aus den nassen Kleidern heraus, das war allen klar. So wurde kurzerhand in jedes der Doppelzimmer eins der knusprigen jungen Dinger gesteckt. (Der Magier nimmt die 4 Damen des Kartenspiels und legt zu jedem Buben die Dame derselben Farbe.) Knapp ein Stündchen später wurde schon wieder gegen die Haustür gehämmert. Sehr energisch sogar: rabums, ra-bums, rabums!

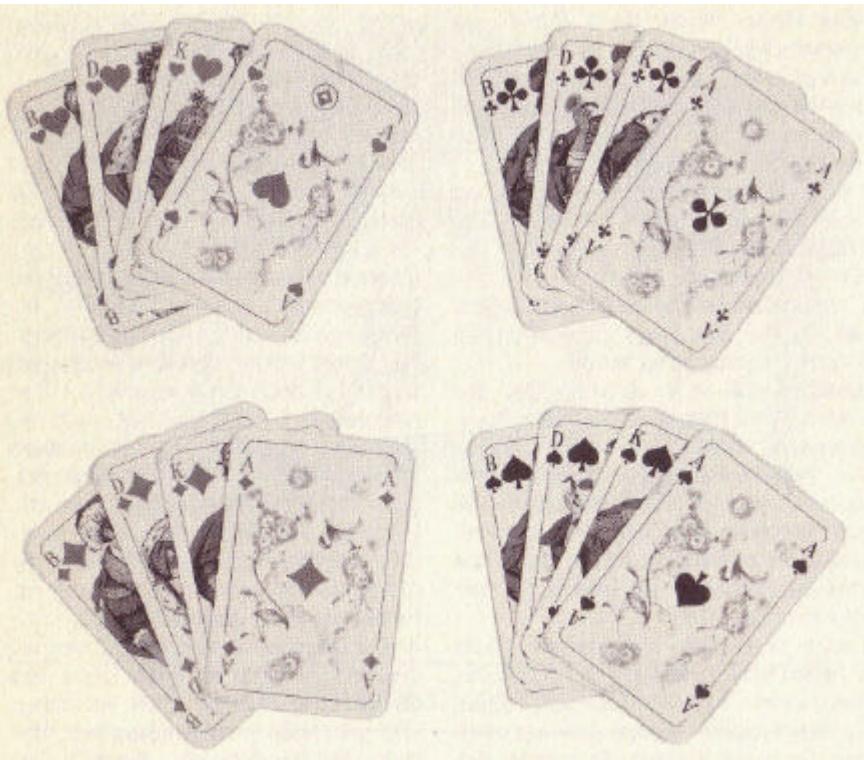
Vier schon leicht ergraute Herren, die wir durch die Könige darstellen, waren auch durch das Unwetter überrascht worden. Am meisten bedauerten sie, daß sie

schon wieder einmal nicht pünktlich nach Hause kommen konnten, sondern sich mit viel Wein trösten mußten. Nun war guter Rat teuer. Die Hilfsbereitschaft hat schließlich auch ihre Grenzen. Drei Personen in einem dunklen Hotelzimmer - zwei Männer und eine junge Frau -, meine Güte, was da alles passieren konnte!

(Zu jedem Paar wird der König derselben Farbe gelegt.)

Damit Frieden und Gerechtigkeit wiederhergestellt werden konnten, erschienen schließlich noch vier etwas reifere Damen auf der Bildfläche. Diese etwas reiferen Damen stellen wir sehr treffend durch die Asse dar. Die nehmen nämlich auch alles mit, was sie kriegen können! (Auch die 4 Asse werden verteilt. In je dem »Zimmer« liegen jetzt ein Bube, die Dame, der König und das As derselben Farbe, wie es die Abbildung zeigt.) An Ruhe war nun natürlich nicht mehr zu denken. Da hatte der Herz Bube den einzigen richtigen Einfall. Sein Vorschlag: »Wir gehen alle in die Kellerbar und machen eine Pyjama-Party.« Sogleich gab es begeisterte Zustimmung. (Der Magier nimmt die 4 Kartenpäckchen zu je 4 Karten auf und legt sie zu einem Paket mit 16 Karten zusammen.) Musik bitte! - Wir wollen jetzt tanzen! (Zum Singen oder Reiben eines Schlagers wird das »Tanzen« durch mehrmaliges Abheben der Karten im Takt der Musik dargestellt.)

Auf dem Höhepunkt des Festes kloppte jemand plötzlich laut polternd und trotz des Lärms unüberhörbar gegen die Fensterscheibe:



pardautz, pardautz, pardautz! - Ratata, ratata! - bum! Eine schrille Stimme kommandierte: »Carabinieri! Sofort öffnen! Subito, subito!«

Die barsche Stimme ließ Böses ahnen! Dem Hotelier schlotterten vor Angst die Knie. So etwas!

(Der Magier zeigt, wie sehr ihm die Knie schlotterten.)

Im Geiste sah er sich schon wieder im Gefängnis, hinter dicken Eisengittern, bei Wasser und Brot und ganz ohne Makka-

roni und Vino. Er schickte die Pärchen auf die Zimmer und ermahnte sie, recht still zu sein. Etwa so still wie eine italienische Familie mit fünf Bambini am Strand. Kennen Sie ja, oder? (Die Karten werden reihum einzeln wieder auf die »Zimmer« verteilt, wobei die Karten mit der Bildseite nach unten abgelegt werden. In jedem »Zimmer« liegen wieder 4 Karten.)

Zunächst mal schön verstecken! Vielleicht merken die nichts.



Vorsichtig begann der Wirt das Gespräch mit der hohen Obrigkeit: »Möchten die Herren einen Vino?« »No, no, no!«, entgegnete man ihm heftig. »Hotelzimmerkontrolle!« In solchen Augenblicken vergaß unser Freund sein Mitgliedsbuch der KPI und besann sich wieder auf seine christliche Taufe.

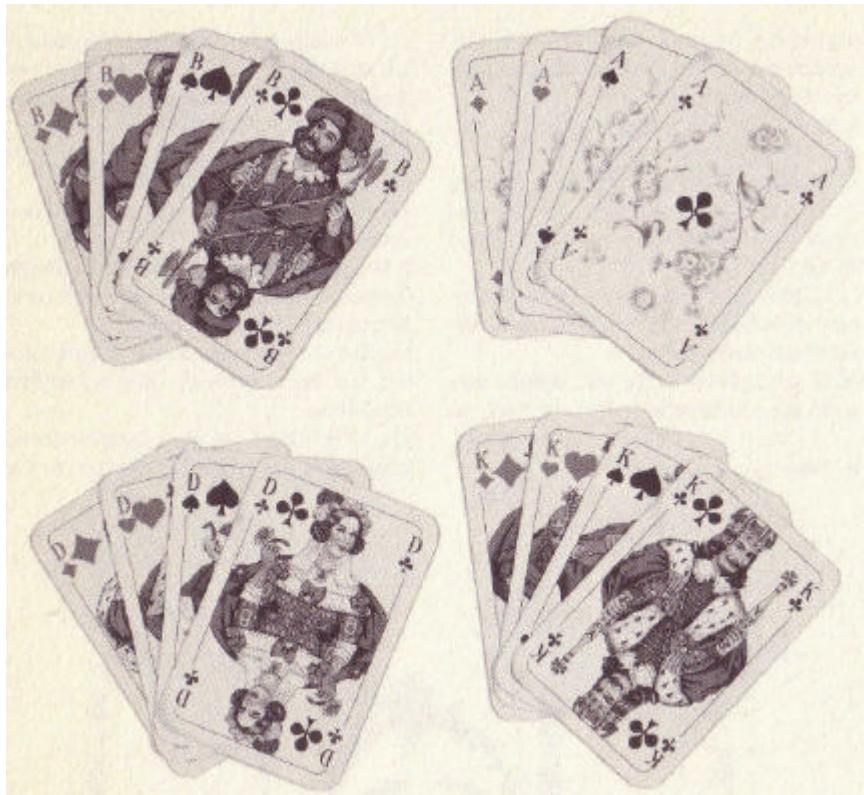
Ein Stoßseufzer stieg zum Himmel empor: »Können wir die Kontrolle nicht vielleicht domani machen?« Aber auch dieser letzte verzweifelte Versuch scheiterte erbärmlich: »No, no, no ... subito ... avanti ... basta, basta, basta!«

- Ich bitte, mein fließendes Spezial-Urlauber-Italienisch zu beachten! - Der Polizeisergeant klopft an die erste Zimmertür: »Sittenkontrolle: Öffnen Sie sofort!« Langsam und nur sehr zögernd wurde die erste Zimmertür geöffnet. (Die 4 Karten eines Päckchens werden aufgedeckt.)

Wer war darin? Die vier hübschen jungen Damen! - friedlich vereint, ganz brav und sittsam alle in einem Zimmer. Im nächsten Zimmer die vier jungen Herren; hier die 4 Könige - und schließlich die 4 Asse.

(Die Päckchen werden nacheinander aufgedeckt. In jedem Päckchen liegen





jetzt die 4 Bilder desselben Wertes zusammen.)

»Okay«, brummte der Sergeant, der offensichtlich auch etwas anderes erwartet hatte. Man war in dieser Gegend ja nicht lebensfremd. Die Polizei verzog sich wieder. Kaum war sie aus dem Haus, ging die Party erst richtig los. (Die vier Kartenpäckchen werden wieder zu einem Paket zusammengenommen.

Das »Tanzen« wird durch mehrmaliges Abheben im Takt - dieses Mal nach einer anderen Melodie - dargestellt.) Nach dieser langen und anstrengenden Nacht gingen alle sehr müde auf ihr Zimmer.

(Die Karten werden noch einmal reihum einzeln auf die »Zimmer« verteilt. Zunächst bleiben sie allerdings noch zugedeckt.)



Beim Aufstehen wieder eine Riesenüberraschung: In jedem Zimmer hatten doch wieder zwei Pärchen geschlafen! (Die Päckchen werden aufgedeckt. Bube, Dame, König und As derselben Farbe liegen nun wieder wie am Anfang zusammen.)

Na, meine Lieben, nach soviel Aufregungen haben wir doch wohl auch einen kräftigen Schluck verdient? Prosit!

So wird es gemacht

Diesen bezaubernden und sehr wirkungsvollen Kartentrick habe ich aus mehreren Gründen an den Anfang der großen Zaubervorstellung gestellt. Er ist ein Musterbeispiel dafür, wie ein gewandter Zauberkünstler mit wenig Aufwand und ohne jeden Kunstgriff eine verblüffend große Wirkung erzielen kann. So unglaublich es sich zunächst anhören mag: Bei diesem hübschen Kunststück brauchen Sie eigentlich gar nichts zu tun! Alles läuft fast von selbst so ab, wie es beschrieben worden ist. Dieser Trick gehört zu den aus alter Zeit überlieferten Kartenkunststücken. Frisch aufpoliert und mit einer humoristischen Geschichte dargeboten, wirkt er aber ausgesprochen modern und kommt erfahrungsgemäß gut an. Bevor die Vorstellung beginnt, suchen Sie aus einem normalen und unpräpa-rierten Kartenspiel die 4 Buben, 4 Damen, 4 Könige und die 4 Asse heraus und legen sie in dieser Reihenfolge verdeckt auf den Rücken des Kartenspiels.

Es würde den Ablauf erheblich stören, wenn Sie die jeweils benötigten Karten während der Vorführung aus dem Spiel heraussuchen müßten. So etwas schickt sich für einen Magier ohnehin nicht, weil er selbstverständlich die jeweils gesuchten Karten mit nur einem Griff findet. Darauf kommen wir noch in diesem Buch zu sprechen.

So vorbereitet, beginnen Sie Ihre Geschichte zu erzählen. Die »Hotelzimmer« werden durch die aufgedeckten Karten dargestellt. Beim Einziehen in die 4 »Zimmer« müssen schließlich in jedem Päckchen der Bube, die Dame, der König und das As derselben Farbe »wohnen«, wie es die Abbildung auf Seite 12 zeigt. Wenn die Pärchen aus den »Zimmern« in die Bar zum »Tanzen« gehen, nehmen Sie die Karten so auf, daß die Karten, die bisher in einem »Zimmer« zusammenlagen, zusammenbleiben. Nehmen Sie also erst 4 zusammenliegende Karten auf, dann das nächste Viererpäckchen usw.

Das Paket mit den 16 Karten legen Sie - mit dem Kartenrücken nach oben - vor sich auf den Tisch.

Das »Tanzen« nach dem neuesten Hit der Saison wird durch mehrmaliges Abheben im Takt der Musik dargestellt. Heben Sie so ab, wie Sie es von allen Kartenspielen her gewohnt sind. Wichtig ist, daß niemals doppelt abgehoben werden darf; aus den 16 Karten dürfen nicht 3 Teile, sondern immer nur 2 Teile gemacht werden. Bei einem doppelten Abheben käme das Spiel nämlich in Unordnung, und der Trick könnte dann nicht mehr gelingen. Achten Sie auch darauf,

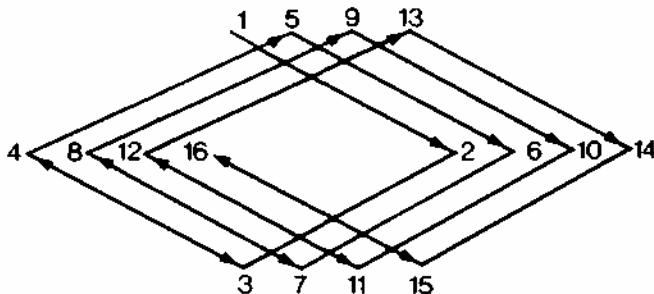
daß beim Abheben nicht versehentlich eine Karte liegenbleibt oder herausfällt. So, lieber Zauberlehrling, nun kommt eine einfache Tatsache, auf der der Trick im Wesentlichen beruht: Beim Abheben eines Kartenspiels wird die Reihenfolge der Karten überhaupt nicht verändert! Falls Sie es noch nicht wußten, befinden Sie sich durchaus in großer Gesellschaft mit vielen passionierten Kartenspielern, die es auch nicht wissen. Am besten stellen Sie sich den Vorgang des Abhebens so vor: Durch das Abheben werden nur Anfang und Ende einer Kartenreihe, nicht aber die Reihenfolge der Karten verändert. Mit anderen Worten gesagt: Wenn Sie ein Kartenspiel so oft abheben, bis zufällig wieder die Karte oben liegt, die auch vor dem ersten Abheben dort lag, haben Sie trotz des mehrmaligen Abhebens - im Gegensatz zum Kartenmischen - überhaupt nichts verändert. Jede Karte liegt wieder genau an derselben Stelle wie vorher! Probieren Sie dies bitte mit einem sortierten Kartenspiel aus, dann werden Sie voll überzeugt sein. Dieses Ergebnis ist eine unserer

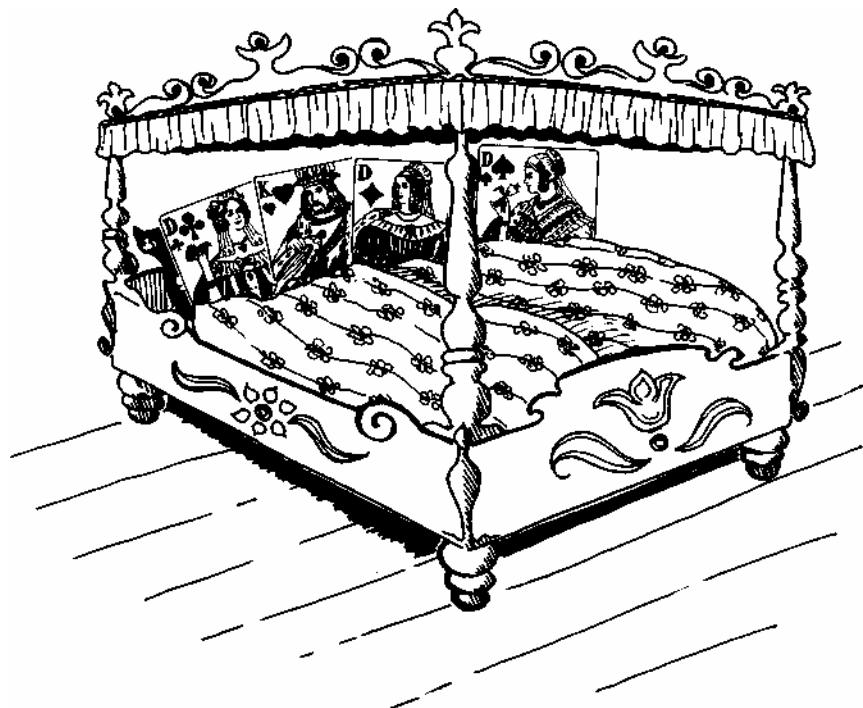
magischen Grundweisheiten, die auch in später beschriebenen Tricks noch eine Rolle spielen wird.

Bei der »Flucht vor der Polizei« verteilen Sie die Karten einzeln vom Rücken des Päckchens reihum, mit oder entgegen dem Uhrzeigersinn, wie beim Kartengeben. Zur Sicherheit dazu die unten abgebildete Skizze.

Schauen Sie sich die Skizze einmal genau an. In dem Kartenpaket, das Sie gerade verteilt haben, hatte jede 4. Karte denselben Wert. Jede 4. Karte war also beispielsweise ein Bube. Wenn die Karten so gelegt werden, daß die 1., 5., 9. und 13. Karte zusammen in ein Päckchen kommen, liegen selbstverständlich Karten desselben Wertes zusammen. So einfach ist das. Ich habe Ihnen ja am Anfang der Erklärung schon gesagt, daß Sie bei diesem Trick eigentlich nichts zu tun brauchen!

Die »Flucht auf die Zimmer« soll schnell vorgenommen werden. Beim »Öffnen der Türen« werden die Päckchen nacheinander aufgedeckt und bleiben mit der Bildseite nach oben liegen.





Der zweite Teil des »Tanzabends« ist nichts anderes als eine Wiederholung des ersten Teiles, aber mit umgekehrtem Ergebnis. Denken Sie daran, daß beim Aufnehmen die jeweils zusammenliegenden Karten zusammenbleiben müssen. Also erst ein Päckchen aufnehmen, dann erst das nächste usw. Dabei niemals doppelt abheben. Unsere Damen und Herren sind nach der anstrengenden Nacht etwas müde. Des-

halb wird das Verteilen auf die »Zimmer« diesmal langsamer als bei der »Flucht« vorgenommen. Die Karten werden wieder einzeln reihum wie beim Kartengeben verteilt. Beim Erwachen am Morgen ist das unmoralische Durcheinander wieder eingetreten, Sie wissen warum. Dieser Trick klappt immer. Ein Versagen gibt es nicht; es sei denn, Sie hätten etwas falsch gemacht, beispielsweise beim Abheben einzelne Karten heraus-

fallen lassen oder die Rundumfolge beim Verteilen auf die »Zimmer« nicht eingehalten.

Sollte so etwas tatsächlich passiert sein, dann zieht sich der über solches Mißgeschick erhabene Künstler durch dumme Sprüche aus der Affäre. Hierzu nur ein Beispiel: Sind zwar die Kartenwerte, aber nicht in allen Fällen die Farben zusammengeblieben, so verkündet man: »Da muß doch dieser verdammte schwarze Bube für den zweiten Teil der Nacht noch heimlich zu der Rothaarigen schleichen!« (Pik- oder Kreuzbube liegt bei der Herzdamme.) Was Sie sagen könnten, falls versehentlich 3 Damen und 1 Bube oder 1 König zusammengekommen sind, wird Ihnen wohl selber einfallen. Nun frisch ans Werk. Probieren Sie die Sache doch gleich einmal aus.

Zum Vortrag

Ihre Gäste und Zuschauer möchten amüsant unterhalten werden. Die Vorführung von mehreren Zaubertricks hintereinander kann langweilig werden, wenn man nicht für Abwechslung in der Art der Tricks sorgt. Noch wichtiger sind nach meiner Meinung Witz und Schlagfertigkeit.

Meine Geschichte vom »Dolce vita« (das heißt »Das süße Leben«) spielt in Italien. So wie ich sie erzählt habe, soll und kann sie nur ein Beispiel für einen begleitenden humoristischen Vortrag sein. Bei der Vorführung in einem Urlauberhotel in Tunesien würde das sittenverderbende Hotel

selbstverständlich nicht in Italien, sondern mitten in der Wüste liegen. Der Inhaber müßte dann wohl Mohamed AN Ben Harem oder ähnlich heißen. Die Wüstenpolizei käme dann auf Kamelen herangeritten, um die unmoralischen Bauchtänze zu verbieten. Ob die Geschichte leicht sexy oder sogar knallhart sein darf, richtet sich nach Ihrem Zuschauerkreis oder aber nach dem mutmaßlichen Geschmack der Zuschauer. Beim Herrenabend und im Kegelclub darf man wohl etwas schärfer rangehen als bei einem Damenkränzchen. Für Kinder ist dieser Trick ohnehin kaum geeignet (übrigens als einziger in diesem Buch); es sei denn, man erfindet eine ganz andere Geschichte oder verzichtet ausnahmsweise einmal auf den besonderen Vortrag. Ein Patentrezept für den immer passenden Vortrag gibt es nicht. Ich meine, das ist gut so, denn es verhindert eine schädliche, langweilige Routine und gibt der Vorführung auch für den Magier immer wieder einen neuen Reiz. Die Aktualität und den Bezug auf die fröhliche Runde dürfen und müssen Sie also jedesmal neu herstellen.

Nach meinen Erfahrungen ist die Ichform am besten geeignet. Sie ist lebhafter und persönlicher als eine abstrakte Darstellung. Erzählen Sie also die Geschichten so, als hätten Sie das alles selbst erlebt. Den Vortrag, der am besten gefällt, werden Sie, lieber Leser, schon bald herausfinden. Auch hier macht erst Übung den Meister. Es ist gut, wenn Sie neben dem großen Vorrat an hübschen Zauberstückstücken, den wir Ihnen mit diesem



Büchlein in die Hand geben, einen ebenso großen Vorrat an Geschichten, Anekdoten und Witzen bereit haben, die Sie jeweils bei passender Gelegenheit einflechten können.

Zimperlich darf ein Alleinunterhalter nicht sein. Er soll aber auch niemals in plumpe

Geschmacklosigkeit oder übertriebene Anzüglichkeit abgleiten. Das Niveau des charmanten Plauderer muß jederzeit im Einklang mit seiner angeblichen manuellen Geschicklichkeit und natürlich auch mit seiner künstlerischen Überlegenheit stehen.

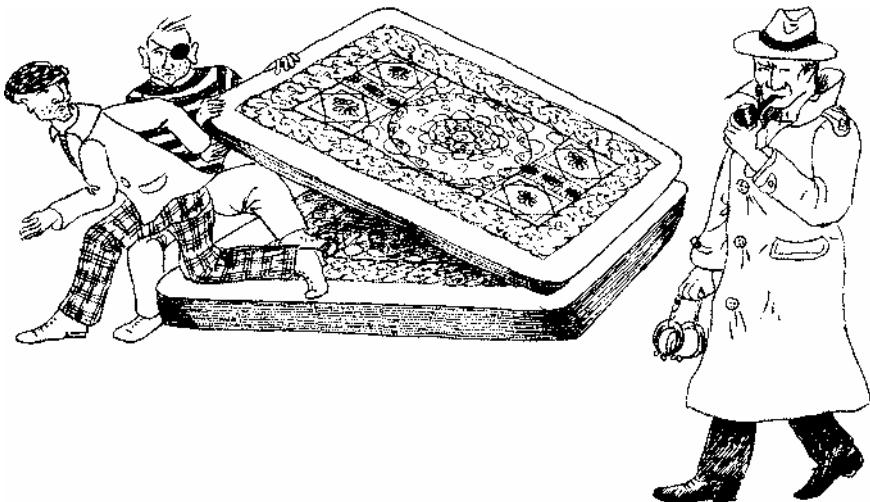
Aktenzeichen XY - ungelöst

Dieser Kartenzauber ist ein Trick, bei dem jeder an eine kaum faßbare Fingerfertigkeit des Magiers glaubt. Die Welt ist schlecht und voller Gauner! Tag für Tag werden im Fernsehen Raubüberfälle, Mord und Totschlag sowie andere »Heldentaten« starker Männer vorgeführt.

Einmal im Monat schaltet sich das Fernsehen aber zum Ausgleich dafür in die Fahndung nach gesuchten Verbrechern ein! Na, Sie wissen schon: Ede Zimmermanns Dauersendung »Aktenzeichen XY - ungelöst«.

Dieses Erfolgsprogramm, bei dem sogar schon Leute gefaßt worden sein sollen, die noch gar nichts ausgefressen hatten, wollen wir hier nachempfinden. Selbstverständlich bringen wir den Beitrag in Farbe. Von der ewigen Schwarzmalerei halte ich ohnehin nichts. Fehlt uns nur noch eine fesche Fernsehansagerin: Eine »Dame ohne Unterleib«, deren hübsche Beine man niemals zu sehen bekommt; es sei denn, man ist ein Kameramann. Passen Sie gut auf! Wie Sie sehen, sehen

Sie nichts! Warum Sie nichts sehen, werden Sie gleich sehen. (Der Magier bittet einen Teilnehmer der Runde, den Detektiv zu spielen.) Ich werde Ihnen jetzt 10 Karten einzeln und nacheinander auf meiner Mattscheibe vorzeigen. Das sind die Fahndungsfotos von den gesuchten Spitzbuben. Merken Sie sich bitte eines dieser Bilder, also eine der 10 Karten. Merken Sie sich bitte auch, an welcher Stelle Sie den Kerl gesehen haben, also als die wievielte Karte, vom Rücken des Spiels gezählt, Ihre Karte gezeigt wird. (Der Magier blättert 10 Karten vom Rücken des Kartenspiels einzeln ab und zählt dabei laut von 1 bis 10.) Ich darf Sie noch einmal daran erinnern: Bitte merken Sie sich die Karte und die Zahl. Bitte gut merken und nicht vergessen. Wenn Sie wollen, können Sie sich Karte und Zahl auf einem kleinen Zettel notieren. Den darf ich selbstverständlich nicht sehen; also gut verstecken! Das gleiche machen wir jetzt mit dem zweiten Ganoven.



(Der Magier wendet sich an einen zweiten Zuschauer.)

Damit meine ich Sie natürlich nicht. Ganz im Gegenteil: Sie sollen auch beim Verbrecherfang helfen. Merken Sie sich bitte das zweite Fahndungsfoto. Ich zähle die Karten 11 bis 20 vor. Merken auch Sie sich bitte eine dieser Karten und den Platz, an dem sie in der Reihe zu sehen war.

(Die Karten 11 bis 20 werden ebenfalls einzeln unter lautem Vorzählen gezeigt.) Die Sendung ist nun beendet. Anschließend bringen wir noch »Das Wort zum Sonntag«.

Das Päckchen mit den 20 Fahndungsbildern - also die 20 Karten - lege ich wieder oben auf den Rest des Spiels. Sie liegen genauso wie vor der Filmvorführung.

Passen Sie bitte sehr genau auf meine Hände auf, damit hier nichts manipuliert wird. Vorläufig berühre ich das Spiel überhaupt nicht.

Meine lieben kritischen Zuschauer, beachten Sie bitte, Sie können alles ganz genau sehen - was Sie sehen dürfen. Wir warten nun gemeinsam auf die ersten Telefonanrufe. Aha, da kommt schon der erste Anruf: Sagen Sie mir bitte, wo Sie die gesuchten Verbrecher zuletzt gesehen haben. Nicht die Namen der Karten nennen, sondern nur die Zahlen, als wievielte die Karten, die Sie ausgesucht haben, in diesem Spiel legen. (Die Zuschauer nennen die beiden Zahlen, beispielsweise die 5. und die 12. Karte.)

Das ist aber ein ganz besonders schwieriger Fall. Manchmal zittere ich vor Aufre-



(jung, weil Sie so außergewöhnliche Menschen sind und sich so ausgefallene Zahlen gemerkt haben. Gehen wir also gemeinsam auf Verbrecherjagd. Suchen wir zuerst den ersten Spitzbuben. Ihre Karte liegt als die 5.; Sie sagten es ja schon. Also sehen wir nach: 1 - 2 -3-4; das hier, die 5. Karte, ist Ihre! Behalten Sie den Störlch gut im Auge, damit hier nicht gemogelt werden kann. Auch Kriminalisten und Fernsehkommis sare haben faule Tricks, wie sie bei der Vernehmung verdächtiger Personen etwas herausbekommen können. Ihre Karte kommt in »Einzelhaft«. (Der Magier legt die gesuchte, hier also die 5. Karte einzeln und verdeckt auf den Tisch.) Weiter zum zweiten Teil. Bis zur 5. Karte waren wir gekommen. Zählen wir nun weiter bis zur 12.: 67-8-9-10-11 und die 12! Hier ist Ihre Karte, also der zweite Verbrecher.

(Die 12. Karte wird ebenfalls einzeln und verdeckt herausgelegt.) Passen Sie nun ganz besonders gut auf. Schon wegen der ausgesetzten Belohnung von einem Weinbrand! Oh Schreck! Da sind die beiden Festgenommenen dem Kommissar doch noch einmal entwischt. Weg sind sie! So etwas dürfte einem Fernsehkommis sar eigentlich nicht passieren! (Der Magier nimmt die beiden einzeln herausgelegten Karten vom Tisch auf und läßt sie von einem dritten Zuschauer an verschiedenen Stellen mitten in das Kartenspiel stecken.) Niemand weiß nun, wo sich die beiden schweren Jungs versteckt haben. Sie

sind irgendwo in der Masse untergetaucht. Sicher ist nur, daß sie sich getrennt haben und nicht mehr zusammen sind.

Aber »der Alte« gibt noch nicht auf. »Bei mir nicht! Bei mir nicht!«, brummt er vor sich hin. Mit einem einzigen schnellen und sicheren Griff packt er die beiden Entflohenen und legt sie an die Kette. (Der Magier wirft das Kartenspiel auf den Tisch. Die beiden gesuchten Karten hält er aber in der Hand.) Vielen Dank für Ihre freundliche Mithilfe. Sie erhalten die versprochene Belohnung: jeden einen Cognac extra! Ich werde mir vor lauter Freude über die Beförderung zum XY-Fernseh-Oberkommis sar auch einen guten Schluck aus der Pille genehmigen. Prosit, liebe Leute. Sehr zum Vollsein!

So wird es gemacht

Bei der Vorführung dieses Tricks entsteht der Eindruck, als sei hierfür eine ganz außergewöhnliche Fingerfertigkeit erforderlich. Besonders der Griff in das Kartenspiel, mit dem der Magier die beiden gesuchten Karten mitten aus dem Kartenspiel herauszieht, imponiert den Zuschauern. Aber auch dieser hübsche und sehr wirkungsvolle Trick ifs kinderleicht auszuführen und erfordert keine schwierigen Kunstgriffe. Für Mathematiker und Denksportler erkläre ich die Lösung vorweg in einer Formel. Wer sich damit nicht belasten möchte, kann diesen Absatz überschla-

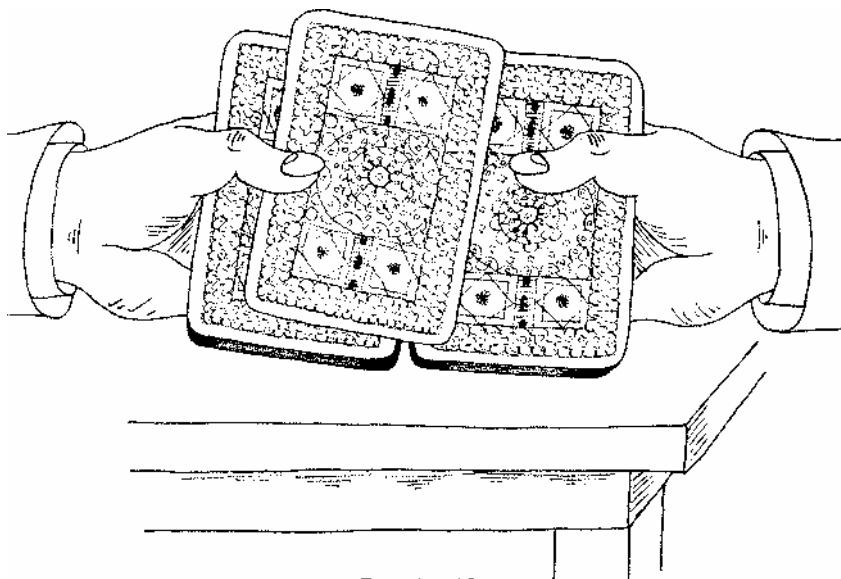
gen. Für das Verständnis des Ablaufs ist die Formel nicht notwendig. Meinen verehrten Mathematiklehrer bitte ich vorsichtshalber um Nachsicht, falls diese Formal aus mathematischer Sicht nicht ganz in Ordnung sein sollte. Jedenfalls erklärt sie in knappster Form, welche Manipulation zu dem verblüffenden Ergebnis geführt hat. Meine Zauberformel lautet: $(X + 1) + (Y+1) + Z = 32$.

Sicherlich erinnern Sie sich noch daran, daß die Buchstaben X, Y und Z in der Algebra für unbekannte Zahlen stehen. So ist es auch hier. X und Y sind die Zahlen (Plätze) der beiden von den Zuschauern gemerkten Karten, und Z ist die Zahl der restlichen Karten des Spiels, die nach der zweiten gemerkten Karte noch folgen. Das + 1 drückt aus, daß die beiden gesuchten Karten jeweils um einen Platz gegenüber ihrem ursprünglichen Platz weitergerutscht sind. Am Beispiel wird das gleich verständlich: Die Zuschauer hatten sich die 5. und die 12. Karte gemerkt. Tatsächlich liegen sie nach der Manipulation des Magiers aber als 6. und 13. Karte. Die Manipulation besteht einzig und allein darin, daß der Magier während der Vorführung heimlich eine Karte des Restspiels zusätzlich oben auf das Kartenpaket gebracht hat. Dazu braucht er weder die gemerkten Karten noch deren Platz (X und Y) zu kennen. Diese Platzzahlen werden ihm ja später von den beiden Zuschauern genannt. Ihm genügt es zu wissen, daß tatsächlich nicht diese, sondern die jeweils nächstfolgende Karte die vom Zuschauer gemerkte ist. Damit ist

der harte Kern dieses Tricks eigentlich schon erklärt. Das Herauslegen der beiden Karten und das Einsticken in das Spiel dienen nur dazu, die beiden gesuchten Karten an die vom Magier gewünschte Stelle im Spiel, nämlich als oberste und unterste Karte des Pakets, zu bringen.

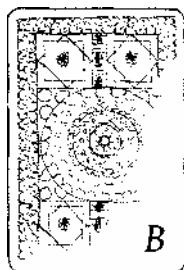
Soviel haben Sie sicher schon von vornherein begriffen, daß die beiden in das Spiel gesteckten Karten tatsächlich nicht die beiden gesuchten waren. So ist es. Es waren irgendwelche anderen Karten, die wir gar nicht kennen und auch nicht kennen müssen. Wichtig ist aber, daß sie bis zum »Verschwinden« im Kartenpaket verdeckt bleiben. Vor allem bei einer Wiederholung dieses Tricks besteht die Gefahr, daß ein vorwitziger Zuschauer mal rasch nachsehen möchte. Das müssen sie notfalls dadurch verhindern, daß Sie die Karten selber schnell in das Spiel einstecken. Selbstverständlich mit einer passenden Bemerkung. Nun will ich erklären, wie man eine zusätzliche Karte unbemerkt oben auf das Spiel bringt. Am besten macht man das schon während des Vorzeigens und Vorzählens der Karten 1 bis 10 und 11 bis 20. Zählen Sie die ersten 10 Karten einzeln vom Rücken des Spiels ab, das Sie in der linken Hand halten. Die Karten werden einzeln nacheinander in die rechte Hand genommen, wobei die folgende Karte immer vor die schon in der rechten Hand gehaltenen gesteckt werden muß. So haben die Karten ja auch vor dem Vorzeigen gelegen.

Als ordnungsliebender Mensch stoßen Sie diese ersten 10 Karten in der rechten

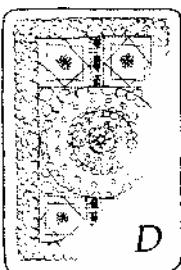


Hand dann auf der Tischkante glatt. Zugleich gehen Sie mit der linken Hand, in der Sie noch das Restpaket halten, dicht an die rechte Hand heran. Die vier Finger der linken Hand liegen vor den Karten, der Daumen auf dem Rücken des Pakets. Genau in dem Augenblick, in dem Sie die Karten mit der rechten Hand auf der Tischkante glattstoßen, schieben Sie mit dem Daumen der linken Hand die oberste Karte des linken Pakets auf den Rücken des rechten Pakets. Das geht schnell und sicher, wenn man das linke Paket etwas hinter das rechte bringt (siehe Abbildung oben). Wichtig ist, daß Sie während dieses entscheidenden Vorgangs munter weiter-

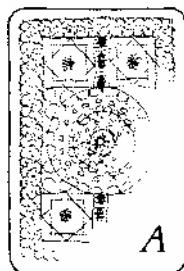
plaudern, denn das lenkt die Aufmerksamkeit der Zuschauer ab. In der Beschreibung hört sich der kurze Vorgang wohl etwas kompliziert an. Tatsächlich ist es aber so leicht zu machen, daß ich diesen Kniff keinesfalls zu den Kunstgriffen rechne. Ich selbst habe diesen Trick schon mehr als hundertmal vorgeführt. Noch niemals ist einem Zuschauer etwas Verdächtiges aufgefallen. Beim Nachzählen und Herauslegen der Karten betonen Sie jeweils besonders: »Das hier ist Ihre Karte!« Gerade weil es tatsächlich nicht die gemerkte, sondern eine beliebige andere Karte ist, wird es besonders betont. Ähnlich verhält es sich mit der Aufforderung, das



5

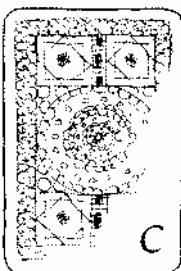


D



A

1-4



C

6-11
+Rest

Publikum solle nur ja gut aufpassen, damit ihm nichts entgehe. Diese Aufforderung macht der erfahrene Magier immer erst dann, wenn er seine geheimnisvolle Arbeit schon getan hat. Dann dürfen die Zuschauer sehr genau aufpassen, denn jetzt geschieht nichts mehr, was verborgen bleiben müßte. Beim Abzählen und Ablegen der Karten darf nichts durcheinanderkommen. In unserem Beispiel hatten sich die Zuschauer die 5. und die 12. Karte gemerkt. Nachdem Sie unbemerkt eine Karte zusätzlich oben auf das Spiel ge-

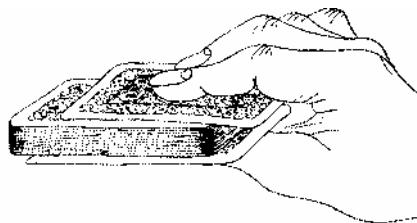
bracht haben, liegen diese beiden Karten jetzt als 6. und 13. Karte von oben. Diese beiden Karten müssen wir also im Auge behalten und so ablegen, daß wir sie nachher leicht herbeizaubern können. Die Abbildung links zeigt Ihnen, wie die Karten liegen müssen. Der erste Zuschauer hat angegeben, daß seine Karte die 5. sei. Die einzeln von oben abgezählten Karten 1 bis 4 kommen als Päckchen nach unten links (A), die 5. Karte einzeln verdeckt herausgelegt darüber (B). Danach zählen Sie weiter - hier also von 6 — bis zu der vom zweiten Zuschauer genannten Zahl - hier bis 12. Diese Karten 6 bis 11 werden wieder als Päckchen unten neben das zuerst abgelegte Päckchen 1 bis 4 gelegt (C). Die 12. Karte wird als vom zweiten Zuschauer gemerkte einzeln herausgelegt und neben die vom ersten Zuschauer gemerkte platziert (D). Den Rest des Spiels legen Sie nun noch geschlossen auf das Päckchen unten rechts, also auf C. Prägen Sie sich das Schema gut ein: Oben liegen die beiden einzeln herausgelegten Karten, unten links die zuerst abgezählten, unten rechts die zwischen der ersten und zweiten gemerkten Zahl abgezählten und die restlichen Karten (Abbildung links).

Denksportler an die Front! Überlegen Sie nun bitte nach dem Ablauf der Vorführung, an welcher Stelle die beiden gemerkten Karten jetzt tatsächlich liegen. Daß es nicht die beiden einzeln herausgelegten Karten sind, wissen wir schon. Aber wo sind sie?

Haben Sie es herausgefunden? Jawohl, so ist es: Die beiden Karten, die wir



nachher herbeizaubern wollen, liegen als oberste und als unterste des rechts unten liegenden größten Päckchens C. Dort sollen sie bis zum Herbeizaubern liegenbleiben. Deshalb müssen sowohl die beiden einzelnen Karten (B und D) als auch das unten links liegende kleinere Päckchen A mitten zwischen das Päckchen C und nicht etwa darauf oder darunter gebracht werden. Die beiden einzeln herausgelegten Karten werden vom dritten Zuschauer irgendwo mitten in das Spiel gesteckt, stören unsere Ordnung also nicht. Das links unten liegende Päckchen A legen wir vorher selber mit ten in das Paket C. Die Wirkung dieses geistreichen Tricks kann noch erhöht werden, wenn Sie das Spiel vor dem Herausschleudern der beiden gesuchten Karten pedantisch glätten und dazu erklären, Sie wollten nicht etwa heimlich zwei Finger dazwischen-halten, damit Sie die gemerkten Karten besser wiederfinden könnten. Das »Auf-den-Tisch-werfen« des Spiels und das »In-der-Hand-behalten« nur der beiden gesuchten Karten ist ein wirkungsvoller Bluff. Wie Sie inzwischen schon wissen, geht es dabei nur darum, die oberste und die unterste Karte in der Hand zu behalten. Hierzu nehmen Sie das Spiel in die rechte Hand. Der Daumen liegt fest auf dem Rücken des Spiels, der Zeigefinger fest unter dem Spiel (siehe Abbildung rechts). Schleudern Sie nun die Karten vorwärts schräg nach unten auf den Tisch, so wirken Daumen und Zeigefinger wie eine Klammer, die die oberste und unterste Karte festhält. Üben Sie den Wurf vorher.



Variante

Diesen Trick kann man anschließend noch einmal zeigen, wenn er etwas abgewandelt wird. Zunächst wird alles so gemacht wie beim ersten Mal. Die Abwandlung besteht darin, daß wir die beiden gesuchten Karten am Ende auf andere, nicht weniger eindrucksvolle Weise erscheinen lassen.

Nachdem die beiden Karten einzeln in das Spiel gesteckt sind, bitten Sie einen Zuschauer, irgendeine Zahl zwischen 1 und 32 zu nennen. Nehmen wir an, es wurde die Zahl 21 genannt. Dann zählen Sie einzeln vom Rücken des Spiels 21 Karten ab und legen diese zu einem linken, die restlichen Karten zu einem rechten Paket auf den Tisch. Diese restlichen Karten werden nicht einzeln vorgezählt, sondern geschlossen abgelegt. Welche Zahl auch genannt wurde, die beiden gesuchten Karten liegen jetzt in jedem Fall als unterste der beiden Pakete. Überlegen Sie bitte einmal, warum das so ist.

Beide Pakete werden gleichzeitig umgedreht, so daß die untersten Karten sicht-

bar werden. Es sind die beiden von den Zuschauern gemerkten und angeblich mitten in das Spiel gesteckten Karten. Ihr Vortrag dazu könnte etwa sein: Eine der physikalischen Eigenschaften der Spielkarten ist, daß Karten, die sich ein Zuschauer gemerkt oder auch nur scharf angesehen hat, schwerer sind als nicht gemerkte Karten. Das glauben Sie nicht?

Es ist aber so! - Wahrscheinlich wirkt das scharfe Ansehen und Merken irgendwie belastend. Das kennen wir von uns ja auch. Natürlich dauert es eine Weile, bis die schwerer gewordenen Karten unten angekommen sind. Sie müssen ja erst durch die anderen »hindurhsinken«. So, nun ist es wohl soweit: Abrakadabra - Simsalabim ... und Prontopyrin!

Gestatten - mein Name ist Pik Sieben

Ist Ihnen auch schon aufgefallen, daß die Bilder des Kartenspiels ein genaues Abbild unserer Gesellschaft sind? Na, das ist aber ganz offensichtlich! Auch bei den Karten gibt es »Schwarze« und »Rote«, die sich gar nicht gut vertragen. Von beiden Sorten gibt es etwa gleichviel. Übrigens auch etwa gleichviel »Gute« und »Böse«, aber das mag Zufall sein. Manche zählen viel, andere gar nichts. Das stellt sich aber immer erst am Schluß heraus, denn während des Spiels tun auch die »Luschen« so, als hätten sie was zu sagen. Bei den meisten Kartenspielen bestimmt nur einer, was Trumpf sein soll. Die anderen haben gefälligst zu parieren. Alle Frauen im Kartenspiel sind Damen. Bei den Männern sieht das schon etwas anders aus: Nur einige sind königliche Kavaliere; es gibt aber ebensoviele Buben, die beim Skat den Ton angeben. Ob man überhaupt mitreden kann, hängt davon ab, ob man das Spielchen mit

oder ohne Buben treiben will. Manchen sieht man schon auf den ersten Blick an, daß sie ein Kreuz zu tragen haben; andere sind nur leicht pikiert; noch andere wirken richtig herzig. Beim Kartenspielen muß man immer Farbe bekennen. Manchen Politikern - und manchen Ehemännern - fällt das verdammt schwer! Der Krug geht solange zum Brunnen, bis das Wasser alle ist! Wie jeder anständige Mensch hat auch jede anständige Karte einen Namen. Zum Beispiel: »Gestatten Sie, daß ich mich Ihnen vorstelle? - Mein Name ist Pik Sieben.« Pik ist der Vorname und Sieben der Familien- oder Hausname. Den Namen brauchen die Karten hauptsächlich dafür, daß man sie wiederfindet, wenn mal eine weg ist. Ist doch logisch, nicht wahr? (Der Magier wendet sich an eine Dame.) Mischen Sie das Spiel bitte gründlich. Ganz fabelhaft, wie Sie das wieder machen. Sie bringen die Karten und uns



*Manche tragen ein Kreuz,
andere sind pikiert,
noch andere wirken
richtig herzig.*



Männer mit ihrem Charme wirklich ganz schön durcheinander. Nun ziehen Sie bitte irgendeine Karte mitten aus dem Spiel. Merken Sie sich die Karte, und zeigen Sie sie auch den übrigen Zuschauern. Nur mir nicht. Ich muß vorläufig noch dumm bleiben. Verstecken Sie diese Karte wieder mitten im Spiel. Das machen wir so, daß Sie die Karte verdeckt oben auf das Spiel legen und dann sogleich abheben. Zwei andere Zuschauer dürfen auch noch abheben, damit niemand meint, wir würden unter einer Decke stecken. Wissen Sie noch, wo Ihre Karte jetzt liegt? Nein? Das ist aber eine Zumutung. Wie soll ich sie denn wiederfinden, wenn Sie auf Ihre Sachen nicht ordentlich aufpassen?

Aber die Karte hat ja einen Namen. Der wird uns beim Suchen helfen. (Der Magier nimmt das Spiel wieder in die Hand.)

Nehmen wir einmal an, Ihre Karte hätte den schönen Namen Karo Acht. Ich weiß, das stimmt nicht; aber nehmen wir es einmal an. Für jeden Buchstaben, den der Name der Karte hat, nehme ich eine Karte einzeln und verdeckt vom Rücken des Spiels ab. Die Karte, auf die der letzte Buchstabe des Namens fällt, das ist sie! Dafür hat sie ja auch ihren Namen. Also: K-a-r-o-A-c-h-t. (Der Magier nimmt nacheinander 8 Karten einzeln und verdeckt vom Rücken des Spiels und buchstabiert dabei. Auf die 8. Karte fällt das »t«, der letzte Buchstabe des Namens der Karte. Diese Karte

wird aufgedeckt. Es ist die Karo Acht.) Diese Karten sind für uns erledigt. Die dürfen nicht mehr mitspielen und kommen unter das Restpaket. Andere wollen ja auch mal!

So, meine liebe Assistentin, jetzt sollen Sie einmal zaubern. Verraten Sie aber bitte noch nicht den Namen Ihrer Karte. Der bleibt Ihr ewiges Geheimnis. Jedenfalls für die nächsten fünf Minuten. Hier ist das Zauberkartenspiel. Machen Sie es nun bitte mit Ihrer Karte ganz genau so, wie ich es mit meiner Karte, der Karo Acht, vorgemacht habe. Buchstabieren Sie bitte leise und für uns alle unhörbar den Namen Ihrer Karte; nehmen Sie für jeden Buchstaben eine Karte einzeln und verdeckt vom Rücken des Spiels ab, und decken Sie die Karte, auf die der letzte Buchstabe des Namens fällt, auf. Das wird sie sein! (Die Assistentin buchstabiert leise -beispielsweise K-r-e-u-z-B-u-b-e. Sie deckt die letzte Karte, in diesem Fall die 9., auf. Es ist aber nicht der Kreuz Bube, sondern irgendeine andere Karte.) Na, so etwas! Meine Liebe, Sie sind zwar in jeder Hinsicht ein zauberhaftes Mädchen, aber mit dem Buchstabieren und Zaubern hapert es denn doch noch ein wenig. Welche Karte hatten Sie gezogen? Kreuz Bube, danke schön. Für Ihr großmütiges Entgegenkommen werde ich mich gelegentlich revanchieren. (Der Magier buchstabiert nun selber den Namen der vom Zuschauer gemerkten Karte, hier also Kr-e-u-z-B-u-b-e. Er deckt die letzte, hier die 9. Karte auf. Es ist der Kreuz Bube.)

Ja, meine lieben Freunde, so ist es im Leben: Allein vermögen wir nur wenig. Aber zusammen mit einem hübschen, klugen und charmanten Mädchen vollbringen wir in vielerlei Hinsicht wahre Wunderdinge.

So wird es gemacht

Bei diesem Trick benutzen wir eine sogenannte Leitkarte, die es uns ermöglicht, die vom Zuschauer mitten aus dem Spiel herausgezogene und gemerkte Karte zu finden.

Nachdem das Spiel von einem Zuschauer gründlich gemischt worden ist, stoßen Sie das Kartenspiel auf der Tischkante glatt (sogenanntes Egalisieren des Spiels). Dabei halten Sie die Karten so, daß die Kartenrückseite zu den Zuschauern, die Bildseite aber zu Ihnen zeigt. Mit einem schnellen Blick sehen Sie sich die unterste Karte an. Das ist unsere Leitkarte, die wir selbstverständlich nicht vergessen dürfen. Der Zuschauer legt die aus der Mitte des Kartenspiels herausgezogene Karte oben auf das Kartenspiel; dann hebt er ab. Wir wollen uns zunächst klarmachen, was dabei geschieht: Nach dem Abheben liegen unsere Leitkarte und die vom Zuschauer gemerkte Karte nicht mehr als oberste und unterste Karte, sondern irgendwo mitten im Spiel. Aber- und nur darauf kommt es hier an - unsere Leitkarte (die bisher unterste) liegt jetzt genau über der vom Zuschauer gemerkten Karte (der bisher obersten Karte.) Dort



kommt sie automatisch durch das Abheben hin. Daran ändert sich auch durch mehrmaliges Abheben nichts, wie ich schon beim ersten Trick erklärt habe. Allerdings darf immer nur einfach und niemals doppelt - das heißt in 3 Teilen - abgehoben werden.

Beim Durchblättern des Spiels kann der Magier also ohne Mühe und sehr einfach feststellen, welche Karte gezogen worden ist. Er braucht nur nachzusehen, welche Karte jetzt unter seiner Leitkarte liegt. An sich könnte er diese Karte herausnehmen und sie voller Stolz als die gesuchte vorzeigen. Unsere Kartenzauberei soll aber etwas geistreicher und ansprechender sein. Deshalb also der Hokuspokus mit dem Buchstabieren des Kartennamens und dem mißglückten Zauberversuch einer Zuschauerin. Das Buchstabieren wird vom Magier zunächst an einem Beispiel vorgeführt. Da zu wird nicht irgendeine beliebige, sondern unsere Leitkarte genommen. In dem beschriebenen Beispiel war das die Karo Acht, die jetzt über dem Kreuz Buben liegt. Vor dem scheinbar bedeutungslosen Durchblättern überlegen Sie, wie viele Buchstaben der Name Ihrer Leitkarte hat. In dem beschriebenen Beispiel: Karo Acht = 8 Buchstaben. Sie selbst heben dann das Spiel so ab, daß die Leitkarte an die richtige Stelle kommt, hier also als 8. Karte vom Rücken aus gerechnet liegt. Diese kleine Manipulation wird mit einer solchen Selbstverständlichkeit und unter Fortsetzung des Vortrages gemacht, daß niemand diesem Vorgang Bedeutung beimesse n wird. Kein Wunder, daß beim Vorbuch-

stabieren und Abzählen von 8 Karten die aufgedeckte 8. Karte tatsächlich die vorher angesagte ist, denn wir haben sie ja selber vorher dort hingebracht. Die abgezählten Karten (hier 8) kommen unter das Restpaket. Die vom Zuschauer gemerkte Karte liegt jetzt als oberste. Dort muß sie liegenbleiben. Deshalb kann der Zauberversuch unserer Assistentin selbstverständlich nicht gelingen. Das soll er auch nicht; zaubern können nur wir! Dennoch hat dieser Zauberversuch eine wichtige Funktion für den Fortgang des Kunststückes. Das Buchstabieren und Abzählen durch den Zuschauer bewirkt nämlich, daß die von ihm gemerkte Karte nachher tatsächlich an der für uns richtigen Stelle liegt, ganz gleich, welche Karte er sich gemerkt hat. War es beispielsweise der Kreuz Bube, der vor dem Abzählen als oberste Karte lag, so kommt dieser durch das Buchstabieren und Abzählen genau an die 9. Stelle von oben, wenn wir die vom Zuschauer abgenommenen Karten als Päckchen geschlossen oben auf das Spiel legen. Dazu brauchen wir noch nicht einmal zu wissen, welche Karte es ist. Der Zuschauer selber hat uns dazu verholten, die Karte an den richtigen Platz zu bringen.

Bei manchen Karten kann es zweifelhaft sein, wie der Name geschrieben und buchstabiert wird. Deshalb ist es zweckmäßig, wenn Sie beim Durchblättern des Spiels und beim Suchen nach Ihrer Leitkarte zugleich nachsehen, welche Karte gezogen worden ist. Zur Erinnerung: Es ist die Karte, die unter der Leitkarte liegt. Sie können dann gegebenenfalls klar-

stellen, daß »ö« in König als »oe« buchstabiert werden oder »ch« in Acht als zwei Buchstaben gelten soll. Es wäre nämlich ärgerlich, wenn der Trick wegen eines solchen Mißverständnisses nicht auf Anhieb gelingen würde. Nach meiner Meinung ist dieser Trick ein gutes Beispiel dafür, wie ein gewandter Zauberkünstler aus einer an sich einfachen Sache einen sehr wirkungsvollen Zaubertrick gestalten kann. Ich selbst habe ihn oft auch Zuschauern vorgeführt, die den Grundtrick mit der Leitkarte schon kannten. Sie waren dennoch sehr verblüfft und haben wohl nicht einmal geahnt, daß es nur eine geistreiche Variante des ihnen schon bekannten einfachen Tricks mit der Leitkarte war.

Da es bei vielen Tricks im Prinzip darauf ankommt, eine von einem Zuschauer gemerkte Karte herauszufinden, eignet sich die Leitkarte dazu besonders gut. Der Rahmen des Kunststückes muß dann aber jedes Mal anders gestaltet werden. Wie man die gesuchte Karte auf andere, ebenfalls wirkungsvolle Weise erscheinen lassen kann, finden Sie im zweiten Abschnitt dieses Buches bei den Variationsmöglichkeiten. Ich empfehle Ihnen aber, im Allgemeinen in einer Vorstellung möglichst verschiedenartige Tricks vorzuführen. Wechseln Sie ab zwischen dem »Erraten gezogener Karten«, »Legespielen«, »4-Asse-Tricks« und anderen Kunststücken, damit es ja nicht langweilig wird.

Der Liebescomputer

Bei diesem Meistertrick werden bis zu 20 Karten gleichzeitig erraten. Immer dieselbe Frage, immer dasselbe Spiel: Wer paßt zu wem? Sogar der Computer wird eingeschaltet, um den passenden Partner herauszufinden. Oben werden hundert Mark reingesteckt: Ratta - ratta - rattata - schon kommt unten die erträumte üppige Blondine heraus! Wußten Sie, daß Ehegatten sich mit der Zeit auch im Aussehen immer ähnlicher werden? Nein? Das sieht Ihnen ähnlich! Mache sehen sooo glücklich und zufrieden aus; andere wieder mehr entsa-

gungsvoll - jedenfalls solange sie noch zu Hause sind. Wir wollen jetzt hier und heute einen tiefenpsychologischen Liebestest vornehmen. Keine Sorge, alle kommen dran! Diese 20 Spielkarten aus einem gut gemischten Kartenspiel stellen 20 Personen dar, die sich hilfesuchend an den Liebescomputer gewandt haben. Die Verlobten, die Verliebten und die, die es überhaupt nicht mehr abwarten können, legen wir zunächst paarweise auf den Tisch. Das Durcheinander kommt dann mit der Zeit schon von selber.



(Der Magier legt aus dem von einem Zuschauer gründlich gemischten Kartenspiel 10 mal 2 Karten auf den Tisch. 2 Karten gehören jeweils zusammen und bilden ein Pärchen.)

Damit unsere Paare sich nicht beobachtet fühlen, lassen wir sie schön zugedeckt. Sozusagen »Bettdecke bis an die Ohren«.

Ich mime nun den Amateur-Liebespsychologen. Während ich mich umdrehe, so daß ich nichts sehen kann, deckt bitte jeder von Ihnen ein Pärchen, also zwei zusammenliegende Karten, auf. Merken Sie sich die beiden Karten, und legen Sie

sie wieder auf ihren Platz zurück. Schön vorsichtig, damit nichts verraten wird. Sie wissen nun schon, wer zusammengehört. Ich muß das erst noch herausfinden. Aber so schwierig ist das gar nicht, denn auch bei den Karten gibt es treue und untreue, faule und überfleißige; man findet darunter auch Künstler und Einfaltspinsel, ja sogar Heim- und Fremdarbeiter.

(Der Magier nimmt die 20 Karten zu einem Paket zusammen.) Damit es noch schwieriger wird, als es ohnehin schon ist, hebe ich das Kartenspaket dreimal hintereinander ab: einmal

für die Liebe, einmal für die Treue und einmal zu Ehren unserer Damen hier. Wie Sie sehen, habe ich keine Mühen und Kosten gescheut, damit Sie auf Ihre Kosten kommen. Wenn ich Glück habe, klappt es trotzdem.

Die 20 Personen wollen wir nun in Reih und Glied antreten lassen, aber nicht zusammen, sondern schön durcheinander. Weil wir ihnen ins Auge sehen wollen, legen wir diesmal die Bildseite nach oben. (Der Magier legt die 20 Karten scheinbar wahllos in 4 Reihen zu je 5 Karten aufgedeckt auf den Tisch.) Etwas müssen Sie mir nun aber auch helfen: Sagen Sie mir bitte, in welcher waagerechten Reihe oder in welchen beiden waagerechten Reihen Ihre beiden Karten liegen.

(Der Magier nennt darauf jeweils sofort die beiden gemerkten Karten.) Und das sind die Partner fürs Leben!

So wird es gemacht

Im allgemeinen begnügen sich die Zauberkünstler damit, eine einzige oder höchstens 2 Spielkarten zu erraten, erscheinen oder verschwinden zu lassen. Bei dem Trick »Der Liebescomputer« steigern wir die Leistung um ein Vielfaches, denn wir erraten bis zu 20 Karten gleichzeitig. Die Karten müssen hierfür nicht einmal mehrmals ausgelegt werden, wie es bei manchen einfachen Tricks erforderlich ist, sondern wir schaffen diese besonders schwierige Aufgabe

in einem einzigen Arbeitsgang. Das ist wirklich rationelles Arbeiten. Die nicht mehr ganz jungen Leserinnen und Leser werden sich noch an einen weltberühmten Zauberer und Illusionisten erinnern, der sich Bosko nannte. Er trat auf allen bekannten Varietebühnen der Welt auf und erfand immer neue sensationelle Zaubertricks. Deshalb sage man über ihn: »Bosko kann alles!« und »Bosko kennt alles!« Dieser große Altmeister der Magie lebt zwar nicht mehr, er soll uns aber dennoch bei diesem Trick helfen, denn sein Name lebt unter den Jüngern der Zauberkunst, die sich im »Magischen Zirkel« zusammengeschlossen haben, bis heute fort:

BOSKO BIATI KENNT ALLES. Das ist unser moderner Zauberspruch, mit dessen Hilfe wir die von den Zuschauern gemerkten Karten sehr rasch wiederfinden. Prägen Sie sich die vier Worte bitte gut ein.

Einige von Ihnen kennen diesen Trick vielleicht schon mit dem angeblich lateinischen Spruch: **MUTUS DEDIT NOMEN COCIS.** Ich finde, mein Zauberspruch ist besser. Außerdem kommt es auch bei diesem Trick besonders auf die moderne Verpackung an.

Den Zauberspruch wollen wir uns etwas näher ansehen. Er hat nämlich einige ganz besondere Eigenschaften, die auch das Füllwort BIATI erklären

* Der Zauberspruch besteht aus 20 Buchstaben. Das entspricht genau der Zahl der verwendeten Karten.

* Die vier Worte des Spruches haben jeweils fünf Buchstaben



* In den vier Worten kommen insgesamt zehn Buchstaben je zweimal vor (beispielsweise zweimal B in BOSKO und BIATI).

Nachdem wir die auf dem Tisch liegenden 10 Päckchen mit je 2 Karten so aufgenommen haben, daß die beiden zusammengehörenden Karten nicht auseinanderkommen (die Reihenfolge ist unerheblich), legen wir sie nach dem Muster des Zauberspruches mit der Bildseite nach oben so aus, daß in jeder der 4 Reihen 5 Karten liegen (siehe Abbildung rechts). Dabei müssen die beiden Karten, die vorher in einem Päckchen zusammenlagen, auf die Felder mit dem gleichen Buchstaben kommen. Das erkläre ich am besten an einem Beispiel: Die 1. Karte vom Rücken des Spiels kommt als 1. Karte in die 1. Reihe (Buchstabe B in BOSKO); die 2. Karte kommt als 1. in die 2. Reihe (ebenfalls Buchstabe B in BIATI). Die nächste Karte legen wir als 2. Karte in die 1. Reihe (Buchstabe O in BOSKO). Der Buchstabe O kommt noch einmal in demselben Wort vor, und zwar als fünfter Buchstabe. Dementsprechend wird die 4. Karte in die 1. Reihe als 5. Karte gelegt. So fahren wir fort, bis die 20 Karten in 4 Reihen ausgelegt sind.

Eine Frage zur Wiederholung: Wo kommen die beiden Karten hin, die dem Buchstaben £ entsprechen sollen?

BOSKO

BIATI

KENNT

ALLES

Der Buchstabe E kommt im dritten Wort

B	O	S	K	O	1
B	I	A	T	I	2
K	E	N	N	T	3
A	L	L	E	S	4

als zweiter Buchstabe und im vierten Wort als vierter Buchstabe vor. Dementsprechend werden die beiden Karten als 2. in der 3. Reihe und als 4. in der 4. Reihe abgelegt. Dieses Auslegen der Karten nach einem bestimmten System soll wie wahllos und zufällig wirken. Es muß deshalb vor der ersten Vorführung gut eingebüttet werden. Schon bald werden Sie es ohne zu zögern und ohne besondere Überlegung schaffen. Von den Zuschauern lassen Sie sich nur sagen, in welcher Reihe oder in welchen beiden Reihen die von Ihnen gemerkten Karten liegen. Sie brauchen dann nur noch das Wort oder die beiden Wörter aus dem Zauberspruch anzusehen und festzustellen, welcher Buchstabe darin zweimal vorkommt. Die auf diesen Feldern liegenden Karten suchen Sie. Auch hierzu zwei Beispiele:

* Der Zuschauer gibt an, daß seine beiden Karten in der 4. Reihe liegen.

Das Schlüsselwort der 4. Reihe heißt ALLES.

In diesem Wort kommt nur der Buchstabe L zweimal vor, und zwar als zweiter und dritter Buchstabe. Also sind die 2. und 3. Karte in dieser Reihe die vom Zuschauer gemerkten Karten.

* Der Zuschauer gibt an, daß seine beiden Karten in der 1. und in der 4. Reihe liegen.

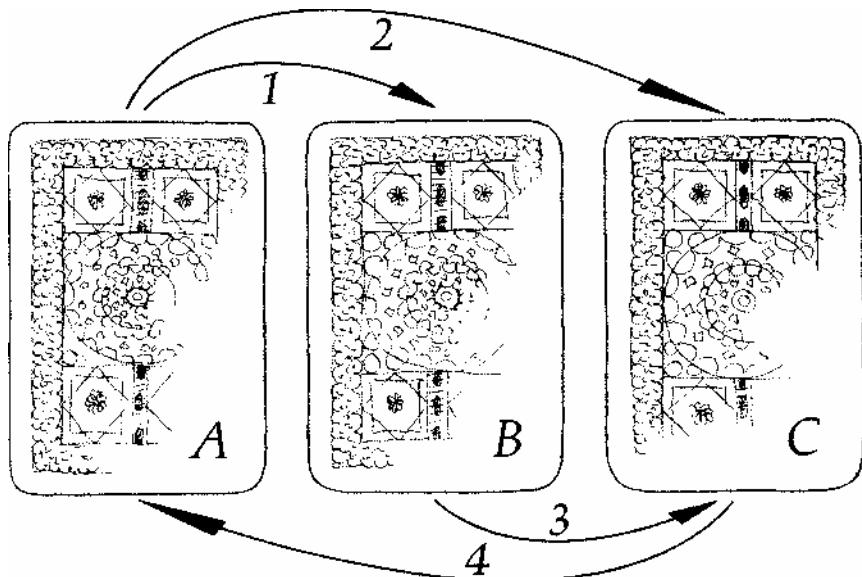
Die beiden Schlüsselwörter heißen BOSKO und ALLES. Das O kommt zwar in BOSKO und das L in ALLES zweimal vor; diese Buchstaben können es aber nicht sein, denn dann hätte der Zuschauer ja sagen müssen, meine Karten liegen beide in der 1. oder beide in der 4. Reihe. Weil die Karten in 2 verschiedenen Reihen liegen, kann es nur ein Buchstabe sein, der in jedem Wort einmal vorkommt. Das ist in diesem Fall das S. Weil das S in BOSKO der dritte Buchstabe und in ALLES der fünfte Buchstabe ist, sind die beiden gesuchten Karten die

3. in der 1. Reihe und die 5. in der 4. Reihe.

Bei der Beschreibung des ersten Tricks in diesem Buch habe ich Ihnen schon klargemacht, daß sich durch das Abheben eines Kartenspiels an der Reihenfolge der Karten an sich überhaupt nichts ändert. Nur Anfang und Ende einer gedachten Reihe werden durch das Abheben verändert; das bedeutet, daß nur der Platz der Karten in dem Paket verschoben wird. Am besten ist es, wenn Sie dies

einmal mit einem sortierten Kartenspiel ausprobieren. Heben Sie **mehr**mal hintereinander ab. Beim letzten Mal sehen Sie in das Spiel hinein und heben so ab, daß die Karte, die vor dem ersten Abheben als unterste lag, wieder unten liegt. Schauen Sie nach: nichts ist verändert. Die Karten liegen ganz genau so wie vor dem ersten Abheben. Bei dem beschriebenen Trick wäre allerdings schon die Veränderung des Platzes der Karten schädlich, weil auf jeden Fall die beiden Blätter, die in einem Zweierpäckchen zusammen lagen, bis zum Auslegen nach dem Zauberspruch zusammenbleiben müssen und nicht etwa eine davon als oberste und die andere als unterste Karte des Pakets liegen darf. Dann würden diese Karten nämlich nicht auf Felder mit dem gleichen Buchstaben kommen. Eine solche schädliche Veränderung könnte hier also sogar bei einem ansonsten unschädlichen Abheben vorkommen.

In der Beschreibung des Kunststückes steht doch aber: Nach dem Zusammennehmen der Päckchen zu einem Paket hebt der Magier das Spiel mehrmals ab. So ist es. Aber der Magier hebt »nicht richtig«, sondern »falsch« ab. Dieses falsche Abheben ist eine Täuschung der Zuschauer; denn obwohl die Karten sogar doppelt abgehoben werden, also in 3 Teile auseinandergekommen werden, liegen die Karten nach dieser Manipulation ganz genau so wie vorher. Diese Täuschung kann man bei jedem Trick anwenden. Sie erhöht oft die Wirkung. Man soll es aber nicht zu häufig tun, weil man sonst durchschaut werden könnte.



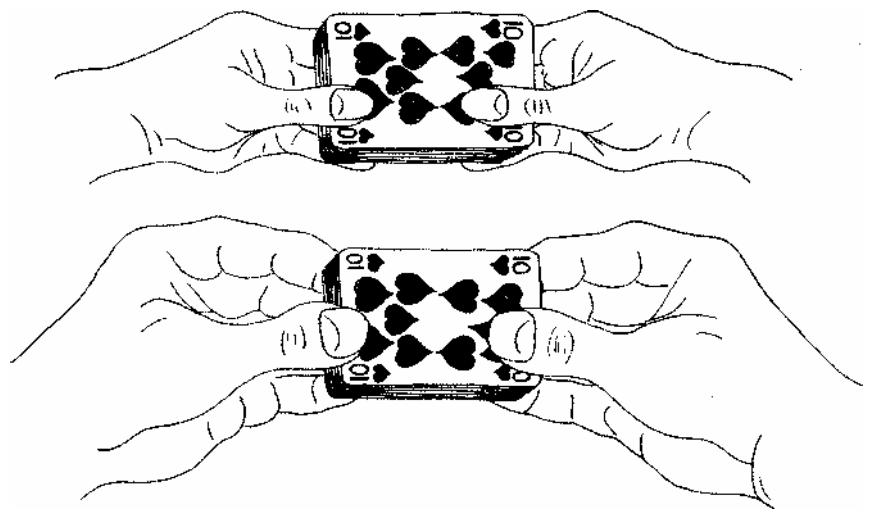
Das falsche Abheben

Beim sogenannten falschen Abheben wird etwa ein Drittel der Karten vom Paket A abgehoben und rechts neben den Rest gelegt (B). Dann wird etwa ein weiteres Drittel der Karten ebenfalls vom links liegenden Rest (A) abgehoben und nach ganz rechts neben den vorher abgehobenen Teil B gelegt (C). Nun wird das mittlere Päckchen (B) aufgenommen und auf das ganz rechts liegende (C) gelegt.

Zuletzt wird das jetzt rechts liegende Päckchen (B + C) aufgehoben und auf den links liegenden Rest (A) gelegt. (Der

ganze Vorgang ist in der Abbildung oben dargestellt.)

Das war schon alles. Es ist so einfach und hat doch große Wirkung, weil die Zuschauer mit dem Abheben immer die Vorstellung verbinden, die Karten seien nun durcheinandergekommen. Prägen Sie sich den Vorgang bitte genau ein, und probieren Sie ihn sogleich aus. Damit sind Sie nun schon ein ganz raffinierter Zauberer geworden! Eigentlich dürfte ich Sie gar nicht darauf hinweisen, daß man mit diesem falschen Abheben auch bei manchen Kartenspielen mogeln könnte! Aber so etwas tut ein Zauberkünstler niemals: Das wäre standeswidrig.



Wenn zwei dasselbe tun

Die geheimnisvolle Übereinstimmung zwischen dem Magier und seinem Medium gelingt mit diesem einfachen Trick auch Jüngern der Zauberkunst. Ein altes Sprichwort sagt: Wenn zwei dasselbe tun, ist es noch lange nicht dasselbe. Stimmt genau.

Wenn beispielsweise meine Frau dem Milchmann einen Kuß gibt, ist das etwas ganz anderes, als wenn ich dem Milchmann einen Kuß gebe. Ein anderes Beispiel aus dem täglichen Leben: Wenn unsere Kinder ein schlechtes Zeugnis mit nach Hause bringen, dürfen sie deshalb noch lange nicht heimlich in den Schul-

zeugnissen ihres Vaters herumschnüffeln. Aber ich muß doch sehr bitten: keine falschen Schlußfolgerungen. Den damals geltenden Numerus clausus für Straßenkehrer hätte ich bestimmt noch erreicht.

Oft wünscht man sich, einem anderen Menschen seinen Willen aufzuzwingen. Er soll das tun, was wir gerne möchten. Hypnose! Ja, das wäre genau die richtige Masche.

Damit könnten wir viele Probleme lösen, die dadurch entstehen, daß die anderen wieder einmal nicht so wollen wie wir. (Der Magier wendet sich an eine Dame.)



Darf ich das, was ich gerade so kühn behauptet habe, mit Ihrer liebenswürdigen Unterstützung demonstrieren? Ganz harmlos und in allen Ehren, versteht sich. Nicht etwa, daß Sie in der Hypnose hier gleich einen Striptease vorführen sollen. Mit Hilfe dieser beiden Kartenspiele wollen wir nur herausfinden, ob Sie gegebenenfalls für einen jungen Mann mit hypnotischem Augenzwinkern ein geeignetes Medium wären.

(Zwei Kartenspiele mit verschiedenfarbigem Rückenmuster werden auf den Tisch gelegt.)

Sie dürfen sich eines der beiden Spiele aussuchen. Völlig frei. Lassen Sie sich nur nicht von irgend jemandem beeinflussen. Das ist allein Ihre Sache. (Die Partnerin nimmt eines der beiden Spiele.)

Das wußte ich schon vorher, daß Sie das rote (grüne, schwarze) Kartenspiel nehmen würden. Diese Farbe paßt nämlich so gut zu Ihnen: Rot ist die Liebe (beziehungsweise Grün ist die Treue, Schwarz ist das ewig Unergründliche). (Der Magier nimmt das übriggebliebene Spiel.)

Wir, Männer, müssen ja immer mit dem vorliebnehmen, was uns unsere lieben Frauen übriglassen. Aber wir bescheiden uns gerne. Hauptsache, die Frau ist verheiratet - und der Mann ist glücklich! Tun Sie nun bitte jeweils mit Ihrem Spiel genau dasselbe, was ich mit meinem Spiel tun werde.

Zunächst mischen wir die Karten noch einmal gründlich, damit auch der letzte Zweifel, es würde manipuliert oder zwi-

schen uns beiden bestünde eine geheime Absprache, ausgeräumt wird. Wir legen die Spiele vor uns verdeckt auf den Tisch. Jeder kann genau beobachten, was hier vorgeht. Wir heben einmal ab zu Ehren aller anwesenden Damen und noch einmal zu Ehren aller abwesenden Damen. Sie geben mir alles, was Sie haben; ich gebe Ihnen alles, was ich habe.

(Die beiden Kartenspiele werden getauscht.)

Suchen Sie nun bitte aus Ihrem Kartenspiel irgendeine Karte heraus, die Ihnen sympathisch erscheint. Ganz gleich welche. Lassen Sie sich bitte von Ihren geheimsten Wünschen und Gedanken inspirieren, aber nicht von meinen Gedanken beeinflussen. Ich mache es mit meinem Spiel genauso. Zeigen Sie Ihre Karte bitte auch den Gästen, damit die auch etwas davon haben und unsere Beziehungen genau kontrollieren können. Die gewählte Karte legen wir oben auf das Paket, damit wir sie gut im Auge behalten können. (Jeder legt seine Karte oben auf das Paket.)

Es wäre zu einfach, sie dort liegen und von dort erscheinen zu lassen. Das könnte jeder. Wir verstecken die beiden Karten mitten im Spiel. Dadurch werden sie für normale Menschen unauffindbar. Wir heben das Spiel ab. Sicherheitshalber gleich noch einmal und - dreimal ist göttlich - noch einmal. (Beide Spiele werden dreimal nacheinander abgehoben.)

Mit dem Abheben ist es wie mit der Liebe: Zuviel kann es nie werden. Jetzt

tauschen wir die Spiele noch einmal aus. Für Sie ist mir nichts zuviel. (Die beiden Kartenspiele werden noch einmal getauscht.)

Suchen Sie nun bitte aus Ihrem Spiel die Karte heraus, die Sie ausgewählt haben, und legen diese Karte als unterste unter das Spiel. Ich suche aus meinem Spiel die Karte heraus, die mir besonders gut gefallen hat. Diese Karte lege ich ebenfalls unter das Paket. Die beiden Spiele werden von mir nicht mehr berührt. Da gibt es also keinerlei Möglichkeit, mal heimlich nachzusehen, welche Karte Sie nach unten gelegt haben. Es kann auch nichts rumgefummelt werden. Alles geht mit rechten Dingen zu - das heißt, soweit man bei der schwarzen Magie überhaupt von rechten Dingen sprechen kann!

(Beide Spiele werden mit dem Kartentücken nach oben in einem Abstand voneinander auf den Tisch gelegt.) Jetzt kommt der spannende Augenblick: Hokus - Pokus - Abrakadabra - Simsalabim.

(Die Pakete werden mit beiden Händen gleichzeitig umgedreht, so daß die untersten Karten sichtbar werden. In beiden Paketen liegen die gleichen Karten - beispielsweise jeweils die Herz Zehn - obenauf.)

Vielen Dank für Ihre Mitarbeit. Das haben Sie wirklich wundervoll gemacht. Offensichtlich besteht zwischen uns eine vollkommene Harmonie in Körper, Geist und Seele.

So wird es gemacht

Dieser Trick ist ein weiteres Beispiel dafür, welche verblüffende Wirkung mit einem an sich einfachen Vorgang erzielt werden kann, wenn die Vorführung des Grundtricks geschickt verpackt wird. Der Grundtrick ist derselbe wie bei dem Trick »Gestatten - mein Name ist Pik Sieben«. Wir arbeiten also wieder mit einer Leitkarte, die uns hilft, die vom Partner gewählte Karte schnell und sicher herauszufinden. Inzwischen sind Sie schon ein fortgeschrittenes Jünger der Magie geworden. Lesen Sie bitte zunächst die Erklärung nicht weiter, sondern versuchen Sie nach dem Hinweis, daß eine Leitkarte eine Rolle spielt, selbst herauszufinden, wie es gemacht wird. Lesen Sie dazu den Ablauf der Vorführung noch einmal durch. Achten Sie dabei darauf, an welcher Stelle der Magier die von seiner Partnerin ausgewählte Karte mit Hilfe seiner Leitkarte finden kann. Nun, hat es geklingelt? Dann brauche ich Ihnen nur noch kurz zu bestätigen, daß Sie auf dem rechten Wege sind: Welches der beiden Spiele - die gemischt sein können und in keiner Weise präpariert sind - der Partner oder die Partnerin auswählt, ist völlig gleich. Nach dem Mischen und Abheben merken wir uns beim ersten Austauschen der Spiele, welche Karte in dem Spiel, das wir dem Partner geben, als unterste liegt. Das ist einfach zu machen, indem wir das Spiel so hinübergeben, daß wir die unterste Karte sehen können. Das ist die Leitkarte



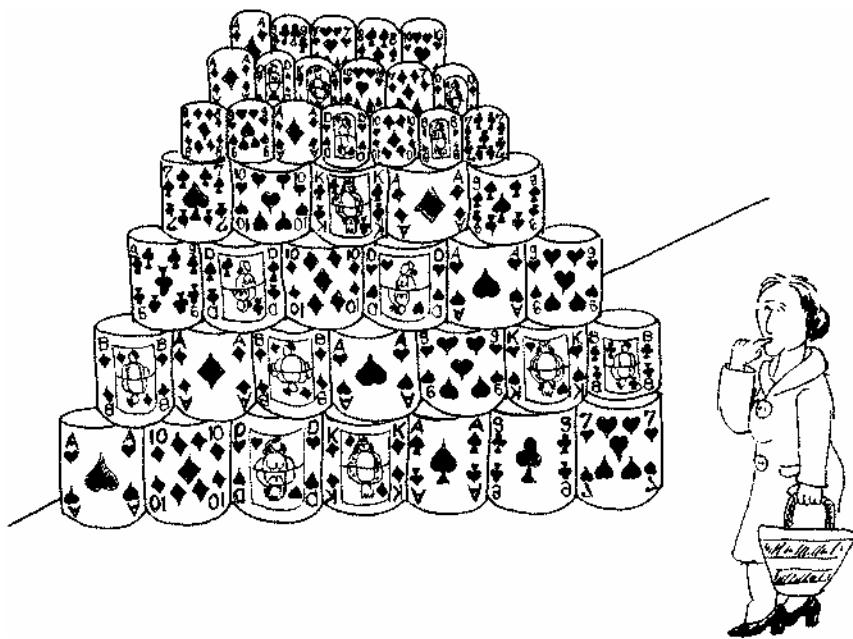
Der Zuschauer legt die von ihm ausgewählte Karte oben auf sein Paket. Beim Abheben kommt diese Karte auf den Platz unter die Leitkarte. Nach dem nochmaligen Austauschen der beiden Spiele können wir also ohne weiteres feststellen, welche Karte sich der Zu-

schauer gemerkt hat. Wir brauchen ja nur nachzusehen, welche Karte unter der Leitkarte liegt. Diese Karte legen wir als unterste dieses Spiels. In dem anderen Spiel besorgt dies der Partner für uns, denn er legt die gleiche Karte unter sein Spiel. Fertig ist die Laube.

Freie Wahlen

»Junge, du hast es selber in der Hand« - sagte mein Vater immer dann zu mir, wenn ich etwas angestellt hatte! Er meinte damit, ich könnte alles ganz frei wählen: ob ich brav sein wollte und eine Tafel Schokolade bekäme oder lieber ungezogen und dafür eine Tracht Prügel. Heute in unserer Demokratie dürfen wir auch überall völlig frei wählen und mitbestimmen. Es steht uns beispielsweise völlig frei, ob wir mit einem namenlosen Reinigungsmittel waschen oder dem »großen Meister mit der Superwaschkraft« vertrauen wollen. Manche Männer dürfen angeblich sogar zu Hause ein ganz klein wenig mitbestimmen. Schon in der Schule fängt es mit der Mitbestimmung an: Die I-Dötze dürfen selbst entscheiden, ob Vater mit F oder mit V geschrieben wird. Eins und eins sind heute nicht mehr zwei, sondern »eine Menge«. Na, und die Eltern - die dürfen sogar entscheiden, ob das Fräulein Fräulein bleibt oder nicht! Dennoch gibt es immer noch Unbelehrbare und Neunmalkluge, die behaupten,

in Wirklichkeit sei es mit der Mitbestimmung gar nicht so weit her. Die Meinung werde schwer manipuliert. Wir täten nicht das, was wir selber wollen, sondern das, was uns andere eingeredet haben. Ich glaube, da ist etwas Wahres daran. Mit dem folgenden psychologischen Versuch werde ich es beweisen. Bei den politischen Wahlen kann man praktisch nur zwischen drei oder wenig mehr Parteien wählen. Ganz anders bei mir, dem Superdemokraten: 32 verschiedene Möglichkeiten - nämlich die 32 Karten eines Skatspiels - biete ich Ihnen zur Wahl an. Eine ist so schön wie die andere. Damit keine Karte irgendeinen Vorteil hat, werden sie vor der Wahl gut gemischt. Wahlpropaganda ist hier streng verboten. Die Hälfte der Kandidaten hat ohnehin keine reelle Chance gewählt zu werden. Die legen wir gleich weg. (16 Karten werden weggelegt. Die übrigen 16 Karten werden zu 4 Päckchen mit jeweils 4 Karten verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet.)



Ich selbst will die jetzt folgende freie, gleiche und geheime Wahl in keiner Weise beeinflussen, weder durch aufmunternde noch durch strafende oder vorwurfsvolle Blicke. Deshalb werde ich mich solange umdrehen, bis Sie eine Karte ausgesucht, sich gemerkt und wieder auf den bisherigen Platz gelegt haben. Sagen Sie mir bitte, wenn Sie damit fertig sind.

(Ein Zuschauer wählt eine Karte, merkt sie sich und legt sie wieder auf den Platz zurück.)

Wie bei jeder richtigen Wahl wollen wir kontrollieren, ob auch alle Stimmzettel vorhanden sind. Es müssen immer noch 16 sein. In welchem Päckchen war Ihre Karte?

(Die 4 Päckchen werden der Reihe nach aufgenommen und erneut reihum in 4 Päckchen mit je 4 Karten auf den Tisch gelegt. Die Bildseite zeigt jetzt aber nach oben.)

Sehen Sie den Kandidaten Ihres Vertrauens? Jubeln Sie ihm aber bitte nicht zu, sonst verraten Sie sich.



Sagen Sie mir bitte nur, in welchem Päckchen die Karte liegt, damit sie uns beim Mischen, das gleich folgen wird, nicht versehentlich verlorengeht. In der Politik hat man ja schon die dollsten Sachen erlebt.

(Der Zuschauer nennt das Päckchen.) Jetzt mischen wir alle 32 Karten kräftig durch. Am besten machen Sie das; sonst glauben Sie noch, die Wahl würde manipuliert.

(Die 32 Karten werden in 4 Pakete verteilt, die in 2 Reihen zu je 2 Paketen verdeckt auf den Tisch gelegt werden.) Nach dem ersten folgt nun der zweite Wahlgang. Welche Pakete soll ich nun weglegen, die oberen oder lieber die unteren?

(Der Zuschauer gibt beispielsweise die Antwort: »Die oberen.«) Der Magier tut, wie ihm befohlen. Er legt die beiden bezeichneten Pakete auf die Seite.

Was wünschen Sie: rechts oder links? (Der Zuschauer wählt erneut, beispielsweise »links«.)

Gut, dann werde ich auch dieses Paket weglegen.

Auf dem Tisch liegt nun nur noch das von Ihnen völlig frei ausgewählte Paket. Alle anderen Karten habe ich so weggelegt, daß ich mir nicht etwa heimlich eine Karte daraus herausfischen kann. Auch meine Ärmel sind leer. Die Hände dürfen Sie auch genau nachkontrollieren. Nichts, absolut nichts!

Passen Sie ganz genau auf. Sie wissen doch: In der Demokratie geht alle Macht vom Volke aus. Trotzdem muß man Politikern und anderen Zauberern immer

genau auf die Finger sehen, sonst vergessen sie das schon mal. Irgend jemand von Ihnen kann ganz schnell eine Zahl zwischen eins und neun bestimmen. (Ein Zuschauer nennt beispielsweise die Zahl Sieben.)

Sieben ist wirklich eine sehr schöne Zahl. »Sieben auf einen Streich« hat auch das tapfere Schneiderlein erledigt. Ich darf die Karten nicht mehr in die Hand nehmen oder auch nur berühren. So streng sind hier die Bräuche. Sie haben Sieben gesagt. Also bitte, ganz wie Sie wollen. Nehmen Sie bitte die 7. Karte von oben fest in die Hand. Das ist nämlich Ihre Karte, die Sie ausge wählt haben - und zwar die Herz Zehn. (Der Zuschauer zeigt seine Karte herum. Es ist die Karte, die er am Anfang aus den 32 Karten ausgewählt hat.)

So wird es gemacht

Bei diesem Trick sagt der Zauberer seinen Zuschauern ausnahmsweise von vornherein, worauf es ankommt: auf die Manipulation der Wahl. Am Schluß der Vorführung nimmt der Zuschauer nämlich nicht die Karte, die er will, sondern diejenige, die der Magier will. Das hört sich etwas phantastisch an, wenn man den Ablauf der Vorführung noch einmal nachliest und überdenkt; es ist aber wirklich so. Es ist gar nicht schwierig, dem Zuschauer die Karte in die Hand zu geben, die wir wollen. Aber gehen wir der Reihe nach vor.

Zunächst müssen wir herausbekommen, welche Karte vom Zuschauer ausgewählt worden ist. Falls Sie Freude am Denksport haben, versuchen Sie es doch bitte einmal, ohne nähere Erklärung hinter dieses Geheimnis zu kommen. Nur zwei kleine Denkhilfen möchte ich Ihnen dazu vorweggeben:

- * Eine Leitkarte wird diesmal nicht benutzt.
 - * Es besteht eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Trick »Das unmoralische Hotel«. Setzen Sie den Hebel also beim Auslegen an, und berücksichtigen Sie, daß der Zuschauer Ihnen sagt, in welchem der Viererpäckchen seine Karte gelegen hat und in welchem Päckchen sie beim zweiten Auslegen liegt.
- Vielleicht sollten Sie es einmal zunächst mit sortierten Karten (allen Bildern) versuchen?

Haben Sie es gefunden? Wenn nicht, ist es auch nicht schlimm. Mit der Zeit werden Sie bestimmt eine ganze Menge Gefühl für einige allgemeine Gesetzmäßigkeiten beim Umgang mit Spielkarten bekommen, beispielsweise über die Wirkung des Abhebens, das falsche Abheben, das mehrmalige Auslegen von Karten nach bestimmten Systemen usw. Hierauf lege ich besonderen Wert, weil es Ihnen die Möglichkeit gibt, selber Tricks zu erfinden und zu gestalten. Nach dem ersten Auslegen der Karten in 4 Päckchen sagt Ihnen der Zuschauer, in welchem Päckchen seine Karte liegt. Damit wissen wir schon, daß es eine von diesen 4 Karten sein muß.

Beim zweiten Auslegen zu wiederum 4 Päckchen mit je 4 Karten werden die Karten einzeln reihum verteilt und offen ausgelegt. Sie brauchen sich nur zu merken, an welcher Stelle diese Karten jetzt liegen. Am einfachsten ist es, wenn Sie beim ersten Zusammenlegen, also nachdem Ihnen der Zuschauer gesagt hat, in welchem Päckchen seine Karte liegt, dieses Päckchen als unterstes legen. Danach legen Sie die Karten in einer Kreuzform aus, also jeweils eine oben, eine rechts, eine unten und eine links. Wenn Sie das in dieser Reihenfolge gemacht haben, liegen jetzt die 4 untersten Karten in jedem Kreuz auf der rechten Seite. Nachdem Ihnen der Zuschauer gesagt hat, in welchem Kreuz seine Karte jetzt liegt, brauchen Sie nur zu sehen, welche Karte in diesem Kreuz rechts liegt. Das ist sie. Ziemlich einfach also. Es wäre weniger wirkungsvoll, den Zuschauern jetzt schon diese Karte zu nennen und damit aufzuhören. Deshalb tun wir so, als wäre bisher noch gar nichts Wichtiges geschehen. Tatsächlich ist die Vorbedingung für den weiteren Verlauf aber schon geschaffen: Wir wissen, welche Karte ausgewählt worden ist. Es geht also nur noch darum, dieses Blatt dem Zuschauer so geschickt in die Hände zu spielen, daß alle glauben, er habe auch dieses Mal wieder die Karte selbst ausgewählt.

Erfahrungsgemäß freuen sich die Zuschauer, wenn dem großen Meister auch einmal ein Mißgeschick unterlaufen ist. Lassen Sie das Spiel also »versehentlich« auf die Erde fallen und schimpfen beim Aufsammeln recht tüchtig, nun sei



eigentlich alles verdorben, aber Sie wollten versuchen, unter fast unmöglichen Bedingungen noch zu retten, was zu retten sei. Um so größer ist die Wirkung, wenn dann doch alles wie am Schnürchen klappt.

Nach wiederholtem Mischen des Spieles werden die 32 Karten - also auch die vorher weggelegten Karten - in 4 Häufchen ausgelegt. Wir müssen dafür sorgen, daß die vom Zuschauer gemerkte Karte, die wir ja schon kennen, an einem bestimmten Platz liegt. Nach dem Mischen heben wir so offen in der Hand ab, daß sie als 3. von oben liegt. Man kann sie auch an dieser Stelle in das Spiel stecken, aber das wäre eine weniger elegante Ausführung. Für das 1. Häufchen, das oben links hinkommt, zählen Sie leise von oben einzeln 9 Karten ab. Der Rest kann wahllos auf die anderen 3 Päckchen verteilt werden. Auf diese Karten kommt es im weiteren Verlauf nicht mehr an. Das Paket, das von Ihnen aus gesehen oben links liegt und in dem die gesuchte Karte enthalten ist, müssen Sie im Auge behalten und dafür sorgen, daß der Zuschauer dieses Paket auswählt. Außerdem müssen Sie daran denken, daß die gesuchte Karte - die Sie vorher als 3. von oben ins Spiel gelegt hatten - durch das Abzählen von 9 einzelnen Karten zu dem Paket links oben, jetzt in diesem Paket als 7. von oben - und damit auch als 3. von unten - liegt.

Nun wollen Sie aber sicher endlich wissen, wie es dem Magier gelingt, die Wahl so zu steuern, daß sein Paket und in diesem Paket die 7. Karte ausgewählt

wird. Das ist einfacher, als es scheint! Sie sitzen dem Zuschauer gegenüber. Daraus ergibt sich, daß oben und unten sowie rechts und links verschiedene Plätze auf dem Tisch sind, je nachdem, ob man es von der Seite des Zuschauers oder von Ihrer Seite aus sieht. Vielleicht kennen Sie den Kinderscherz, bei dem Vater oder Mutter beide Hände hinter dem Rücken versteckt hält und auf die Frage »Rechts oder links?« in jedem Fall die Hand vorzeigt, in der die Tafel Schokolade ist. Natürlich kann man es auch umkehren und in jedem Fall die leere Hand vorzeigen. Nach demselben Prinzip arbeiten wir auch. Nehmen wir an, der Zuschauer antwortet auf Ihre Frage: »Oben oder unten?« mit »Unten«, was Ihnen auf den ersten Blick nicht passen kann, denn Sie steuern ja oben links an. Dann legen Sie die beiden von Ihnen aus gesehen unten liegenden Pakete weg und sagen etwa: »Ganz, wie Sie es bestimmen, die beiden kommen also schon einmal weg!« Auch bei anderer Betrachtung hat der Zuschauer genau seinen Willen bekommen: Die von ihm aus gesehen unten liegenden Pakete haben Sie liegengelassen. Die doppelte Irreführung beruht also neben der Relativierung der Begriffe oben, unten, links und rechts auch noch darauf, daß Sie nicht vorher sagen, was mit dem ausgewählten Paket geschehen wird: ob es also liegenbleiben oder weggenommen werden soll. Genauso machen wir es bei der nächsten Wahl »Rechts oder links?« Übrig bleibt in jedem Fall das Paket, das von uns aus gesehen oben links liegt.

An dieser Stelle will ich einmal zugeben, daß ich selber auch auf diese Irreführung hereingefallen bin, als mir dieser Trick im Urlaub von einem Italiener vorgeführt wurde.

Aus diesem Paket soll der Zuschauer die Karte in die Hand bekommen, die als 7. von oben und somit auch als 3. von unten liegt. Ganz gleich, welche Zahl auch genannt werden mag, er bekommt sie in jedem Fall in die Hand gedrückt. Erfahrungsgemäß werden fast immer die Zahlen Drei oder Sieben genannt. Offenbar sind dies im Bewußtsein der Menschen besondere Zahlen. In der Religion, in den Sagen und Märchen der Völker, ja sogar in der Politik spielen diese beiden Zahlen eine besondere Rolle. »Schneewittchen und die fünf Zwerge« wären für uns fast unvorstellbar. Mir sind sie vor einiger Zeit allerdings im tiefen Wald begegnet. Auf meine erstaunte Frage: »Wer seid ihr denn?«, bekam ich die Antwort: »Schneewittchen und die fünf Zwerge!« »Nanu«, sagte ich etwas überrascht, »ich denke, Ihr seid sieben?« »Ja, ja, das stimmt auch; aber da kann man nichts machen: Personalmangel, Personalmangel!«

Wird die Zahl Sieben genannt, zählen wir von oben an und geben dem Zuschauer wunschgemäß die 7. Karte in die Hand. Bei der Zahl Drei zählen wir nicht von oben, sondern von unten und kommen bei der 3. Karte ebenfalls sofort auf die richtige. Wird eine andere Zahl genannt, müssen wir uns eine passende Begründung einfallen lassen, weshalb der Zuschauer gerade diese Karte nehmen soll. Zur Veranschaulichung einige Beispiele:

- * Wird die Zahl Zwei genannt, legen wir die beiden untersten Karten auf die Seite und geben dem Zuschauer die nächstfolgende in die Hand.
- * Bei der Zahl Sechs zählen wir 6 Karten von oben ab, die wir weglegen, und geben dem Zuschauer die nächstfolgende.
- * Sind vier Zuschauer dabei, bekommt bei der Zahl Vier jeder eine Karte in die Hand gedrückt, wobei wir dafür sorgen, daß unser Partner die 3. von unten erhält.

Es gibt viele Möglichkeiten, die richtige Karte anzusteuern. Wenn es nicht anders geht, arbeiten wir in zwei Stufen, indem wir zunächst aus den 9 Karten ein kleineres Päckchen machen und dann damit weiterarbeiten. Dabei müssen wir allerdings daran denken, daß unsere Karte in diesem Fall zwar nach wie vor als 3. von unten, aber nicht mehr als 7. von oben liegt. Haben wir beispielsweise 5 Karten weggelegt, liegt sie nun als 2. von oben. Man kann auch mit einer Vorrechnung sogleich auf eine der beiden Zahlen Drei und Sieben kommen. Zur genannten Zahl Eins addieren wir die Zahl der beteiligten Personen, der Zuschauer oder was sonst auch immer nützlich oder schlüssig erscheinen kann. Umgekehrt ziehen wir oben von der Acht und Neun eine Zahl ab, um auf drei oder sieben zu kommen. Es gibt noch viele andere Möglichkeiten, die gewünschte Karte in die Hand des Zuschauers zu bringen. Man kann aus den 9 Karten einen Kartenfächер aufschlagen und Karten ziehen lassen. Ist es



nicht die von uns gewollte, legen wir sie weg oder lassen einen anderen Zuschauer ziehen, bis wir die richtige erwischt haben. Bei dieser Methode beginnt man nicht mit dem Partner, sondern mit einem anderen Zuschauer. Nimmt dieser eine andere Karte, gehen wir zum nächsten über; nimmt er die richtige, lassen wir sie unserem Partner weitergeben. Eine ganz sichere Methode, die allerdings etwas Geschicklichkeit erfordert, will ich Ihnen zusätzlich zur Auswahl anbieten: Stecken Sie die gewünschte Karte als unterste des Neunerpaketes. Beim Aufschlagen des Kartenfächers verdecken Sie die unterste Karte durch die darüberliegenden übrigen Karten und schieben sie nach ganz rechts außen.

Dann lassen Sie einen Zuschauer auf irgendeine Karte tippen. Die links von dieser Karte liegenden Karten werden weggelegt, der Rest so zusammengeschoben, daß die nach rechts verschobene unterste Karte die unterste Karte des Restes wird. Diese geben wir dem Partner in die Hand. Wenn Sie so vorgehen wollen, fallen selbstverständlich das Nennen einer Zahl und die sonst notwendigen Rechenexempel weg. Lieber Leser, ich bin mir bewußt, daß dieser letzte Teil der Erklärung etwas verwirrend klingt. Ich möchte aber erreichen, daß Sie mitdenken und sich selber etwas einfallen lassen, was vielleicht noch besser ist als das, was ich Ihnen angeboten habe. In diesem Fall wäre ich sehr stolz auf Ihren Erfolg.

Spätere Heirat nicht ausgeschlossen

Drei Wünsche gibt die Märchenfee dem Märchenprinzen frei. Wir alle tragen tief im Herzen verborgen geheime Wünsche und Sehnsüchte mit uns herum, die sich wohl niemals erfüllen werden. Bei manchen Wünschen mag es sogar ein großes Glück für uns und für andere sein, daß sie nicht in Erfüllung gehen, denn wer weiß, was sich die Männer und Frauen insgeheim so alles an unvernünftigen oder doch zumindest unmoralischen Sachen herbeisehnen. Mir ist heute Nacht im Traum auch so eine Märchenfee erschienen: jung, schön, mit

blauen Augen und langen blonden Haaren. Meine Güte, wie die mich mit ihrem sanften Blick angestrahlt hat! Sie flüsterte mit leiser Stimme: »Drei Wünsche gebe ich dir frei. Überlege gut, welche drei Dinge du dir von mir wünschst!« Ich brauchte aber gar nicht lange zu überlegen. Wie aus der Pistole geschossen kam schon gleich meine Antwort: »Wenn ich dich so ansehe, wünsche ich mir nur eines - aber das dreimal!« Die drei Küsse habe ich auch bekommen. Aber es gab ein schreckliches Erwachen: Als ich beim dritten Dauerbren-



ner wach wurde, merkte ich, daß es gar keine junge Fee war, sondern meine Alte, die mich anfuhr: »Höchste Zeit, daß du endlich aufstehst. Du mußt ins Büro!«

Aber nun Scherz beiseite! Wir wollen gemeinsam versuchen, die geheimen Wünsche unserer lieben Freundin hier zu erfahren.

(Der Magier wendet sich an eine junge, möglichst unverheiratete Dame.) Zunächst werde ich das Kartenspiel abheben. Dadurch werden zugleich die astrologisch-magnetischen Elementarkräfte geweckt, ohne die kein anständi-

ger Zauberkünstler auskommen kann. (Der Magier hebt das Kartenspiel ab.) Es geht nun um den ersten heimlichen Wunsch.

(Das Kartenspiel wird mit der Rückseite nach oben zu einem Kartenfächer geöffnet.)

Tippen Sie mit dem Zeigefinger auf irgendeine Stelle in diesem Kartenfächer. Alle Karten, die darunter liegen, nehmen wir weg; der Rest wird zusammengeschoben. Die unterste Karte dieses Restes ist Symbol für Ihren ersten, sicherlich größten Wunsch.



(Der Kartenrest wird jetzt vorgezeigt. Als unterste Karte ist der Herz Bube zu sehen.) Der Herz Bube! Welches junge hübsche Mädchen wünschte ihn sich wohl nicht. Den zweiten Wunsch lese ich Ihnen von Ihren entzückenden Augen ab. Sie brauchen ihn nur zu denken und gar nichts zu sagen.

(Der Magier wirft das Spiel mit der Bildseite nach unten auf den Tisch. Das Kartenpaket bleibt so liegen; nur eine Karte ist herausgesprungen, hat sich herumgedreht und bleibt mit der Bildseite nach oben auf dem Spiel liegen.) Die Herz Dame! Auch ein sehr guter Wunsch, denn die Herz Dame ist Symbol für eine wirkliche Freundin im Leben. Weil Sie so nett zu uns allen sind, besonders aber weil ich Sie so gut leiden mag, bekommen Sie ausnahmsweise nicht nur drei, sondern sogar vier Wünsche frei. Wir wollen doch mal sehen, was Sie sich außer dem Herzensbuben und der guten Freundin sonst noch wünschen. Verraten Sie mir bitte Ihre persönliche Glückszahl? Es muß aber eine Zahl zwischen 1 und 29 sein, denn mehr Karten haben wir jetzt nicht zur Hand. (Die Dame nennt eine Zahl, beispielsweise die Zahl 13. Entsprechend viele Karten werden einzeln vom Rücken des inzwischen wieder zusammengelegten Kartenspiels abgezählt und als neues Paket geschlossen, ebenfalls mit dem Kartenrücken nach oben, neben den Rest gelegt. Im Grenzfall darf es auch nur eine einzige sein. Ebensowenig schadet es, wenn alle außer einer einzigen abgezählt werden müssen.)

Ich möchte Sie ausdrücklich noch einmal daran erinnern, daß Sie sich den Mann fürs Leben schon gewünscht haben! (Die beiden Kartenpakete werden gleichzeitig herumgedreht. Als jeweils unterste Karten sind die beiden schwarzen Buben zu sehen.)

Na, na, Sie Schlimme, Sie! Das sind ja noch einmal 2 Buben!

So wird es gemacht

Vor der Vorführung werden der Herz Bube, die Herz Dame und die beiden schwarzen Buben wie folgt in das Spiel gelegt:

- * als oberste Karte liegt die Herz Dame, darunter ein schwarzer Bube;
- * als unterste Karte liegt der Herz Bube, darüber (also als vorletzte Karte) der andere schwarze Bube.

Das Abheben am Anfang darf selbstverständlich nur als falsches Abheben ausgeführt werden, weil diese 4 Karten auf ihrem Platz bleiben müssen.

Der erste Wunsch

Die Karten werden in der linken Hand mit dem Rücken nach oben gehalten. Mit der rechten Hand schieben Sie das Spiel so auseinander, daß ein Kartenfächter entsteht. Die unterste Karte (der Herz Bube) wird unter der Deckung des Fächers von links nach ganz rechts verschoben (siehe Abbildung auf Seite 46). Nach einiger Übung werden Sie das



Verschieben der untersten Karte gleichzeitig mit dem Auffächern schaffen, indem Ringfinger und kleiner Finger der rechten Hand diese Karte unten mit nach rechts hinüberziehen, während der Daumen und die übrigen Finger oben den Fächer öffnen. Solange das noch nicht perfekt gelingt, können Sie es getrost auf andere Weise machen. Tun Sie so, als müßten die Karten erst noch ordentlich zurechtgerückt werden. Auch dabei wird keinem Zuschauer etwas auffallen. Nachdem die Dame auf eine Karte des Fächers gezeigt hat, nehmen Sie alle unter dieser Karte liegenden Karten mit der rechten Hand weg, schieben sie zusammen und legen sie geschlossen ab. Weil wir auch diese Karten nachher noch brauchen, darf die Ordnung nicht durcheinanderkommen. Die übrigen Karten in der linken Hand schieben Sie so zusammen, daß die

vorher nach rechts verschobene Karte die unterste Karte dieses Teils wird (siehe Abbildung links). Unter Betonung, daß die Dame diese Karte ausgewählt habe, wird sie vorgezeigt.

Die beiden Teile werden wieder zu einem Spiel vereinigt. Denken Sie dabei daran, daß das Spiel wieder so liegen muß, wie es am Anfang lag. Dazu müssen die in der Hand gehaltenen Karten auf den vorher abgelegten Teil gelegt werden.

Der zweite Wunsch

Die Karte, die herausspringen soll (Herz Dame), liegt als oberste. Schieben Sie diese eine Karte seitwärts etwas nach rechts, so daß der Kartenrand etwa 2 bis 3 cm über das Paket herausragt. Lassen Sie das Spiel aus etwa 50 bis 60cm Höhe mit etwas Schwung flach auf den Tisch fallen. Der beim Fall entstehende Luftzug setzt sich unter den Kartenrand und dreht sie um. Im Idealfall bleibt diese Karte mit der Bildseite nach oben genau auf dem Spiel liegen. Wenn Fallhöhe und Schwung nicht ganz genau stimmen, wird die Karte herausspringen und umgedreht neben dem Spiel liegenbleiben. Viel besser ist die Wirkung, wenn sie auf dem Spiel bleibt. Deshalb vorher üben.

Der dritte und der vierte Wunsch

Nachdem die unterste und die oberste Karte (Herz Bube und Herz Dame) aus dem Spiel sind, liegen jetzt die beiden schwarzen Buben unten und oben. Da das Spiel jetzt nur noch aus 30 Karten besteht, darf die vom Zuschauer ge-



nannte Zahl nicht größer als 29 sein. Bei der Beschreibung des Vorgangs habe ich schon gesagt, daß es durchaus kein Unglück sei, wenn die Zahl 1 oder die Zahl 29 genannt wird. In diesen Fällen wird dann eben entweder nur eine einzige Karte abgezählt oder es werden alle bis auf eine abgenommen, so daß die unterste allein liegenbleibt. Ich behaupte

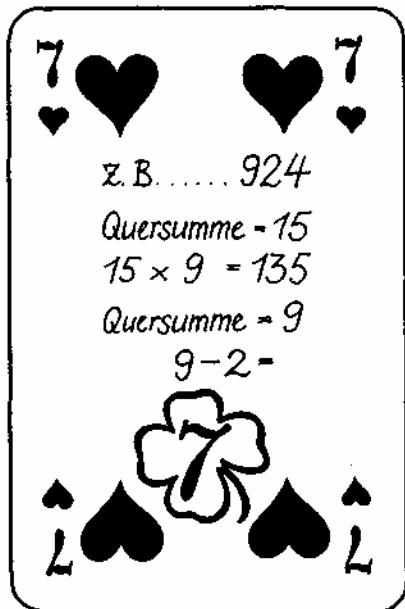
sogar, die Wirkung sei in diesen beiden Extremfällen noch größer als sonst. Durch das Abzählen von oben entsprechend der genannten Glückszahl wird die bisher als oberste Karte liegende in jedem Fall die unterste des 2. Paketes. Nach dem Umdrehen der beiden Pakete liegen die beiden schwarzen Buben immer obenauf.

Der Zahlen-Karten-Trick

Bei dem Zahlen-Karten-Trick, den ich Ihnen jetzt zeigen werde, geht es nicht etwa darum, auf einer Postzahlkarte aus der eingetragenen 100 eine 1000 zu machen, oder um eine Erklärung, wie man am besten einen ungedeckten Scheck unterbringen kann. Oh nein, Zauberkünstler sind ehrliche Leute! - Sie mogeln höchstens mal ein wenig, um die Zuschauer amüsant zu unterhalten. Mit Betrug und Fälschung hat dies alles überhaupt nichts zu tun. Sie können deshalb unbesorgt weiterhin mit einem Kartenzauberer Skat oder Doppelkopf spielen. Ein Künstler, der seine Kenntnisse von Kartentricks dazu benutzen würde, falsch zu spielen, wäre ein Ganove und würde von allen Kollegen geächtet. Ich will den Anwendungsbereich der Kartentmagie nur ein ganz klein wenig erweitern: von 32 auf 1 Million! Bisher habe ich mit 32 oder höchstens mit 2 mal 32 Karten gearbeitet. Nach dem mathematischen Grundsatz der Wahrscheinlichkeit

wäre es nur erforderlich, jeden Trick 32mal hintereinander auszuführen; einmal würde ich dabei wahrscheinlich die richtige Karte erwischen. Bei einer Million verschiedener Möglichkeiten ist dagegen der Genosse Zufall mit absoluter Sicherheit ausgeschaltet. Beginnen wir mit den Karten; die Zahlen kommen gleich dran. Von diesem gut gemischten Spiel, das ich vorsichtshalber noch zweimal abhebe, verteile ich einige Karten in 3 Päckchen. (Der Magier hebt das Spiel zweimal ab. Dann nimmt er vom Rücken 12 Karten einzeln nacheinander ab, die er reihum verdeckt in 3 Päckchen zu je 4 Karten auf den Tisch legt.)

Das ist zunächst einmal alles. Die haben jetzt Pause. Mit diesen ausgelegten Karten will ich Ihnen nur eine klitzekleine Kleinigkeit beweisen: daß ich schon im voraus weiß, welche Zahlen Sie sich nachher ausdenken werden. Das kann ja nicht so schwierig sein, denn -wie schon



gesagt - es gibt ja nur eine Million verschiedener Möglichkeiten. Ein Großmeister im Schach spielt bekanntlich simultan, das heißt gleichzeitig gegen mehrere Gegner. Gipfel des Könnens ist es, wenn er die Bretter und Figuren dabei nicht sehen kann, sondern alles im Kopf behalten muß. So ähnlich werde ich es jetzt auch machen! (Der Magier wendet sich an drei Zuschauer. Jedem von ihnen gibt er einen kleinen Zettel und einen Bleistift.) Schreiben Sie bitte irgendeine Zahl zwischen 1 und 1 000000 auf. Nehmen Sie eine, mit der man noch einigermaßen gut rechnen kann. Damit das Rechnen

schneller und leichter weitergehen kann, verkleinern wir Ihre Zahl zunächst. Nehmen Sie bitte von Ihrer Zahl die Quersumme. Erinnern Sie sich noch: Die Quersumme einer Zahl ist die Summe ihrer Ziffern.

Ein Beispiel: Die Quersumme von 263 ist $2 + 6 + 3$, also 11.

Diese Quersumme schreiben Sie bitte unter Ihre Zahl und multiplizieren sie nun mit 9. Keine Sorge, wir haben genügend Zeit und sind mit unseren Rechenkunststücken auch gleich fertig. Prüfen Sie vorsichtshalber nach, ob Sie richtig gerechnet haben. Von dem Ergebnis der Multiplikation nehmen Sie bitte noch einmal die Quersumme - also die Ziffern zusammenzählen - und schon sind wir fertig. Nur für den Fall, daß jemand eine mehrstellige Zahl als Endergebnis herausbekommen hat: Nehmen Sie bitte von Ihrer Zahl noch einmal die Quersumme. So, jetzt ist aber endgültig Schluß mit der dummen Rechnerei! (Der Magier wendet sich an den ersten Rechner.)

Ziehen Sie bitte von Ihrem Ergebnis die Zahl Ihrer Hände, also 2, ab. Das Ergebnis ist Ihre ganz persönliche Glückszahl, die Sie bitte unterstreichen wollen. Falten Sie den Zettel so zusammen, daß ich nichts sehen kann!

(Der dritte Rechner wird angesprochen.) Zählen Sie bitte zu Ihrem Ergebnis 31 dazu; das ist die Zahl der Karten eines Skatspiels minus einer gedachten Karte. Unterstreichen auch Sie bitte das Endergebnis, und verdecken Sie den Zettel. Ach, da liegen ja noch unsere Karten von



vorhin. Pause zu Ende! Jetzt seid ihr wieder dran!

(Der Magier wendet sich wieder an den ersten Rechner.)

Welches Päckchen wollen Sie, rechts oder links? - Gut, dann nehmen Sie es auch.

(Das gewählte Päckchen wird diesem Zuschauer zugeschoben.) Für Sie bleibt dann also das nächste Päckchen.

(Das zunächst mittlere Päckchen wird dem zweiten Rechner zugeschoben.) Bescheiden und rücksichtsvoll, wie wir sind, nehmen wir das, was übrigbleibt. (Das letzte Päckchen wird diesem Zuschauer gegeben.)

Damit ist die Magie schon beendet. Würden Sie uns nun bitte Ihre bisher geheimgehaltenen Glückszahlen sagen? Mit Hilfe der Karten werde ich beweisen, daß ich von Anfang an gewußt habe, welche Zahl Sie sich ausdenken werden. Aber das ist noch nicht alles. Durch geheimnisvolle Kräfte, wie sie sonst nur noch bei der Kernspaltung freigesetzt werden, habe ich aus dem gemischten Kartenspiel die für Sie jeweils richtigen Karten in Ihre Hand gebracht. Wenn man dann noch bedenkt, daß Sie sich aussuchen konnten, welche Karten Sie haben wollten, dann grenzt das wirklich schon an ein Wunder!

(Der erste Rechner nennt seine Glückszahl: 7.)

Ihre Glückszahl ist die Sieben? Das ist eine gute Zahl. Decken Sie bitte Ihre Karten auf.

(Es sind die 4 Siebenen des Spiels.) Nun zu Ihnen.

(Der Magier wendet sich an den zweiten Rechner.)

Sie schauen uns so neunmalklug an. Ist Ihre Glückszahl etwa die Neun? (Der Zuschauer bestätigt dies, deckt seine Karten auf und findet die 4 Neunen des Spiels.)

Unserem bescheidenen Freund wollen wir nun auch die Frage stellen: Was haben Sie ausgerechnet? (Er nennt sein Ergebnis: 40.) Ach du meine Güte! Was sollen wir denn nun machen? Eine Karte mit dem Wert 40 gibt es im ganzen Spiel nicht. Mit Ihnen bin ich ganz schön hereingefallen. Die so bescheiden wirken, sind oft die schlimmsten!

(Eine von den 4 Karten wird aufgedeckt. Es ist eine 10.)

Da haben wir den Salat! Oder haben Sie vielleicht doch eine 10 ausgerechnet? (Der dritte Rechner verneint dies und bekräftigt, sein Ergebnis sei 40.) Was machen wir denn da? Mit des Geschickes Mädchen ist kein ewiger Bund zu flechten! Vielleicht war die Kernenergie schon verbraucht, oder ich habe den Atomstrom versehentlich zu früh abgeschaltet.

(Die 3 übrigen Karten werden der Reihe nach aufgedeckt. Es sind die übrigen Zehner des Spiels.)

10 und 10 sind 20. Stimmt auch noch nicht. Plus 10 sind 30 und noch einmal 10 hinzugezählt ergibt genau 40. Stimmt ja doch! Da habe ich noch einmal Glück gehabt.

So wird es gemacht

Ich kann mir vorstellen, daß Sie beim Lesen der Zahlen-Karten-Zauberei fast wieder an ein Wunder glauben. Zumaldest handelt es sich offensichtlich um einen sehr schwierigen Trick, denn so etwas Phantastisches hat man ja wohl noch nicht gesehen. Auf diese Erfindung bin ich ein wenig stolz. Vor allem deshalb, weil die Vorführung überhaupt nicht schwierig ist. Der Trick ist nämlich nur eine Kombination von Ihnen schon bekannten Teilen, angereichert mit einem sogenannten Zahlenwunder.

Zahlen

Beginnen wir mit der Erklärung des Zahlenwunders. - Mathematisch ausgedrückt heißt es so:

Jede Zahl, die mit 9 malgenommen wird, hat als Ergebnis eine Zahl, deren Quersumme wiederum 9 - oder ein Vielfaches von 9 - ist. Jedes Vielfache von 9 hat seinerseits als Quersumme die Zahl 9 (zum Beispiel 18, 27, 36, 45 usw.). Mit anderen Worten gesagt: Welche Zahl die Zuschauer auch aufschreiben mögen, sie erhalten als Ergebnis an einer bestimmten Stelle der Rechnerei alle drei die Zahl 9! Wir wollen dieses Rechenwunder gleich einmal ausprobieren:

- * Schreiben Sie eine beliebige Zahl auf.
- * Nehmen Sie diese Zahl mal 9.
- * Addieren Sie die Ziffern des Ergebnisses (Quersumme).

Es kommt immer die Zahl 9 oder ein Vielfaches von 9 heraus. Deshalb müssen die Zuschauer, die ein zweistelliges Ergebnis haben, von diesem Ergebnis noch einmal die Summe der Ziffern (Quersumme) nehmen. In der Tat, das ist wirklich eine wundervolle Sache, die wir für unsere Kartenzauberei ausnutzen können. Alle drei Rechner bekommen also nach dem Malnehmen mit 9 und dem Zusammenzählen der Ziffern des Ergebnisses (Quersumme) die Zahl 9 heraus. Das klappt immer, es sei denn, einer von den Zuschauern hat falsch gerechnet. Es wäre schade, wenn der Effekt des Tricks wegen eines Rechenfehlers verdorben würde. Deshalb ist es gut, wenn Sie dem oder den Rechnern genügend Zeit lassen. Sie sollen insbesondere das Malnehmen mit 9 noch einmal nachrechnen.

Das Rechenwunder wäre zu durchschauen, wenn die Zuschauer feststellen könnten, daß sie alle drei dasselbe Ergebnis herausbekommen haben. Das vermeiden wir dadurch, daß wir nur bei einem von ihnen dieses Ergebnis (die Zahl 9) unverändert stehenlassen, die beiden anderen aber zusätzlich eine Zahl hinzuzählen oder abziehen lassen. In meinem Beispiel erhält einer das endgültige Ergebnis 7 (9 weniger 2), der andere das Endergebnis 40 (9 zuzüglich 31).

Selbstverständlich können Sie auch mit anderen Zahlen arbeiten. Im Effekt kommt es nur darauf an, daß die Zuschauer am Schluß die ihrem Rechenergebnis entsprechenden Karten in der



Hand haben. Wie das gemacht wird, darauf komme ich gleich. Falls Ihnen der beschriebene Trick für den Anfang als zu kompliziert erscheinen sollte, können Sie ihn abkürzen und vereinfachen.

Lassen Sie nur einen Zuschauer rechnen, und sorgen Sie dafür, daß er am Schluß die 4 Neunen des Spiels in der Hand hält.

Karten

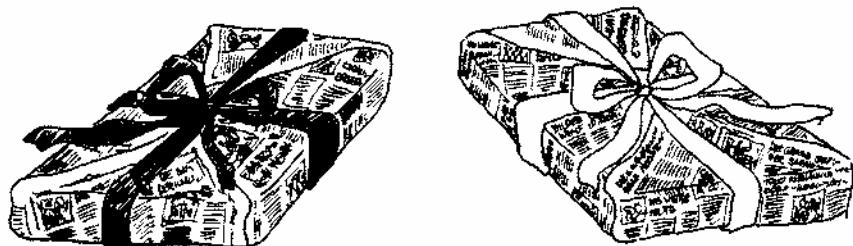
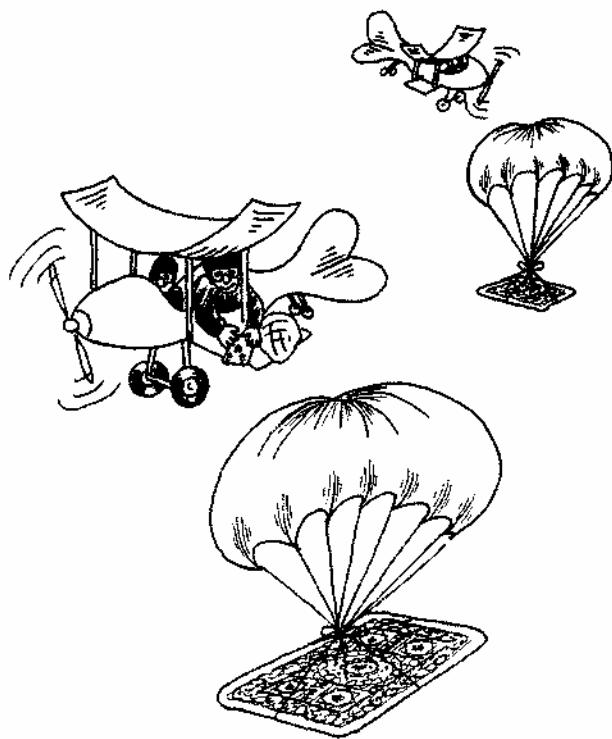
Die drei Rechenergebnisse kannten wir schon vor Beginn der Vorführung. Wir müssen nun noch dafür sorgen, daß der oder die Zuschauer die entsprechenden Karten in die Hand bekommen. Falls Sie zunächst nur mit einem Partner arbeiten, legen Sie vor Beginn der Vorführung die 12 obersten Karten des Spiels so, daß jede 3. eine 9 ist. Beispielsweise obenauf eine 9; es folgen 2 beliebige Karten; danach wieder eine 9, wieder 2 beliebige usw. Sehr viel wirkungsvoller ist der Trick aber, wenn Sie mit zwei oder drei Partnern gleichzeitig arbeiten, die am Schluß verschiedene Ergebnisse haben. Dennoch hält jeder von ihnen die entsprechenden Karten in der Hand.

Soll der Trick wie beschrieben ausgeführt werden, müssen die 12 obenauf liegenden Karten wie folgt gelegt werden: 7, 9, 10-7, 9, 10-7, 9, 10-7, 9, 10. Die Reihenfolge der Farben ist hierbei unerheblich. Jede 3. Karte vom Rücken aus gesehen hat also den gleichen Wert. Beim Auslegen der Karten zu 3 Päckchen reihum kommen die gleichen Werte

zwangsläufig jeweils in ein Päckchen zusammen. Dieses Ergebnis kennen Sie schon vom ersten Trick dieses Buches. Weil wir mit sortierten Karten arbeiten, darf das zweimalige Abheben am Anfang der Vorführung selbstverständlich nur in der Form des falschen Abhebens ausgeführt werden.

Wie jeder der beteiligten Rechner das für ihn zutreffende Kartenpäckchen in die Hand gespielt bekommt, brauche ich wohl kaum noch zu sagen. Die Auswahl rechts oder links wird so ausgeführt, wie ich es bei der Beschreibung der »Freien Wahlen« ausführlich dargestellt habe. Sie müssen nur im Auge behalten, welche Ergebnisse die einzelnen Rechner haben, und dafür sorgen, daß sie jeweils das richtige Kartenpäckchen dazu bekommen.

Für einen Psychologen mag es interessant sein zu beobachten, wie die Zuschauer bei der nur anscheinend freien Auswahl mit ganz einfachen Mitteln getäuscht werden. Bei vielen Vorstellungen habe ich es nicht einmal erlebt, daß mir ein Zuschauer in die Parade gefahren ist mit der Bekräftigung: »Ich wollte aber das andere Paket!« Hätten Sie geglaubt, daß dieser phantastische Trick so einfach auszuführen ist?





Die Luftbrücke

Jeder berühmte Zauberkünstler hat in seinem Programm eine ganz große Nummer, einen Trick, bei dem er zum Abschluß der Vorstellung noch einmal alle Register seines magischen Könnens zieht: Er läßt einen lebenden Elefanten, ein Auto oder doch zumindest einen Menschen spurlos verschwinden. Hokus - Pokus - Fidibus: einfach weg und spurlos verschwunden. In Nichts aufgelöst.

Meine Kollegen benötigen dazu einen Riesenaufwand. Ohne große Bühne mit versenkbarem Boden, ohne viele schwarze Vorhänge und ohne düsteres Schummerlicht geht es bei ihnen nicht. Die Zuschauer sitzen weit ab und können kaum erkennen, was dort vor sich geht. Selbstverständlich wäre es für mich eine geradezu lächerliche Kleinigkeit, Ihren Wagen draußen verschwinden zu lassen. Was würden Sie von mir halten, wenn ich eine unserer liebenswerten Damen vor Ihren Augen zuerst zersägen und dann entschweben lassen würde? Also lassen wir das!

Statt dessen werde ich vor Ihren hellwachen Augen, bei vollem Licht und hautnah vor Ihrem kritischen Verstand Materie in absolutes Nichts auflösen und an einem anderen Ort umgekehrt aus dem Nichts - nein, ich will ehrlich bleiben: aus etwas Zigarettenrauch - feste Materie erschaffen. - Doch damit nicht genug: Ich werde nicht irgend etwas, zum Beispiel meinen Ehering, verschwinden las-

sen. Oh nein, das wäre ja zu einfach. Das können andere Zauberkünstler und manche Ehemänner auch. Sie dürfen bestimmen, wer oder was zu verschwinden hat und wen oder was ich dafür herbeizaubern soll. Wäre das nicht grandios?

Wenn mir das gelingt, werde ich morgen bestimmt in der Zeitung stehen. Apropos Zeitung: Darf ich dieses Blatt haben? Vielen Dank; Sie haben sich um die deutsche Wissenschaft verdient gemacht! (Von der Zeitung wird eine Seite abgetrennt, die nochmals in zwei etwa gleich große Teile geteilt wird.) Kontrollieren Sie bitte die Zahl der Karten dieses Spiels. Es müssen genau 32 sein. Keine mehr und keine weniger! (Die 32 Karten werden verdeckt vorgezählt.)

Es stimmt? Bei mir stimmt alles! Und jetzt kommt das Schwierigste an diesem Trick. Wir müssen ausrechnen, wieviel die Hälfte von 32 ist. Ist ganz gleich, ob Sie das nach Adam Riese oder nach der neumodischen Mengenlehre machen. Also, die Hälfte von 32 ist bekanntlich 16. Je 16 Karten lege ich unter Ihrer strengen Aufsicht auf meine beiden »Zauberteppiche«.

(Die ersten 16 Karten werden verdeckt vorgezählt und auf das linke Zeitungsblatt gelegt; die übrigen 16 Karten werden nun ebenfalls laut vorgezählt und verdeckt auf das rechte Zeitungsblatt gelegt.) Wie die Menschen sich täglich für gut

oder böse, für SPD oder CDU oder für anständig oder genussreich entscheiden können, dürfen Sie ebenfalls wählen: rechts oder links?

Das rechte Paket wünschen Sie? Nun gut, wie Sie wollen; die meisten Zeitgenossen sind ja mehr nach links orientiert - oder tun so als ob. Aus dem rechten Paket wählen Sie nun bitte 3 Karten aus. Sie können die 3 Karten nehmen, die obenauf liegen; Sie können aber auch die 3 Karten wählen, die unten im Paket liegen. Wenn Sie aber ganz raffiniert sein wollen, dann ziehen Sie 3 Karten einzeln an verschiedenen Stellen mitten aus dem Paket heraus. (Der Zuschauer zieht einzeln 3 Karten mitten aus dem Paket heraus.) Zeigen Sie diese 3 Karten bitte auch den anderen Gästen. Nur ich darf wieder einmal von den schönen Dingen dieser Welt nichts hören und nichts sehen! Vorsichtshalber notieren Sie bitte auf diesem kleinen Zettel Farben und Werte der Karten - damit ich mir neue kaufen kann, falls sie verschwinden und nie mehr wiederkommen.

Den Zettel mit den geheimen Aufzeichnungen verstecken Sie bitte irgendwo an Fräulein Schmilz. Ich sagte: »Irgendwo.« Sie sind heute aber wieder ein Schelm! Am besten dort, wo voraussichtlich heute keiner mehr hinkommen wird. Zur Belohnung für Ihre großen Mühen dürfen Sie ihn dort nachher auch wieder suchen! Meine Damen und Herren! Hier wird nicht gepfuscht und nicht gefummelt. Damit an die Karten nur ja nichts herankommen kann, werden wir sie wie ein versiegeltes

Wertpaket einpacken und sichern. Ich selbst darf sie weder sehen noch berühren. Also so eine Art Keuschheitsgürtel für Skatkarten.

Nach dem Grundsatz unserer Ehefrauen »Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser« zählen wir die Karten sicherheitshalber noch einmal nach.

(Die Karten werden noch einmal gezeigt und vorgezählt.)

In jedem Paket befinden sich nach wie vor 16 Karten.

(Die beiden Pakete werden getrennt in Zeitungspapier eingewickelt. Ein Paket wird mit blauem, das andere mit rotem Klebeband zugeklebt. Außerdem werden an beiden Paketen rundherum Gummibänder angebracht.) Das müßte ja schon mit dem Teufel zugehen, wenn jetzt noch etwas passiert. In diesem Paket mit dem roten Band, das rechts vor mir liegt, befindet sich die von Ihnen bestimmte Materie in Form von 3 Karten. Behalten Sie dieses Paket besonders gut im Auge. »Man kann ja nie wissen«, sagte die alte Jungfer und lutschte emsig weiter Antibabypillen ...

Aus diesem einbruchsicher verschlossenen Paket entnehme ich vor Ihren kritischen Augen unsichtbare Materie und transportiere sie durch die Luft über eine große Entfernung in den anderen, ebenso gesicherten Gewahrsam. Ich gebe offen zu: Das ist die kritische Phase des physikalischen Experimentes. Wenn jetzt etwas schiefgeht - etwa eine Explosion, ein Zusammenstoß oder schlimmstenfalls eine Kernspaltung eintreten sollte - dann »Gute Nacht, Marie!«



(Der Magier tut so, als nähme er nacheinander 3 unsichtbare Karten aus dem rechten Paket und trage sie durch die Luft zu dem anderen Paket auf der linken Seite. Er umhüllt den Vorgang mit einer Wolke von Zigarettenrauch. Nichtraucher können statt dessen mit Streichhölzern etwas Feuerzauber veranstalten.) Einmal - zweimal - dreimal! Immer schön sachte und vorsichtig. Mit der Geistermaterie darf man nicht spaßen. So, meine lieben Freunde, nun ist es soweit. Nun muß ich Ihnen den untrüglichen Beweis für meine kühnen Behauptungen erbringen.

Wickeln Sie bitte zunächst das rechte Paket aus. Wie viele Karten enthält es? Nur noch 13? Ja, ist denn so etwas möglich! Die waren doch so gut eingepackt.

Zwischendurch dürfen Sie auch mal zaubern: Suchen Sie bitte bei Fräulein Schmitz den kleinen Zettel, auf dem Sie die Kartenwerte notiert haben. Aber bitte zart und galant - und nicht gleich mit der Tür ins Haus fallen.

Daß 3 Karten fehlen, wissen wir schon. Aber welche sind es? Ich meine, es müßten die 3 Karten sein, die Sie vorhin mitten aus dem Spiel gezogen und dort wieder versteckt haben. Aber bitte, kontrollieren Sie das doch gleich einmal. Ich habe sonst ein ungutes Gefühl. (Der Zuschauer wickelt das rechte Paket aus und bestätigt, daß in diesem Paket nur noch 13 Karten sind. Er blättert diese Karten durch und muß zugeben, daß seine 3 Karten aus diesem Paket verschwunden sind.)

Ich bin heute wieder große Klasse! Dann müßten doch tatsächlich ... Öffnen Sie bitte auch das linke Paket. Sind da jetzt etwa 3 Karten mehr als vorhin drin? (Der Zuschauer öffnet das linke Paket und stellt fest, daß in diesem Paket jetzt 19 Karten sind.)

Das ist ja eine tolle Sache! Wenn Sie mir doch bestätigen könnten, daß nicht irgendwelche Karten, sondern ausgerechnet die herübergewandert sind, die Sie bestimmt, ausgewählt, versteckt und doch so sicher verpackt hatten ... (Der Zuschauer blättert die 19 Karten durch und bestätigt, daß seine 3 Karten hinzugekommen sind.) Manchmal erschrecke ich selber vor meinen magischen Fähigkeiten. Vor allem dann, wenn ich selber nicht genau weiß, wie das vor sich gegangen ist. Was man damit alles anrichten könnte. Mit dem Hanussen hat es damals ja auch kein gutes Ende genommen. Aber die könnten mich einsperren, wo sie wollen. Sie haben es gerade gesehen: Ich käme da schnell wieder heraus!

So wird es gemacht

Die geheimnisvolle unsichtbare Wandlung von 3 vorausbestimmten Karten, die der Magier nicht kennen kann, von einem verschnürteten Paket in ein anderes, ist der Höhepunkt im Programm der zauberhaften Zaubereien mit Karten. Die Grundidee des Tricks ist so raffiniert erdacht, daß sogar erfahrene Amateure, die selber schon viele Tricks kennen,

nicht hinter das Geheimnis kommen werden. Ich führe ihn deshalb am Schluß der Vorstellung oder als Zugabe vor. Bei der Luftbrücke müssen ausnahmsweise schon vor Beginn der Vorstellung einige Vorbereitungen getroffen werden. Dadurch unterscheidet sich dieser Trick von den vorher beschriebenen, die durchweg ohne besondere Vorbereitung und mit jedem normalen Kartenspiel vorgeführt werden können. Die große Wirkung rechtfertigt bestimmt den etwas größeren Aufwand. Zunächst sei verraten, daß Sie 2 Kartenspiele mit gleichem Rückenmuster benötigen, obwohl bei der Vorführung nur 1 Spiel zu sehen ist. Aus den beiden Spielen nehmen Sie je 16 Karten heraus. Welche Karten das sind, ist unerheblich; es müssen aber aus beiden Spielen jeweils die gleichen Karten sein. Die beiden Pakete mit je 16 Karten legen Sie zu einem Skatspiel von 32 Karten zusammen. Innerhalb der beiden 16er Gruppen können die Karten in beliebiger Reihenfolge liegen. Sie sollen sogar nicht in derselben Reihenfolge liegen, weil sonst eher auffallen könnte, daß die Karten sortiert sind. In dem Spiel, das am Anfang benutzt wird, sind also tatsächlich nur 16 verschiedene Karten enthalten, die je doppelt vorkommen. Achtung: Das so vorbereitete Spiel darf nicht gemischt und nicht abgehoben werden. Ein mehrmaliges falsches Abheben ist selbstverständlich möglich und erhöht noch zusätzlich die Wirkung. Die 16 restlichen Karten eines Spiels werden wegelegt; sie werden nicht benötigt. Von den 16 Restkarten des

2. Spiels werden 13 in einer Jackentasche oder an einem anderen leicht zugänglichen Platz versteckt; die übrigen 3 Karten legen wir in die zusammengefaltete Zeitung, die wir nachher rein zufällig zum Verpacken der beiden Pakete verwenden. Außerdem legen Sie etwas rotes und blaues Klebeband sowie einige Gummibänder, die nachher zum Verschnüren der beiden Pakete benutzt werden sollen, griffbereit. Nach der Aufteilung des Skatspiels in zwei Hälften auf die beiden »Zauberteppiche« befinden sich also in jedem der beiden Päckchen 16 Karten, wobei jede dieser 16 Karten in beiden Päckchen vorkommt. Wenn Sie sich das klarge macht haben, kennen Sie schon den Kern des Geheimnisses der unsichtbaren Reise durch die Luft. Das bedeutet nämlich, daß die 3 vom Zuschauer gezogenen und notierten Karten von Anfang an auch in dem Paket enthalten sind, in das sie nachher angeblich hinüberwandern. Vielleicht überrascht Sie dennoch das Eingeständnis, daß der Magier bis zum Schluß der Vorführung selber nicht weiß - und auch nicht zu wissen braucht -, welche Karten der Zuschauer gezogen hatte. Welche es auch sein mögen, sie befinden sich in jedem Fall nachher in dem anderen Paket! Eine andere Frage ist, wie sie aus dem Paket, in dem sie zunächst waren, verschwinden können, wenn der Zauberer doch gar nicht weiß, welche Karten verschwinden müssen. Auch diese Lösung ist ganz einfach: die 16 Karten verschwinden alle, so daß die 3 gezogenen auf jeden Fall weg sein müssen. Darauf



werde ich gleich noch zurückkommen. Sicherlich haben Sie nach diesem Geheimnisverrat schon erkannt, daß es völlig gleich ist, welches Paket der Zuschauer am Anfang der Vorführung auswählt und welche 3 Karten er nimmt. Gerade weil diese Auswahl für das Gelingen des Tricks völlig bedeutungslos ist, stellt sie der Magier so hin, als sei dies die wichtigste und für ihn schwierigste Sache. Dasselbe gilt für das später vorzunehmende »Hinübertragen« der 3 einzelnen Karten.

Man kann es nicht oft genug sagen: Ein erfahrener Zauberkünstler fordert seine Zuschauer immer dann zu besonderer Aufmerksamkeit auf, wenn tatsächlich nichts Wichtiges geschieht. Diese Aufruforderung kann in der Rede enthalten sein; sie kann aber auch in anderer Weise herbeigeführt werden, so daß der Zuschauer annehmen muß, jetzt gleich werde etwas sehr Wichtiges geschehen. Umgekehrt lenkt der Meister die Aufmerksamkeit von tatsächlich wichtigen Vorgängen, die nicht beobachtet werden sollen, durch munteres Reden und anderes Beiwerk ab.

Bitte verfolgen Sie bei nächster Gelegenheit besonders aufmerksam die Vorstellung eines Berufzauberkünstlers im Fernsehen oder auf einer Bühne. Wenn der große Meister angestrengt nachdenkt, gibt es sicherlich überhaupt nichts zu überlegen. Auffällige Bewegungen sollen nur von den unauffälligen ablenken. Tut der Magier so, als käme es auf seine besondere Fingerfertigkeit an, liegt der Haken garantiert irgendwo anders. Selbstverständlich können wir Amateure

von den Berufzauberkünstlern viel lernen. Das gilt auch dann, wenn wir nicht alles nachmachen können, weil uns der große Rahmen - und auch das hierfür notwendige Kleingeld - fehlen. Haben Sie schon einmal einen berühmten Zuberer ohne knapp bekleidete Assistentin auf der Bühne gesehen? Wahrscheinlich nicht - oder nur selten! Bei der Vorführung unseres Tricks gibt es auch einen kritischen Augenblick, in dem Sie die Aufmerksamkeit der Zuschauer möglichst ablenken sollen: das sichere Einwickeln und Verpacken der beiden Pakete in die Zeitung. Bei diesem Vorgang muß nämlich dafür gesorgt werden, daß nachher in einem Paket 19, in dem anderen aber nur noch 13 Karten sind. Verhältnismäßig einfach ist es, zu den 16 Karten noch 3 hinzuzufügen. Das sind nämlich die 3 Karten, die wir vorher schon in der Zeitung versteckt hatten. Es gehört keinerlei Fingerfertigkeit dazu, diese 3 Karten beim Einwickeln und Verpacken mit in das Paket zu bringen. Wichtig ist nur, daß die Wahl der Zeitung als zufällig erscheint. Man kann beispielsweise zunächst nach einem anderen Bogen Papier oder nach einer anderen Zeitung greifen, um dann zu erklären: »Ach, nehmen wir lieber diese hier; die hat eine fetttere Überschrift!« Vielleicht gibt Ihnen auch die Art der Zeitung Gelegenheit zu einer passenden Bemerkung. Dieses Paket ist also dasjenige, in das die 3 Karten angeblich hinüberwandern. Etwas schwieriger ist es, das andere Paket so zu manipulieren, daß nur noch 13 Karten darin sind. Aber auch das ist nicht so schwierig, wie es auf den ersten

Blick aussieht. Erinnern Sie sich daran, daß Sie vor Beginn der Vorführung 13 Karten in die Jackentasche stecken sollten? Vor dem Einpacken der Pakete oder während dieses Vorganges stecken Sie das rechte Päckchen mit den 16 Karten unter einem Vorwand in die Tasche. Gebrauchen Sie etwa die Erklärung: »Sie glauben wohl, ich fische jetzt klammheimlich die 3 Karten wieder heraus?« In der Tasche werden die 16 Karten mit den 13 Karten vertauscht. Diese 13 Karten werden also eingepackt und gut verschlossen.

Es gibt noch andere Möglichkeiten, die beiden Päckchen heimlich zu vertauschen. Vielleicht fällt Ihnen dazu etwas Gutes ein. Denken Sie darüber nach.

Welcher Weg der unauffälligste und damit der beste ist, hängt von den räumlichen Verhältnissen, vom Zuschauerkreis und oft auch von der Kunst des Augenblickes ab. Eine erprobte Möglichkeit ist beispielsweise, beim Mischen oder Zählen versehentlich einige Karten auf die Erde fallen zu lassen. Beim Suchen und Aufsammeln kann man wunderschön pfuschen. In diesem Fall müssen die 13 Karten unter dem Tisch so versteckt sein, daß man sie blitzschnell ergreifen und gegen das 16er Päckchen vertauschen kann.

Trotz aller Manipulationen liegt am Schluß des Tricks ein ganz normales Skatspiel mit 32 Blättern auf dem Tisch, das jeder genau untersuchen darf.

Fundgrube für Fortgeschrittene



Tricks zum Kombinieren und Variieren

Selbst erfinden ist schön;
Doch glücklich von anderen
Gefundenes,
Fröhlich erkannt und geschätzt,
Nennst du das weniger dein?
Goethe, »Vier Jahreszeiten«

Im zweiten Teil dieses Buches wollen wir eine Fülle von Tricks an interessierte Jünger der Magie weitergeben, die Freude daran haben, aus den gelieferten Bausteinen selber vorführreife Zauberkunststücke und humoristische Vorträge zu gestalten.

Mit dem Studium des ersten Teils ist Ihre Ausbildung als Zauberlehrling abgeschlossen. Sie gehören nun schon zu

den Famili, die ihre soliden Grundkenntnisse erweitern und ausfeilen wollen. Wir hoffen, daß es uns bis hierher schon gelungen ist, Interesse und Verständnis für geistreich ersonnene Kartenzaubereien zu wecken. Nebenbei haben wir Sie mit einigen wichtigen Grundregeln und allgemeinen Kniffen der Amateurzauberei vertraut gemacht. Auch Spielkarten unterliegen Gesetzmäßigkeiten, die oft nicht bekannt sind.

Diese Sammlung der besten Kartentricks reicht sicherlich, um ein abwechslungsreiches Programm zusammenzustellen. Dennoch sollten wir von der »schwarzen Zunft« immer bemüht bleiben, Neues zu erfinden.

Das Superding

Es gibt Anlässe, bei denen der Zauberkünstler ohne jede Vorbereitung und ohne viel Beiwerk einen dennoch wirkungsvollen Trick vorführen will. Für solche Gelegenheiten eignet sich »Das Superding« besonders gut.

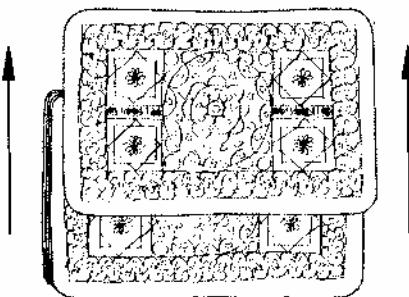
Der Grundtrick

Wir arbeiten mit einer Leitkarte, deren Bedeutung und Anwendung Sie aus dem ersten Teil des Buches schon genauer kennen:

- * Kartenspiel von einem Zuschauer mischen lassen.
- * Beim Zurücknehmen des Spiels von dem Zuschauer merken Sie sich die unterste Karte (Leitkarte).
- * Sie lassen von einem Zuschauer eine Karte mitten aus dem Spiel ziehen, die dieser sich merken und den übrigen Zuschauern zeigen soll.
- * Der Zuschauer legt die gemerkte Karte oben auf das Spiel und hebt das Spiel mehrmals hintereinander normal ab, damit diese Karte unauffindbar mitten zwischen den Karten verschwindet. Erklären Sie dazu, daß Sie nicht etwa heimlich irgendwo einen Finger zwischen die Karten gesteckt hätten, um die Stelle wiederzufinden.
- * Sie blättern das Spiel mit der Bildseite nach oben kurz durch und tun dabei so, als sei dies belanglos. Die Karte,

die unter (von der Bildseite aus gesehen über) der Leitkarte liegt, ist die vom Zuschauer gezogene.

Für ganz mutige Artisten will ich noch eine Variante dieses Grundtricks erwähnen. Nachdem der erste Zuschauer das Spiel abgehoben und zurückgegeben hat, können Sie von einem zweiten Zuschauer ebenfalls eine Karte ziehen lassen und denselben Vorgang wiederholen. Dann müssen Sie sich als 2. Leitkarte die Karte merken, die nach dem Zurückgeben des Spiels als unterste gelegen hat. Die beiden gesuchten Karten sind dann diejenigen, die jeweils unter den beiden Leitkarten liegen.





Varianten

Wirkungsvoll wird dieser Trick erst durch das Beiwerk, besonders durch die Art und Weise des Wiederherbeizauberns der gesuchten Karte.

Der große Wurf

Die gesuchte Karte, die herbeigezaubert werden soll, wird als oberste des Spiels gelegt. Das muß unauffällig nach dem Mischen durch den Zuschauer besorgt werden. Blättern Sie dazu das Spiel mit der Bildseite nach oben kurz durch. Während Sie sagen: »Ja, jetzt sind sie wirklich gut gemischt!«, nehmen Sie die Karte heraus und legen sie an die gewünschte Stelle. Noch unauffälliger ist es, wenn Sie das Spiel in der Hand so teilen und abheben, daß die Karte dabei oben auf das Paket kommt. Das Spiel wird mit den Kartenrücken nach oben gehalten. Die oberste Karte wird mit dem Daumen seitlich so weit nach rechts verschoben, daß ihr Rand an der Seite etwa 2 bis 3cm übersteht (siehe Abbildung links). Im Stehen werfen Sie das Spiel aus etwa 50 bis 60cm Höhe (Brustbeinhöhe) mit etwas Schwung so auf den Tisch, daß das Paket flach aufklatscht. Bei dem Wurf setzt sich der Luftzug unter die zur Seite verschobene Karte. Wenn Wurfhöhe und Schwung richtig bemessen sind, dreht sich die oberste Karte um 180 Grad und bleibt mit der Bildseite nach oben auf dem Kartenpaket liegen. Diesen großen Wurf sollten Sie ausprobieren und so

lange verbessern, bis die Karte wirklich auf dem Spiel liegen bleibt und nicht etwa seitlich herausspringt.

Ein alter Hut

Falls Sie einen Zylinderhut oder Homburger griffbereit haben, werfen Sie das Spiel in den Hut. Die oberste Karte schieben Sie unter den Rand beziehungsweise unter die Hutkrempe. Dann decken Sie ein Tuch über den Hut, schütteln die Karten tüchtig durcheinander und ziehen die gesuchte Karte unter dem Tuch aus dem Hut heraus.

Anstelle eines Hutes kann auch ein anderer Behälter verwendet werden. Dann legen Sie die gesuchte Karte am besten als unterste des Spiels, holen unter dem Tuch zunächst einige Päckchen hervor, die Sie jeweils achtlos mit der Bemerkung beiseite legen: »Die sind zu leicht. Da kann sie nicht dabei sein.« Schließlich bringen Sie die gesuchte Karte triumphierend einzeln zum Vorschein. Sie können auch als 3. Päckchen nur 3 Karten herausholen, von denen eine die unterste Karte ist. »Jetzt spüre ich: Sie muß dabei sein!« - Nach einigem Zögern sagen Sie: »Bei dieser hier zuckt es in meinen Fingerspitzen. Das ist sie!«

Schwere Messerstecherei

Wir legen die gesuchte Karte als unterste des Spiels. Das ganze Spiel wird leicht rundgebogen, etwa in der Mitte geteilt, und leicht so zu einem Paket zusammengelegt, daß in der Mitte ein Spalt entsteht. Dazu werden die beiden Hälften

gegeneinander gestellt. Das Spiel wird in ein Glas gestellt und mit einem dünnen Tuch zugedeckt.

Einem Zuschauer geben Sie ein Messer in die Hand. Er soll damit irgendwohin mitten in das Spiel stechen. Mit allergrößter Wahrscheinlichkeit wird er den Spalt in der Mitte und damit genau die gesuchte Karte treffen. Klappt es damit einmal ausnahmsweise nicht, machen Sie ungeniert weiter, tun so, als sollte das so sein und lassen die Karte mit dem großen Wurf erscheinen. Für diesen Fall sollten

Sie eine witzige Bemerkung bereit haben, mit der Sie begründen, weshalb der Partner selbstverständlich nicht richtig getroffen habe. Sie können die Situation auch dadurch retten, daß Sie nach dem mißglückten Versuch erklären: »Nun will ich, der König der Messerwerfer und Kartoffelschäler, Ihnen zeigen, wie ich mit einem einzigen Stich jeden Gegner erledige.« Dabei stechen Sie in den Spalt und ziehen das Tuch vorsichtig unter dem Messer weg. Das Messer steckt genau an der gesuchten Karte.

Total verdreht

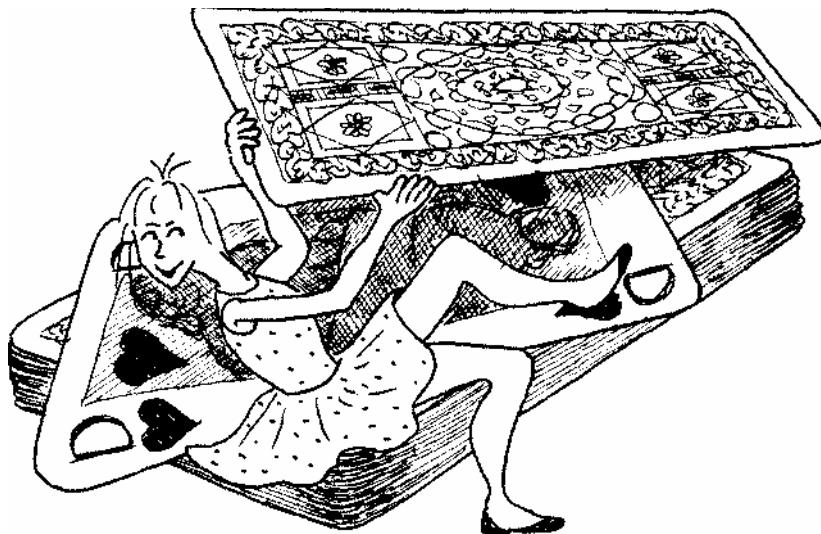
Der Dreh mit der Drehkarte ist ein sehr einfacher Trick. Deshalb muß man sich schon etwas gefälliges Beiwerk einfallen lassen, wenn man ihn dennoch wirkungsvoll und ansehenswert präsentieren will. An dieser Stelle möchte ich noch einmal wiederholen, was ich schon im ersten Teil des Buches über die Wirkung von Kartentricks gesagt habe: Erfolg und Wirkung der Zauberei mit Karten hängen meistens nicht davon ab, wie technisch schwierig oder einfach ein Trick tatsächlich auszuführen ist. Davon wissen die Zuschauer ohnehin nichts. Sie vermuten oft große Schwierigkeiten, wo es tatsächlich ganz einfach zu bewerkstelligen ist. Andererseits meinen sie, etwas sei doch wohl gar nicht schwierig - wenn man weiß, wie es gemacht wird-, was den Amateurzauberkünstler vor schwierige

Probleme stellt. Etwas anderes gilt allerdings bei der Vorführung von selbst erdachten Kunststücken vor Fachleuten. Für einen solchen Personenkreis wählt man am besten die schwierigsten und raffinieritesten Tricks aus, die zur Verfügung stehen. Diese Zuschauer wissen dann aber auch die gebotenen Delikatessen zu würdigen.

* Das Kartenspiel von einem Zuschauer mischen lassen.

* Ein Zuschauer soll irgendeine Karte aus dem Spiel ziehen, diese sich merken, den übrigen Zuschauern zeigen und an irgendeiner Stelle wieder in das Spiel stecken.

(Während der Zuschauer seine Karte den übrigen zeigt, drehen Sie die unterste Karte des Spiels so herum, daß sie mit dem Kartenrücken nach



unten - also verkehrtherum - liegt. Bevor der Zuschauer seine Karte wieder in das Spiel steckt, drehen Sie das ganze Paket herum. Die unterste Karte liegt jetzt obenauf. Seien Sie vorsichtig, daß die obenauf verkehrtherum liegende Karte nicht verrutscht und dabei den Blick auf die darunterliegenden Bildseiten freigibt.)

* Hinter dem Rücken drehen Sie die verkehrtherum liegende Karte (jetzt die oberste des Spiels) wieder in die normale Lage zurück.

* Das Spiel wird mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt.

Beim Vortrag können Sie etwa folgendes

sagen:

»Die Karte, die Sie gezogen haben, ist eine dumme Gans! Dieses Dummerchen

bildet sich etwas darauf ein, daß Sie sie unter zweiunddreißig Gleichen ausgewählt haben.

Das ist etwa so, als wenn Lieschen Müller bei den Filmfestspielen von Monte Carlo von einem Regisseur zu einem Glas Sekt eingeladen würde und davon träumt, sie würde nun gewiß im nächsten Film die Hauptrolle spielen. Beobachten Sie bitte, wie die aus der Reihe tanzt. Alle Karten herhören! Abteilung kehrt!« (Das Spiel wird herumgedreht. Es liegt jetzt mit dem Kartenrücken nach oben.) »Das Kommando gilt auch für dich, du dummes arrogantes Ding! Nun sehen Sie sich das an!« (Das Spiel wird aufgefächert. Die vorher gezogene Karte liegt mitten im Spiel. Sie liegt als einzige mit der Bildseite nach oben, hat sich also herumgedreht.)

Das Beste ist gerade gut genug

Die Asse haben bei den meisten Karten-spielen eine besondere Rolle: entweder sind sie die höchsten Trümpfe oder sie zählen am meisten. Jeder Spieler ist glücklich, wenn er möglichst viele davon - am besten alle 4 - in der Hand hält. Ein Grand mit Vieren ist beim Skat Spitze. Deshalb werden beim Zaubern mit Karten gerne Vier-Asse-Tricks gezeigt. Die Beliebtheit dieser Kartentricks hat noch einen anderen Grund: Während es bei den meisten Zaubereien darum geht, eine oder mehrere gezogene Karten zu erraten, werden hier auf geheimnisvolle Weise die 4 wichtigsten Karten des Spiels zusammengebracht. Das ist eine willkommene Abwechslung im Programm, die Sie nutzen sollten. Dasselbe gilt übrigens für die »Zahlen-Karten-Tricks«, von denen Sie ebenfalls einen in Ihr Programm einbauen sollten. Je nach Anlaß und Zuschauerkreis können alle Vier-Asse-Tricks selbstverständlich auch als Vier-Damen-Trick oder als Vier-Buben-Trick vorgeführt werden. Ein Beispiel dafür habe ich im ersten Teil des Buches mit »Spätere Heirat nicht ausgeschlossen« gegeben.

Gerecht verteilt

»Es wurde alles gerecht verteilt«, sagte der Mann, »denn ich habe am meisten bekommen.«

- * Vor der Vorführung werden die 4 Asse als 10., 11., 21. und 22. Karte von oben in das Spiel gelegt.
- * Zwei Zuschauer sollen irgendeine Zahl zwischen 10 und 19, zwei andere irgendeine Zahl zwischen 20 und 29 auf einen Zettel schreiben oder sich ausdenken.
- * Sie heben das Spiel mehrmals falsch ab.
- * Der erste Zuschauer nennt seine Zahl (beispielsweise 13.). Sie zählen entsprechend viele Karten (hier 13) einzeln vom Paket ab und legen diese Karten geschlossen als Päckchen neben den Rest des Spiels.
- * Die Quersumme der vom Zuschauer genannten Zahl wird ausgerechnet (im Beispiel $1+3 = 4$). Von dem rechts liegenden Päckchen (hier von den abgezählten 13 Karten) werden so viele Karten einzeln abgezählt, wie die Summe der Ziffern der maßgebenden Zahl bestimmt (Quersumme von $13 = 4$; also werden 4 Karten abgezählt). Die letzte der abgezählten Karten (hier die 4.) wird verdeckt herausgelegt. (Bevor Sie sich an den zweiten Zuschauer wenden, müssen auch die restlichen Karten des rechten Päckchens wieder umgeschichtet werden. Zählen Sie im Beispiel also nach der 4 und dem Herauslegen der 4. Karte weiter bis 13. und legen erst dann diese abgezählten Karten ge-



schlössen wieder auf den Rest. Damit ist die ursprüngliche Ordnung wiederhergestellt, und es kann weitergehen.)

- * Bei den drei übrigen Zuschauern, die eine Zahl notiert haben, wird ebenso verfahren, also
 - Zahl nennen lassen;
 - entsprechend viele Karten einzeln vom Rücken abzählen und als Päckchen rechts neben den Rest des Spiels legen;
 - die Quersumme der genannten Zahl ausrechnen (Summe der Ziffern) und dieser Zahl entsprechend vom rechten Päckchen abzählen;
 - die Karte, auf die die Zahl fällt, einzeln und verdeckt herauslegen;
 - weiterzählen bis zu der genannten Zahl und das rechte Päckchen wieder geschlossen auf den Rest zurücklegen.

Zwischendurch können Sie falsch abheben und danach zum nächsten Zuschauer übergehen.

- * Die 4 einzeln herausgelegten Karten werden aufgedeckt. Es sind die 4 Asse.

damit eine größere Zahl Karten zur Verfügung steht.

- * Vor Beginn der Vorführung werden die 4 Asse als unterste Karten des Spiels gelegt.
- * Sie zeigen das Spiel als gut gemischt vor. Dabei müssen Sie darauf achten, daß die Asse übereinander verdeckt bleiben. Blättern Sie also nur den oberen Teil weit auseinander.
- * Sie heben das Spiel zweimal hintereinander falsch ab.
- * Einer der Zauberlehrlinge soll etwa ein Drittel der Karten von oben wegnehmen und sich dabei nur von seinem Gefühl leiten lassen. Diese vom Zuschauer weggenommenen Karten sind aussortiert, werden weggelegt und dürfen nicht mehr mitspielen. Erklären Sie dazu: »Hoffentlich war kein As dabei; die brauchen wir nämlich noch!«
- * Die restlichen Karten verteilen Sie abwechselnd auf die beiden Zauberlehrlinge.

(Die Asse liegen jetzt in den beiden Paketen oben, jeweils als 1. und 2. Karte.)

- * Sie heben noch einmal falsch ab.
- * Jeder der beiden Zauberlehrlinge soll von seinem Paket so viele Karten von oben einzeln abzählen und neben sein Paket legen, wie er für richtig hält. Wenn sein Gefühl ihm sagt, nun seien es genug, soll er sofort aufhören. Die beiden Kartenreste werden ebenfalls weggelegt. (Die Asse liegen jetzt jeweils als unterste Karten in den beiden verbliebenen Paketen.)

Die Hilfszauberer

Zur Abwechslung im Programm lassen wir zwei Zauberlehrlinge aus dem Zuschauerkreis selbständig und nur nach ihrem Gefühl einen Vier-Asse-Trick zaubern. Hierfür verwenden wir möglichst ein Rommespiel mit 52 Karten, weil uns

-
- * Die beiden Zauberlehrlinge sollen aus ihren Karten jeweils 2 Päckchen machen, indem sie abwechselnd eine Karte nach rechts und nach links legen, bis alle Karten verteilt sind.

- * Die 4 jetzt entstandenen Päckchen werden nebeneinander in eine Reihe gelegt. Die oberste Karte von jedem Päckchen wird aufgedeckt. Es sind die 4 Asse.
-

Aus der Trickkiste der Geheimdienste

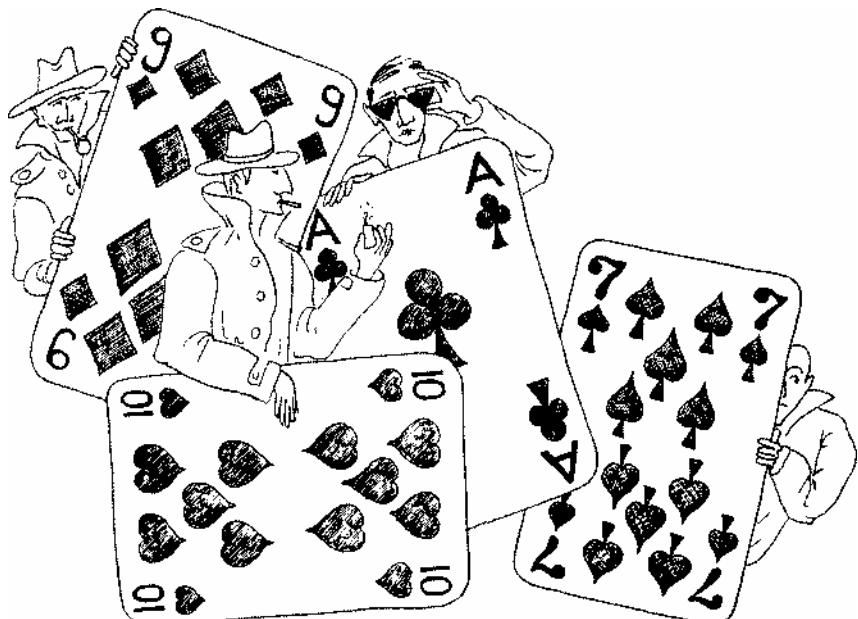
»Hast du einen, hast du alle«, besagt ein Grundsatz der Kriminalistik. Es wäre ja auch noch schöner, wenn der eine, der schon erwischt worden ist, »brummen« müßte, und seine Komplizen amüsieren sich inzwischen mit seiner Freundin. Meistens »singt« der Eingebuchte; die Mittäter brauchen dann nur noch eingesammelt zu werden.

- * Das Kartenspiel von einem Zuschauer mischen lassen.
- * Vier Zuschauer werden als »Geheimagenten« verpflichtet. Jeder von ihnen soll sich einen Decknamen (den Namen irgendeiner Spielkarte) ausdenken. Die Karte, die seinem Decknamen entspricht, soll er aus dem Spiel heraussuchen und verdeckt hinlegen.
- * Die Geheimagenten sollen einen »Kontaktmann« wählen, der dafür zu sorgen hat, daß keiner geschnappt wird. Damit alle vier unauffindbar untertauchen können, soll er die 4 auf dem Tisch liegenden Karten mit den übrigen Karten des Spiels zudecken. Dazu wird reihum jeweils eine beliebige Karte ebenfalls verdeckt auf die

vier Agenten gelegt, bis alle Karten aufgebraucht sind. (Auf jeder »Agentenkarte« liegen jetzt 7 beliebige andere Karten.)

- * Der »Kontaktmann« soll kommandieren, in welcher Reihenfolge die in der Menschenmenge untergetauchten »Geheimagenten« mit unbekanntem Ziel abreisen sollen. (In dieser Reihenfolge legen Sie die 4 Päckchen mit je 8 Karten zum kompletten Spiel zusammen. Sie müssen darauf achten, daß die jeweils zusammenliegenden 8 Karten eines Päckchens beim Aufnehmen zusammenbleiben. Die Reihenfolge der Päckchen ist unerheblich. Die unterste Karte des Spiels merken Sie sich.)

- * Das zusammengelegte Spiel lassen Sie von drei Zuschauern je einmal abheben (einmal für Scotland Yard, einmal für den amerikanischen CIA und einmal für den deutschen Bundesnachrichtendienst, die ja manchmal zusammenarbeiten - aber nur manchmal!)
- * Sie legen die Karten wieder aus. Zunächst werden 8 Karten in eine Reihe



gelegt; die 9. kommt auf die 1., die 10. auf die 2. usw. Jetzt liegen 8 Päckchen mit je 4 Karten auf dem Tisch.

* Erklären Sie, auf Grund von anonymen Anrufen sei Ihnen bekannt geworden, daß sich in der Gegend verdächtige Elemente herumtreiben. Einige Hochhäuser sollten deshalb vorsichtig durchsucht werden. Sie suchen die Leitkarte (ehemals unterste Karte), decken aber zunächst noch keine Karten auf. »Das war wohl mal wieder nichts.« Eine der üblichen falschen Informa-

tionen. Es ist besser, ich verlasse mich auf meine bewährte Spürnase (dabei >schnüffeln< Sie an den Karten herum und tun so, als könnten Sie die gesuchten Karten riechen).

* »Irgendwann macht jeder Verbrecher einen Fehler«, auch das ist ein wichtiger Erfahrungssatz der Kriminalistik. Einer der Agenten hat sich offensichtlich nicht gut genug versteckt: Hier habe ich den Burschen. (Aus dem Päckchen, in dem Ihre Leitkarte liegt, nehmen Sie irgendeine heraus. Es ist eine der 4 gesuchten Karten.)

- * »Aufgeregt läuft die Menge davon!« Die 7 anderen Viererpäckchen werden rasch weggelegt. Nur die 3 restlichen Karten des Päckchens, in dem Ihre Leitkarte lag, bleiben auf dem Tisch liegen.
 - * »Hat man einen, hat man alle«, ich sagte es schon. Die 3 Karten werden aufgedeckt. Es sind die übrigen »Geheimagenten«.
-

Nach dem Lesen der Beschreibung sollten Sie überlegen, weshalb die 4 gesuchten Karten nach dem Auslegen in 8 Viererpäckchen in einem Päckchen zusammenliegen müssen. Dann wissen Sie auch, weshalb das echte Abheben bei diesem Trick unschädlich ist. Für diese Kartenzauberei gilt der Grundsatz »Hast du eine, hast du alle (gesuchten Karten)« eben auch.

Das Postgeheimnis

»Das Briefgeheimnis ist unverletzlich«, so steht es schwarz auf weiß im Grundgesetz. Ein anderes, natürliches Grundgesetz ist aber, daß man vor Zauberern und Hellsehern nichts verbergen kann, wie raffiniert man seine Geheimnisse auch verbergen möchte. Sie durchschauen Wände, Tresore und fest verschlossene Briefumschläge, als wären sie aus Glas. Zur Vorbereitung der Vorführung werden vier Briefumschläge, ein Brieföffner sowie Zettel und Bleistift bereitgelegt.

- * Das Kartenspiel wird von einem Zuschauer gut gemischt.
- * Sie merken sich die nach dem Mischen unten liegende Karte.
- * Drei Zuschauer sollen je eine Karte aus dem Spiel ziehen, sich merken und sogleich in einen Briefumschlag stecken, der fest zugeklebt wird.
- * Sie selber ziehen auch eine Karte, deren Namen Sie dabei nennen, etwa mit den Worten: »Ich selber ziehe

auch eine Karte mitten aus dem Spiel; sagen wir einmal die Herz Zehn.« (Der Name der untersten Karte.) Greifen Sie aber nicht gleich nach dieser Karte, sondern lassen Sie die rechte Hand »suchend« über den Karten schweben; gleichzeitig schieben Sie die Karten mit der linken Hand durcheinander. Es darf nicht zu erkennen sein, daß Sie die unterste Karte genommen haben. Beim Aufnehmen behaupten Sie lauthals: »Dies ist die Herz Zehn!« (Sie ist es ja auch tatsächlich.) Sie stecken Ihre Karte unbesehen ebenfalls in einen Briefumschlag, der zugeklebt wird.

- * Sie sammeln die Briefumschläge ein. Ihr eigener Umschlag wird dabei unauffällig als unterster gelegt.
- * Ein Zuschauer wird gebeten, die von Ihnen anschließend genannten Karten auf dem Zettel zu notieren.



- * Sie öffnen den ersten Umschlag mit den Worten: »Ich habe die Herz Zehn gezogen.« Beim Anschauen der Karte nicken Sie zustimmend mit dem Kopf: »Ja, das stimmt. Notieren Sie bitte als erste Karte die Herz Zehn.« Die Karte behalten Sie verdeckt in der Hand oder legen sie zugedeckt weg. (Da in dem Umschlag tatsächlich nicht Ihre, sondern eine der von den Zuschauern gezogene Karten lag, kennen Sie nun schon eine von den drei.)
- * Vor dem Öffnen des zweiten Umschlags nennen Sie den Namen der soeben gesehenen Karte. Beim Öffnen und Kontrollieren, ob das auch stimmt, nicken Sie wieder zustimmend mit dem Kopf und tun so, als hätte diese Karte wirklich in dem Umschlag gelegen: »Sie haben die Pik Acht gezogen!« Zur Kontrolle, ob meine Behauptung zutrifft, wollen wir auch das nachprüfen und notieren. (Beim Ansehen der in diesem Umschlag tatsächlich liegenden Karte haben Sie die 2. der zuvor von den Zuschauern gezogenen Karten erfahren.)
- * Mit dem dritten und dem vierten Umschlag wird ebenso verfahren wie mit dem zweiten. Sie sind jeweils um eine Nasenlänge - besser gesagt: um je weils eine Karte - voraus. Im vierten Umschlag liegt anstelle der angesagten Karte Ihre zuerst genannte Herz Zehn.
- * Nachdem alle 4 Karten notiert worden sind, stecken Sie Ihre Herz Zehn (im Beispielsfall) an die erste Stelle.

Jetzt können Sie die 4 Karten noch einmal der Reihe nach vorzeigen und sich von den drei Zuschauern bestätigen lassen, daß Sie die von denen gezogenen und sogleich in den Briefumschlägen verschlossenen Karten richtig erraten haben.

Varianten

Auch zu diesem Grundtrick gibt es einige interessante Varianten. Am besten wählen Sie diejenige Abwandlungsmöglichkeit aus, die nach Ihrer Meinung am wirkungsvollsten ist.

Massenhypnose

Sie behaupten, Sie könnten die anwesenden Gäste sehr schnell und mit einfachsten Mitteln in eine Massenhypnose versetzen. Fernöstliche Trance sei zur Zeit ja durchaus in.

Zunächst wollten Sie die Wirkung Ihrer Hypnose nur mit Hilfe einiger unschuldiger Spielkarten ausprobieren. Die »Medien« könnten also ganz unbesorgt sein. Allerdings müßten Sie sich vorbehalten, im Laufe des Abends auf diese Experimente noch einmal zurückzukommen, um einige für Ihre Zwecke besonders geeignete Personen vorübergehend in einen Zustand absoluter Willenlosigkeit zu versetzen. Dann bliebe es vielleicht nicht mehr ganz so harmlos wie jetzt! Drei Zuschauer sollen sich melden, die sich für willensstark halten. Sie würden beweisen, daß es mit dem eigenen Willen doch nicht so weit her sei, denn diese

Medien würden auf Ihr Kommando genau die ihnen aufsuggerierten Karten aus dem Spiel herausziehen und Ihnen übergeben.

- * Das Spiel wird gut gemischt.
(Sie merken sich wieder die Karte, die nach dem Mischen als unterste liegt.)
- * Sie halten das Kartenspiel in der linken Hand. Die Karten zeigen mit dem Rücken zu den Zuschauern. Die Blätter werden zu einem großen Fächer geöffnet.
- * Die »Medien« sollen jeweils, ohne zu zögern oder zu überlegen, irgendeine Karte herausziehen und Ihnen verdeckt übergeben. Den Namen dieser ihnen befohlenen Karte sollen sie sich merken.
- * Vom ersten Partner fordern Sie die Karte, die Sie sich gemerkt haben (unterste Karte).
Vom zweiten Partner fordern Sie die Karte, die Ihnen der erste tatsächlich anstelle der genannten gegeben hat.
Vom dritten Partner fordern Sie die Karte, die Ihnen der zweite tatsächlich gegeben hat.
Zuletzt nehmen Sie selber eine 4. Karte - und zwar die unterste -, dazu nennen Sie aber den Namen der Karte, die Ihnen der dritte Partner gegeben hat. Dazu sagen Sie etwa: »Ich selbst will mich auch beteiligen und gleichzeitig mit der Hypnose die Autosuggestion, also die Selbsthypnose, vorführen. Ich befehle mir selber, die ... (Name der untersten Karte) zu nehmen.«
Es ist zweckmäßig, die Karten vorher etwas durcheinander zu schieben, so

daß nicht mehr zu erkennen ist, daß Sie die unterste des Spiels nehmen.

- * Die 4 gezogenen Karten halten Sie noch verdeckt in der rechten Hand. Der Rest wird weggelegt. (Noch ein wichtiger Hinweis: Es kann vorkommen, daß einer der Partner zufällig die unterste Karte nimmt und Ihnen übergibt. In diesem Glückfall hören Sie mit dieser Karte auf und brauchen sich selber keine mehr zu nehmen, weil Sie dank der unfreiwilligen Hilfe eines Mediums alle geforderten Karten schon in der Hand haben.)
- * Ihre Medien sollen rasch hintereinander die Karten nennen, die Sie ihnen befohlen haben. Sobald der Name genannt ist, legen Sie diese Karte auf den Tisch.
Bei der 4. Karte sagen Sie: »Ich habe mir selber befohlen, die... (Name der untersten Karte) zu nehmen. Bitte sehr, hier ist sie!«

Alkoholismus

Bei dieser Abwandlung des Grundtricks spielt der Alkohol eine wichtige Rolle. Er löst nicht nur die Zunge der Trinker, sondern macht auch verschlossene Briefumschläge durchsichtig. Wie das geht, werde ich Ihnen gleich erklären. Soviel sei aber schon vorweggenommen: Sie benötigen nur einen einzigen Tropfen Alkohol dazu. Sind Sie nun sehr enttäuscht?

Wenn Sie eine der von den Zuschauern gezogenen und in den Briefumschlägen versteckten Karten schon vor dem Off-



nen des ersten Umschlages kennen, dann können Sie darauf verzichten, die 4. Karte selber zu nehmen, was den Ablauf doch ein wenig stört. In diesem Fall kann man auch mit nur zwei oder drei »Medien« arbeiten.

Den Briefumschlag kann man an einer kleinen Stelle durchsichtig machen, indem man einen Tropfen Alkohol auf das Papierträufelt. Den Alkohol tropfen Sie vorher auf einen kleinen Wattebausch. Den Wattebausch können Sie leicht in der linken Hand unter dem Kartenfächern verbergen. Nehmen Sie eine Stelle auf der Rückseite des Umschlages, unter der eine Kartenecke liegt. An den vier Kartenecken sind nämlich Wert und Farbe der Karte in Kurzform aufgedruckt. Denken Sie aber beim Einsticken der Karten daran, daß die Bildseite nach der Seite des Umschlages zeigt, die Sie nach-

her durchschauen wollen. Der Alkohol verfliegt schnell, so daß schon nach kurzer Zeit von Ihrem Eingriff nichts mehr zu sehen ist.

Fenstergucker

Weil man den Alkohol vielleicht nicht zur Hand hat, will ich Sie auf noch eine andere Möglichkeit hinweisen. Sie können in einen der Umschläge ein kleines Loch - besser eine Papierklappe - schneiden. Durch dieses Fenster können Sie den Kartenwert ablesen. Ich weiß, daß ich mit diesem Hinweis meinen Grundsätzen untreu werde, die doch besagen, nichts wird präpariert und alles kann genau untersucht werden. Eine Ausnahme kann man aber wohl machen. Diesen Umschlag dürfen Sie selbstverständlich nicht aus der Hand geben!



Alles hört auf mein Kommando

Die antiautoritäre Erziehung ist wirklich ein großer Fortschritt auf dem Gebiet der Pädagogik!

Bei mir zu Hause waren wir schon immer sehr fortschrittlich: Meine Frau und meine Kinder machen sowieso, was sie wollen. - Wenn die schon nicht auf das sogenannte Familienoberhaupt hören, sollen mir wenigstens die Karten gehorchen. Irgendwo muß man ja etwas zu sagen haben. Wir werden sehen, ob ich mit meiner »Kartenerziehungsmethode« erfolgreich war.

- * Das Kartenspiel wird als gut gemischt vorgezeigt.
- * Ein Zuschauer soll vorsichtshalber das Spiel noch dreimal abheben (einmal für Mama, einmal für Papa und einmal für das Fräulein in der Schule).
- * Die Karten werden gerecht verteilt: Ein Zuschauer soll 16 Karten - also die Hälfte - einzeln von oben abzählen und daraus ein 2. Päckchen machen. Die Kartenpakete liegen mit dem Rücken nach oben. Der Partner darf nun bestimmen, welche Hälfte er haben will und welche Sie nehmen sollen.
- * Ihr Partner soll mit einem Würfel würfeln. Die gewürfelte Zahl ist für beide maßgebend (beispielsweise wird die Drei gewürfelt).
- * Gleichzeitig decken Sie beide oben von den beiden Kartenpaketen so viele Karten auf, wie die gewürfelte Zahl bestimmt. Wie bei dem Kinder-

gartenspiel »Tod und Leben« werden die beiden gleichzeitig aufgedeckten Karten jeweils nebeneinander gelegt. Die folgenden Karten kommen auf die schon aufgedeckten. Als gleiche Karten gelten hier nur die beiden Karten des Spiels, die den gleichen Wert und die gleiche Farbe haben (beispielsweise also die beiden roten Buben, die beiden schwarzen Asse usw., dagegen nicht die Herz Sieben und die Pik Sieben, weil beide Karten zwar denselben Wert, aber nicht dieselbe Farbe haben).

Die durch den Würfel bestimmte Karte (hier die Drei) wird nicht aufgedeckt. Sie geben Ihre Karte dem Partner, dieser gibt Ihnen seine. Beide Karten werden verdeckt auf die Seite gelegt.

- * Sie selbst bestimmen auch eine Zahl, die möglichst logisch begründet werden soll. In unserem Beispiel ist es die Zahl 14 (wie diese Zahl errechnet wird, erkläre ich anschließend). Als logische Begründung kommen in Betracht: Alter einer anwesenden Person, Hausnummer, Zimmernummer im Hotel, Zahl der Personen am Tisch, Datum des Tages oder ähnliches. Wenn Sie Mut zur Improvisation haben, können Sie Ihre Zahl ebenfalls auswürfeln. Nehmen Sie dazu drei Würfel. Im besten Fall würfeln Sie auf Anhieb die richtige Zahl, die Sie brauchen. Kommt der Zufall



Erklärung

Ihnen nicht entgegen, müssen Sie aus den drei gewürfelten Zahlen Ihre Zahl herleiten. Dafür gibt es viele Möglichkeiten. Sie können beispielsweise die Summe von nur zwei Zahlen nehmen, die dritte von der Summe abziehen, die Zahl der Würfel hinzuzählen oder abziehen usw. Als ich dies ausprobiert habe, war ich selber überrascht, wie leicht dies zu bewerkstelligen ist. Es gab keinen Fall, in dem mir nicht schon auf Anhieb die Rechnung zur richtigen Zahl gelungen wäre.

- * Wieder decken beide vom Rücken der Kartenpakete gleichzeitig Karten auf und legen sie nebeneinander. Dabei wird von der ersten gewürfelten Zahl (hier Drei) weitergezählt bis zu der von Ihnen genannten Zahl (hier 14). Die beiden 14. Karten werden nicht aufgedeckt, sondern zu den beiden einzeln abgelegten Karten gelegt. Dieses Mal werden sie aber nicht wie bei den ersten Karten ausgetauscht, sondern jeder legt seine eigene Karte zu der schon herausgelegten. .
- * Die herausgelegten Karten werden paarweise nacheinander aufgedeckt. Es sind sowohl bei Ihnen wie bei Ihrem Partner 2 Paare (beispielsweise 2 schwarze Buben, zwei rote Asse). Bei den vorher aufgedeckten Karten gab es dagegen in keinem einzigen Fall eine solche Übereinstimmung.

Wenn Sie früher einmal das einfache Kindergartenspiel »Tod und Leben« gespielt haben, müßte Ihnen schon beim Lesen der Beschreibung des Ablaufs aufgefallen sein, daß hier etwas nicht stimmen kann. Denn nach dem unumstößlichen Gesetz der Wahrscheinlichkeit hätte schon beim Aufdecken der nicht abgelegten Karten irgendwann einmal ein Kartenpaar vorkommen müssen. Vielleicht erinnern Sie sich noch daran, daß bei dem Kinderspiel in diesem Fall zunächst je eine Karte verdeckt auf die gleichwertigen gelegt wird und erst die nächstfolgende darüber entscheidet, welcher Spieler die nunmehr 6 Karten gewonnen hat.

Damit liegt die Vermutung nahe, daß das verwendete Kartenspiel in irgendeiner Weise sortiert gewesen sein muß. So ist es. Diese vorher gelegte Ordnung wird übrigens durch echtes Abheben nicht beeinträchtigt.

Ich brauche Ihnen nun nur noch zu verraten, wie die Karten gelegt werden müssen und wie Sie Ihre Zahl errechnen. Der übrige Ablauf ergibt sich dann nämlich von selbst.

Alle Karten werden zunächst paarweise in 2 Stapeln mit der Bildseite nach oben gelegt. Die Reihenfolge der Werte ist unerheblich. Legen Sie also beispielsweise zunächst die beiden roten Damen auf den Tisch, darauf jeweils die beiden schwarzen Achte, dann die beiden schwarzen Asse, die roten Zehner usw. Auf jedem Stapel liegen nun 16 Karten.

Beide Stapel werden aufeinander gelegt. Damit sind die notwendigen Vorbereitungen abgeschlossen. Das so sortierte Spiel können Sie unbesorgt als gut gemischt vorzeigen; die tatsächliche Ordnung ist nicht zu durchschauen. Es ist gleich, welches Paket der Partner auswählt. Wichtig ist nur, daß die 16 Karten beim Abzählen von oben einzeln

abgenommen und auf den neuen Stapel gelegt werden. Durch dieses Umblättern wird nämlich die Reihenfolge der Karten genau umgedreht, die Ordnung an sich aber nicht beeinträchtigt. Die Zahl, die Sie nennen müssen, ergibt sich jeweils aus 17 abzüglich der vom Zuschauer gewürfelten Zahl (im Beispiel $17-3=14$).

Ich habe es ja gleich gesagt

Bei diesem hervorragenden Trick, dessen Kenntnis ich einem der bekanntesten und angesehensten Experten auf dem Gebiet der Kartenzauberei, Herrn T. A. Rosee*, verdanke, spielen die Kartenwerte eine wichtige Rolle. Deshalb ist es zweckmäßig, vor Beginn der Vorführung klarzustellen, welche Zählweise hier gelten soll. Bringen Sie schon den einleitenden Vortrag in eine humorvolle Form. Sie können dazu etwa folgendes sagen: »Bevor ich Ihnen meine hellseherischen Fähigkeiten beweisen will, sollten wir uns darüber einigen, wie wir die Kartenwerte zählen. Ich sehe nämlich voraus, daß wir sonst zu unterschiedlichen Meinungen und folglich zu Streit kommen könnten. Die Buben sind allesamt Spitzbuben und

zählen deshalb in unserer ehrenwerten Gesellschaft am wenigsten, nämlich nur 2.

Könige und Kapitalisten schnappen anderen bekanntlich jede Dame weg, die ihnen gefällt. Deshalb zählen die Könige 4 und die Damen nur 3. Wer auf seinem Gebiet ein As ist, hat ausgesorgt, denn er ist am meisten wert: 11. Daß die Zehn auch 10 zählt, ist ohnehin klar. Bei uns gilt aber auch das einfache Volk etwas, das bei einigen Kartenspielen als völlig wertlose Luschen bezeichnet wird. Wir zählen also die Sieben mit 7, die Acht mit 8 und die Neun mit 9.«

* Das Kartenspiel von einem Zuschauer mischen lassen. (Beim Zurücknehmen merken Sie sich die unterste Karte. Den Namen dieser Karte schreiben Sie auf einen Zettel, den Sie in einen Briefumschlag stecken. Der Umschlag wird zugeklebt und einer besonders vertrau-

* T. A. Rosee ist Verfasser des im selben Verlag erschienenen Buches »KARTENTRICKS« (Bestellnummer 2010), das ich allen vielseitig interessierten Amateurkartenkünstlern empfehle.



enswürdigen Person in Verwahrung gegeben.)

- * Zwei Zuschauer sollen jeder irgendeine Karte mitten aus dem Spiel herausziehen. Diese beiden Karten werden aufgedeckt.
- * Auf die beiden aufgedeckten Karten werden vom Rücken des Spiels einzeln nacheinander so viele Karten gelegt, bis zu dem Wert der aufgedeckten Karte hinzugezählt die Zahl 15 erreicht wird. Versuchen Sie auch bei diesem Trick, die maßgebende Zahl 15 möglichst plausibel zu begründen. Vielleicht haben Sie es damit leicht, weil Sie sich zufällig in einem Haus mit der Hausnummer 15 befinden, weil der 15. des Monats ist oder weil ein Zuschauer 15 Jahre alt ist. Falls Ihnen nichts Besseres einfällt, können Sie immer noch behaupten, die 15- sei Ihre Glückszahl; deshalb wollten Sie es mit dieser Zahl einmal probieren. Dazu ein Beispiel: Gezogen wurden Pik Dame und Herz 8. Auf die Pik Dame (Wert 3) kommen 12 Karten; auf die Herz 8 (Wert 8) noch 7 Karten.
- * Der Rest des Spiels wird weggelegt.
- * Die Werte der beiden zufällig gezogenen Karten werden zusammenge-

zählt (im zuvor erwähnten Beispiel also $3 + 8 = 11$).

- * Die beiden Kartenstapel werden zusammengenommen und einem Zuschauer zum nochmaligen Mischen gegeben, »damit alles ganz schön durcheinanderkomme«.
- * Das vorher weggelegte Restpaket wird geschlossen oben auf die soeben gemischten Karten gelegt. Sie können einmal oder mehrmals falsch abheben.
- * Fragen Sie noch einmal nach der Zahl des Wertes der beiden Karten, und betonen Sie dabei, daß diese rein zufällig von den beiden Zuschauern ausgewählt worden seien: »Ach ja, es war die Zahl 11. Dann zählen Sie jetzt auch 11 Karten von oben ab und decken die 11. Karte für alle sichtbar auf.« Die aufgedeckte Karte ist in jedem Fall die zunächst unterste Karte, die Sie sich gemerkt hatten.
- * Lassen Sie den in Verwahrung gegebenen Briefumschlag öffnen. Auf dem Zettel steht Ihre Voraussage, nämlich der Name der vom Zuschauer zuletzt aufgedeckten Karte.

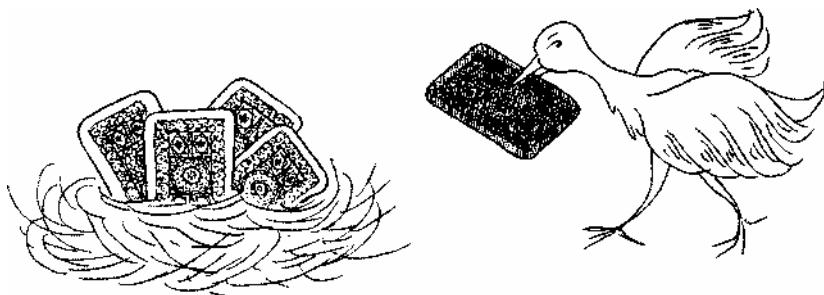
Soweit die Erklärung. Denksportler unter den Lesern mögen ergründen, weshalb dieser Trick gelingen muß.

Kuckuckseier im Nest

Der Kuckuck ist ein schlauer Vogel: Er legt seine Eier in die Nester anderer Vögel und läßt diese die lästige Arbeit des Ausbrütens für ihn machen. Die so überlisteten Eltern staunen nicht schlecht, wenn sie eines Tages feststellen, daß eins ihrer Jungen so ganz aus der Art geschlagen ist. Manche Eltern, die besonders fortschrittlich sind, handeln ähnlich: Sie adoptieren lieber ein Kind, als neun Monate lang selber »zu brüten«. Es soll sogar Männer geben, die ab und zu fremde Nester aufsuchen. Der folgende Trick von den »fremden Eiern im Nest« eignet sich gut für ein kurzes Intermezzo. Für die Vorführung benötigen Sie zwei Kartenspiele mit verschiedenfarbigen Rückenmustern. Am besten sind Spielkarten geeignet, die das gleiche Rückenmuster, aber unterschiedliche Farben haben.

- * Eins der beiden Spiele geben Sie einer Dame; das andere behalten Sie.
- * Beide Spiele werden gründlich gemischt. Die Partnerin darf wählen, welches Spiel sie haben will.
- * Jeder steckt sein Spiel in eine Jackentasche (es kann auch ein Handtäschchen sein).
- * Die Partnerin wird aufgefordert, irgendeine Karte aus ihrem eigenen Spiel herauszuziehen und verdeckt auf den Tisch zu legen. Sie nehmen eine Karte aus Ihrer Tasche und legen diese ebenfalls verdeckt auf den Tisch.

- * Die beiden Karten werden ausgetauscht. Die Partnerin soll Ihre Karte an irgendeiner Stelle in ihrem eigenen Spiel verschwinden lassen. Sie nehmen die Karte der Partnerin und stecken diese (angeblich) irgendwo in das Spiel in Ihrer Tasche.
- * Derselbe Vorgang wird mit einer 2. Karte wiederholt. Beide ziehen irgendeine Karte heraus, legen diese verdeckt heraus, tauschen die Karte mit seinem Gegenüber und stecken die fremde Karte irgendwo mitten in das eigene Spiel.
- * Beide Spiele werden herausgeholt. Die »fremden Eier« sind sofort und eindeutig an dem andersfarbigen Rückenmuster zu erkennen. Zunächst werden die beiden Karten des Partners, die jetzt in Ihrem Spiel liegen, aufgedeckt. Nach dem Aufdecken der 1. Karte (Beispiel Herz Bube) sagen Sie etwa: »Meine Partnerin hat mit sicherer Hand ihren Schatz, den Herz Buben, herausgefischt, obwohl sie in der dunklen Tasche doch gar nichts sehen konnte. Ein Beweis mehr dafür, wie oft unser Tun vom Unterbewußtsein gesteuert wird. Mehr noch als das: Wenn die 1. herausgezogene Karte der Herz Bube war, dann muß meine Partnerin nach dem unerklärlichen Gesetz der Serie als 2. Karte die Herz Dame gezogen haben.«



Die 2. Karte wird aufgedeckt. Es ist die Herz Dame. »Nun gibt es übgehaupt nur noch eine einzige Möglichkeit der Steigerung. Vielleicht hat mich unsere charmante Dame mit ihren wunderschönen Samtaugen so hypnotisiert, daß auch ich, ob ich wollte oder nicht, ihrem Befehl folgen mußte. Wir wollen nachsehen.« * Die beiden fremden Karten im Spiel der Partnerin werden nun auch aufgedeckt. Es sind ebenfalls der Herz Bube und die Herz Dame.

Erklärung

Ich glaube, beim Lesen dieses tollen Tricks wird auch Ihnen zunächst jede Spur, wie das wohl gehen mag, fehlen. Die Karten können nicht sortiert sein, der Vorführende kann sich keine Leitkarte oder ähnliches merken, und sicherlich kann er die Wahl seiner Partnerin in keiner Weise beeinflussen. Dennoch stimmen die Karten überein. Soviel wird Ihnen aber wohl schon klar sein: Der Zauberkünstler muß die beiden Karten, die gezogen werden, schon vorher gewußt haben. Dafür spricht auch, daß es der Herz Bube und die Herz Dame waren.

Diese Überlegungen meiner Zaubergerellen sind gar nicht so schlecht. Damit kommen Sie der Entdeckung des Geheimnisses schon sehr nahe. Einen klei-

nen Schritt müssen Sie nur noch weitergehen, dann haben Sie die Lösung! Der Zauberkünstler wußte nicht nur schon vorher, welche Karten der Partnerin in sein Spiel kommen werden, er hatte diese beiden Karten schon in seiner Jackentasche. Wie so oft bei kompliziert erscheinenden Zaubertricks ist die Lösung ganz einfach:

Vor Beginn der Vorführung stecken Sie die 4 Karten, also die beiden Herz Buben und die beiden Herz Damen, in die Tasche. Obenauf liegt der Herz Bube Ihres Spiels, den Sie nachher als 1. Karte auf den Tisch legen. Darunter liegt der Herz Bube des fremden Spiels, den Sie nachher anstelle der von der Partnerin über-gebenen Karte in Ihr Spiel stecken. Es folgen nun die eigene Herz Dame und

als letzte Karte die fremde Herz Dame. Die beiden von der Partnerin tatsächlich übergebenen Karten dürfen Sie selbstverständlich auch nach Schluß der Vorführung nicht aus der Tasche holen. Deshalb eignet sich dieser Trick besonders als letzter in einer Reihe für den Schluß der Vorstellung. Eine Klippe gibt es noch. Sie müssen genau im Kopf haben, in welcher Reihenfolge die 4 Karten in Ihrer Tasche liegen, damit es keine Verwechslungen gibt. Falls Ihre Partnerin nicht das vorgehende Spiel, sondern das andere wählt, müssen Sie ihr folgerichtig nicht die oberste Karte, sondern die darunter liegende zweite Karte geben. Falls Ihnen das für den Anfang als zu kompliziert vorkommt, können Sie auf das Wahlrecht der Partnerin verzichten.

Lügen haben hübsche Beine

»Lügen haben kurze Beine«, sagt ein Sprichwort.

Ich meine, es müßte richtig heißen: »Lügen haben lange - und vor allem hübsche Beine!«

Nirgendwo wird so oft gelogen wie in der Ehe, wenn sie sagt, sie sei nur mal eben bei ihrer Freundin gewesen oder, wenn er sagt, er hätte eine längere Sitzung gehabt.

Aber bald wird es mit der Schwindelei für immer vorbei sein. Wenn in jedem Haus nicht nur eine Waschmaschine und ein Kühlschrank stehen, sondern ebenso

selbstverständlich ein Lügendetektor, dann gibt es keine faulen Ausreden mehr.

Ob das für die Menschen ein großes Glück sein wird, bezweifle ich allerdings. Überall nur reine Wahrheit, das könnte auch eine Art Umweltverschmutzung sein. Dann gäbe es keine Komplimente und keine Notlügen mehr, ohne die wir nun einmal nicht auskommen können. Ich habe so ein Gerät bei mir. Das Ding sieht aus wie ein ganz normaler Kaffeelöffel. Das ist die Gemeinheit dabei: absolute Tarnung!

Stellen Sie sich das bitte einmal vor: Sie sitzen friedlich beim Morgenkaffee und rühren gedankenverloren in der Tasse herum. Ihre Frau fragt Sie: »Schätzchen, war es sehr anstrengend im Büro?« Während Sie mit unschuldiger Miene antworten: »Ja, mein Täubchen, furchtbar viel Arbeit haben wir da«, beginnt plötzlich der Löffel in Ihrer Hand verrückt zu spielen. Er hüpfst herum und klingelt laut, so daß es bestimmt nicht zu überhören ist.

Das wäre noch schlimmer als mit den Abhörwanzen! Gar nicht auszudenken. Nun, ganz soweit ist es ja noch nicht. Schauen Sie sich aber schon einmal an, wie so ein Ding funktioniert.

- * Ein Zuschauer soll sich eine Zahl zwischen 1 und 32 denken. Sie gehen vom Tisch weg und lenken den weiteren Ablauf von einem Platz, an dem Sie nicht sehen können, was auf dem Tisch geschieht.
- * Vom Rücken des Spiels soll dieser Zuschauer so viele Karten einzeln abzählen und zu einem 2. Päckchen rechts neben das Spiel legen, wie seine nur gedachte Zahl angibt.
- * Die oberste Karte des Restpaketes (linkes Paket) soll sich dieser Zuschauer ansehen, merken und den übrigen Gästen zeigen. Weisen Sie die Zuschauer besonders darauf hin, daß die auf dem linken Paket zufällig obenauf liegende Karte durch die nur gedachte Zahl bestimmt worden sei, die sie unmöglich kennen können, und daß sie von dem ganzen Vorgang natürlich nichts gesehen haben.
- * Das rechts liegende Paket soll geschlossen wieder auf den verbliebenen Rest zurückgelegt werden. (Also rechtes auf linkes Paket und nicht etwa versehentlich umgekehrt!)
- * Damit alle überhaupt nur denkbaren Spuren verwischt werden, heben Sie das Spiel dreimal hintereinander ab. Damit an den Tisch zurückgekehrt, fordern Sie Ihren Partner auf, er solle Sie nur tüchtig belügen, indem er eine völlig frei erfundene falsche Zahl und eine ebenso falsche Karte angibt.
- * Sie legen die Karten mit der Bildseite nach oben in Form eines Kreises aus. Schieben Sie die Karten anscheinend nervös hin und her. Der Partner soll die beiden faustdicken Lügen, also die falsche Zahl und die falsche Karte, noch einmal wiederholen. Dabei schütteln Sie ärgerlich den Kopf und lassen das Goethe-Zitat einfließen: »Das, was man weiß, kann man nicht brauchen/Was man nicht weiß, das eben brauchte man!«
- * Mit dem »Lügendetektor« (beispielsweise einem Kaffeelöffel) kreisen Sie langsam über den Karten. Zunächst bleibt dieser ganz ruhig. Über der angegebenen falschen Karte beginnt er auszuschlagen. »Sehen Sie, wie er sich bemerkbar macht? Diese Lüge hat er uns schon aufgedeckt.«
- * »Dasselbe wollen wir mit der Zahl machen, die Sie mir gesagt haben. Wahrscheinlich ist die ebenfalls >erstunken und erfunden<!« Wieder kreist der »Lügendetektor« über den Karten. Beim Ansagen der falschen Zahl gebärdet er sich wild.

* Dieser Prototyp eines Superlügendetektors kann aber noch viel mehr: Er verrät nicht nur jede faustdicke Lüge, sondern er sagt, was die Wahrheit ist.

Ganz ruhig und bedächtig schwebt das Gerät über den Karten. Über einer Karte bleibt es stehen und zeigt mit der Spitze auf diese Karte. Es ist die vom Zuschauer gemerkte Karte. Langsam richtet sich das Gerät wieder auf. Nach einer kurzen Pause wippt es auf und ab. Es schlägt genauso oft aus, wie die nur gedachte Zahl war.

»Also, meine Lieben, gleich loslaufen und auch so ein Ding kaufen. Versäumen Sie aber ja nicht, die Bedienungsanleitung ganz genau zu lesen. Sonst könnte es nämlich tüchtig Ärger geben.«

Bedienungsanleitung

Wie die »heiligen drei Affen« es bestimmen, haben Sie nichts gehört, nichts gesehen, und niemand hat Ihnen etwas gesagt. Sie sind sogar nach Strich und Faden belogen worden. Trotzdem haben Sie nicht nur die Karte gefunden, sondern sogar noch eine nur gedachte Zahl erraten!

Sollte das Geheimnis im silbernen Kaffeeöffel verborgen sein? Na klar, der »Lügendetektor« hat wirklich großen Anteil am Erfolg. Allerdings in einem anderen Sinn, als Sie wohl annehmen: Er entdeckt nichts, aber er verschleiert

etwas; nämlich wie einfach die Sache im Grunde ist.

Vor dem Verrat des Landesgeheimnisses noch eine kleine Frage: Hatte sich der Zuschauer die Zahl wirklich nur gedacht?

Aber nun zur Sache, Schätzchen. Wir arbeiten wieder mit einer Leitkarte. Dieses Mal ist es aber nicht die unterste, sondern die oberste Karte des Spiels. Die oberste Karte des Spiels müssen wir uns also merken. Diese Karte unauffällig anzusehen ist etwas schwieriger, als es bei der untersten Karte ist. Am besten zeigen Sie das Spiel von der Bildseite her als gut gemischt vor und sehen sich bei dieser Gelegenheit die oberste Karte an. Wer etwas mutiger ist, kann sich die unterste Karte ansehen, an die ja leichter heranzukommen ist, und diese Karte beim Mischen einzeln nach oben bringen. Die anderen Karten können ganz normal gemischt werden. Dieses falsche Mischen, bei dem eine oder einige Karten von ganz unten nach ganz oben gebracht werden, sollten Sie einmal ausprobieren und einüben. Es kann bei vielen Tricks eine gute Hilfe sein, bei denen eine Karte als Leitkarte dient, die übrigen aber nicht sortiert sind. Nach dem Auslegen der Karten in Kreisform mit der Bildseite nach oben brauchen Sie nur nachzusehen, welche Karte nach Ihrer Leitkarte folgt. Die gesuchte Karte liegt jetzt über der Leitkarte. Falls Ihnen nicht klar sein sollte, warum das so ist, lesen Sie bitte noch einmal die Erklärung zu »Das Superding« nach. Das Abzählen einiger Karten von oben und das Auflegen dieser abgezählten Karten im



Paket auf dem verbleibenden Kartenrest hat die gleichen Folgen wie ein normales Abheben.

Die angeblich nur gedachte Zahl ist noch einfacher zu finden. Sie brauchen nämlich nur abzuzählen, an wievielter Stelle von oben die Leitkarte liegt. Diese Zahl wurde nur gedacht. Ihr Partner war allerdings unfreiwillig so hilfsbereit, Ihnen die-

se geheime Zahl sozusagen lauthals zu rufen, indem er ebenso viele Karten einzeln abgezählt hat und die Leitkarte damit gleichzeitig von ihrem Platz als bisher oberste Karte weg an die entsprechende Stelle gebracht hat. Damit diese Stelle nicht verändert wird, darf das dreimalige Abheben selbstverständlich nur als falsches ausgeführt werden.

Womit man rechnen muß

Aus der großen Zahl der Zauberstücke, bei denen Zuschauer sich Zahlen ausdenken, die der Magier mit absoluter Zuverlässigkeit errät, will ich Ihnen noch einen besonders guten Trick verraten. Dieses Kunststück ist ein Beispiel dafür, wie man aus einer Zahlenspielerei durch Hinzufügen von etwas Kartenhexerei einen hübschen und wirkungsvollen Kästentrick gestalten kann.

- * Vor der Vorführung werden in einer Jackentasche die Pik 10, Pik 8, Pik 9 und die Pik Dame versteckt. Die Pik 10 liegt als unterste von den 4 Karten, darüber zunächst die 8, dann die 9 und obenauf die Dame.
- * Sie mischen das Kartenspiel gründlich durch und zeigen es von der Bildseite her als gut gemischt vor. (Das Mischen könnten Sie zwar auch einem Zuschauer überlassen; weil dieser aber auf die Idee kommen könnte, die Karten nachzuzählen, machen Sie es lieber selber.)

Das gemischte Spiel wird ebenfalls in die Jackentasche gesteckt. Dabei werden die dort verborgenen Karten oben auf das Spiel gelegt. Zur Begründung für das Einstecken des Spiels können Sie etwa folgendes sagen:

»Zunächst wollen wir nur mit Zahlen arbeiten. Dabei würden die Karten nur stören. Bringen wir sie also in Sicherheit. Ich habe schon bemerkt, daß Sie ein besonders kritisches und aufmerksames Publikum sind. Wenn ich die Karten in der Hand behalten würde, könnten Sie mir vorwerfen, ich sei ein ganz raffinierter Vertreter. Während Sie angestrengt mit dem Rechnen beschäftigt seien, würde ich heimlich lauschen, mitrechnen und mir in aller Seelenruhe mitten aus dem Spiel die passenden Karten herausfischen. Oh nein! So etwas mache ich nicht. Bei mir werden Sie anständig über das Ohr gehauen!«

- * Ein Zuschauer soll irgendeine dreistellige Zahl aufschreiben. Einzige Bedingung: Die erste Ziffer dieser Zahl muß um mindestens zwei größer sein als die letzte Ziffer, weil sonst nicht weitergerechnet werden kann.
- * Unter diese nach Belieben ausgewählte Zahl soll das Spiegelbild dieser Zahl geschrieben werden; das heißt, die erste und die letzte Ziffer werden ausgetauscht (siehe Beispiel). Diese Zahl wird von der ersten abgezogen.
- * Unter das bisherige Ergebnis soll wieder das Spiegelbild des Zwischenergebnisses geschrieben werden. Beide Zahlen werden zusammengezählt.

Beispiel:

Zahl des Zuschauers	764
- Spiegelzahl	467
Zwischenergebnis	297
+ Spiegelzahl	792
Ergebnis	<u>1089</u>

Bei dieser Rechnung kommt bei jeder Zahl als Ergebnis immer 1089 heraus! Probieren Sie es doch gleich einmal mit irgendeiner anderen Zahl. Warum das so ist, kann ich leider nicht begründen. So gut war ich in Mathematik nun auch wieder nicht. Deshalb bin ich auch Zauberkünstler und nicht Diplommathematiker geworden.

- * Das Kartenspiel wird aus der Tasche genommen und verdeckt auf den Tisch gelegt. Sie können einmal oder mehrmals falsch abheben. Die

Trumpffarbe für das folgende Spiel lassen Sie etwa wie folgt bestimmen: »Wenn Sie schon Ihre geheimnisvolle Zahl, die Sie sich aus den Fingern gesogen haben, nicht verraten wollen, dann wollen wir uns wenigstens über die Trümpfe im folgenden Spiel einigen. Nehmen Sie bitte die Karte, die jetzt zufällig obenauf liegt, zeigen Sie diese auch den übrigen Gästen und lassen Sie sie sofort irgendwo mitten im Spiel untertauchen. Kinder, Kinder, Ihr macht aber heute ganz schön den Molli mit mir! - Wie soll ich die Farbe wissen, wenn Ihr so gemein seid? Ein ganz klein wenig hättet Ihr sie mir ja mal zeigen können. Nur ein ganz - klein - wenig!« (Der Zauberer hat hier gut reden; er kennt diese Karte - Pik Dame - ja schon.)

- * »Nun wollen wir sehen, wie unser Schnellrechner mich hereingelegt hat. Verraten Sie uns doch bitte die letzte Ziffer Ihres Ergebnisses.« (Der Rechner nennt die Neun.) »Ja, das stimmt genau! Wie ich das so sicher behaupten kann? Nun, ganz einfach: Weil ich es vorher gewußt habe.«
(Die oberste Karte wird aufgedeckt: Pik Neun.)
- * »Bei der vorletzten Ziffer Ihrer Zahl wollen wir es einmal umgekehrt machen. Ich habe das Gefühl, es müßte eine Acht sein.«
(Die nächste Karte wird aufgedeckt: Pik Acht.)
- * »Ist Ihre Zahl etwa noch größer? Sagen Sie uns bitte die drittletzte Ziffer.«



Ich lege die nächste Karte schon verdeckt neben die beiden anderen.« (Der Rechner nennt die Null. Daraufhin stellen Sie sich so, als wären Sie maßlos enttäuscht.) »Null ist doch keine Zahl. Das ist überhaupt nichts. Allenfalls noch das, was ich meiner Frau zum Hochzeitstag geschenkt habe.

Trotzdem will ich meine Karte aufdecken; selbst auf die Gefahr hin, daß ich mich unsterblich blamieren werde.« (Die Pik Zehn wird aufgedeckt.) »Ach so, die Pik Zehn ist das. Wir haben also die Ziffern 1 - 0 - 8 - 9. Genau in der von Ihnen heimlich ermittelten Trumppfarbe Pik. Dann heißt Ihre Zahl 1089.«

Bravo Meister, bravissimo

Zum Abschluß dieses Buches will ich Ihnen eine Zauberei beschreiben, die mich sehr stark beeindruckt hat. Als ich sie zum erstenmal sah, stand ich vor einem Rätsel, denn alle meine Fachkenntnisse über Leitkarten, »aufgezwungener Wahl« und andere bei uns Kartenzauberern gebräuchliche Manipulationen halfen mir überhaupt nicht weiter. Das einzige, was ich entdeckt hatte, war, daß mein Gastgeber nicht echt, sondern falsch abgehoben hatte. Damit konnte ich aber nicht hinter sein Geheimnis kommen, denn - wie so oft - war dieses falsche Abheben nur unwesentliches Beiwerk.

Vielleicht werden Sie beim Lesen des Ablaufs schon eine Idee haben, wo der harte Kern des Tricks zu suchen sein muß?

Mein Gastgeber gab mir ein Kartenspiel zum Mischen. Daß die Karten nicht in irgendeiner Weise sortiert sein konnten, war damit schon klar. Ich wollte ganz

besonders gut aufpassen, was der große Meister wohl machen würde, wenn er die Karten nach dem Mischen zurückbekommt. Aber Pustekuchen! Er sagte zu mir: »Ich weiß, daß du viele gute Tricks kennst und deshalb besonders mißtrauisch bist. Am besten ist es, du behältst die Karten selber in der Hand!«

- Mit dem Ansehen einer Leitkarte oder ähnlichem war es also auch nichts. Vorsichtshalber habe ich die Karten aber doch stets so gehalten, daß er die unterste Karte keinesfalls sehen konnte. Leicht wollte ich es ihm nicht machen. Er forderte mich dann auf, irgendeine Karte herauszuziehen, mir zu merken und entweder an derselben oder an irgendeiner anderen Stelle wieder in das Spiel zu stecken. Er tat dabei sehr uninteressiert, ja gelangweilt, so daß mir der Gedanke in den Kopf schoß: »Jetzt muß er doch etwas gemacht haben.« Offensichtlich aber nicht, denn noch immer hatte ich die Karten in der Hand.

Erst jetzt ließ er sich das Spiel von mir geben. Ohne die Karten auch nur eines Blickes zu würdigen, hielt er sie hinter seinen Rücken. Offensichtlich bereitete es ihm großes Vergnügen, einen alten Fuchs tüchtig hereinzulegen, denn er ermunterte mich: »Ich werde dir jetzt jeweils einige Karten zur Auswahl in die Hand geben. Du siehst nach, ob deine dabei ist. Falls sie dabei ist, legst du sie verdeckt heraus.«

»Na, mein Lieber«, warf ich ein, »wo ist denn da die Pointe? Du hast mir doch versprochen, dies sei ein ganz tolles Ding. Solche Tricks gibt es doch jede Menge.«

Scheinbar beleidigt gab er prompt zurück: »Ach ja, entschuldige bitte. Tatsächlich habe ich eine Kleinigkeit vergessen. Falls deine Karte nicht dabei ist, dann tust du so, als wäre sie doch dabei gewesen und legst einfach irgendeine andere heraus. Du kannst ja jedesmal behaupten, dies sei sie nun aber ganz bestimmt. So genau brauchen wir es unter alten Freunden nicht zu nehmen.« Jetzt war ich perplex. Wollte er mich auf den Arm nehmen? Zuerst gab er mir 6 Karten. Ohne zu zögern legte ich irgendeine heraus, sagte dabei kein einziges Wort und machte ein Pokergesicht. Den Gefallen, mich durch unüberlegtes Reden zu verraten, würde ich ihm nicht tun. Bei den nächsten Karten war meine auch nicht dabei. Wieder legte ich irgendeine heraus. Genau so ging es mit der dritten Auswahlsendung. Im 4. Päckchen war meine dabei. In derselben Art wie bei den vorherigen Karten legte ich sie heraus. Aus dem fünften Angebot legte ich nun

wieder irgendeine beliebige Karte dazu.

»Du bist ja ein schöner Freund«, fuhr er mich plötzlich an, »viermal hast du mich jetzt belogen und nur ein einziges mal die Wahrheit gesagt!« Dabei nahm er die 5 herausgelegten Karten zusammen, schob sie hin und her und murmelte so etwas wie »Gemeinheit, auf keinen kann man sich heutzutage mehr verlassen« vor sich hin. Spontan griff er eine Karte heraus, drehte sie um und hielt sie mir triumphierend unter die Nase: »Diese hier, das ist sie!«

Unter Brüdern hatte ich nichts anderes erwartet. Mir war klar, daß er die Karte finden würde. Aber wie? Es dauerte längere Zeit, bis ich mich von meinem Schreck erholt hatte. Selbstverständlich war ich auf mich selber böse, weil ich nicht alleine hinter das Geheimnis kam. Das war ein Trick ganz neuer Art, wie ich ihn bis dahin noch nicht gesehen hatte. Meine Begeisterung galt nicht dem Ergebnis und auch nicht der Wirkung an sich. In diesem Buch haben wir uns ja auch mit mehreren Methoden zum Wiederfinden und Erraten einer gezogenen Karte vertraut gemacht. Offensichtlich war dieser Trick aber eine Angelegenheit für Kenner und Fachleute, denn alle uns bekannten Hilfsmittel müßten hier doch wohl erbärmlich versagen. Ich gab keine Ruhe, bis er sieh nach einer ausgedehnten Kunstpause endlich zu einer Erklärung bereit fand. Er machte es sehr spannend: »Ganz einfach, mein Lieber, man muß nur ein wenig schätzen können!«

So, da hatte ich es nun. Ich sollte wohl schätzen, welche der 32 Karten der Zu-



schauer gezogen hat? Damit konnte ich gar nichts anfangen. »Nein, nein«, fiel er mir mit einem überlegenen Lächeln in meine finsternen Gedanken »nicht welche Karte, du Schäfchen. Das ginge ja gar nicht. - Nur so ungefähr!«

Ich fürchte, mein Gesichtsausdruck war in diesem Augenblick nicht sehr geistreich.

»Immer noch nicht begriffen?« Langsam wurde mir klar, daß dies die Rache für ihm früher einmal zugefügtes Leid war (denken Sie an die Fledermaus von Johann Strauß). Damals hatte ich ihn bei der Erklärung meiner »Luftbrücke« auch lange zappeln lassen.

nem bestimmten Päckchen dabei sein muß. Das hört sich schwieriger an als es ist. Nehmen wir ein Beispiel: Sie haben gesehen, daß die Karte im unteren Dritt, aber nicht ganz unten liegt. In diesem Fall müssen Sie die Auswahlpakete so einteilen, daß diese Karte im vorletzten (4.) Paket enthalten ist. Machen Sie die Pakete nicht gleich groß; das Paket, in dem die Karte sein soll, wird vorsichtshalber am größten (etwa 8 bis 10 Karten) gemacht. Entsprechend bestehen die ersten 3 und das letzte nur aus jeweils 5 bis 6 Karten.

* Da der Hellseher weiß, in welchem der 5 Pakete die gesuchte Karte dabei sein muß, braucht er nur noch die vom Zuschauer aus diesem Paket herausgelegte Karte im Auge zu behalten. Alles andere drum herum ist nur ablenkendes Beiwerk.

Wenn wir uns das alles noch einmal überlegen, wird uns sonnenklar, daß wir selber unsere Karte verraten haben. Und auf so etwas sind wir hereingefallen! - Bisher jedenfalls.

Erfinden Sie doch auch einmal einen neuen Hit auf diesem Gebiet. Als inzwischen perfekt ausgebildeter Meisterzauberer wissen Sie nun ja, daß es auf die wirkliche Schwierigkeit bei der Ausführung nicht ankommt, sondern auf gute Einfälle und eine große Portion Unverfrorenheit.

Erklärung

Sie, verehrter Leser, haben aber unser Buch gekauft und damit Anspruch auf eine sofortige Erklärung. Hier ist sie:

- * Der Meisterzauberer beobachtet, an welcher Stelle etwa die gezogene Karte wieder in das Spiel gesteckt worden ist. Er braucht nur zu wissen, ob sie im oberen Dritt, etwa in der Mitte oder im unteren Dritt liegt. Unser Verdacht, daß das offensichtlich gelangweilte Desinteresse des Magiers bei diesem Vorgang nur gespielt war und in diesem Augenblick etwas Wichtiges geschah, war also doch richtig.
- * Beim Übergeben der 5 Auswahlpakete richtet man sich so ein, daß die gesuchte Karte mit Sicherheit in ei-

Goldene Regeln für den perfekten Kartenkünstler

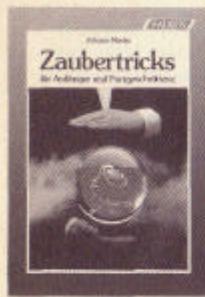
- * Berücksichtigen Sie bei der Zusammenstellung Ihres Programms die Erfahrung, daß bei Zaubereien und bei humoristischen Vorträgen ein Zuwenig immer besser ist als ein Zuviel. Brechen Sie deshalb die Vorstellung ab, wenn das Interesse der Zuschauer nachläßt. Den Rest Ihres Gesamtprogramms können Sie mit gutem Erfolg bei nächster Gelegenheit vorführen.
 - * Bringen Sie möglichst viel Abwechslung in das Programm. Das gilt sowohl für die Auswahl der Tricks als auch für die Vorträge.
 - * Die Vorträge sollen aktuell und auf den Zuschauerkreis bezogen sein. Die Ichform hat sich am besten bewährt. Erzählen Sie die Geschichten so, als hätten Sie das alles selber erlebt.
 - * Nicht vorhergesehene Zwischenfälle - seien es kleine Pannen beim Zaubern oder zufällige Begebenheiten im Zuschauerkreis - sind durchaus kein Unglück. Sie fordern den guten Künstler nur zu noch mehr Schlagfertigkeit und Witz heraus. Die Zuschauer wissen ja gar nicht, wie der Trick planmäßig weitergehen sollte. Notfalls können Sie also während der Fahrt auf einen anderen Trick umsteigen. Es kommt nur darauf an, durch einen geschickten Übergang zu vertuschen, daß etwas schiefgegangen war.
 - * Für Zauberkünstler ist es nicht standesgemäß, die Tricks zu verraten.
- Damit würden Sie den Zuschauern in den meisten Fällen auch gar keine Freude machen. Nach der Erklärung würden Sie statt des Staunens und der Bewunderung sagen oder denken: »Ach, so einfach ist das?«
- * Überlegen Sie vor dem Beginn der Vorstellung, welche Tricks Sie zeigen wollen. Alle notwendigen Vorbereitungen (Heraussuchen und Sortieren von Karten, Bereitlegen von Zubehör) sollen möglichst schon vorher erledigt sein.
 - * Sie sollten immer einige Kartenspiele bei sich haben, damit Sie für alle Fälle gut gerüstet sind. Am besten nehmen Sie Spiele mit gleichem Rückenmuster und gleicher Farbe, die man unbemerkt austauschen kann. Nur für Tricks, bei denen offen zwei Kartenspiele verwendet werden, verwendet man verschiedenfarbige Karten.
 - * Alle in diesem Buch beschriebenen Tricks sind leicht zu erlernen und einfach vorzuführen. Dennoch ist es ratsam, jeden Trick zunächst in Ruhe auszuprobieren und einzuüben.
 - * Wählen Sie für den Anfang ein kleines und nicht besonders kritisches Publikum. Erst wenn Sie die Tricks perfekt beherrschen, dürfen Sie sich an schwierigere Aufgaben heranwagen.
 - * Meckerer und Neunmalkluge müssen mundtot gemacht werden. Es gibt Menschen, die es offensichtlich nicht ertragen können, wenn sie selber nicht im Mittelpunkt stehen, oder



anerkennen müssen, daß ihnen ein anderer überlegen ist. Solche Spielverderber schrecken auch vor primitiven Gemeinheiten nicht zurück. Solche übelen Zeitgenossen macht man am besten durch Lächerlichkeit mundtot:
Geben Sie dem Meckerer ein Kartenspiel oder einige Karten in die Hand, die Sie nicht benötigen, und beauftragen Sie ihn, gut darauf aufzupassen,

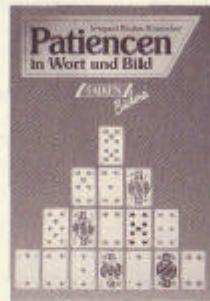
denn er sei nun mal der zuverlässigste und der schlaueste unter allen Gästen.

Zwischendurch fragen Sie ihn, ob noch alles in Ordnung sei. Nach einiger Zeit fragen Sie: »Sind die Karten noch da?« Mit den Worten: »Dann ist es ja gut« nehmen Sie ihm die Karten ohne eine weitere Erklärung wieder ab und legen diese unbesehen auf die Seite.



Zaubertricks
Für Anfänger und Fortgeschritten
(0282) Von J. Merlin, 160 Seiten,
113 Abbildungen, kartoniert,
DM 16,80, S 139,-, Fr 15,70

UNSER TIP



Patience
in Wort und Bild
(2003) Von L. Wolter-Rosendorf,
120 Seiten, kartoniert,
DM 7,80, S 69,-, Fr 7,80



Doppelkopf, Schafkopf
Blotter, Cego, Tarock und
andere Stammtischspiele
(2015) Von C. D. Grupp,
112 Seiten, kartoniert,
DM 9,80, S 79,-, Fr 9,80



Kartentricks
Zauberhafte Kunstgriffe mit
Spielkarten
(2010) Von T. A. Rose,
80 Seiten, 13 Zeichnungen,
kartoniert,
DM 6,80, S 59,-, Fr 6,80



Spielend Bridge lernen
(2012) Von J. Weiss, 96 Seiten,
58 Zeichnungen, kartoniert,
DM 7,80, S 69,-, Fr 7,80



Black Jack
Regeln und Strategien
des Kasinospieles
(2012) Von K. Kehlratowski,
88 Seiten, kartoniert,
DM 9,80, S 79,-, Fr 9,80

FALKEN

Der Spezialist für nützliche Bücher.

Hats durch besondere Umstände Preisänderungen notwendig werden, erfolgt Auftragsabwicklung zu dem bei der Lieferung gültigen Preis.

Verblüffende Kartentricks und amüsante Vorträge

Wer seine Zuschauer mit verblüffenden Kartentricks und lustigen Vorträgen zu unterhalten weiß, ist auf jeder Feier ein gern gesehener Guest.

Dieses Buch enthält eine Fülle neuer Ideen und Zaubereien, mit denen sowohl Zauberlehrlinge als auch Meister der Zauberkunst ihr Publikum zum Staunen bringen können. Ob einfache Kartenkunststücke oder raffinierte Meistertricks: Für die Vorführung sind weder aufwendige Requisiten nötig noch in irgendeiner Weise präparierte Karten oder professionelle Fingerfertigkeit.

Klaus Pankow ist Mitglied des „Magischen Zirkels“, der Vereinigung von Berufs- und Amateurzauberkünstlern in Deutschland.

FALKEN

ISBN 3-8068-2027-9 DM 4,00/7,80



9 783806 820270