



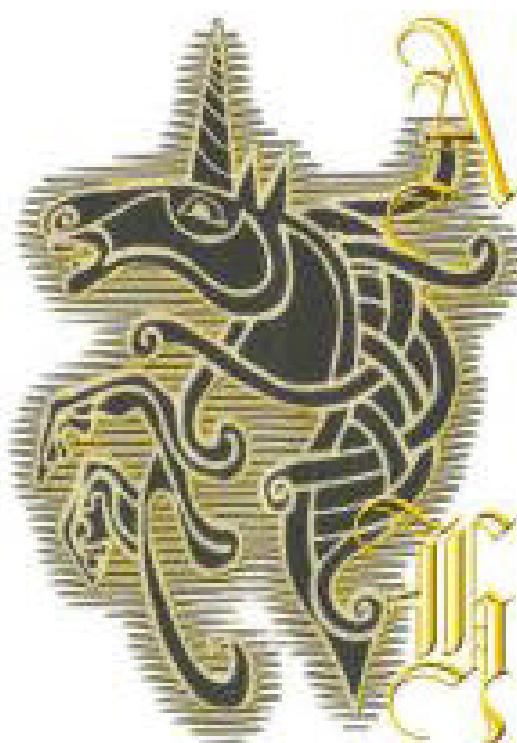
Roberto  
Giobbi

*Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die dadurch begründeten Rechte, insbesondere die der Übersetzung, des Nachdruckes, der Entnahme von Abbildungen, der Funksendung, der Wiedergabe auf photomechanischem oder ähnlichem Wege und der Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen bleiben, auch bei nur auszugsweiser Verwertung, vorbehalten.*

**Copyright by Roberto Giobbi**

Printed in Switzerland

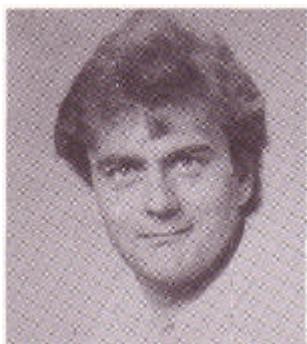
1. Auflage Oktober 1987



**Für Barbara,**  
für ihr Talent, ihre Geduld und ihr Wesen.

## Danksagung

*Ein Buch in diesem Umfang ist niemals das Produkt eines Einzelnen, sondern ergibt sich aus der selbstlosen Zusammenarbeit verschiedener Idealisten. An dieser Stelle möchte ich mich bei jenen bedanken, die an der Verwirklichung und Herstellung dieses Buches entscheidend mitgeholfen haben. Ohne deren Hilfe, würde dieses Buch nicht jene Qualitätsanforderungen erfüllen, die ich mir gestellt habe.*



Wenn man den Text zu einem solch umfangreichen Buch verfasst, muss man sich oft so stark in den Inhalt vertiefen, dass man manchmal den Überblick über die Form vergisst. Die verantwortungsvolle Aufgabe des Lektors, der sprachlich kompetent und gleichzeitig mehr als nur eine durchschnittliche Ahnung vom Fach haben muss, übernahm mein Zauberfreund Markus Henzi (alias Pino Pan). Er hat das Buch öfter gelesen als ich selbst und jedes Kunststück ohne Abbildungen nachvollzogen, so dass ein optimales Verständnis gewährleistet wird. Bravo, Markus! (Tippfehlerreklamationen sind an ihn zu richten...).

Es heisst, dass ein Bild mehr sagt als tausend Worte. Das stimmt in ganz besonderem Masse für technisch-analytische Publikationen, zu denen ich dieses Buch zähle. Ich hätte alle meine Gedanken nur halb so gut mitteilen können, wenn Barbara Ebnöther nicht mit ihren 175 künstlerischen Strichzeichnungen überall dort eingesprungen wäre, wo das Wort allein nicht genügt. Barbaras Zeichnungen sind nicht nur aussagekräftig und präzis, sondern auch mit enormer Liebe zum Detail in zeitaufwendiger Kleinarbeit hergestellt. Barbara hat auch den Schutzumschlag gestaltet. Ich werde mich, lieber Leser, in Ihrem Namen bei ihr bedanken...



Wolff von Keyserlingk, der Zauberbaron, hat - unter anderem - am MZvD-Kongress in München 1981 den deutschen Meistertitel in den Sparten Manipulation, Close-up und Kartenmagie gewonnen, eine Leistung, die ihm bis jetzt noch keiner nachgemacht hat. Wolff ist nicht nur ein überdurchschnittlich kompetenter Techniker, sondern auch ein exzenter Interpret der Zauberkunst von exquisiter Exzentrizität. Unsere Freundschaft ist von einem tiefen gegenseitigen Respekt geprägt, was mich hoffen liess, dass er etwas Nettes über mich schreiben würde - und dafür sind ja Vorwortschreiber da, oder?

Was ist die beste Idee wert, wenn sie nicht mitgeteilt werden kann? Oder anders gefragt: Wie wäre es zu diesem Buch gekommen, wenn da nicht mein Zauberfreund Albert Lerchmüller (alias Al Bertini) gewesen wäre. Dieses Buch liegt nur deshalb vor Ihnen, weil er es in selbstloser Arbeit übernommen hat, für sämtliche technische Belange besorgt zu sein, welche für die Produktion eines "echten" Buches notwendig sind. Ein Buch von solcher materieller Qualität, in einer solch kleinen Auflage (500 Stück), zu einem solch attraktiven Preis herauszubringen, ist wahrhaftig ein Kunststück in sich selbst. Hurra für Al Bertini!



## Inhaltsverzeichnis

Vorwort	vi
Einleitung	vii
Der Psychotest	9
Der Sherlock Holmes Trick	16
Injog-Handhabung	17
Aufnehmen eines Spalts von Injogkarte	20
Dynamischer 'Braue Reversal'	23
Dreifaches Buckeln (Edward Mario)	26
Joker Power	29
Falten einer Karte	34
Öl und Wasser	37
Vorzeigen mit Ascanio Spread	39
Blendo	46
Falschmischen oben/unten (Überhand)	46
Slip Cut	48
'Schräges' Aufwerfen	49
Riffelforcieren (Rainer Teschner)	49
Scheinvolte	53
Quick Change (Fr. Cyprian)	60
Stop!	62
Die Kartenbandkontrolle	63
Sichten einer Karte von unten	70
Bottom Deal (Larry Jennings)	71
Karte unter Trinkglas	74
Laden einer palmierten Karte unter ein Glas	76
Deckung für das Palmieren einer Karte	78
Suspens-Asse	82
Throwing the switch (John Mendoza)	83
Vieras-Austausch (Dai Vernon)	83
Partieller Faro	88
Dublieren aus der Mitte	89
Zurücklegen einer dublierten Karte (D. Rhod)	91
Päckchenaustausch	94
SuperLative Lover	99
Laden einer Karte ins Kartenetui (Ed Mario)	102
Forcieren mit Hindumischen	104
Die Rückwanderung der Joker	106
Kartenaustausch	108
Falschzählen	109
Finesse für Elmsleyzählen (Fred Kaps)	110
Heimliches Hinzufügen einer Karte	113
Die Kannibalenkarten	115
Stehlen einer Karte	117
Heimliches Ablegen einer Karte	122
Die Risikovoraussage	126
Die seltsame Schleife	135
Convincing Control (Ed Mario)	139
Transfertechnik (Dai Vernon)	144
Nachwort	149
Publikationen von Roberto Giobbi	150

## Vorwort

Mit der selbstsicheren Bescheidenheit, an der man die Grossen, die wenigen Spitzen, die Stars erkennen kann, schreibt Roberto Giobbi - nein er schreibt kein Buch - er beschreibt einen Teil seiner selbst, sein erprobtes Wissen, seinen intelligenten Humor, seine Sensibilität für die Aufmerksamkeit der Zuschauer, seine kommunikative Kraft, seine deutliche Körpersprache, innere Ruhe, geschmeidige Beweglichkeit, haptische Feinheit - eine harmonische Einheit also von Kartenspiel und Person, welchem hohen Ziele etwas näher zu kommen uns dieses Buch, wenn wir es lesen, gestattet.

Fast scheint es, als gäbe es mehr in dem Buch zu lesen, als darin geschrieben steht, als könnte man lesen, was der Autor schon immer wusste und tat, was ihn umtrieb von der Fussohle bis zu den Haarspitzen, was er dachte und las und sammelte und wieder dachte und nochmals dachte. Schon immer? Es gab eine Zeit, da sagte sich jeder, der die Hände dieses jungen unbekannten Mannes zum erstenmal sah: *"Der kann besser sein als Du, wenn er will."* Er wollte. Und es kam die Zeit, in der wir alle von ihm lernten, die Zeit, in der Piet Forton sagte: *"Was auch immer man versucht, Roberto macht es noch um eine Kleinigkeit besser."* Und dann kam die Zeit, in der Johann Nepomuk Hofzinser keines seiner Kunststücke mehr preisgab, weil er so verliebt und vernarrt war in sie, so eifersüchtig! Nicht so Roberto Giobbi. Er reist durch die USA und Europa von Seminar zu Seminar, veranstaltet Übungs-Wochenenden und beschreibt seine Kunst und seine Kunststücke, unter anderem die folgenden, die zu den phantastischsten gehören.

Eigentlich braucht man sie nur zu lesen, und kann dann zaubern. *"Alles steht drin."* Nichts wird komplizenhaft vorausgesetzt, keine Beschreibung ersetzt durch bekannte (Be-)Griffe, weil es den groben Leisten gleichbleibender Kunstgriffe für unterschiedliche Kunststücke eben kaum gibt. Keine Angst vor der Länge der Beschreibungen von durchschnittlich etwa 10 Seiten! Vergleicht man die Jahre, die mangelhaft beschriebene Kunststücke zuweilen für ihre Einübung erfordern mit der Kürze der Zeit, in der Roberto Giobbi seine besten Kunststücke an den Mann bringt, möchte man fast von Kurzbeschreibungen sprechen. Die Zeichnungen in ihrer Schönheit verlocken ohnehin zum lesen.

Wolff von Keyserlingk -- Frankfurt, 14. September 1987

## Einleitung

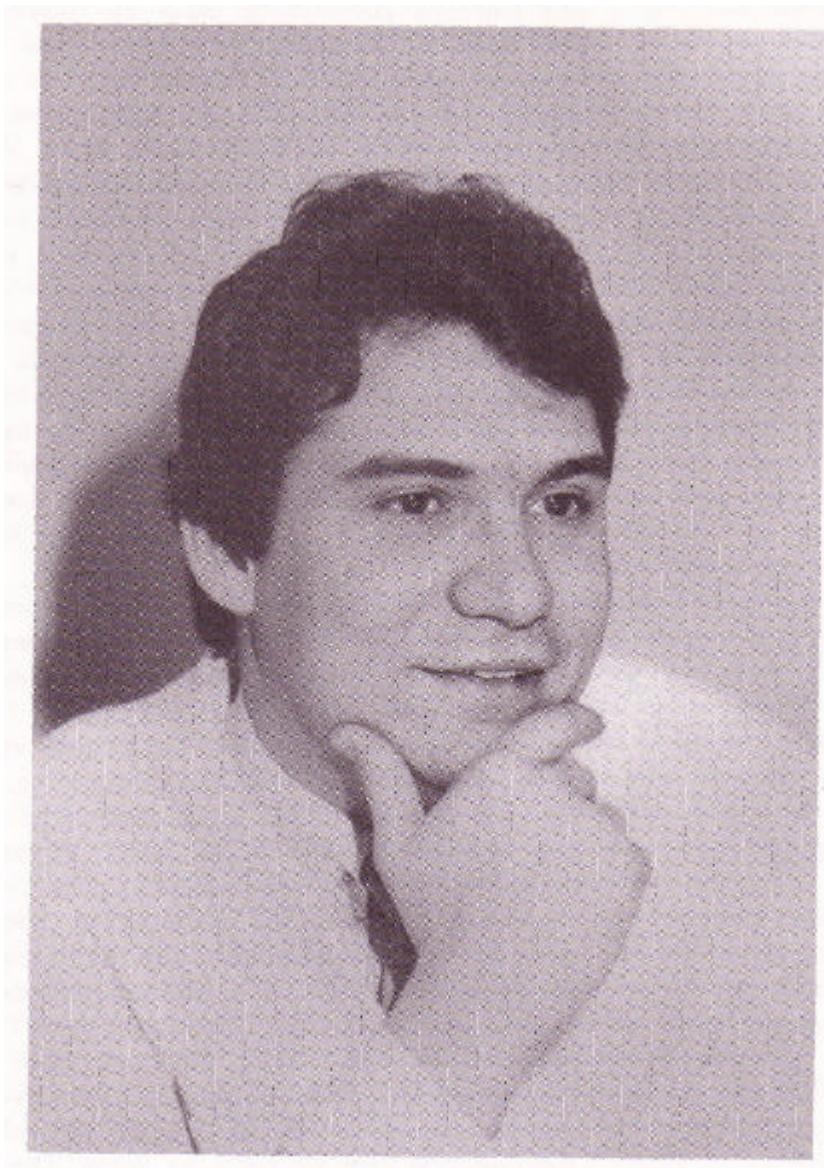
In diesem Buch geht es mir in erster Linie darum, Effektkonzepte zu nehmen, deren Wirksamkeit sich in der Vergangenheit bewährt hat und die bestmögliche, überzeugendste und sauberste Handhabung dafür zu finden, verpackt in einer Interesse weckenden, intelligenten und visuell, sowie emotional ansprechenden Präsentation. Das Gewicht liegt weniger auf der Beschreibung der tricktechnischen Grundlage eines Effekts, sondern vielmehr in der Vermittlung all jener Faktoren, die ein Kunststück ästhetischer, harmonischer, stärker und damit künstlerisch dichter machen.

Was nützt die verrückteste Trickkreation, wenn sie nicht mit Können und Talent interpretiert wird? Für den Zuschauer bleibt es lediglich eine Erinnerung, die er kurzfristig im Gedächtnis speichert, wie etwa die Länge des Nils oder die Oberweite des letzten Playmate des Monats, denn etwas Wesentliches fehlt, nämlich das hautnahe Erlebnis, die unter die Haut fahrende Emotion, die ein intellektuell herausforderndes Kunststück meiner Meinung nach haben muss, um die Bezeichnung "Kunststück" zu verdienen.

Jedes der vorliegenden Kunststücke ist aus jahrelanger Arbeit im Stillen und zahlreichen Vorführungen vor Laien und Fachleuten entstanden. Die beschriebenen Effekte enthalten die beste mir bekannte Präsentation für das jeweils darin demonstrierte Phänomen. Das ist eine weniger absolute Aussage, als sie hier vielleicht klingen mag, denn sie gilt natürlich für meine Betrachtungsweise der Zauberkunst und mag nicht für jeden zutreffen. Zudem eignen sich die hier beschriebenen Kunststücke nicht für jede Vorführsituation. Wer sein Publikum aus persönlichen oder beruflichen Gründen (z.B. im Restaurant oder an lauten Parties) mit kurzen, visuellen Effekten unterhalten will oder muss, findet hier nur eine beschränkte Anzahl geeigneter Tricks. Ich gehe davon aus, dass mein Publikum Zeit hat, einem herausfordernden Gedankengang zu folgen, eine Entwicklung von Situationen zu erleben und die dadurch verursachten Emotionen in sich entstehen zu lassen. Das Publikum hat dann zwar dem Zauberkünstler seine heutzutage ach so kostbare Zeit geschenkt, jedoch einen unbezahlbaren Gegenwert erhalten, nämlich intellektuelle und emotionale Stimulation, die im weitesten Sinne auch erzieherisch wirkt.

Vielleicht erfüllen nicht alle meine Kunststücke und nur einige meiner Vorführungen dieses Ziel, aber wenigstens dient mir diese Idee als Leitgedanke in meinem fortwährenden Studium der Zauberkunst.

Roberto Giobbi -- Basel, im September 1987



**R o b e r t o   G i o b b i**

## Der Psychotest

Hierbei handelt es sich um das klassische Kunststück, bei dem der Zuschauer das Spiel in vier Päckchen teilt und dabei bei den 4 Assen abhebt. Die Präsentation ist für alle Beteiligten äusserst amüsant und involviert sie emotional. Wie Sie sehen werden, brauchen Sie dabei zu Beginn nicht einmal heimlich die vier Asse zu kontrollieren, sondern können gleich mit einem gemischten Spiel anfangen. Die vorliegende Routine präsentiert diesen Klassiker in einem neuen Gewand.

**Effekt:**

Im Rahmen eines Psychotests hebt der Zuschauer bei vier Karten ab, die genau seinem Persönlichkeitsbild entsprechen.

**Requisiten:**

Ein Kartenspiel mit 52 Blatt.

**Vorbereitung:**

Keine.

**Präsentation und Handhabung:**

1. Wenden Sie sich an einen Zuschauer mit den Worten: *"Dieses nächste Kunststück ist ganz speziell auf Sie zugeschnitten. Es ist eine Art Psychotest, bei dem wir Aufschluss über die noch verborgenen Anlagen Ihrer Persönlichkeit erhalten werden. Ich muss Ihnen dazu natürlich einige persönliche Fragen stellen - keine intimen, aber doch persönliche Fragen - sind Sie damit einverstanden?"* Wenn Sie die obigen Zeilen nicht todernst, sondern mit einem Lächeln auf den Lippen und einem schelmischen Augenzwinkern sprechen, wird Ihnen kaum jemand seine Mitarbeit verweigern.

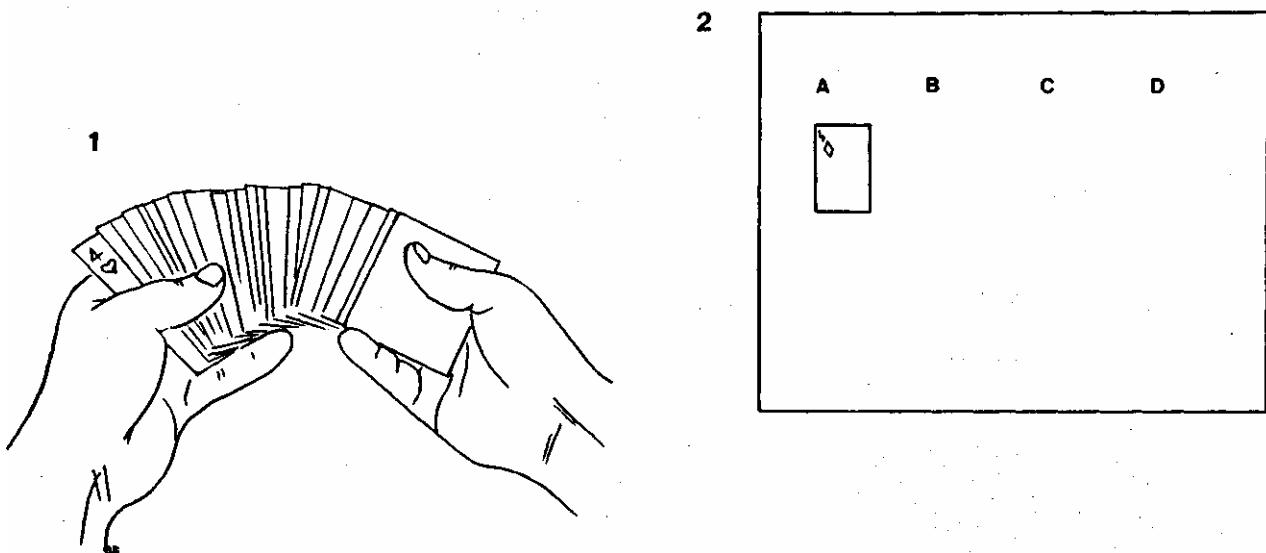
Überreichen Sie dem Zuschauer das Spiel mit der Bitte, er solle es mischen. Nachdem er das Spiel gemischt und abgehoben hat, nehmen Sie es zurück und bemerken in scheinernstem Ton: *"Durch das Mischen kommt das Kartenspiel in eine auf Ihre ganz spezielle Persönlichkeit abgestimmt Anordnung - bei keinem anderen Menschen ist die Reihenfolge der Karten genauso wie diese hier."* Dabei haben Sie das Kartenspiel als Illustration des Gesagten kurz bildoben zwischen den Händen gefächert und sich dabei heimlich die oberste Karte angesehen (**Abb. 1**) - nehmen wir an, dass es sich dabei um die Herz 4 handelt. Drehen Sie das Spiel

wieder bildunten und halten Sie es in der linken Hand in Austeilposition oder legen Sie es auf den Tisch ab.

2. *"Kommen wir zur ersten Frage: Sind Sie nach dem 31. Dezember oder vor dem 1. Januar geboren?"* Natürlich ist das eine Nonsense-Frage, welche von den meisten als solche erkannt wird.

Je nach Persönlichkeit des Vorführenden kommt es aber immer wieder vor, dass einige Zuschauer den Nonsensecharakter der Fragen nicht auf Anhieb erkennen - es ist dann umso lustiger, wenn erst ein wenig später bei ihnen der Groschen fällt.

Egal was der Zuschauer antworten, entgegnen Sie umgehend: *"Ja, ja, ganz klarer Fall - Karo 4 - das hab' ich mir schon von Anfang an gedacht."* Dabei nennen Sie einfach die Gegen- oder Zwillingskarte der zuvor gesichteten Karte. Blättern Sie das Spiel mit den Bildseiten gegen sich selbst durch und suchen Sie die Karo 4, die Sie dann bildoben nach links auf den Tisch auf die Position A ablegen (**Abb. 2**). Dabei wird die Anordnung des Spiels nicht verändert, das heißt die Herz 4 bleibt oben. Bei diesem Vorgang haben Sie sich bereits die zweite Karte von oben gemerkt - angenommen, dies sei die Pik 8. Das Spiel drehen Sie wiederum bildunten und legen es auf den Tisch.



3. *"Wenn Sie sich Morgens anziehen, ziehen Sie die Socken und die Schuhe immer in derselben Reihenfolge an?"* Sobald der Zuschauer seine Antwort gegeben hat, erwidern

Sie wie aus der Kanone geschossen: "*Kreuz 8 - alles klar -es kann nur die Kreuz 8 sein*" Wie vorhin ergreifen Sie das Spiel, blättern es mit den Bildseiten gegen sich durch bis Sie die Gegenkarte der gesichteten Karte finden (Kreuz 8) und legen Sie rechts neben die bereits auf dem Tisch liegende Karte auf die Position B. Dabei haben Sie sich bereits die dritte Karte von oben gemerkt - angenommen diese Karte sei die Karo Dame.

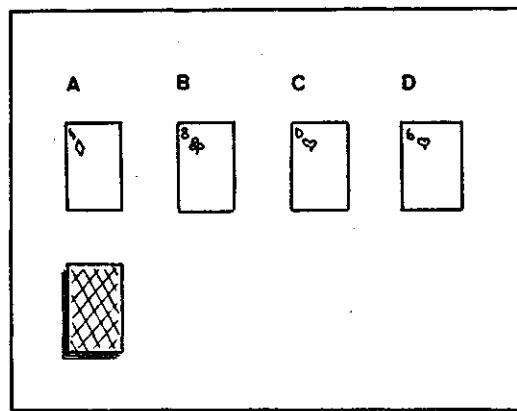
4. Wenden Sie sich wieder an den assistierenden Zuschauer und fragen Sie ihn beiläufig lächelnd, als ob es gar keine Frage wäre: "*Ich hoffe, es macht Ihnen ein bisschen Spass?*" Meistens wird der Zuschauer "*Ja*" antworten. Sofort setzen Sie wieder Ihre scheinernste Miene auf und verkünden: "*Herz Dame! Ganz klar Herz Dame*". Suchen Sie die Herz Dame aus dem Spiel und legen Sie sie rechts neben die beiden anderen auf den Tisch, wobei Sie sich heimlich die vierte Karte von oben merken, z.B. die Karo 6.

5. "*Und jetzt noch die vierte und letzte Frage, dann ist Ihr Persönlichkeitsbild umrissen: Essen Sie eine Banane, währenddessen Sie sie schälen, oder erst nachdem Sie sie geschält haben?*" Natürlich spielt es keine Rolle, was der Zuschauer antwortet, Sie diagnostizieren mit ernster Miene: "*Herz 6 - kann gar nicht anders sein - typischer Fall von Herz 6*" Suchen Sie die Herz 6 aus dem Spiel und legen Sie sie rechts von den anderen drei auf den Tisch. Die vier Karten bilden eine Reihe und lauten von links nach rechts: Karo 4, Kreuz 8, Herz Dame, Herz 6. Oben auf dem Spiel befinden sich die Zwillingskarten von oben nach unten in derselben Reihenfolge, d.h. Herz 4, Pik 8, Karo Dame, Karo 6.

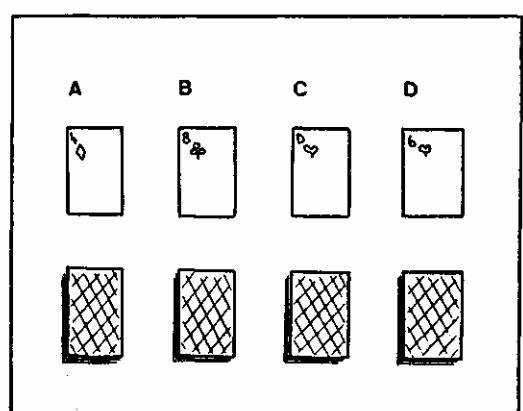
6. "*Das sind nun Ihre persönlichen vier Karten - wie Sie sehen, wären das bei anderen Menschen natürlich ganz andere Karten gewesen. So, das war die Datenaufnahmen. Wir kommen jetzt zum eigentlichen Psychotest, der zeigen wird, ob Ihre Persönlichkeit auch tatsächlich mit den von Ihnen unter wissenschaftlichen Bedingungen gelieferten Daten übereinstimmt.*" Fordern Sie den Zuschauer auf, das Spiel nun in vier etwa gleichgrosse Pakete abzuheben. Damit er dies richtig tun kann, verfahren Sie wie folgt: Legen Sie das Kartenspiel unmittelbar hinter die Karo 4 (**Abb. 3**). Er soll jetzt etwa drei Viertel des Spiels - vom Zuschauer aus gesehen - nach links abheben, zeigen Sie einfach mit dem Zeigefinger auf die Stelle rechts vom Spiel und hinter der Treff 8. Wenn er dies getan hat, fordern Sie ihn auf, etwa zwei Drittel hinter die Herz Dame und schliesslich noch etwa

die Hälfte des Restspiels hinter die Herz 6 abzuheben. Die Situation ersehen Sie aus der Abb. 4.

3

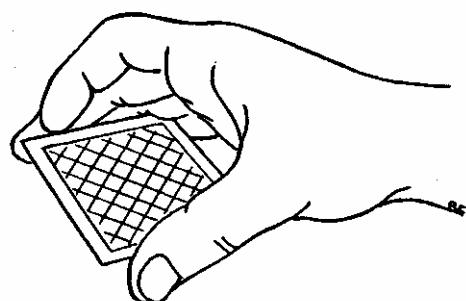


4

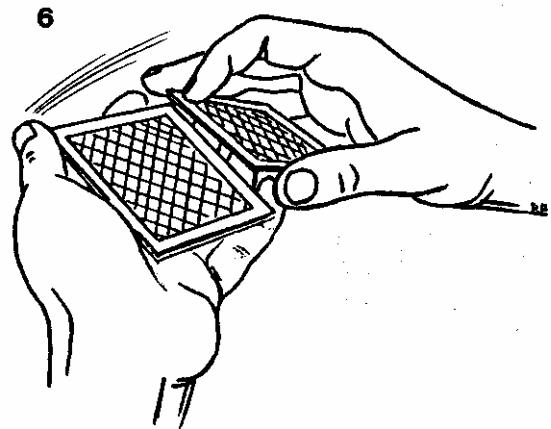


7. An dieser Stelle stehen Ihnen zahlreiche Methoden zur Verfügung, um zu zeigen, dass der Zuschauer tatsächlich bei den entsprechenden Karten abgehoben hat. Die Methode, welche ich Ihnen hier beschreibe, ist meiner Meinung nach eine der natürliesten Handhabungen, weil scheinbar wirklich nur die obersten Karten der vier Pakete aufgenommen und gehandhabt werden.

5



6



Mit der rechten Hand ergreifen Sie die oberste Karte des Päckchens A und legen Sie bildunten in die linke Hand in Austeilposition. Aus der **Abb. 5** ersehen Sie, wie diese Karte mit der rechten Hand gehalten wird. Auf dieselbe Weise nehmen Sie die oberste Karte der nächsten beiden Päckchen auf und legen Sie ebenfalls auf die vorhergehende in die linke Hand. Bei diesen drei Karten haben Sie selbst auf die Hände geschaut und damit die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf Ihre Handlungen gezogen. Sobald sich die rechte Hand über dem Päckchen D befindet, schauen Sie den Zuschauer an und bemerken: *"Jetzt wollen wir doch mal sehen, ob Sie den Test erfüllt haben."* Halten Sie den Blick der Zuschauer, während die rechte Hand mindestens vier Karten hochhebt. Zögern Sie nicht, sondern greifen Sie einfach zu, denn es spielt keine Rolle, wenn Sie auch ein paar Karten mehr erwischen - wichtig ist, dass Sie mindestens vier Karten aufnehmen. Legen Sie diese paar Karten auf die anderen in der linken Hand.

Studieren Sie die zeitliche Übereinstimmung von Blick und Handlungen, sowie den Rhythmus. Bei richtiger Durchführung wird kein Mensch vermuten, dass Sie nicht das tun, was Sie vorgeben zu tun, nämlich jeweils die oberste Karte jedes Pakets aufzunehmen. Durch die Haltung der rechten Hand wird verhindert, dass jemand, der auf diese Hand schaut, die Dicke der "einzelnen" Karte sieht.

8. *"Nun, die erste Karte ... ist die Karo 6 und entspricht damit genau Ihrer persönlichen Karte, der Herz 6..."* Zählen Sie dabei beiläufig mit dem linken Daumen die obersten vier Karten einzeln in die linke Hand und legen Sie die restlichen Karten obenauf, wobei der linke Kleinfinger einen Spalt beibehält. (Die **Abb. 6** zeigt die Hände, nachdem die ersten drei Karten abgezogen wurden.) Die linke Hand hält jetzt das Kartenpäckchen in Austeilposition und schiebt sofort die oberste Karte nach rechts ab, die von der rechten Hand buchseitenförmig bildoben aufs Päckchen geklappt und mit den restlichen Karten egalisiert wird. Zeigen Sie mit dem rechten Zeigefinger zuerst auf diese Karte und dann auf die Herz 6 auf dem Tisch. Heben Sie den Zeigefinger hoch und folgen Sie ihm mit dem Blick, bis er in einer Linie mit den Augen des Zuschauers ist. Halten Sie hier den Blick, während die rechte Hand auf die Karten in der linken Hand herunterfällt und alle Karten über dem Spalt in Abhebehaltung ergreift und auf das Päckchen hinter der Herz 6 ablegt. Dabei fahren Sie im angebrochenen Dialog weiter, indem Sie sagen: *"...gar nicht schlecht für den Anfang."*

Das diesem Ablauf zugrunde liegende Prinzip der Ablenkung der Aufmerksamkeit wird in den Abb. 7 bis 9 illustriert und kann dazu verwendet werden, zahlreiche andere Techniken besser zu decken.



9. An dieser Stelle ist für Sie das Kunststück von der Tricktechnik her gelaufen. In demselben Rhythmus und mit derselben Handhabung wie vorhin wenden Sie die nächsten drei Karten eine nach der anderen buchseitenförmig bildoben und legen Sie - ebenfalls mit derselben Handhabung, aber ohne das beschriebene Ablenkungsmanöver - die jeweiligen Karten auf das Päckchen hinter den entsprechenden Karten. Der Effekt spricht für sich selbst.

Zum Abschluss schütteln Sie dem Zuschauer die Hand und bemerken: *"Ich gratuliere Ihnen, Sie haben den Test erfüllt - Sie können mit Zuversicht in die Zukunft blicken."*

**Fast hätte ich's vergessen...**

Natürlich werden bei diesem Kartenkunststück Ihre schauspielerischen Fähigkeiten gefordert. Mit Ausnahme der dritten Frage, die vom Zuschauer zuerst gar nicht als solche erkannt wird, werden die Fragen mit scheinernster Miene gestellt. Sie werden bemerken, dass innerhalb dieser Routine durch die Antworten und Reaktionen des Zuschauers viel Situationskomik entsteht, die sich wiederum für ein spontanes Spiel Ihrerseits eignet.

Wenn Sie eine eigene Methode, um die vier Karten abzuheben, besitzen oder eine bessere kennen, können Sie selbstverständlich diese anwenden. Es gibt zahllose Methoden, mit denen derselbe Effekt erzielt werden kann und ich habe hier die einfachste beschrieben.

## Der Sherlock Holmes Trick

Der Effekt wurde mir erstmals 1980 an einem Deutschen Cardworkshop von meinem Zauberfreund Werner Vetter aus Nürnberg gezeigt. Von ihm erfuhr ich, dass dieser Effekt oft von Fred Kaps vorgeführt wurde. Etwas später zeigte mir Ascanio, der ein sehr guter Freund von Kaps war, die eigentliche Kaps'sche Handhabung, der er neben technischen Feinheiten auch das Element des Vergrößerungsglasses hinzugefügt hatte. 1984 sah ich ein Band der Revelations-Serie (1), auf dem Dai Vernon das Dublieren am Beispiel einer Variante des Fingerabdruck-Tricks diskutierte. Aus diesen verschiedenen Eindrücken hat sich über die Zeitspanne mehrerer Jahre hinweg die Routine entwickelt, die ich nachstehend beschrieben habe. Die Grundidee wird dem amerikanischen Zauberkünstler Edward Mario zugeschrieben (2).

Wie bei den meisten meiner Kunststücke handelt es sich nicht um einen "Quicky", denn das Kunststück entwickelt sich über mehrere Phasen hinweg zu einem eindrücklichen Höhepunkt.

**Effekt:**

Eine gewählte Karte wird aufgrund der hinterlassenen Fingerabdrücke des Zuschauers gefunden. Plötzlich verschwindet sie und erscheint auf unerklärliche Weise verkehrt im Spiel.

**Requisiten:**

Ein Kartenspiel und eine handliche Lupe, wie sie etwa Briefmarkensammler verwenden würden.

**Vorbereitung:**

Lupe in leicht erreichbare Tasche.

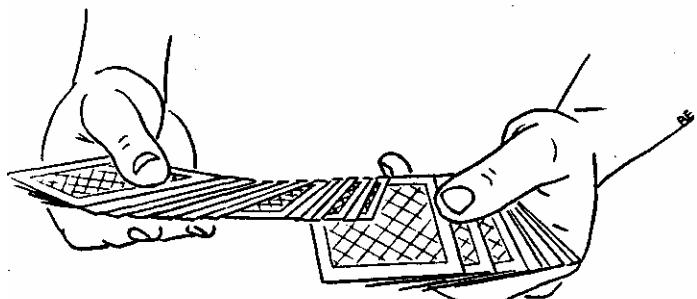
**Präsentation und Handhabung:**

1. *"Wussten Sie schon, dass Sherlock Holmes auch zaubern konnte? Er beherrschte allerdings nur ein einziges Kunststück, das man unter Zauberkünstlern den "Sherlock Holmes Trick" nennt - und der sieht ungefähr so aus."* Geben Sie das Spiel einem Zuschauer zum Mischen, nehmen Sie es wieder zurück und lassen Sie eine Karte aus den vorgefächerten Karten ziehen. Vergewissern Sie sich, dass sich der Zuschauer die Karte gut merkt und sie möglichst allen Anwesenden zeigt; je mehr Zuschauer die Karte kennen, desto mehr beteiligen sich später emotional am Kunststück.

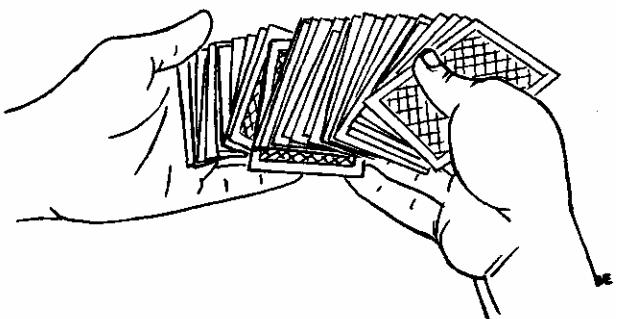
2. Nachdem die Karte allen ausser Ihnen gezeigt wurde, breiten Sie die Karten zwischen den Händen aus und fordern den Zuschauer auf, seine Karte zurückzustecken. Halten Sie einen Spalt über der zurückgesteckten Karte und egalisieren Sie das Spiel. Ich selbst verwende die folgende Technik: Sobald Sie das Spiel etwa zur Hälfte ausgebreitet haben, öffnen Sie den Fächer an der vorderen Schmalseite leicht, um das Zurücklegen der Karte zu erleichtern (**Abb. 1**). Falls Sie nicht gerade einen Schlaumeier erwischt haben, wird der Zuschauer die Karte am gewünschten Ort zurückstecken (steckt er sie sonstwo zurück, funktioniert die Technik übrigens praktisch genau gleich).

Beachten Sie, dass die Kleinfinger beider Hände an den hinteren Schmalseiten herausragen. Dadurch wird das Spiel gestützt und Sie können die Karten leicht gegen oben neigen, was sehr viel natürlicher aussieht, als wenn man die Karten genau waagrecht zum Boden hält. Zudem lassen sich die Karten in einem weiteren und damit optisch ansprechenderen Kartenband ausbreiten.

1



2

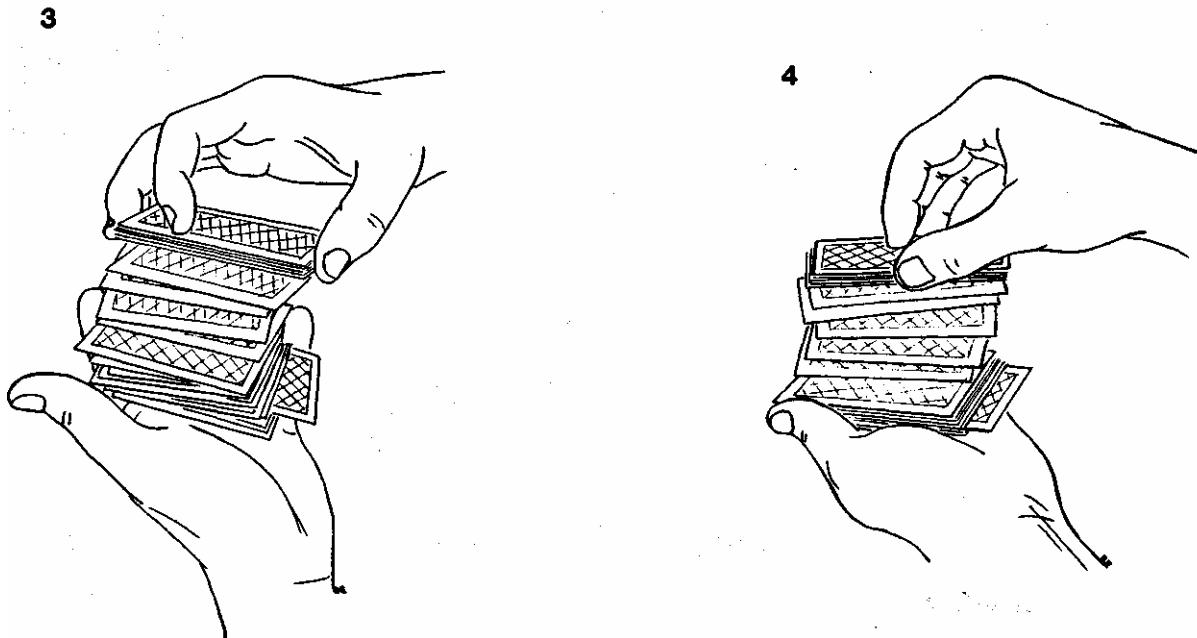


Sobald der Zuschauer die Karte in den Fächer zurücksteckt, legt sich die rechte Kleinfingerbeere an der rechten hinteren Ecke auf die Bildseite (an dieser Ecke befindet sich kein Index) der Karte, die sich über dem Spalt befindet. Legen Sie jetzt den linken Daumen auf die zurückgesteckte Karte an der linken Längsseite und ziehen Sie sie auf die gleiche Höhe mit den anderen Karten des Fächers. Schliessen Sie den Spalt und ziehen Sie gleichzeitig mit dem rechten Kleinfinger die Karte über der zurückgesteckten etwa 1cm nach innen (**Abb. 2**). Schliessen Sie den Fächer und egali-

sieren Sie das Spiel, indem der linke Zeigefinger unter das Spiel geht und dieses an die Fingerspitzen hebt.

Beachten Sie, dass die nach innen versetzte Karte auf der Abbildung aus Gründen der Klarheit übertrieben dargestellt wurde. Ziehen Sie die Karte am Anfang beim Üben ruhig etwas weiter zurück - im fortgeschrittenen Stadium reicht die Breite des weissen Randes vollständig.

Die Bewegung wird flüssig weitergeführt: Die rechte Hand kommt in Abhebeposition über das Spiel (**Abb. 3**) und ergreift etwas mehr als einen Drittel der Karten (wir nehmen an, dass die Karte etwa in der Spielmitte zurückgesteckt wurde) und lässt sie auf das Restspiel abdribbeln. Das Spiel wird dabei gleichzeitig wieder in Austeilposition gesenkt und fällt mit dem Dribbeln der Karten zeitlich überein. Sie werden bemerken, dass dabei die nach innen versetzte Karte nicht gestört wird und trotzdem der Eindruck entsteht, dass Sie unmöglich irgendwelche Kontrolle über das Spiel ausüben können. Beachten Sie vor allem die "offene" Position der linken Hand.

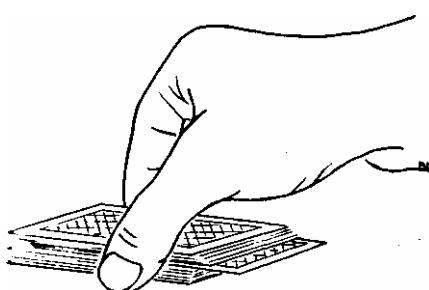


Sobald die Karten abgedribbelt wurden, ergreift die rechte Hand das Spiel an den Längsseiten und dribbelt das ganze Spiel in die linke Hand (**Abb. 4**). Diese Hand empfängt die Karten in Austeilposition, d.h. mit dem Zeigefinger an der vorderen Schmalseite. Wenn Sie sich die Karten ansehen, werden Sie feststellen, dass eine Karte immer noch an der

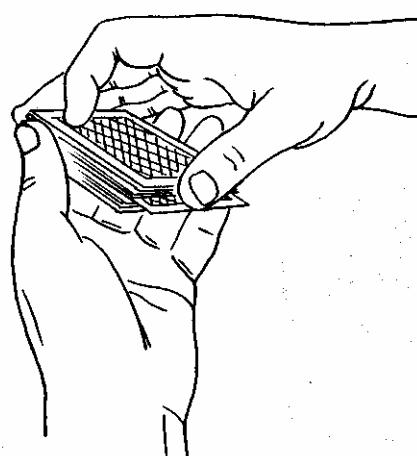
hinteren Schmalseite herausragt. Allerdings ist es schwierig, ohne hinzusehen einen Spalt darunter aufzunehmen, weil durch das Abdribbeln jetzt mehrere Karten hinten herausragen. Um dies zu beheben, "schütteln" sie die Karten in einer kurzen Vorwärtsbewegung gegen den linken Zeige finger: Alle Karten ausser der gewählten rutschen nach vorne. Das zugrundeliegende Prinzip kommt auch beim Kartensteiger ("Plunger"-Methode") zur Anwendung (3). Erfassen Sie das Spiel an den Längsseiten und legen Sie es vorläufig nach rechts auf den Tisch ab.

3. "Sie denken jetzt vielleicht, dass es keine Möglichkeit mehr gibt, Ihre gewählte Karte zu finden... Irrtum. Ihre Karte ist die einzige, die von Ihnen berührt worden ist - und trägt deshalb auch als einzige Ihre Fingerabdrücke. An das hätten Sie jetzt nicht gedacht, nicht wahr? Jetzt sehen Sie 'mal, wie ehrlich ich bin - ein anderer Zauberkünstler hätte Ihnen das nicht gesagt. Sherlock Holmes war ja einer der ersten, der dieses Prinzip zur Entlarvung von Verbrechern eingesetzt hat - Sie sind zwar kein Verbrecher, obwohl das Ziehen einer Karte Heute schon fast als ein Vergehen gilt... Ich habe hier ein Erbstück von Sherlock Holme s... damit lassen sich Ihre Fingerabdrücke auf der Karte spielend ermitteln."

Nehmen Sie das Vergrösserungsglas aus der Tasche und zeigen Sie es vor. "Darf ich mir bitte 'mal Ihre Fingerabdrücke ansehen?" Nehmen Sie die linke Hand des Zuschauers und sehen Sie sich durch das Glas seine Fingerkuppen an. Halten Sie inne und fragen Sie: "Mit welcher Hand haben Sie die Karte berührt?" Natürlich wird er antworten mit der rechten Hand (darauf haben Sie selbstverständlich zuvor geachtet...). "Ach so, dann brauche ich natürlich die andere." Schauen Sie sich die Fingerabdrücke der anderen Hand an.

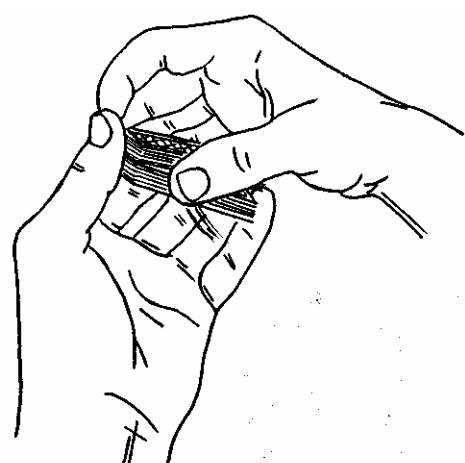


6



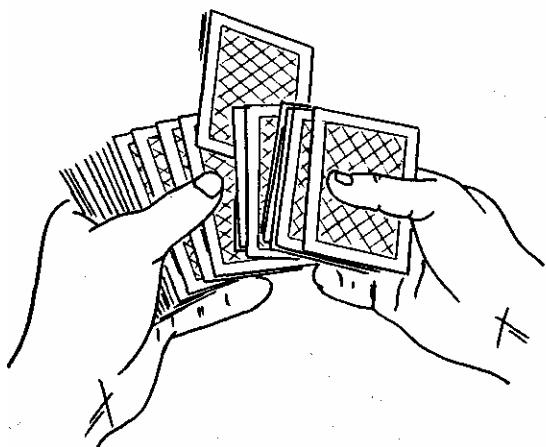
19

7

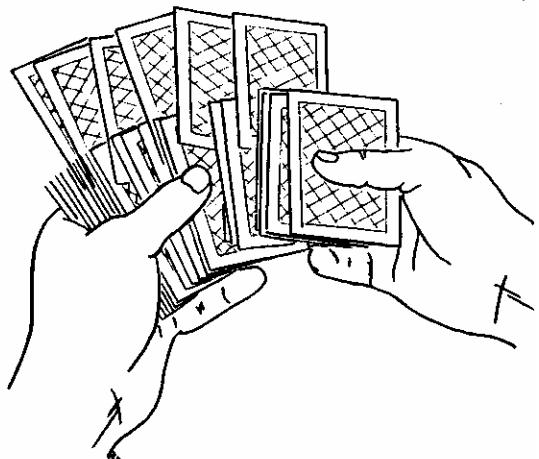


4. Legen Sie das Vergrösserungsglas auf den Tisch und nehmen Sie das Spiel vom Tisch auf, indem Sie es an den Längsseiten erfassen, damit die nach innen versetzte Karte nicht ins Spiel hineingedrückt wird (**Abb. 5**). Übergeben Sie die Karten an die Fingerspitzen der linken Hand, während die rechte Hand in einer Egalisierbewegung die nach innen versetzte Karte in einer leichten Aufwärtsbewegung ins Spiel drückt (**Abb. 6**). Der Daumen nimmt einen Spalt unter dieser Karte auf und übergibt ihn sofort an den linken Kleinfinger (**Abb. 7**): das Spiel fällt dann in die linke Hand in Asteilposition. Ergreifen Sie das Vergrösserungsglas mit der rechten Hand und breiten Sie das Spiel zwischen den Händen aus. Nachdem Sie etwa 5 oder 6 Karten ausgebreitet haben, halten Sie inne und schieben die nächste Karte nach vorne aus dem Fächer (**Abb. 8**): "Warten Sie 'mal, da ist 'was..." Übergeben Sie das Spiel einen Augenblick an die linke Hand und sehen Sie sich mit dem Vergrösserungsglas sorgfältig die Rückseite der herausragenden Karte an: "Ja, ganz klar Ihre Fingerabdrücke...Moment 'mal." Fächern Sie das Spiel ein paar Karten weiter und schieben Sie wiederum eine Karte zur Hälfte nach vorne aus dem Fächer: "Darf ich 'mal sehen?" Übergeben Sie die Kontrolle des Spiel wiederum an die linke Hand und schauen Sie sich nochmals durch die Lupe die Fingerkuppen des Zuschauers an, dann wieder die Karte: "Doch, doch...das ist schon wieder ein Fingerabdruck von Ihnen. Ach so, das ist natürlich beim Mischen passiert!" Fächern Sie das Spiel weiter aus und schieben Sie noch weitere 4 Karten aus dem Fächer heraus, wobei die letzte Karte die gewählte sein sollte (**Abb. 9**).

8



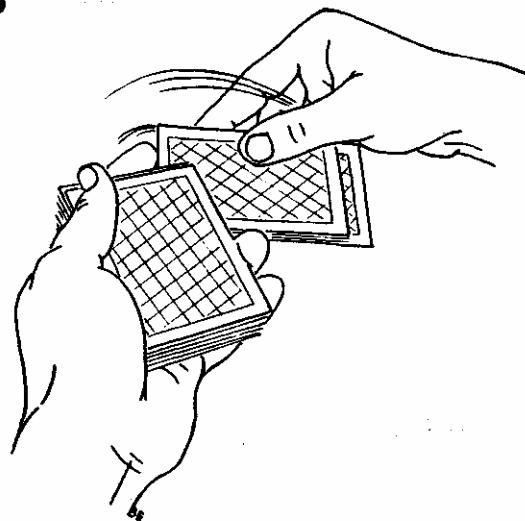
9



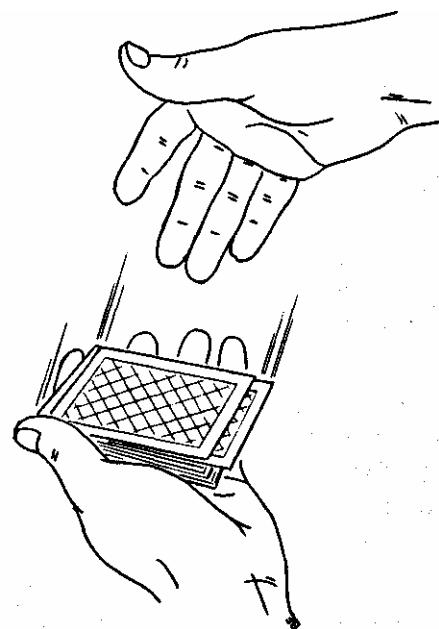
Der so aufgebaute Vortrag begründet, dass Sie mehrere Karten - in unserem Fall 6 Karten - aus dem Spiel nehmen, welche als die gewählte Karte in Frage kommen. Beachten Sie auch, wie das Zurücklegen der gewählten Karte und die eigentliche Kontrolle zeitlich verzögert werden. Eine so konstruierte Kontrolle ist immer besser als eine, bei der die Manipulation unmittelbar nach dem Zurücklegen erfolgt.

5. "Das erschwert es mir natürlich, Ihre Karte zu finden...hmmm...ich glaube ich habe eine Lösung: Beim Mischen haben Sie mit dem Daumen ja nur die Rückseiten berührt, deshalb sollte Ihre Karte die einzige mit Ihren Fing er abdrücken auf der Bildseite sein." Bei diesen Worten haben Sie den Fächer zusammengeschoben, so dass nur noch die 6 Karten vorne herausragen. Nehmen Sie die Karten, ohne deren Anordnung zu verändern, aus dem Spiel und legen Sie sie obenauf, wobei der linke Kleinfinger zwischen dem Spiel und dem aufgelegten Päckchen (die unterste Karte ist die vom Zuschauer gewählte) beibehält. Hier einige Details zur Handhabung: Die 6 Karten ragen etwa zur Hälfte an der vorderen Schmalseite des Spiels heraus. Legen Sie den rechten Mittelfinger an die linke Längsseite der herausragenden Karte und zwar etwa in die Mitte. Drehen Sie die Karten nach rechts aus dem Spiel; die Karten werden dabei um 180 Grad gewendet und benutzen das erste Mittelfingerglied der linken Hand als Drehpunkt. In dieser Bewegung zieht die Kuppe des rechten Mittelfingers, die sich auf der Bildseite der untersten Karte befindet, diese Karte etwa 1cm nach hinten (**Abb. 10**). Das Päckchen wird sofort auf das Spiel fallen gelassen (**Abb. 11**).

10



11



In einer beiläufigen Egalisierbewegung stösst der rechte Daumen die an der hinteren Schmalseite herausragende Karte leicht nach oben und nach innen ins Spiel und kann dadurch mit Leichtigkeit unauffällig einen Spalt unter den sechs Karten aufnehmen - bei dieser Egalisierbewegung wird das Spiel an die Fingerspitzen angehoben. Die Karten werden jetzt zurück in die linke Hand in Asteilposition gesenkt und dabei der Spalt an den linken Kleinfinger übergeben (siehe **Abb. 6 + 7**).

Drehen Sie die oberste Karte buchseitenförmig bildoben auf das Spiel und sehen Sie sich die Bildseite kritisch durch die Lupe an, die Sie ja die ganze Zeit über in der rechten Hand gehalten haben. *"Nein, das kann sie nicht sein."* Drehen Sie die Karte wieder buchseitenförmig bildunten auf das Spiel und teilen Sie sie bildunten auf den Tisch. Verfahren Sie mit den nächsten 3 Karten ebenso. (Vielleicht sehen Sie sich zwischendurch nochmals die Fingerabdrücke des Zuschauers an, um einen besonders heiklen Fall zu entscheiden: *"Da hat's so viele Fingerabdrücke drauf und die sind alle so ähnlich - halt, das ist ja meiner"*, usw.). Wenn Sie zur fünften Karte kommen, schauen Sie den Zuschauer an und bemerken: *"Vielleicht habe ich bei der nächsten Karte mehr Glück."* Unter dieser Ablenkung drehen Sie die nächsten beiden Karten dubliert als eine bildoben auf das Spiel - das ist natürlich wegen des gehaltenen Spalts besonders leicht.

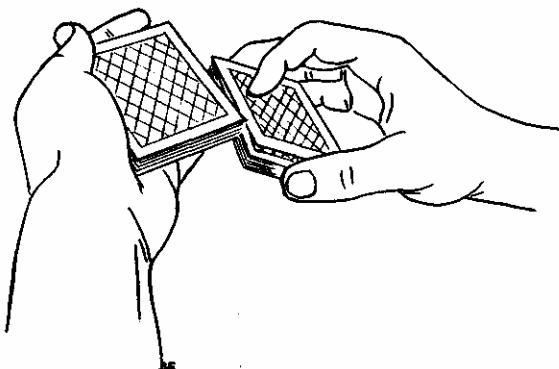
Falls Ihr technisches Repertoire den "Hit Double Lift" beinhaltet, können Sie auf den Spalt gänzlich verzichten und diese Technik anwenden. Wichtig ist lediglich, dass das Umdrehen jeder Karte genau gleich aussieht, um Konformität in der Handhabung und damit Natürlichkeit zu gewährleisten.

Blicken Sie auf die Bildseite der soeben umgedrehten Karte, untersuchen Sie kurz die Kartenoberfläche mit der Lupe und bemerken Sie mit Begeisterung: *"Ganz klar, hier sind Ihre Fingerabdrücke ... das ist Ihre Karte!"* Der Zuschauer wird diese Aussage bestätigen. Drehen Sie die dublierte Karte bildunten und zwar noch bevor die Zuschauer reagieren und weisen Sie darauf hin, dass seine Fingerabdrücke auch auf der Rückseite sichtbar sind. Lassen Sie diese indifferente Karte bildunten auf die bereits auf dem Tisch liegenden vier Karten fallen. Damit scheint das Kunststück für die Zuschauer beendet zu sein, denn Sie haben ja die gesuchte Karte gefunden.

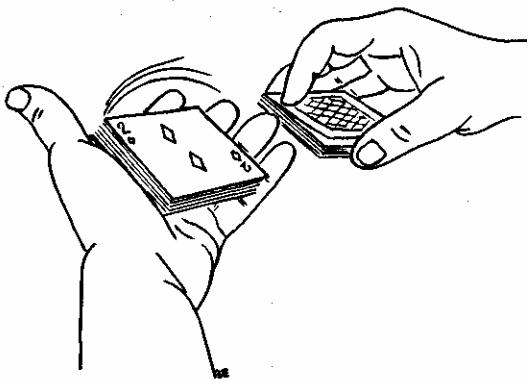
6. Im Augenblick, in dem sich die Aufmerksamkeit der Zuschauer entspannt, drehen Sie beim Ablegen des Spiels auf den Tisch die oberste Karte heimlich um, so dass sie etwa in

die Spielmitte gelangt. Das können Sie mit den verschiedensten Techniken bewerkstelligen: Ich möchte Ihnen hier meine Handhabung einer Technik beschreiben, die auf den amerikanischen Zauberkünstler Fred Braue zurückzuführen ist und welche in der Ausführung technisch unproblematisch ist.

12



13



Sie halten das Spiel in der linken Hand in Asteilposition; die gewählte Karte befindet sich oben. Nehmen Sie mit dem linken Kleinfinger einen Spalt unter der obersten Karte auf, während die rechte Hand das Spiel von oben in Abhebehaltung übernimmt, wobei der Spalt an den rechten Daumen übergeben wird. Die rechte Hand hebt nun etwa die Hälfte des Spiels hoch (**Abb. 12**) und klappt mit Hilfe der linken Längsseite dieses Pakets die untere Hälfte des Spiels buchseitenförmig bildoben (**Abb. 13**); *"Das ist nicht schlecht, oder? Denn schliesslich hätten Sie jede andere Karte nehmen können, zum Beispiel die Karo 2..."*, nennen Sie dabei die sichtbar gewordene Karte. Die linke Hand legt ihren Teil auf die Karten in der rechten Hand. Sobald beide Pakete egalisiert sind, hebt die linke Hand sämtliche Karten unter dem Spalt nach links ab, wo sie wiederum mit Hilfe der linken Längsseite des oberen Pakets buchseitenförmig in die linke Hand in Asteilposition geklappt wird. Beenden Sie den obigen Satz, indem Sie die jetzt sichtbar gewordene Karte nennen: *"...oder die Kreuz Dame."* Legen Sie die Karten in der linken Hand unter jene der rechten Hand, wodurch die umgedrehte Karte in die Spielmitte gelangt. Drehen Sie das Spiel bildunten und legen Sie es nach links auf den Tisch ab.

(Sie werden bemerkt haben, dass es sich dabei um eine dynamischere Handhabung des "Braue Reversal" handelt.)

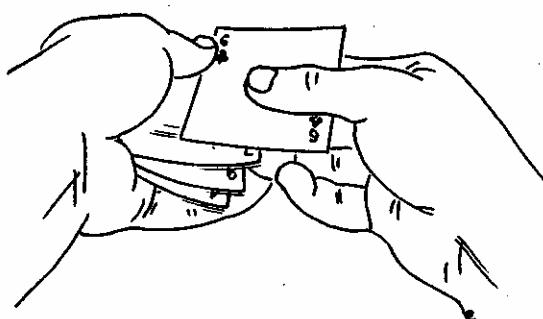
7. Inzwischen blicken Sie die Zuschauer an und bemerken: *"Das ist wirklich ganz einfach - das können Sie auch. Nehmen Sie das Vergrösserungsglas und suchen Sie nach den Fingerabdrücken"* Unterdessen nehmen Sie die fünf abgelegten Karten auf, mischen sie und halten sie dem Zuschauer bildunten gefächert unter die Nase. Er wird natürlich keine Fingerabdrücke sehen, aber die meisten machen mit und tippen schliesslich auf eine Karte. Drehen Sie diese langsam um und legen Sie sie bildoben auf den Tisch ab, während Sie die anderen vier Karten egalisieren: *"Ich glaube das war nicht Ihre Karte, oder? Wissen Sie, Sie können die Karte gar nicht finden...die ist nämlich schon längst verschwunden."* Zeigen Sie wie folgt, dass sich die gewählte Karte nicht mehr im Päckchen befindet: Drehen Sie die oberste Karte des noch aus vier Karten bestehenden Päckchens buchseitenförmig bildoben und weisen Sie darauf hin, dass es nicht die gewählte Karte ist. Erfassen Sie die Karte mit der rechten Hand von oben in Abhebeposition und lassen Sie sie auf die bereits auf dem Tisch liegende Karte fallen. Drehen Sie die nächste Karte bildoben. Der linke Zeigefinger buckelt die unterste Karte leicht (vorsieht, damit an der vorderen Schmalseite keine verräterische "Öffnung" entsteht), damit die rechte Hand die nächsten beiden Karten - mit derselben Handhabung wie zuvor - als eine auf die bereits abgelegten Karten fallen lassen kann.

Wenn Sie die Karten waagrecht halten und aus einer Höhe von etwa 15 cm fallen lassen, werden sich die Karten nicht trennen. Sie können die Doppelkarte natürlich auch ablegen; in diesem Fall empfiehlt es sich, mit Daumen- und Mittelfingerkuppen, die ja die dublierte Karte an den beiden Schmalseiten um einige Millimeter überragen, die Tischplatte zu berühren und dann beide Finger leicht zu öffnen, wodurch die dublierte Karte ohne zu verrutschen auf den Tisch fällt. Vermeiden Sie aber unbedingt jene Handhabung, bei der die Karte(n) mit dem rechten Zeigefingernagel auf den Tisch gedrückt werden - das sieht unnatürlich aus.

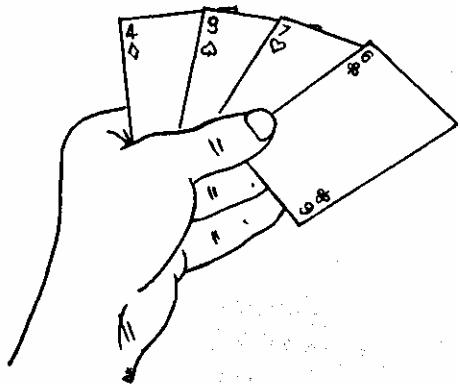
Drehen Sie die letzte Karte um, und zwar einen Bruchteil einer Sekunde bevor die rechte Hand ihre Doppelkarte fallen lässt. Blicken Sie dabei auch schon auf die linke Hand und die letzte Karte; dadurch wird die Aufmerksamkeit im entscheidenden Moment von der Doppelkarte weggezogen. Der Rhythmus des Vorzeigens sollte ohnehin so gewählt werden, dass die Aufmerksamkeit der Zuschauer beim Um-

drehen auf die Karten fällt; das Ablegen der Karte ist eine überleitende Handlung und dient lediglich dazu, die rechte Hand für das Umdrehen der nächsten Karte zu befreien. Bei der Handhabung der letzten Karte muss den Zuschauern klar werden, dass Sie wirklich nur noch eine Karte haben. Lassen Sie sie ebenfalls auf die anderen Karten fallen. Der Vortrag könnte etwa so aussehen: *"Wissen Sie, manchmal erlaubte sich Sherlock Holmes auch einen kleinen Scherz. Er nahm die Karte unsichtbar aus dem Päckchen, legte sie in die Luft ab und zeigte, dass nur noch vier Karten da waren...na ja, typisch englischer Humor."*

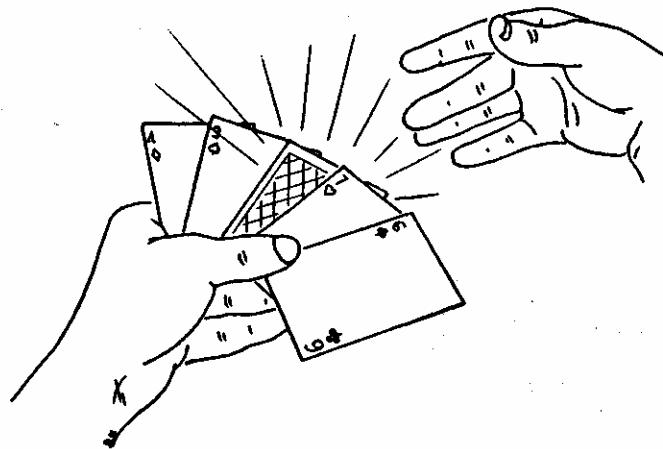
14



15



16



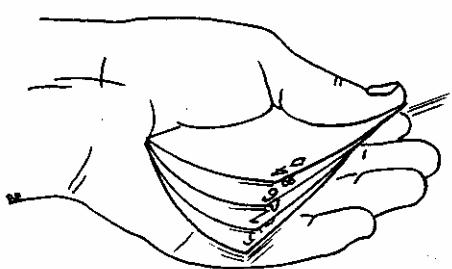
8. Nehmen Sie die abgelegten Karten auf und halten Sie sie bildoben in der linken Hand in Auseilposition. Fächern Sie die Karten auf, wobei Sie mit einem Doppelbuckeln die zweite und dritte Karte als eine nehmen (**Abb. 14**). Übergeben Sie diesen Fächer an die linke Hand (**Abb. 15**): *"Sehen Sie, hier in der Luft hängt sie..."*. Machen Sie eine greifende Bewegung in die Luft und werfen Sie die schein -

bar ergriffene Karte in den Fächer. Gleichzeitig machen Sie mit der linken Hand eine kurze "Schüttelbewegung" und fächern die Karten etwas weiter, wodurch blitzartig eine bildunten liegende Karte im bildoffenen Fächer erscheint (**Abb. 16**).

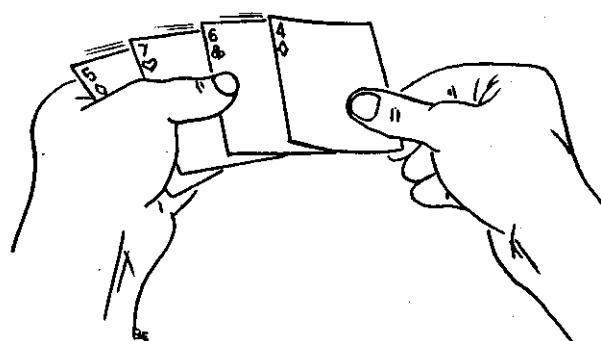
9. Machen Sie hier nur etwa eine Sekunde Pause und fahren Sie sofort weiter, damit niemand Zeit hat zu fragen, ob das denn wirklich die gewählte Karte sei. Ergreifen Sie diese Karte mit der rechten Hand, drehen Sie die übrigen vier Karten bildunten und stecken Sie die Karte zurück: *"Aber vielleicht war das ein wenig zu schnell.,, oder Sie haben zu langsam geschaut. Auf jeden Fall zeige ich es Ihnen nochmals."*

10. Halten Sie das Päckchen bildoben in der linken Hand in Austeilposition. Nehmen Sie "unsichtbar" eine Karte aus dem Päckchen und legen Sie sie scheinbar in die Luft: *"...selbstverständlich bleiben hier nur noch vier Karten zurück."* Zeigen Sie mit einer beliebigen Technik vier Karten vor (Buckeln, Doppelschub, Umzählen etc.). Ich selbst verwende Ed Marios Technik des dreifachen Buckeins (4). Der linke Zeigefinger buckelt zu diesem Zweck durch etwas verstärkten Druck die untersten drei Karten (**Abb. 17**): dadurch kann die rechte Hand die obersten beiden Karten als eine erfassen und nach rechts ziehen (**Abb. 18**). Gleichzeitig lässt der Druck der linken Finger nach, wodurch sich die Karten "elastisch" zu einem Fächer öffnen. Die Karten werden jetzt beiläufig umgezählt und in einem unegalisierten Päckchen auf dem Tisch abgelegt.

17



18



11. *"Ich nehme die Karte hier aus der Luft..,"*, suchen Sie die Karte in der Luft, *"...ach so, da ist sie...können Sie sie sehen?"* Der Zuschauer wird meistens nein sagen. Falls er ja sagt, fragen Sie die anderen Zuschauer; irgendwer sagt bestimmt nein. Sie reagieren ganz ernst: *"Natürlich nicht, denn sie liegt ja bildunten. Wenn ich sie umdrehe, können Sie sie besser sehen."* Drehen Sie die Karte mimisch bildoben und werfen Sie sie ins Spiel: *"Ich schmeisse sie ins Spiel zurück... Oh, jetzt habe ich einen falschen Fehler gemacht...ich habe sie bildoben ins Spiel geworfen...vielleicht klappt es trotzdem."* Streifen Sie das Kartenspiel langsam und deutlich bildunten bandförmig von rechts nach links (dadurch ist der Index der umgedrehten Karte gegen die Zuschauer gerichtet) auf dem Tisch aus: Die zuvor gewählte Karte wird sichtbar.

In den zahlreichen Vorführungen, in denen ich dieses Kunststück verwendet habe, musste ich feststellen, dass sich kein Mensch mehr für das Kartenpäckchen auf dem Tisch interessiert. Falls Sie in dieser Beziehung Bedenken haben sollten, können Sie nach dem Ausbreiten des Kartenbandes das Päckchen beiläufig aufnehmen, eine Karte palmieren und sie dem Kartenband hinzufügen (unter Umständen eignet sich hier auch die Transfertechnik von Dai Vernon, die im Kunststück "Die seltsame Schleife" erläutert ist).

#### **Fast hätte ich's vergessen...**

Sie werden festgestellt haben, dass im Vortrag praktisch kein einziger Witz oder Gag vorkommt - dennoch ist die Präsentation der ganzen Routine für die Zuschauer (und hoffentlich auch für Sie selbst...) sehr lustig. Das liegt eben daran, dass in der Routine das Element der Situationskomik ständig vorhanden ist. Lustig zu sein, ohne dies offensichtlich durch Sprüche und Gags herauszufordern, ist meiner Meinung nach eine der schönsten Formen der Komik.

Ich finde dieses Kunststück phantastisch, denn die ganze Zeit über wird mit einer beliebigen Karte die eigentlich gar nicht vorhandene gewählte Karte vorgetäuscht. Der Effekt spielt sich hier noch mehr als bei anderen Routinen in den Köpfen der Zuschauer ab und das Finale gewinnt dadurch an Wirkungskraft.

Für Kartenexperten möchte ich hier noch in Kürze eine Handhabungsvariante festhalten, die ich selbst oft verwende. Lassen Sie die Karte mit Peek merken und halten Sie einen Spalt unter der angesehenen Karte. In einer Egalisierbewegung nehmen Sie mit einem Glimpse heimlich Kenntnis der gemerkten Karte (5). Pauken Sie dabei dem Zuschauer ein, dass er die Karte ja nur gedacht hat. Damit die anderen Zuschauer aber am Kunststückablauf auch teilnehmen können, soll er die Karte selbst aus dem Kartenspiel nehmen

und sie allen Zuschauer zeigen. Er soll die Karte jetzt selbst wieder ins Spiel zurückgeben und dieses mischen. Betonen Sie, dass er die Karte selbst aus dem Spiel genommen und selbst wieder zurückgesteckt hat. Dabei haben Sie die ganze Zeit über dem Zuschauer den Rücken zugewandt. Das ist natürlich vom Publikum aus gesehen eine unmögliche Ausgangssituation. Nehmen Sie das Spiel entgegen und fächern Sie es beiläufig mit den Bildseiten gegen sich selbst aus, lokalisieren Sie die Karte und injoggen Sie die Karte davor um einige Millimeter. Dabei bemerken Sie, dass es natürlich unter diesen Umständen für Sie absolut unmöglich ist, die gewählte Karte zu finden, selbst wenn Sie sich die Karten ansehen. Bringen Sie jetzt die Erklärung mit den Fingerabdrücken und drehen Sie dabei das Spiel buchseitenförmig wieder bildunten. Beim Egalisieren nehmen Sie einen Spalt unterhalb der Injogkarte auf und machen weiter, wie in der Beschreibung festgehalten. Mit dieser Handhabung werden sich selbst Zauberkünstler fragen, wie Sie die Karte finden konnten.

Natürlich können Sie beim Durchsehen der Karten die gewählte Karte mit "Cull" unter den Fächer stehlen und auf die Rückseite des Spiels bringen. Sie brauchen dann nur noch fünf Karten aus dem Spiel zu nehmen, oben auf das Spiel zu legen und entsprechend den Anweisungen in der Beschreibung weiterfahren.

**Anmerkung:**

- 1) Vernon, Dai, Revelations, Band 12 einer 12-teiligen Videoserie, herausgegeben und produziert von Videonics (Hans Zahnd), Kanada.
- 2) Mario, Edward und Damico, Carmen, A Devilish Miracle, USA 1948. Dabei handelt es sich um einen Klassiker der Kartenkunst, der zahllosen Variationen zum Opfer gefallen ist.
- 3) Beispiele zum "Plunger"-Prinzip finden sich nicht nur in der Fachliteratur (z.B. in Hugard, Jean und Braue, Frederik, Expert Card Technique, S.211ff, "The two-handed plunger rising cards", Faber & Faber, London 1973.
- 4) Mario, Edward, The Cardician, S.102ff, "The double and triple buckle", Magie Inc., 6. Auflage, Chicago 1979.
- 5) Die beste mir bekannte Technik, um eine Karte nach dem "Peek" zu glimpse, wurde vor kurzem in der amerikanischen Zeitschrift "Apocalypse" veröffentlicht. Eine Beschreibung finden Sie in: Apocalypse, Vol. 10, No. 6, S.1361ff, Steve Draun: Challange Spectator Peek, USA 1987.

## Joker Power

Diese Routine baut auf einem sehr alten Effekt auf, der von Fred Kaps oft verwendet wurde und den er selbst in seinem Seminar einschloss. Meine Handhabung hat zwei Vorteile: Erstens ist das Erscheinen der gefalteten Karte in der Schachtel dadurch täuschender, dass man bereits in der Schachtel die Bildseite der Karte sieht, und zweitens zerstört man bei jeder Vorführung jeweils nur einen Joker, der leicht ersetzt werden kann. Das ist natürlich vor allem für den Amateur, der die Karten aus dem Kartenspiel nicht kaputt machen will, von grossem Vorteil.

### Effekt:

Ein unterschriebener Joker verwandelt sich in eine frei gedachte Karte. Der Joker taucht gefaltet in einer kleinen Schachtel wieder auf, welche sich die ganze Zeit über im Blickfeld der Zuschauer befunden hat.

### Requisiten:

1



\* Ein Kartenspiel mit 52 Blatt und einem Joker.

\* Ein wasserfester grüner Filzschreiber. Ich verwende deshalb grün, weil man damit sowohl rote, wie auch schwarze Karte unterschreiben kann und die Schrift selbst aus einiger Entfernung noch wahrgenommen werden kann.

\* Eine kleine quadratische Schachtel mit abnehmbarem Deckel, in der sich ein mit der Bildseite nach aussen zweimal gefalteter Joker befindet. Diese Karte ist mit einem Faden am Boden der Schachtel befestigt, so dass sich die Karte bewegt, wenn man sie hin und her schüttelt, jedoch nicht herausfällt, wenn man die Schachtel umdreht. Die **Abb. 1** zeigt, wie eine solche Schachtel mit der darin befindlichen Karte aussehen könnte. Auf den sichtbaren Viertel der Jokerbildseite schreiben Sie einen oder zwei undefinierbare Zeichen. Wenn die Karte später beiläufig vorgezeigt wird, hält man dieses Gekritzeln für die Unterschrift des Zuschauers.

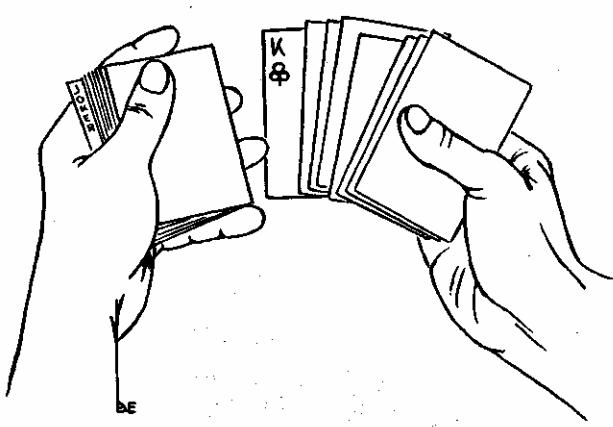
Sie müssen wahrscheinlich ein bisschen suchen, bis Sie eine Schachtel in der richtigen Grosse finden. Gewisse Ringschatullen eignen sich gut. Wichtig ist, dass die gefaltete Karte genügend Spielraum besitzt, um hin und her bewegt werden zu können, so dass sie lose in der Schachtel zu liegen scheint.

**Präsentation und Handhabung:**

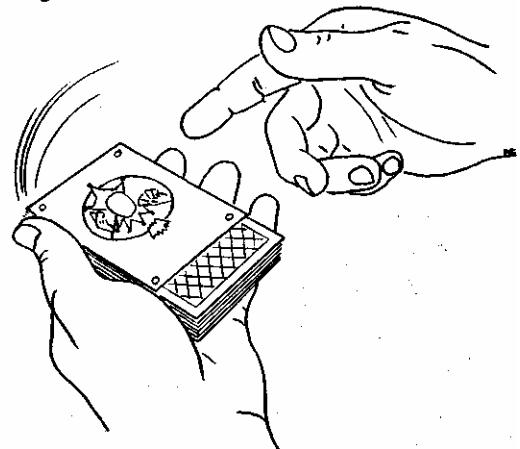
1. Sie haben bereits einige Kunststücke mit einem Kartenspiel vorgeführt und im Verlauf des letzten Kunststücks den Joker nach oben auf das Spiel gebracht. Sollte das nicht der Fall sein, können Sie dies tun, während Sie einige einleitende Worte zum Kunststück sprechen. Nehmen Sie die kleine Schachtel aus der Tasche und legen Sie sie nach rechts auf den Tisch, während Sie folgende Erklärung abgeben: *"Wie Sie wissen, befindet sich in jedem Kartenspiel mindestens ein Joker. Er wird vor allem dann eingesetzt, wenn man eine der anderen Karten beschädigt oder verloren hat. Das heisst also, dass der Joker den Wert jeder anderen Karte im Spiel annehmen kann."*
2. *"Darf ich Sie bitten, dem Joker in meinem Spiel einmal irgendeine Identität zu geben - nennen Sie einfach eine Karte, die Ihnen gerade ein fällt."* Wenden Sie sich dabei an einen Zuschauer, der sich links von Ihnen befindet. Nehmen wir an, der Zuschauer habe Kreuz König gesagt. Holen Sie den Stift aus der Tasche und legen Sie ihn auf den Tisch: *"Ich werde nun den Namen Ihrer eigentlich nur gedachten Karte auf den Joker schreiben, damit wir jederzeit wissen, für welche Karte er steht."* Während Sie dies sagen, breiten Sie das Kartenspiel zwischen den Händen mit der Bildseite gegen sich selbst aus und lokalisieren den Kreuz König (**Abb. 2**). Ohne die Bildseite zu zeigen, bringen Sie diese Karte über den Joker oben auf das Spiel. Drehen Sie das Spiel bildunten und wenden Sie sofort die obersten beiden Karten als eine auf dem Spiel um (**Abb. 3**).

Das ist natürlich eine Frechheit, aber durch die Präsentation durchaus gerechtfertigt, denn Sie haben schliesslich nur den Joker aus dem Spiel gesucht...

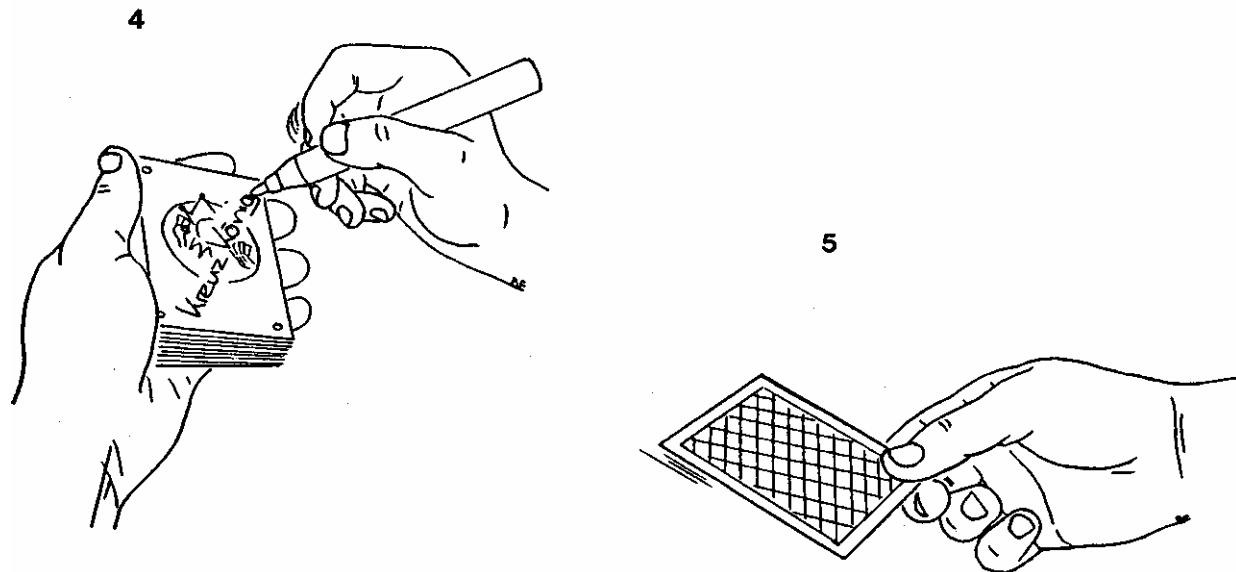
**2**



**3**



3. Ergreifen Sie den Schreibstift und schreiben Sie Kreuz König quer über die Bildseite des Jokers (**Abb. 4**). Übergeben Sie den Stift einem in der Nähe sitzenden Zuschauer und fordern Sie ihn auf, seine Initialen ebenfalls auf die Bildseite des Jokers zu schreiben. Sie halten dabei das Kartenspiel in der Hand und strecken es dem Zuschauer entgegen. Wenn der Zuschauer nur seine Initialen darauf schreiben muss, ist das ein ganz natürlicher Vorgang. Drehen Sie jetzt die dublierte Karte mit der Bildseite nach unten und legen Sie die oberste Karte - den Kreuz König - nach links auf den Tisch. Bevor Sie die Karte auf den Tisch legen, schütteln Sie sie leicht auf und ab, als ob Sie warten würden, bis die Schreibflüssigkeit trocknet (**Abb. 5**). Es ist ebenfalls eine gute Idee, auf die Bildseite der Karte zu blasen. Natürlich müssen Sie dabei immer darauf achten, dass die Zuschauer die Karte nicht sehen.



Wenn Sie das Umdrehen und Ablegen der dublierten Karte noch überzeugender gestalten wollen, können Sie eine der für diesen Zweck bekannten Techniken verwenden, z.B. den "Ghost Switch", den Stephen Minch in einem der Nash-Bücher beschreibt (1) oder die Techniken von Vernon und Mario.

4. Zeigen Sie auf die Schachtel, die rechts von Ihnen liegt: "Sie haben irgendeine von 52 Karten genannt, und zwar den Kreuz König. Stimmt doch? Nun, würden Sie es für einen guten Effekt halten, wenn sich der Kreuz König in dieser Schachtel befände?" Bei diesen Worten mischen Sie das Spiel

beiläufig und bringen den Joker nach unten ins Spiel. Egal welche Antwort Ihnen erteilt wird, Sie nehmen die Schachtel mit der rechten Hand auf und schütteln sie leicht, so dass man das Geräusch der Karte darin hören kann. *"Ich möchte Ihnen aber noch etwas viel besser zeigen - ein Wunder."* Machen Sie eine Handbewegung von der Spielkarte auf dem Tisch zur Schachtel und wieder zurück. Schalten Sie hier eine kurze Pause ein, damit die Zuschauer diesen unsichtbaren Effekt im Geiste nachvollziehen können.

Wenden Sie sich an den Zuschauer, der die Karte genannt hat (dieser befindet sich ja irgendwo links von Ihnen): *"Und denken Sie daran, dass Sie irgendeine Karte hätten nennen können."* Breiten Sie zur Betonung Ihrer Worte das Spiel bild-unten zwischen den Händen aus und schieben Sie es dann wieder zusammen (das Spiel befindet sich noch in einem unegalisierten Zustand). Fordern Sie ihn jetzt auf, die Karte auf dem Tisch - für die Zuschauer ist das immer noch ein Joker - umzudrehen. Während er dies tut und zur Überraschung aller der Kreuz König sichtbar wird, falten Sie den Joker unter dem Kartenspiel zweimal und palmieren ihn in der linken Fingerpalmage (2). Dies geschieht unter Deckung des Kartenspiels, das beiläufig mit der rechten Hand egalisiert wird. Eine Erklärung dieser Technik finden Sie am Schluss dieser Beschreibung.

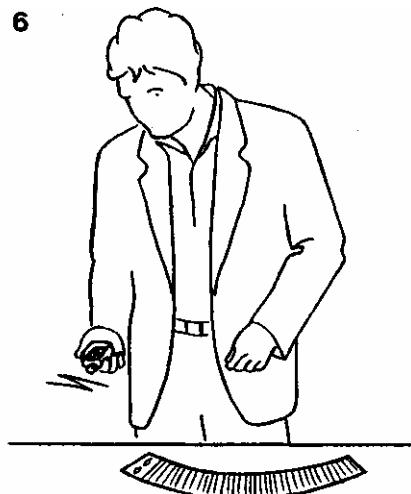
Beachten Sie, wie stark hier die Ablenkung ist und wie natürlich das Egalisieren des Spiels vorbereitet worden ist.

5. Drehen Sie das Spiel mit der Bildseite nach oben und breiten Sie es mit der rechten Hand von rechts nach links auf dem Tisch aus (dadurch stehen die Indexe der Karten für die Zuschauer nicht auf dem Kopf): *"Und natürlich befindet sich im Spiel kein Joker mehr..."*. Die linke Hand ruht natürlich auf dem Tisch, falls Sie im sitzen vorführen, ansonsten hängt die Hand natürlich am Körper entlang herunter. Machen Sie eine kleine Pause. Blicken Sie auf die Schachtel, dann ins Publikum und schliesslich zurück auf die Schachtel. Blicken Sie ins Publikum und nicken Sie. Ergreifen Sie die Schachtel mit der rechten Hand und schütteln Sie sie, wodurch das bereits gehörte Geräusch nochmals vernommen wird.

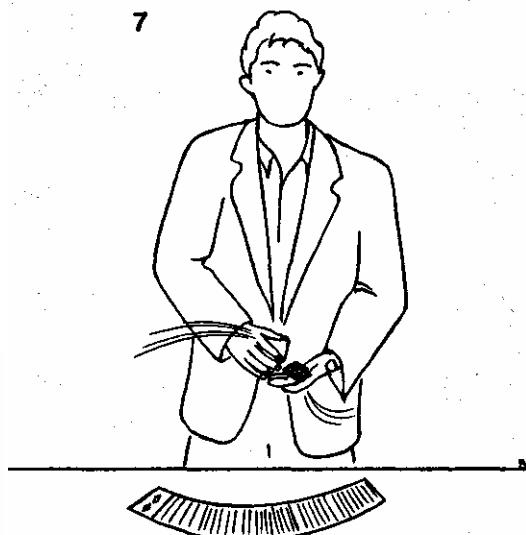
Der Effekt ist den meisten Zuschauern hier schon klar – vor allem, wenn Sie sie schon mit anderen Wundern verwöhnt haben. Sie haben bereits hier für das Publikum einen unheimlichen Effekt vorgeführt - und das alles mit einem Dublieren.

Während Sie die Schachtel von unten in der rechten Hand halten, fordern Sie einen Zuschauer auf, den Deckel hochzuheben. Er tut dies und der gefaltete Joker kommt zum Vorschein. Die Tatsache, dass er den Deckel hält, hindert ihn daran, die Karte in der Schachtel zu ergreifen. Schütteln Sie die Schachtel leicht, so dass sich die Karte hin und her bewegt. Der Effekt ist für die Zuschauer so stark und klar, dass kaum jemand auf die Schrift auf der Bildseite des Jokers achtet. Sie können die Karte auch einem Zuschauer rechts unter die Nase halten und fragen: *"Ist der Joker unterschrieben?"* Natürlich wird er ja sagen, denn er sieht, dass etwas auf dem Joker geschrieben steht, aber er weiss ja nicht, was der Zuschauer geschrieben hat (3).

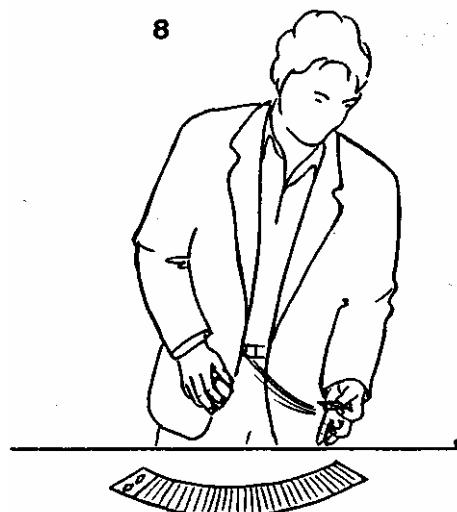
6



7



8



6. Sie kippen nun scheinbar den sichtbaren Joker in die linke Hand und überreichen ihn dem Zuschauer, der die Karte gedacht und signiert hat. Sehen wir uns diesen Vorgang näher an. Während die rechte Hand die Schachtel ein wenig schüttelt, blicken Sie auf den gefalteten Joker und verlagern ihr Gewicht auf das rechte Bein (**Abb.6**). Die rechte Hand bewegt sich jetzt zur Körpermitte zurück und

kippt den gefalteten Joker scheinbar in die linke Hand, die sich synchron dazu mit der Handfläche nach oben bewegt (**Abb. 7**). Gleichzeitig blicken Sie auf und richten eine Frage an den Zuschauer, der die Karte unterschrieben hat: "...*Sie haben die Karte selbst unterschrieben, nicht wahr!?*" Das Gewicht haben Sie dabei wieder auf beide Beine gleichmäßig verlegt. Jetzt strecken Sie die linke Hand mit dem unterschriebenen Joker dem Zuschauer links entgegen (**Abb. 8**), wobei sich das Gewicht automatisch auf das linke Bein verlagert. Die rechte Hand legt die Schachtel beiläufig mit der Öffnung nach unten rechts in Ihrer Nähe auf dem Tisch ab.

7. Der Zuschauer faltet jetzt den Joker auf und bestätigt, dass es sich um den von ihm zuvor gezeichneten Joker handelt. Ende der Routine.

#### Fast hätte ich's vergessen...

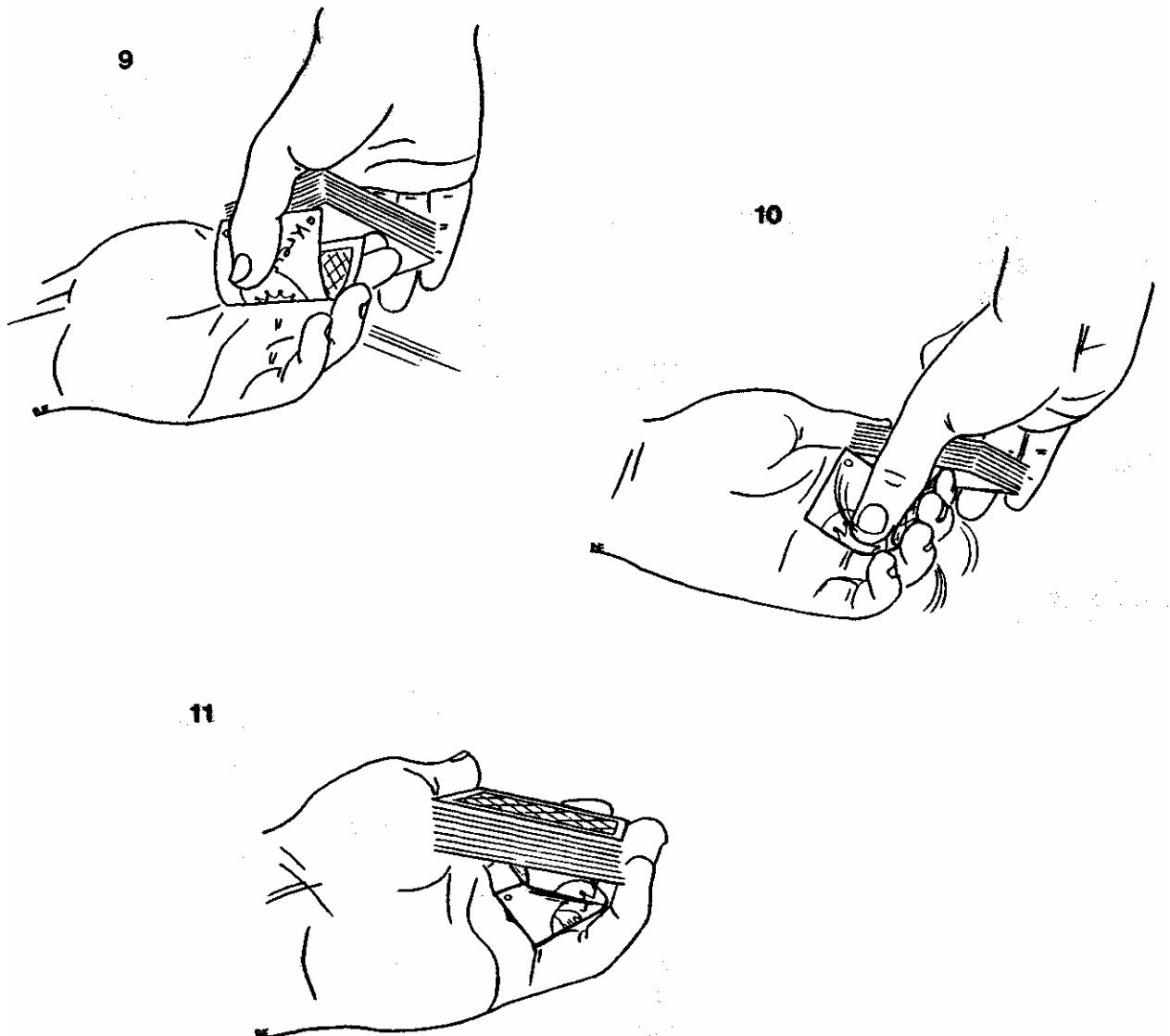
Sie können am Schluss der Routine den Deckel in aller Ruhe auf die Schachtel stülpen und alles in die Tasche stecken. Jahrelange Erfahrung mit diesem Kunststück hat mir gezeigt, dass kein Mensch die Schachtel sehen will. Das liegt daran, dass der Effekt so klar und überzeugend ist und die Schachtel selbst als Behälter eher nebensächlich ist.

Wenn Sie wollen, können Sie natürlich den unteren Teil der Schachtel mit dem darin befindlichen Joker gegen ein Duplikat, das Sie in der Tasche haben oder das auf Ihrem Schoss ruht, austauschen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass der Joker lose - also ohne Faden - in der Schachtel liegt und nach dem Austausch einfach auf Ihren Schoss fallen gelassen wird. Dies ist eine clevere Idee, die Sie vielleicht unter gewissen Bedingungen verwenden möchten.

Soll der Zuschauer zu Beginn der Routine die Karte mit seinem vollständigen Namen unterschreiben, ist es natürlich besser, wenn Sie ihm die Karte übergeben. Dazu müssen Sie lediglich den Handrücken der linken Hand nach oben drehen, damit der unter dem Joker befindliche Kreuz König nicht sichtbar wird. Nachdem der Zuschauer den Joker unterschrieben hat, legen Sie ihn einfach bildoben wieder auf den Kreuz König. Vielleicht möchten Sie aber in einem solchen Fall nicht mit Dublieren arbeiten, sondern den Joker einfach gegen den Kreuz König, der sich bildunten auf dem Spiel befindet, filieren. Das Resultat ist in jedem Fall dasselbe.

An dieser Stelle möchte ich noch das Falten der Karte unter dem Spiel beschreiben: Das Spiel liegt bildunten in der linken Hand in Asteilposition - der unterschriebene Joker befindet sich unten. Greifen Sie mit der rechten Hand in Abhebehaltung über das Spiel, wobei der Daumen etwa 1 bis 2 cm mehr als üblich über die hintere Schmalseite greift. Der

linke Zeigefinger drückt gegen den rechten vorderen Index der unteren Karte und zieht die Karte nach hinten; diese wird dadurch in die Hälfte gefaltet (**Abb. 9**) - Sie sehen jetzt, weshalb der Daumen stärker über die hintere Schmal seite herausragen muss. Sobald diese Position erreicht ist, drückt der rechte Daumen nach vorne und Zeige- und Mittelfinger der linken Hand schliessen sich, wodurch die Karte nochmals in die Hälfte gefaltet wird (**Abb. 10**). Die so gefaltete Karte kann flach unter das Spiel gelegt und die Kanten noch einmal fest gegen die Unterseite des Spiels gedrückt werden - anschliessend wird die Karte in der linken Fingerpalmage gehalten und vom Kartenspiel, das ja immer noch in Asteilposition liegt, bestens verdeckt (**Abb. 11**).



**Anmerkungen:**

- 1) Minch, Stephen, Any Second Now, S.152ff, "The Ghost Switch", Micky Hades International, Kanada 1977. Dabei handelt es sich um eine Technik von Edward Mario, welche dieser als Variante des "D'Amico Change" in Expert Card Conjuring von Alton Sharpe erstmals veröffentlichte.
- 2) Eine gute Beschreibung dieser Technik finden Sie im folgenden Buch: Hugard, Jean und Braue, Frederik, Expert Card Technique, S.305, "A Card for Pegasus", Faber & Faber, London 1973. Wenn Sie sich ernsthaft für die Kartenkunst interessieren, dann steht dieses Buch bereits in Ihrer Arbeitsbibliothek.
- 3) Das ist ein alter Gedanke und wurde bereits von unseren Vorfahren in der Zauberkunst mit Erfolg verwendet. Eine gute Anwendung mit einer Münze wird im folgenden Werk beschrieben: Sachs, Edwin T., Sleight of Hand, S.1Gff, "Passing a coin into a spectator's pocket", ed. by P. Fleming, 5th edition, Magie Ltd. - Lloyd E. Jones, USA 1979. Dieses Buch erschien erstmals im Jahre 1877 und ist jetzt als Nachdruck als Band II der "Fleming Magie Classic Series" erhältlich. Es handelt sich hierbei um einen der ganz grossen Klassiker der Zauberkunst und sollte unbedingt studiert werden.

## Öl uns Wasser

Dieses Kunststück ist eine Erweiterung eines Effekts von Roy Walton (1). Mein Freund Richard Vollmer und ich haben die vorliegende Handhabung ausgearbeitet. Die clevere Präsentationsidee mit dem Fläschchen stammt von Juan Tamariz und gibt diesem Kunststück eine ganz neue Dimension.

### Effekt:

4 rote und 4 schwarze Karten werden vorgezeigt und abwechselungsweise in einem Päckchen abgelegt. Wie Öl und Wasser jedoch, trennen sich die Farben und die 4 roten Karten sind oben im Päckchen angekommen. Als zusätzliche Überraschung haben sich die schwarzen Karten in die 4 Asse verwandelt.

### Requisiten:

\* Ein Kartenspiel mit 52 Blatt.

\* Eine verschliessbare kleine Flasche, die Sie sich am besten auf dem Flohmarkt oder in einer der zahlreichen Schnickschnack-Butiken besorgen. Wählen Sie eine Flasche, die im Design zu Ihrem Vorführstil passt. Füllen Sie die Flasche zur Hälfte mit schwarz gefärbtem Öl und füllen Sie mit rot gefärbtem Wasser auf. Gefärbtes Öl gibt es praktisch in jedem besseren Schreibwarengeschäft und wird für kleine modische Öllampen verwendet. Das Wasser färben Sie am besten mit farbigem Seidenpapier.

### Vorbereitung:

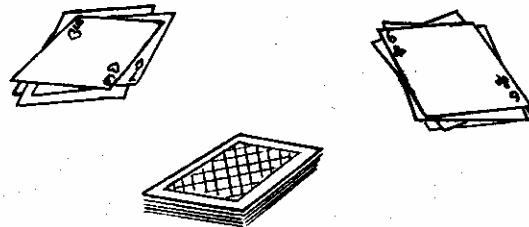
Die Flasche stecken Sie in die Tasche oder in den Mikrokoffer. Suchen Sie aus dem Kartenspiel 3 hohe rote, 3 hohe schwarze Augenkarten und die 4 Asse heraus. Nehmen Sie die 3 schwarzen Karten und stecken Sie die beiden schwarzen Asse an die dritte und vierte Stelle von der Bildseite des Päckchens. Tun Sie dasselbe mit den 3 roten Karten und den beiden roten Assen. Wenn Sie sich vor Augen halten, dass Sie später beide Päckchen mit einem Elmsleyzählen als 4 rote bzw. 4 schwarze Karten vorzeigen werden, kann Ihnen dies als mnemotechnische Hilfe für die Legeordnung der Karten dienen. Legen Sie ein Päckchen auf das andere -egal in welcher Reihenfolge - und stecken Sie das nunmehr aus 10 Karten bestehende Päckchen irgendwo in die Mitte des Spiels.

**Vorführung und Handhabung:**

1. Nehmen Sie die kleine Flasche aus der Tasche und zeigen Sie sie vor: *"Ich habe hier in dieser kleinen Flasche zwei Flüssigkeiten gemischt. Das schwarze ist Öl und das rote ist Wasser - ich habe die Flüssigkeiten lediglich deshalb gefärbt, damit Sie es von weiter hinten besser sehen können. Natürlich wissen Sie alle, dass man diese beiden Flüssigkeiten gar nicht mischen kann. Denn Öl, das ja leichter ist, schwimmt an die Oberfläche, während das schwerere Wasser nach unten sinkt. Nun, das dürfte für niemanden eine neue Erkenntnis darstellen; aber vielleicht wussten Sie nicht, dass sich die roten und die schwarzen Karten eines Kartenspiels ähnlich verhalten. Ich darf Ihnen das einmal anhand einiger roten und schwarzen Karten zeigen."*

Während Sie diesen einleitenden Monolog halten, haben Sie das Spiel aufgenommen, es mit den Bildseiten gegen sich selbst zwischen beiden Händen aufgefächert und den gelegten Block von 10 Karten lokalisiert. Gleichzeitig mit dem letzten Satz, legen Sie die 5 schwarzen Karten zu einem Päckchen egalisiert bildoben nach links und ebenso die 5 roten Karten nach rechts auf den Tisch. Das Kartenspiel legen Sie bildunten ungefähr zwischen die beiden Päckchen auf den Tisch (**Abb. 1**).

1



2. Egreifen Sie nun das rote Päckchen und zeigen Sie mit einem Elmsleyzählen 4 rote Karten vor: *"Ich verwende der Einfachheit halber nur ein paar Karten, nämlich 4 rote Karten..."*. Dadurch gelangen die beiden Asse auf die Rückseite des Päckchens. Legen Sie die Karten wieder bildoben auf den Tisch und tun Sie dasselbe mit den schwarzen Karten: *"...und dieselbe Anzahl schwarze Karten"*.

Messen Sie dem Elmsleyzählen, das in diesem Fall eher ein Vorzeigen ist, selber keine grosse Bedeutung bei. Ihre Einstellung soll sein: *'Es ist eigentlich egal wieviele Karten*

*es sind - ich will Ihnen ja nur das Prinzip von Öl und Wasser anhand dieser paar Karten zeigen'.*

3. Wenden Sie sich an einen Zuschauer: "*Welche Karten hätten Sie lieber - die roten oder die schwarzen?*" Es spielt keine Rolle für welche Farbe er sich entscheidet. Nehmen wir für diese Erklärung aber an, dass er rot sagt (das ist sowieso meistens der Fall). Schieben Sie das Päckchen mit den roten Karten etwas nach vorne, wodurch angezeigt wird, dass Sie seine Wahl zur Kenntnis genommen haben. Nehmen Sie dann das Päckchen mit den schwarzen Karten auf, drehen es bildunten und legen es oben auf das Spiel: "*Gut, die roten Karten. Dann legen wir die schwarzen einen Augenblick beiseite.*"

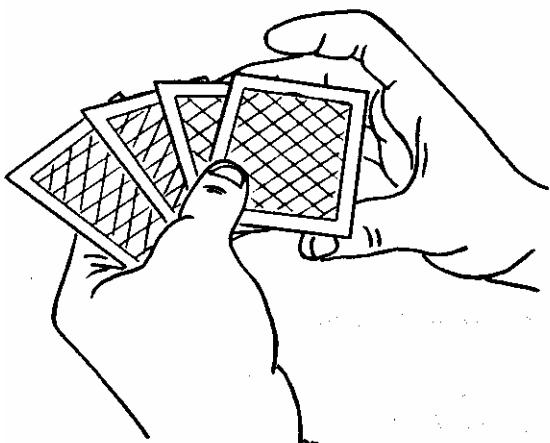
4. Ergreifen Sie die roten Karten, drehen sie bildunten in die linke Hand in Asteilposition und übernehmen das Päckchen von oben mit der rechten Hand in Abhebehaltung. Zeigen Sie nochmals kurz die Bildkarte des Päckchens vor, indem Sie einfach die rechte Hand aus dem Handgelenk drehen. Dabei bemerken Sie: "*Zwischen jede dieser roten Karten...*". Drehen Sie das Päckchen wieder bildunten in eine waagrechte Position. Fahren Sie weiter: "*...stecke ich eine dieser schwarzen Karten.*" Dabei wandert Ihr Blick von den Karten in Ihrer Hand zum Kartenspiel, das auf dem Tisch ruht.

Sobald also die Aufmerksamkeit der Zuschauer sich von den roten Karten auf das Kartenspiel verlagert hat - und wirklich erst dann - fächern Sie die roten Karten bildunten wie folgt aus: Der linke Zeigfinger zieht die Bildkarte etwa 2 cm nach links, wodurch der linke Mittel- und Ringfinger jetzt die Bildseite der zweiten Karte von unten berühren und diese ebenfalls etwas nach links herauszieht. Gleichzeitig legt sich der linke Daumen auf die oberste Karte des Päckchens und zieht sie nach links, während die rechte Hand nun eine doppelte Karte zwischen Daumen und Mittelfinger kontrolliert. Ordnen Sie die Karten zu einem Fächer an, wie dies aus der Abb. 2 ersichtlich ist.

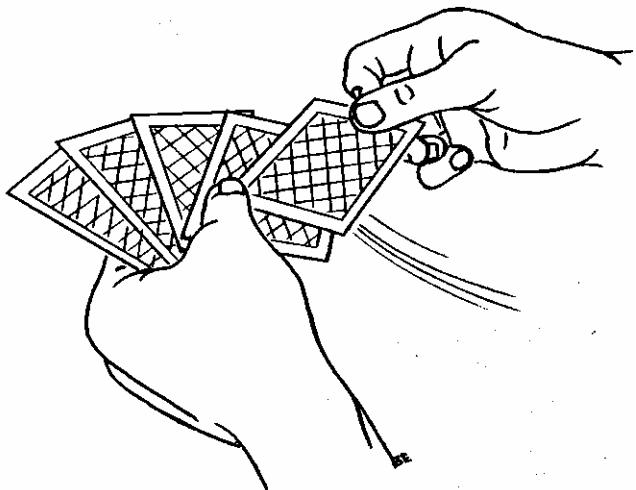
Sie haben hier nichts anderes als eine statische Variante des sogenannten Ascanio Spreads durchgeführt, wobei es sich hier weder um ein Vorzählen noch um ein Vorzeigen handelt, sondern lediglich darum, die Karten fächerförmig in der Hand auszubreiten. Da dies eine völlig beiläufige, funktionelle Handlung ist, können Sie dabei ruhig ins Publikum blicken.

Beachten Sie, wie der Ascanio Spread erst dann ausgeführt wird, wenn die Aufmerksamkeit der Zuschauer geschwächt wurde.

2



3



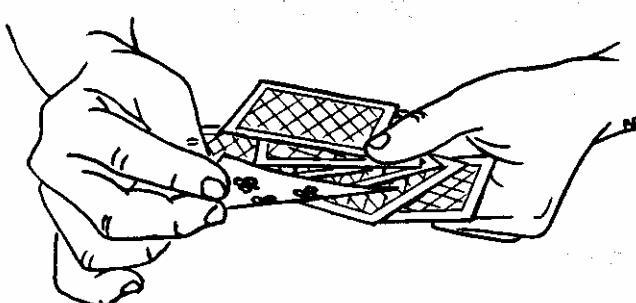
Die linke Hand hält den Fächer, während die rechte Hand die oberste Karte des Spiels (scheinbar eine schwarze Karte, aber in Wirklichkeit bereits ein schwarzes As) an der vorderen Schmalseite ergreift und sie oben auf den Fächer legt, so dass diese Karte aber etwa zur Hafte nach vorne herausragt. Die **Abb. 3** zeigt, dass die Karte mit der linken Längsseite und von rechts kommend auf den Fächer gelegt wird. Dadurch vermeiden Sie, dass die Bildseite dieser Karte aus Unachtsamkeit von den Zuschauern gesehen werden kann: *"Eine schwarze Karte, eine rote Karte..."*. Stecken Sie die nächste Karte, die Sie ebenfalls von oben im Spiel nehmen, an die erste Zwischenstelle (dritte Stelle von oben) in den Fächer: *"...eine schwarze Karte"*. Diese Karte stecken Sie ebenfalls von rechts kommend in den Fächer, damit Sie nicht zufällig "blitzt".

Fahren Sie weiter, indem Sie die nächste Karte von der Rückseite des Spiels ergreifen und Sie an die zweite Zwischenstelle (fünfte Stelle von oben) in den Fächer stecken: *"...eine rote Karte, eine schwarze Karte..."*. Diesmal stecken Sie die Karte von der Vorderseite in den Fächer, wodurch die Zuschauer links tatsächlich die Bildseite einer schwarzen Karte zu sehen bekommen (Abb. 4).

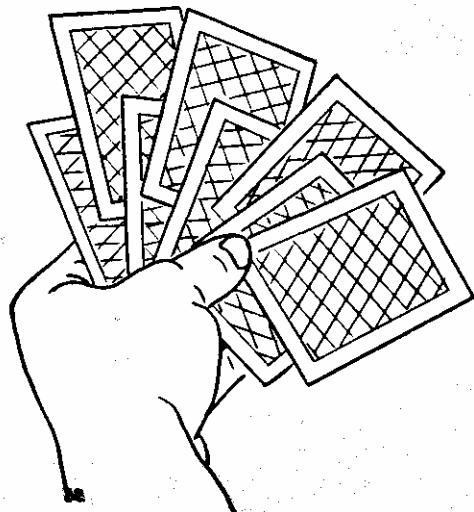
Versuchen Sie hinter dem Kartenspiel zu stehen, während Sie die Karten vom Spiel in den Fächer stecken, damit Sie die Sicht der Zuschauer aufs Spiel nicht verdecken. Das ist natürlich entscheidend, denn Sie wollen die Zuschauer ja nicht bereits hier stutzig machen.

Ergreifen Sie die vierte und letzte Karte vom Spiel und stecken Sie sie - wiederum von vorne kommend - an die dritte Zwischenstelle (siebente Stelle von oben) in den Fächer: "...eine rote Karte, eine schwarze Karte und eine rote Karte abwechselungsweise und gemischt." Diesen "doppelstöckigen" Fächer halten Sie immer noch in der linken Hand (Abb. 5).

4



5



5. "Diese roten und schwarzen Karten sind nun gemischt, wie das Öl und das Wasser in dieser kleinen Flasche". Bei diesen Worten ergreift die rechte Hand das Fläschchen und schüttelt es kräftig, wodurch die beiden getrennten Flüssigkeiten sichtbar vermischt werden. Legen Sie die Flasche wieder nach rechts ab. Schliessen Sie mit Hilfe der rechten Hand den Fächer und legen Sie ihn auf den Tisch, während Sie sich an einen in der Nähe sitzenden Zuschauer richten: "Würden Sie bitte die Karten ganz langsam zusammenstossen". Der Zuschauer egalisiert das Päckchen vollends, während Sie kommentieren: "Spüren Sie, wie sich die roten und schwarzen Karten mischen?" Der Zuschauer wird Ihre Frage mit einem Lächeln positiv beantworten.

Ich habe dieses Spiel deshalb so detailliert beschrieben, weil das natürlich jene Phase des Kunststückablaufs ist, die am klarsten und deutlichsten für den Zuschauer sein muss. Er muss davon überzeugt sein, dass die Karten tatsächlich vermischt werden und mit möglichst vielen Sinnen den Mischvorgang wahrnehmen. Dazu dient vor allem die Verwendung der Flasche, die das abstrakte Konzept

des Mischens (denn man sieht ja nur die Rückseiten der Karte; das eigentliche Mischen geht in den Köpfen der Zuschauer vor sich) visuell mitteilt. Dasselbe Prinzip verwende ich in vielen meiner Routinen, so z.B. auch in "Die Zeitmaschine" (2).

Ich bin fest davon überzeugt, dass es viel besser ist, die roten und schwarzen Karten im Fächer zu mischen, als einzeln in einem Drittpäckchen auf dem Tisch abzulegen, wie dies in vielen Varianten dieses Effekts getan wird. Bei der "Fächerhandhabung" können die Zuschauer nämlich den gemischten Zustand der Karten auf einen Blick visuell erfassen.

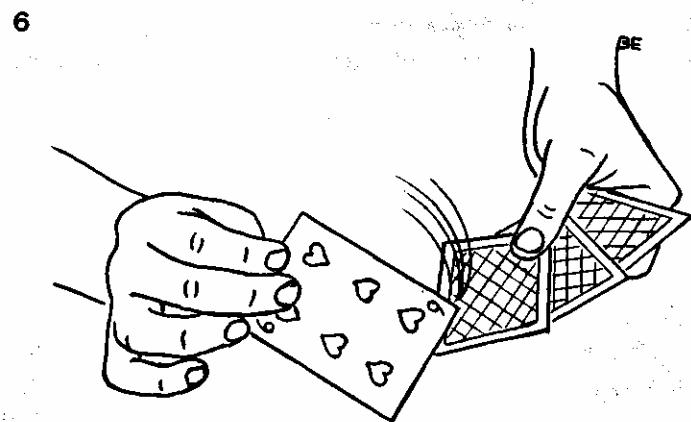
6. *"Die 4 obersten Karten..."*, während Sie dies sagen, schiebt der linke Daumen die obersten 3 Karten ohne sie umzuzählen in die rechte Hand. Ohne den Rhythmus zu unterbrechen, schiebt der linke Daumen jetzt alle Karten über der untersten Karte nach rechts. Die Kuppe des linken Mittelfingers kontrolliert dabei die unterste Karte. Dieser Block wird unter den bereits abgeschobenen Karten von Mittel- und Ringfinger der rechten Hand ergriffen und alle Karten buchseitenförmig auf die einzelne links gehaltene Karte geklappt; die Karten werden sofort egalisiert, damit die Asse nicht blitzen (3). Fahren Sie weiter: *"...sind also schwarz, rot, schwarz, rot vermischt"*. Dabei drehen Sie den aus 8 Karten bestehenden Block mit der soeben beschriebenen Technik wieder bildunten (die Zuschauer sehen tatsächlich, dass die Karten schwarz, rot, schwarz, rot vermischt sind). Geben Sie dann mit betonter Klarheit die obersten 4 Karten auf den Tisch. Der Einheitlichkeit der Bewegungen wegen, verwenden Sie zu diesem Zweck die genau gleiche Handhabung, wie soeben beim Vorzeigen (also nicht umzählen und eine Karte unter die andere abzählen).

Bei der Ausführung dieser Technik ist es wichtig, die von mir beschriebene Schubtechnik zu verwenden (eher als eine Buckettechnik), weil dadurch kein Rhythmusunterbruch entsteht und die Bewegung der Finger von vorne nicht gesehen werden kann.

Selbstverständlich können Sie diese "Beweisphase" auch auslassen. Tatsächlich verwende ich sie nur bei skeptischem Laienpublikum und Zauberkollegen.

7. *"Und auch diese 4 Karten..."*, erklären Sie, während Sie die restlichen 5 Karten buchseitenförmig bildoben klappen und mit derselben Handhabung wie vorhin als 4 abwechselnd rot, schwarz, rot, schwarz gemischte Karten vorzeigen (verwenden Sie für die letzte doppelte Karte die Technik von Ken Krenzel (4)). Bevor Sie den Satz beenden, egalisieren Sie

die Karten wieder, drehen sie buchseitenförmig bildunten und übernehmen sie mit der rechten Hand in Abhebehaltung: "...*sind schwarz, rot, schwarz, rot vermischt*". Synchron dazu zieht der linke Daumen die Rückenkarte in die linke Hand ab. Dasselbe geschieht mit der nächsten Karte, die auf die erste Karte zu liegen kommt. Die nächsten beiden Karten werden dubliert abgezogen. Um dies zu erleichtern, glissieren die Finger der rechten Hand die unterste Karte nach rechts (5). Die letzte Karte wird beim Wort "*rot*" vorgezeigt (**Abb. 6**).



8. "Nun, während ich dies alles getan habe, hat sich das Öl langsam aber beständig vom Wasser getrennt." Bei diesen Worten halten Sie immer noch die in **Abb. 6** gezeigte Position inne. Die Aufmerksamkeit der Zuschauer wird jedoch jetzt bereits bei der Flasche sein, in der sich das Wasser vom Öl getrennt hat.

Obwohl das ein Phänomen ist, mit dessen Ursache alle vertraut sind, werden Sie feststellen, dass viele Zuschauer erstaunt auf die Trennung der Flüssigkeiten reagieren.

In diesem Augenblick egalisieren Sie die Karten, indem Sie mit der rechts gehaltenen Karte unter die 3 (in Wirklichkeit 4) links gehaltenen Karten fahren und das Päckchen buchseitenförmig bildoben klappen. Es macht hier nichts, wenn noch eine schwarze Karte blitzt, denn die Karten sind ja für die Zuschauer noch gemischt. Tatsächlich liegen Sie aber bereits in der Position, um als 4 rote Karten vorgezeigt zu werden. "*Und wenn das wirklich stimmt, was ich Ihnen vorhin gesagt habe, dann haben sich unterdessen auch alle*

*schwarzen von allen roten Karten getrennt."* Zeigen Sie die Karten in der Hand mit einem Elmsleyzählen als 4 rote Karten vor und legen Sie das unegalisierte Packen bildoben auf den Tisch, jedoch in Ihre Nähe, damit nicht ein Zuschauer unaufgefordert die Karten ergreift und dabei die beiden verborgenen schwarzen Karten entdeckt. Je näher in Ihrem Privatbereich sich die Karten befinden, desto unwahrscheinlicher ist es, dass ein Zuschauer hineingreift.

Betonen Sie die Wörter alle; dadurch wird den Zuschauer ein weitaus grösserer Effekt suggeriert, nämlich dass der Effekt mit allen Karten des Spiels hätte durchgeführt werden können.

9. *"Und hier auf dem Tisch liegen natürlich noch..."*. warten Sie die Antwort eines Zuschauers ab, der natürlich "schwarz" sagen wird. Sehen Sie ihn mit einem etwas enttäuschten Blick an und fragen Sie ihn: *"Kennen Sie das Kunststück schon? Also wenn Sie sowieso schon wissen was kommt ... dann zeige ich Ihnen etwas anderes"*. Ergreifen Sie das Päckchen auf dem Tisch, nehmen Sie zwei Karten in jede Hand und zeigen Sie die 4 Asse vor. Wenn Sie wollen, können Sie dies auch mit einem Ziergriff tun (6).

#### **Fast hätte ich's vergessen...**

Wenn Sie diese Handhabung mit der Originalversion vergleichen, werden Sie feststellen, dass die beiden Versionen nur den Effekt gemeinsam haben. Roy Walton sagt im Vorwort zu seiner Beschreibung, dass dieser Effekt zwar für Zauberkünstler konzipiert worden sei, jedoch erstaunlicherweise auf Laien eine ebenso starke Wirkung hat. Die Erfahrungen, die ich mit der Vorführen dieses Effekts vor Laienpublikum gemacht haben, bestätigen diese Aussage.

Aufgrund der Qualität des verwendeten Öls kann sich die Trennzeit leicht verändern. Sie müssen auch einige male versuchen, wie stark Sie schütteln dürfen, damit sich das Öl vom Wasser innerhalb der zur Verfügung stehenden Zeit trennt. Es ist auch nicht so schlimm, wenn sich das Wasser nicht ganz vom Öl getrennt hat; Hauptsache ist, dass man sieht, wie sich die beiden Flüssigkeiten trennen.

Wenn Sie das Erscheinen der 4 Asse als Anti-Climax empfinden, können Sie diesen Teil bereits als Einstieg in eine nun folgende 4-As-Routine präsentieren. Die 4 Asse können wegen des besseren Kontrastes durch die 4 Könige oder Damen ersetzt werden, wie dies Roy Walton empfiehlt. In der Tat nehme ich oft Damen und verwende dieses Kunststück auch als Einstieg in die As-Routine, die ich in meiner Schrift "Fantasia in As-Dur" beschreibe (7).

**Anmerkungen:**

1) Walton Roy, The Complete Walton Vol. 1, S.6ff, "OÜ and Queens", L. Davenport Ltd., England 1981.

2) Giobbi, Roberto, Card Stories, S.16ff, "Die Zeitmaschine", erschienen im Eigenverlag, 3. Auflage, Basel 1987.

3) Dieses Vorzeigen der Karten in einem Päckchen stammt meines Wissens vom amerikanischen Zauberkünstler C. J. Wagner und wurde im deutschsprachigen Raum einmal kurz von E. Liebenow beschrieben in: MAGIE, Heft 2 Februar 1987, 67. Jahrgang, S.48, "Farbwechsel". Dieses Vorzeigen wurde von Richard Vollmer unabhängig von Wagner für diese Routine erfunden.

4) Lorayne, Harry, The Card Classics of Ken Krenzel, S.247, "Last Card Push", USA 1978.

5) Es handelt sich hier um die Technik des seitlichen Glissierens, die oft als natürlichere Variante des Glissierens verwendet wird. Zur dieser Technik in Kleinpäckchen haben meines Wissens Fr. Cyprian (siehe seine Videobänder), Jean-Jacques Sanvert (frühe Apocalypse-Nummer) und Christian Scherer unabhängig voneinander ähnliche Handhabungen entwickelt. Zweifellos hat aber Christian Scherer in seinem Buch Card News '82 Variationen zu dieser Technik am ausführlichsten behandelt. Das Vorzeigen der letzten Karte ist ebenfalls auf eine Anregung von Christian Scherer zurückzuführen.

6) Ich selbst verwende oft und gerne eine Technik des amerikanischen Zauberkünstlers Frank Shield, beschrieben in: Mentzer, Jerry, Card Cavalcade Four, S.36ff, Frank Shields: "Four card display move", USA 1977.

7) Giobbi, Roberto, Fantasia in As-Dur, erschienen im Eigenverlag, Basel 1987.

## Blendo

Der erste Zauberkünstler, der meines Wissens den Blendo-effekt - dieser wird sonst mit farbigen Tüchern vorgeführt -auf Karten angepasst hat, war der Amerikaner Paul Harris (1). Inzwischen sind verschiedene Versionen davon publiziert worden (2); meine Variante zeichnet sich durch eine sehr direkt zum Ziel führende Technik aus.

### **Effekt:**

Mit Hilfe von zwei beliebigen Karten und einer "mathematischen" Berechnung wird der Wert und die Farbe der gewählten Karte ermittelt. Als Höhepunkt verschmelzen die beiden Karten sichtbar in die zuvor gewählte Karte.

### **Vorbereitung:**

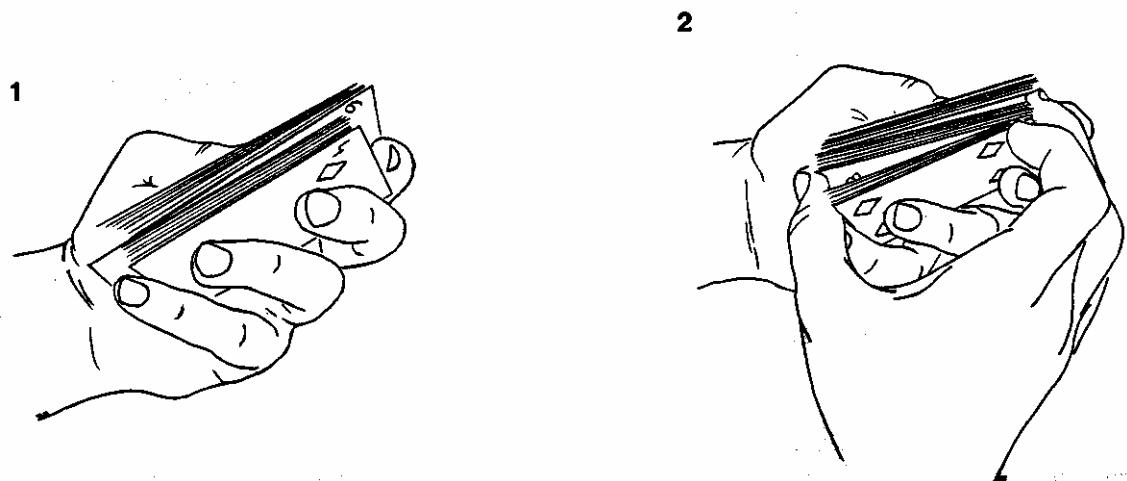
Es wird eine minimale Legeordnung benutzt, die so einfach ist, dass sie im Verlauf eines vorangehenden Kunststücks unter der Nase der Zuschauer zusammengestellt werden kann. Von oben nach unten im bildunten liegenden Spiel lautet die Anordnung: Herz 10, Herz 4, Restspiel, Herz 6. Die vier und die sechs sind austauschbar - ebenso die Farben, solange alle drei Karten dieselbe Farbe besitzen; ich bevorzuge die Herz 6 unten im Spiel, weil sie weniger gut bemerkt wird als die Herz 4, wenn das Spiel bildoben ausgestreift wird.

### **Präsentation und Handhabung:**

1. Breiten Sie das Spiel bandförmig bildoben auf dem Tisch aus, um 52 verschiedene Spielkarten zu zeigen, ohne diesen Umstand zu betonen. Nehmen Sie das Kartenband auf, egalisieren das Spiel und drehen es bildunten in die linke Hand, wo es in Austeilposition gehalten wird. Während Sie einige einleitende Worte sprechen, mischen Sie das Spiel falsch, so dass die obersten beiden Karten oben und die unterste Karte unten bleibt.

Dazu gibt es verschiedene Techniken mit Überhand- oder Riffelmischen. Die folgende Handhabung des Überhandmischens benutze ich oft: Der linke Daumen zieht einige Karten (mindestens zwei) in der ersten Mischbewegung als einen Block ab. Die nächste Karte wird einzeln und nach innen versetzt abgemischt und anschliessend mischen Sie weiter, bis noch einige Karten zurückbleiben. Diese Karten werfen Sie auf die bereits abgemischten Karten, und zwar so, dass die untersten Karten etwas nach vorne versetzt werden (**Abb. 1**). Ich klopfe jetzt kurz mit der rechten Hand-

fläche auf die obere Längsseite des Spiels, um den Eindruck des Egalisierens zu vermitteln und den Rhythmus kurz zu unterbrechen. Jetzt fahre ich sofort mit dem zweiten Mischvorgang weiter. Dazu drückt der rechte Mittelfinger die nach aussen versetzten Karten nach innen, wodurch ein Spalt unter diesen Karten entsteht. Auf der anderen Schmalseite drückt gleichzeitig der rechte Daumen auf die nach innen versetzte Karte und nimmt dort ebenfalls einen Spalt auf (**Abb. 2**). Die linke Hand hebt das so kontrollierte Spiel (eigentlich drei Blöcke) zur ersten Mischbewegung hoch, bei welcher der linke Daumen gleich sämtliche Karten über dem ersten Spalt (vom rechten Mittelfinger gehaltener Block) abmischt. Der mittlere Block wird in zwei bis drei weiteren Mischbewegungen bis zum Spalt abgemischt und schliesslich der letzte Block unveränder obenauf geworfen. Damit ist der untere und obere Teil des Spiels erhalten geblieben, während nur der mittlere Block gemischt wurde. Dieses Falschmischen eignet sich auch sehr gut zur Kontrolle gröserer Kartenblöcke oben und unten.

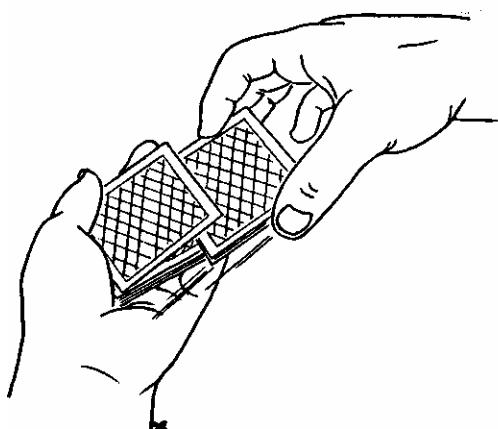


Sie können auch ein Riffelmischen verwenden, vorzugsweise in der Hand, denn in der Vorführung dieses Kunststücks kommen Sie ohne Tisch aus, was für professionelle Anwendungen sehr nützlich sein kann. Das Mischen muss natürlich so einstudiert werden, dass es flüssig und ohne hinzuschauen durchgeführt werden kann: Dann ist es selbst für Fachleute unmöglich nachzuvollziehen.

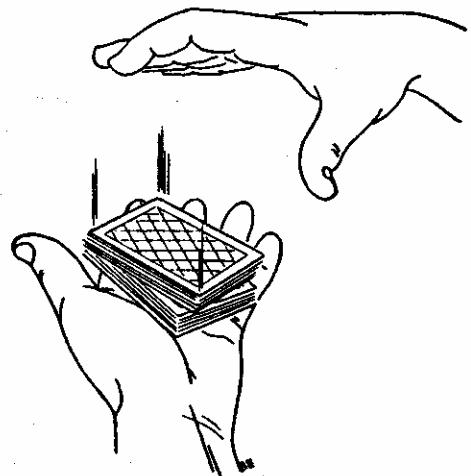
Sobald das Spiel fertig gemischt wurde, bringen Sie die oberste Karte (Herz 10) mit einem Slip Cut etwa in das obere Drittel des Spiels und halten mit dem linken Kleinfinger einen Spalt darüber. Der Slip Cut wird wie folgt gehandhabt: Nach dem falschen Überhandmischen senken Sie das Spiel in die linke Hand und halten es in Austeilposition. Jetzt wird es noch kurz egalisiert, und dabei nimmt der linke Kleinfinger einen Spalt etwa im oberen Drittel des Spiels auf. Entfernen Sie die rechte Hand und machen Sie damit eine natürliche Geste. Die rechte Hand senkt sich in Abhebebehaltung über das Spiel, ergreift alle Karten über dem Spalt und zieht sie nach rechts und gleichzeitig nach oben bis sie das Spiel verlassen. Der linke Daumen, der leicht auf die oberste Karte (Herz 10) drückt, behält diese auf dem unteren Teil zurück (**Abb. 3**).

Beachten Sie, dass bei der Ausführung des Slip Cut der linke Daumen nicht quer über dem Spiel liegt (man sieht das oft, aber es wirkt unnatürlich), sondern ganz natürlich an der linken Längsseite ungefähr auf dem vorderen Drittel des weissen Randes ruht. Wenn Sie das Spiel ganz leicht gegen sich selbst kippen, kann der Slip Cut nicht gesehen werden.

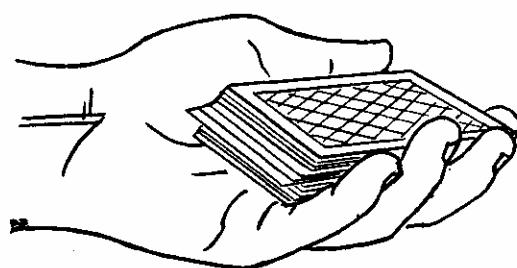
3



4



5

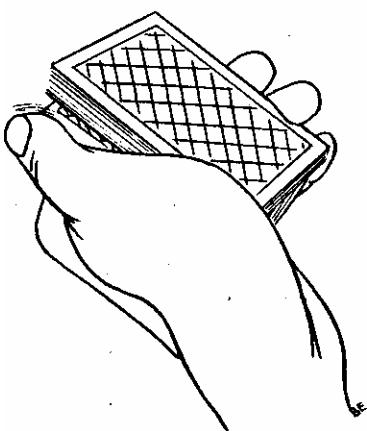


Die Karten in der rechten Hand lassen Sie etwa 1cm nach innen versetzt auf den unteren Spielteil fallen (**Abb. 4**). Diese Position wird nur einen Bruchteil einer Sekunde gehalten, denn sobald das Kartenpäckchen auf das Restspiel auftrifft, führen Sie mit der linken Hand eine leichte Vorwärtsbewegung aus. Dadurch rutschen alle Karten mit Ausnahme der untersten nach vorne und werden an der vorderen Schmalseite vom linken Zeigefinger gestoppt (**Abb. 5**). In der nun folgenden Egalisierbewegung - dadurch begründet, dass nach einem Mischen und Abheben die Karten in einem unegalisierten Zustand liegen - ist es ein leichtes, unter den nach innen versetzten Karten einen Spalt mit dem rechten Daumen aufzunehmen und ihn schliesslich an den linken Kleinfinger zu übergeben.

Sobald der Slip Cut, bei dem Sie selbstverständlich nicht auf das Spiel, sondern ins Publikum geschaut haben, beendet ist, bemerken Sie: *"Ich möchte Ihnen jetzt das schnellste Kartenkunststück der Welt vorführen."* Sehen Sie die Zuschauern erwartungsvoll an und fragen Sie nach einigen Sekunden harmlos: *"Soll ich es nochmals zeigen?"*

Die heitere Reaktion der Zuschauer ist natürlich von Ihnen berechnet worden, denn Sie wissen ja, dass durch eine emotionale Reaktion (in diesem Fall Lachen) Interferenzen im Ultrakurzzeitgedächtnis entstehen, die dem Zuschauer das Erstellen eines Zusammenhangs zwischen dem vorangegangenen Slip Cut (Ursache) und dem nun folgenden Riffelforcieren (Wirkung) erschweren.

6



2. Sie werden jetzt die Karte unter dem Spalt (Herz 10) einem Zuschauer forcieren, der links aussen von Ihnen aus gesehen sitzt (wir werden später sehen weshalb). Und zwar werden Sie dazu ein Riffelforcieren mit einer Finesse von Rainer Teschner verwenden.

Wenden Sie sich zu diesem Zweck an den Zuschauer und fordern Sie ihn auf, an irgendeiner Stelle 'Halt!' zu rufen, während Sie das Spiel abriffeln (selbstverständlich dürfen Sie hier auch den uralten "Sprechen-Sie-Englisch-Stop-Gag" bringen). Krümmen Sie dazu den linken Zeigefinger unter das Spiel, damit der linke Daumen beim Abriffeln der Karten einen Gegendruck spürt (**Abb. 6**). Stimmen Sie das Riffeln so ab, dass der Zuschauer erst dann 'Halt' ruft, wenn Sie am Spalt vorbeigeriffelt haben. Das sollte nicht sonderlich schwierig sein, da ja der Spalt bereits nach etwa einem Drittel erreicht ist. Grundsätzlich gilt: Je näher beim Spalt Halt gerufen wird, desto besser, weil der Unterschied in der Dicke des Päckchens beim Trennen des Spiels weniger auffällt.

Sobald der Zuschauer 'Halt!' ruft, halten Sie mit dem Riffeln inne und drücken mit dem linken Daumen auf die Karten unterhalb des sichtbaren Spalts, wodurch die Öffnung an der vorderen Schmalseite vergrössert wird. Halten Sie die Öffnung so gross wie möglich, während Sie bemerken: *"An dieser Stelle!"* Das ist keine Frage, sondern eine Feststellung, denn Fragen neigen dazu, die Zuschauer zu verwirren und abzulenken - das ist an dieser Stelle nicht wünschenswert. Blicken Sie auf das Kartenspiel und versuchen Sie ebenfalls, die Aufmerksamkeit der Zuschauer darauf zu konzentrieren.

Die meisten Leute - vor allem Zauberkünstler, aber natürlich nicht nur diese - erwarten, dass Sie jetzt das Spiel sofort trennen und richten deshalb ihre volle Aufmerksamkeit auf das Spiel. Die Zuschauer spüren, dass es sich hier um eine sehr wichtige Phase des Ablaufs handelt. Und dies zu Recht! Aus der Sicht der inneren Wirklichkeit der Technik werden Sie das Spiel nicht an der angegebenen Stelle trennen, sondern beim Spalt, denn Sie wollen ja Ihre Forcekarte an den Mann bringen. Genau dies ist der Schwachpunkt anderer Handhabungen des Riff elf orciens: Die Aufmerksamkeit der Zuschauer konzentriert sich ausgerechnet im kritischsten Moment auf das Spiel und Ihre Hände. Wir müssen deshalb hier eine Handlung einfließen lassen, die zeitverzögernd auf die Ausführung der Technik wirkt.

Die rechte Hand wird über das Spiel gebracht, um dieses scheinbar bei der sichtbaren Öffnung zu trennen. Zuvor wird aber die rechte Mittelfingerkuppe an die linke vordere Ecke der untersten Karte des oberen Pakets gelegt. Etwa ein Drittel des ersten Mittelfingerglieds wird in die Öffnung eingelegt. Die **Abb. 7** zeigt eine vergrösserte Ansicht dieser Position von vorne.

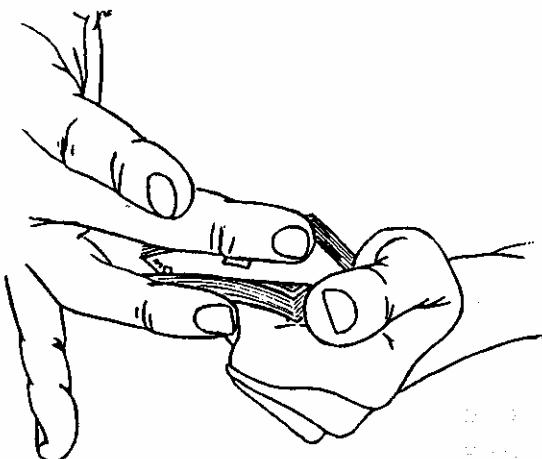
Der rechte Mittelfinger gleitet der vorderen Schmalseite des oberen Pakets entlang nach rechts, bis er die rechte vordere Ecke erreicht. Die Öffnung an der vorderen Schmalseite wird dadurch noch weiter geöffnet (**Abb. 8**) - das ist die Finesse von Rainer Teschner.

Die Erfahrung hat mir gezeigt, dass dies eine absolut überzeugende Handlung ist, obwohl es nur eine Winzigkeit zu sein scheint. Es wird eben nicht nur die Fairness der gleich folgenden Trennung betont, sondern das notwendige zeitverzögernde Element eingeführt. Eine Zwischenhandlung wird dadurch abgeschlossen und bewirkt bei den Zuschauern eine kurze Entspannung: Sie blicken zwar immer noch auf das Spiel, aber ihre Aufmerksamkeit ist weniger konzentriert. Von der Haltung her wird ein Nachlassen der Skepsis be wirkt.

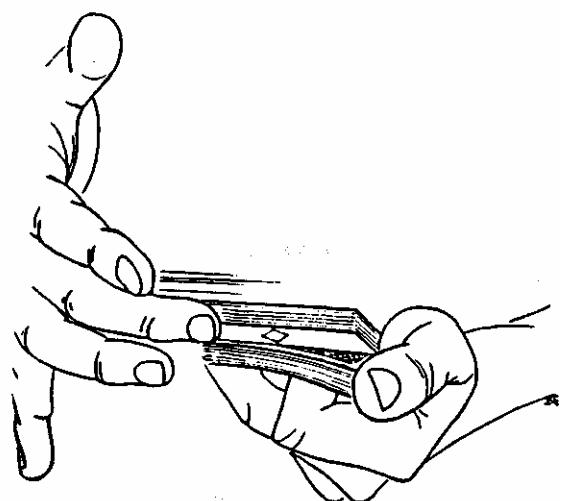
Sobald der rechte Mittelfinger die rechte vordere Ecke des oberen Pakets erreicht hat, drehen Sie den Kopf weg und sagen: *"Bitte nehmen Sie diese Karte - ich möchte sie auf*

*keinen Fall sehen.*" Gleichzeitig wird der rechte Daumen an die hintere Schmalseite des Spiels an den vom Kleinfinger gehaltenen Spalt gebracht, und die rechte Hand ergreift alle

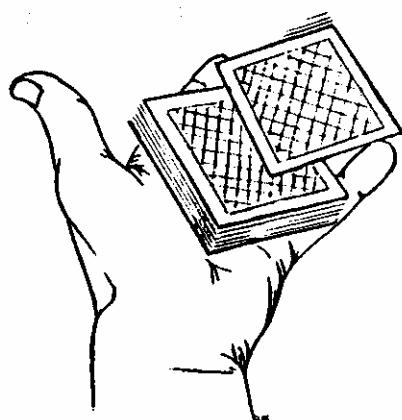
7



8



9



Karten über dem Spalt in Abhebehaltung. Dieses Paket wird jetzt zwischen Daumen und Mittelfinger an den beiden Schmalseiten kontrolliert.

Die rechte Hand hebt dieses Paket nicht hoch, sondern bleibt statisch. Die linke Hand senkt sich leicht und bewegt sich mit sämtlichen Karten unterhalb des Spalts nach vorne. Dabei lässt der Druck des linken Daumens nach.

Die linke Hand bewegt sich zum Zuschauer hin, während der linke Daumen die oberste Karte etwas nach rechts über die rechte Längsseite des Spiels schiebt (**Abb. 9**). Die rechte Hand bewegt sich solange nicht, bis die linke Hand mit ihrem Paket (minus die genommene forcierte Karte) zurückkommt und das Spiel egalisiert.

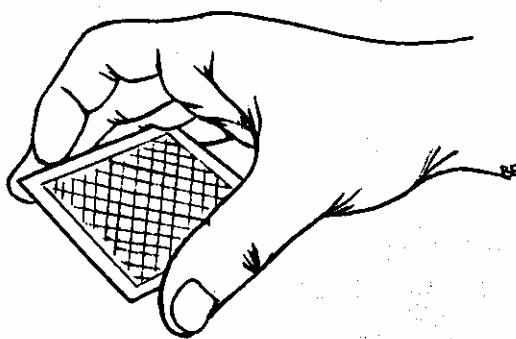
Beachten Sie, wie in der **Abb. 9** die oberste Karte lose über die Fingerspitzen der linken Hand gleitet; dadurch wird der Gedanke von Offenheit und Fairness visuell unterstrichen (Stellung des linken Daumens!).

Die Bemerkung und das Wegdrehen des Kopfes bewirken eine leichte Ablenkung der Aufmerksamkeit oder doch wenigstens eine Minderung oder Teilung der Konzentration.

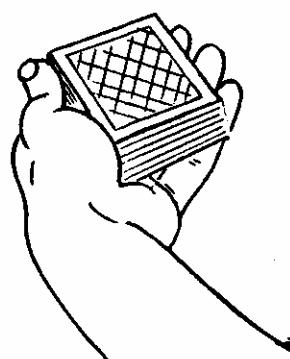
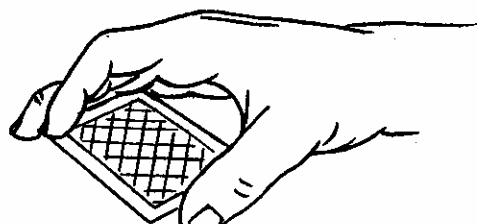
Diese Handhabung des Riffelforciereins unterscheidet sich in wesentlichen Details von den klassischen Handhabungsformen, und zwar so stark, dass selbst erfahrene Zauberkünstler getäuscht werden. Ich meine, dass es sich hierbei um die beste Handhabung dieser Technik handelt (3).

3. Nachdem der Zuschauer seine Karte allen mit Ausnahme von Ihnen gezeigt hat, lassen Sie sie ins Spiel zurücklegen und

10



11



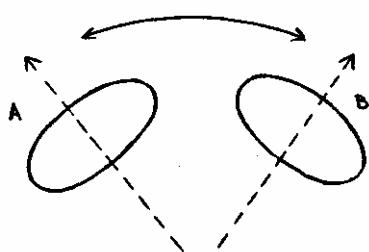
kontrollieren sie an die zweite Stelle von oben, ohne die Anordnung des Restspiels zu verändern. Das geschieht mit einer Scheinvolte wie folgt:

Richten Sie sich an den Zuschauer, der soeben die Herz 10 forciert genommen hat: *"Legen Sie bitte Ihre Karte wieder ins Spiel zurück."* Sobald Sie dies gesagt haben, riffelt der linke Daumen die linke vordere Ecke etwa bis zur Spielmitte durch und öffnet dort das Spiel, so dass der visuelle Eindruck von (**Abb. 6**) einige Sekunden von den Zuschauern wahrgenommen werden kann. Indem Sie selbst auf das Spiel blicken, zwingen Sie die Zuschauer ebenfalls dazu, das Spiel anzuschauen.

Die Zuschauer werden diese Position als jene wiedererkennen, die dazu verwendet wurde, um kurz zuvor eine Karte zu wählen. Diese Position wird mit der Idee assoziiert "eine Karte aus der Spielmitte nehmen".

Trennen Sie das Spiel praktisch auf dieselbe Art, wie beim Riffelforceren, nur dass Sie hier nicht mit dem Mittelfinger der vorderen Schmalseite entlangfahren, sondern das obere Paket in einer gedeckten Abhebeposition ergreifen (**Abb. 10**) zeigt die Handhaltung mit nur einer Karte) und die linke Hand mit dem unteren Spielteil dem Zuschauer entgegenhalten mit der Bitte, er soll seine Karte darauflegen (die rechte Hand bewegt sich nicht). Die **Abb. 11** zeigt, wie die Hände im Verhältnis zueinander gehalten werden. Der Zuschauer will jetzt seine Karte auf den Spielteil in Ihrer linken Hand legen. Sobald seine Karte das Paket fast berührt, ziehen Sie dieses zurück und legen es unter jenes in der rechten Hand. Das Spiel wird sofort von der linken Hand in Auseilposition übernommen, um in einer überleitenden Handlung die rechte Hand für die nun folgende Geste zu befreien. (Auf genau dieselbe Weise, werden Sie übrigens etwas später das Spiel unter die einzelne Karte in der rechten Hand zurücklegen, so dass man hier von einer konditionierenden Handlung sprechen kann.) Gleichzeitig bemerken Sie: *"Ach ja, zeigen Sie doch die Karte allen Zuschauern im Raum."* Dabei bewegen Sie die rechte Hand von links nach rechts (**Abb. 12** zeigt ein Diagramm der Körpertrehung). Natürlich wird Ihr Körper, einschließlich der linken Hand mit dem Spiel, dieser Handbewegung folgen müssen. Sobald die rechte Hand die Position zuäusserst rechts erreicht hat, nimmt der linke Kleinfinger unter maximaler Deckung einen Spalt unter der obersten Karte des Spiels auf. Dies wird ganz einfach dadurch bewerkstelligt, dass der linke Daumen die oberste Karte leicht nach rechts schiebt und dann wieder zurückzieht, wobei die linke Kleinfingerbeere einen Spalt unter der Karte aufnimmt. Die Bewegung des linken Daumens sollte mit der Geste der rechten Hand koordiniert werden, d.h. dann beginnen, wenn die rechte Hand die Bewe-

**12**



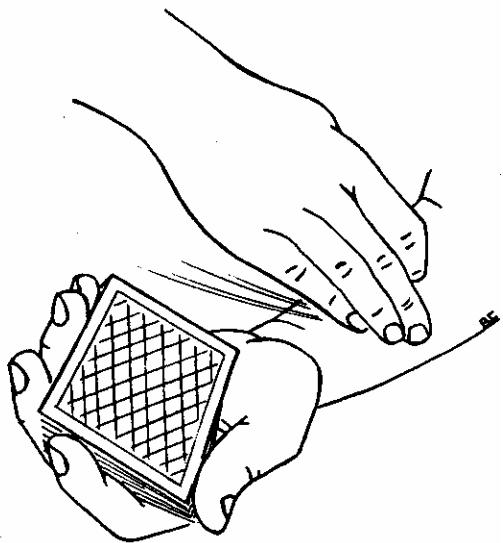
gung in A einleitet und aufhören, wenn die rechte Hand in B angelangt ist.

Diese Handlung ist durchaus berechtigt, denn wenn man einen Laienzuschauer nicht ausdrücklich dazu auffordert, wird er kaum die Karte allen Zuschauern zeigen. Es ist sogar sehr wahrscheinlich, dass der Zuschauer die Karte niemandem oder nur den Zuschauern in seiner Nähe gezeigt hat. Sie haben ihn natürlich dabei beobachtet, damit Sie an dieser Stelle entsprechend handeln können. Wenn er die Karte wirklich herumgezeigt hat, können Sie immer noch auf den am entferntesten sitzenden Zuschauer zeigen und bemerken: *"Zeigen Sie die Karte doch auch dem Herrn/der Dame dort hinten."*

Wenden Sie sich wieder an den Zuschauer, der die Karte hält. Riffeln Sie das Spiel nochmals mit dem linken Daumen etwa bis zur Spielmitte und halten Sie diese Position einige Sekunden, während Sie auf das Spiel blicken. Blicken Sie dann auf den Zuschauer, während die rechte Hand über das Spiel kommt und die oberste Karte in gedeckter Abhebe position ergreift. Der linke Daumen lässt seinen Druck nach, wodurch sich die Öffnung schliesst, sobald die Finger der rechten Hand die vordere Schmalseite des Spiels abdecken. Die rechte Hand bleibt unbeweglich, während sich die linke Hand nach vorne bewegt, damit der Zuschauer seine Karte auf den unteren Teil (tatsächlich das ganze Spiel minus die oberste Karte) zurücklegen kann. Diese einfache Handlung enthält einige wichtige Details, die wir jetzt im einzelnen betrachten wollen.

A) Der Zuschauer, der die Karte gewählt hat, muss zuäusserst links von Ihnen sitzen. Der Grund ist ganz einfach. Wir sind nämlich hier am Punkt angelangt, wo die meisten Ausübenden von Kartentricks bei der Ausführung der Scheinvolte die in Abb. 13 gezeigte Position einnehmen würden. Wenn jemand diese Stellung einnimmt, weiss man sofort, dass er irgendeine Art Scheinvolte brauchen wird. Natürlich trifft das nur für Zauberkünstler zu. Trotzdem meine ich, dass selbst für Laien diese Stellung mehr als ungewöhnlich aussieht und deshalb eliminiert werden muss. Damit wir aber diese Stellung durch eine natürlichere ersetzen können, müssen wir verstehen, weshalb Sie überhaupt erst erfunden wurde. Der Grund liegt darin, dass die einzelne Karte in der rechten Hand von links gesehen werden kann (Abb. 10): um diesen verräterischen Winkel zu decken, wurde die Karte auf den linken Unterarm gelegt (Abb. 13). Weil dies der einzige Grund ist, genügt es vollauf, wenn der Vorführende sich an den Zuschauer zuäusserst links wendet und somit gar niemand mehr da ist, der die

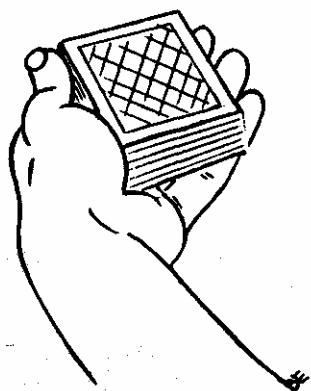
linke Längsseite der Einzelkarte sehen könnte. Auf diese Weise kann die rechte Hand wirklich so gehalten werden, wie wenn Sie das tun würden, was Sie vorgeben zu tun, d.h. ganz normal einen Spielteil in der rechten Hand halten.



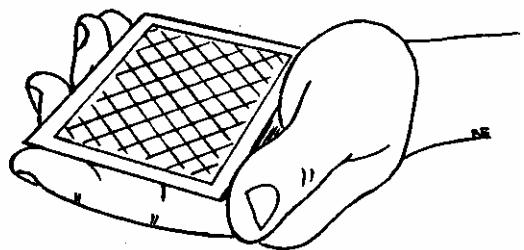
B) Die Dicke der Karten, die in der linken Hand gehalten werden, muss von vorne gedeckt werden, ansonsten wird die Illusion zerstört, dass Sie nur etwa die Hälfte des Spiels halten. Das erreicht man leicht in der Vorwärtsbewegung der linken Hand: Halten Sie das Spiel ganz locker in der Hand, wodurch automatisch das Spiel leicht nach vorne und nach rechts gestaffelt wird. Dieser Umstand deckt die Dicke des Spiels von praktisch allen Seiten. **Abb. 14** zeigt die Position des Spiels aus der Sicht des Vorführenden. Wie Sie daraus ersehen können, deckt der linke Daumen und der Daumenballen das Spiel auch von der linken Seite. **Abb. 15** zeigt eine Ansicht der Zuschauer; es ist praktisch unmöglich zu unterscheiden, ob Sie nun 50 Karten oder nur 20 halten.

Jetzt müssen beide Hände zusammengebracht und das Spiel egalisiert werden. Wiederum umfasst dieser einfache Ablauf einige wichtige Handhabungsdetails. Denken Sie daran, dass Ihr Körper immer noch etwas nach links zum Zuschauer, der die gewählte Karte zurückgelegt hat, gewandt ist. Die rechte Hand bewegt sich nicht. Die linke Hand wird zurückgezogen und bewegt sich nach oben unter die Einzelkarte in der rechten Hand (**Abb. 16**). Das ist täuschender und natürlicher, als die Einzelkarte auf das Restspiel in der linken Hand zu legen. Wenn Sie sich vor einem Spiegel betrachten, werden Sie sich selbst davon überzeugen können.

14

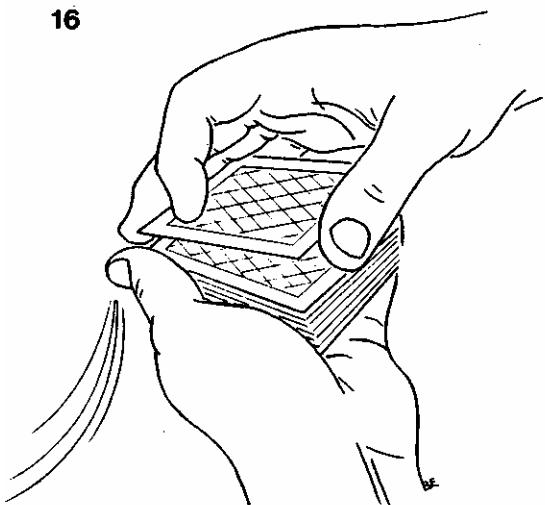


15

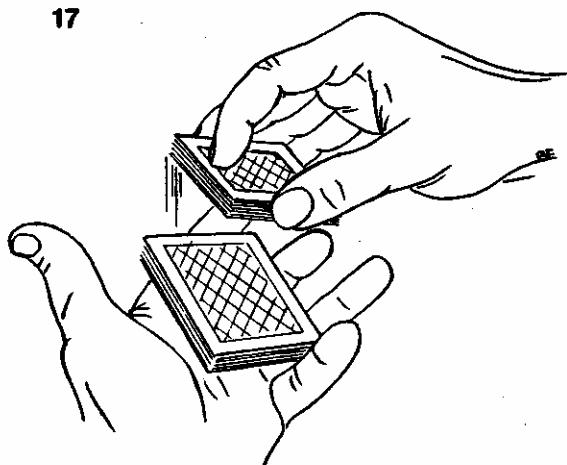


Genau in demselben Augenblick, indem das Spiel in der linken Hand mit der Einzelkarte in der rechten Hand zusammenfällt, drehen Sie sich in einer langsam aber flüssigen Bewegung nach rechts und sehen die Zuschauer zuäusserst rechts an. Wenn Sie dies korrekt ausführen, spüren Sie, wie sich Ihr Gewicht vom linken Bein auf das rechte verlagert. Gleichzeitig zu dieser Halbdrehung, hebt die rechte Hand etwa die Hälfte des Spiels hoch und hält sie etwa 5cm über dem Restspiel, das immer noch in der linken Hand in Austeiposition ruht (**Abb. 17**). Halten Sie diese Position für einige Sekunden, während Sie bemerken: "*Sie haben Ihre Karte irgendwo in die Spielmitte zurückgelegt.*" Lassen Sie jetzt die Karten in der rechten Hand auf jene in der linken Hand fallen und egalisieren Sie das Spiel an den Fingerspitzen. Drehen Sie sich frontal gegen das Publikum.

16



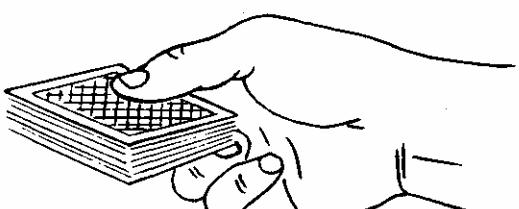
17



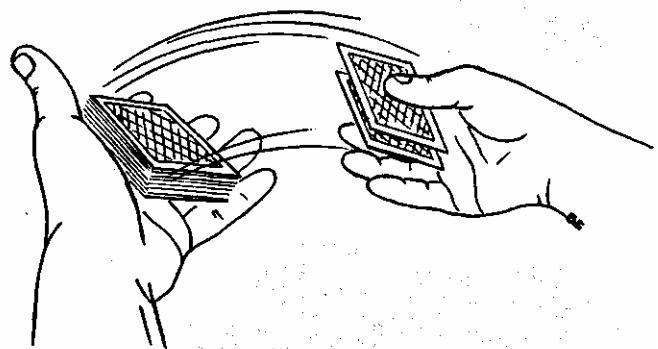
Beachten Sie, dass die Art und Weise, wie die Karte gewählt wurde, visuell genau der Art entspricht, wie die Karte wieder ins Spiel zurückgegeben wurde. Dieser Gedanke ist auf eine Theorie von Ravelli zurückzuführen(4), wonach die Art, wie eine Karte gewählt wird, immer der Art, wie eine Karte wieder ins Spiel zurückgegeben wird entsprechen sollte.

Von oben nach unten im bildunten gehaltenen Spielliegen die Karten wie folgt: Herz 4, Herz 10, Restspiel, Herz 6.

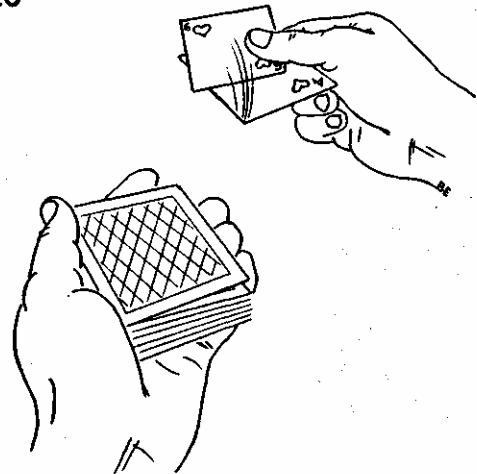
**18**



**19**



**20**

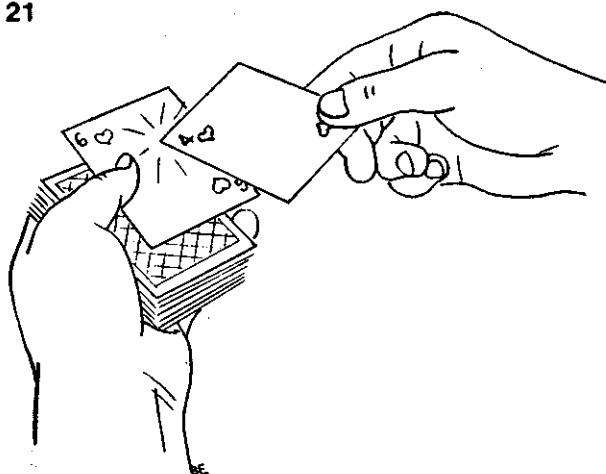


4. "Sehen Sie, die meisten Zauberer würden jetzt versuchen, mit irgendeiner Handfertigkeitsübung Ihre gewählte Karte zu finden. Ich habe das natürlich nicht nötig...ich brauche nur 3 Finger!" Übernehmen Sie das Spiel mit der rechten Hand und halten Sie es mit dem Daumen auf der Rückseite und dem Zeige- und Mittelfinger auf der Bildseite (**Abb. 18**). Es folgt eine bekannte Technik: Werfen Sie das Spiel in die linke Hand, während Sie die oberste und unterste Karte des Spiels zwischen Daumen und Fingern der rechten Hand zurück behalten (**Abb. 19**). Blicken Sie zuerst auf diese beiden

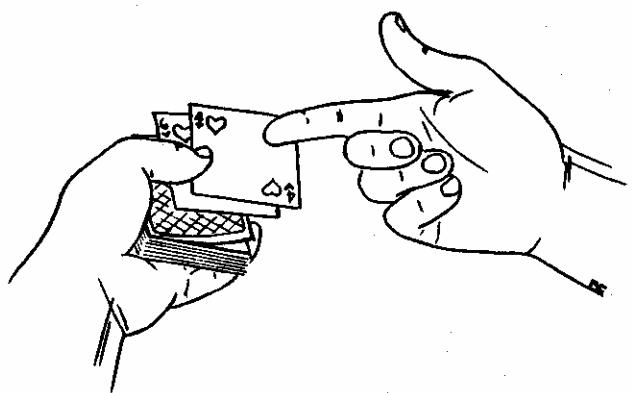
Karten und anschliessend auf den Zuschauer, der die Karte gewählt hat: "Ach so, Sie haben zwei Karten gewählt!" Der Zuschauer wird dies natürlich mit einem Lächeln verneinen. Drehen Sie diese beiden Karten bildoben und zeigen, dass es sich um die Herz 6 und die Herz 4 handelt. Während sich die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf diese beiden Karten verlagert, bringt die linke Hand das Restspiel in Asteilposition, und der linke Kleinfinger nimmt einen Spalt unter der obersten Karte (Herz 10) auf (**Abb. 20**).

5. "Na ja, das sind zwar nicht Ihre Karten, aber sie werden mir helfen, Ihre Karte zu finden. Es sind ja beides Herzkarten, das heisst, dass Ihre Karte eine Herzkarde war, stimmts?" Der Zuschauer wird Ihre Aussage bestätigen. "Tatsächlich handelt es sich um ein rein mathematisches Kunststück ... wenn ich nämlich sechs und vier zusammenzähle, erhalte ich zehn. Deshalb war Ihre Karte nicht nur eine Herzkarde, sondern auch eine zehn, also Herz zehn!" Wenn Sie sagen "wenn ich nämlich sechs...", legt die rechte Hand die Herz 6 nach rechts und nach vorne versetzt auf das Spiel, damit die rechte Hand mit der Herz 4 darauftippen kann (**Abb. 21**). Wenn Sie weiterfahren "...und vier zusammenzähle...", legen Sie die Herz 4 auf die Herz 6, damit der rechte Zeigefinger auf die Bildseite der Karte zeigen kann (**Abb. 22**). Bei beiden Handlungen handelt es sich offensichtlich um überleitende Handlungen (5).

21



22

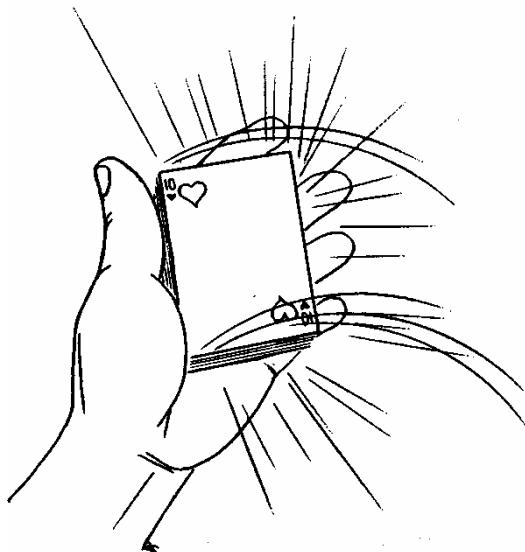


6. Sobald Sie den Namen der gewählten Karte genannt haben, reagieren die Zuschauer, denn sie meinen, dass damit

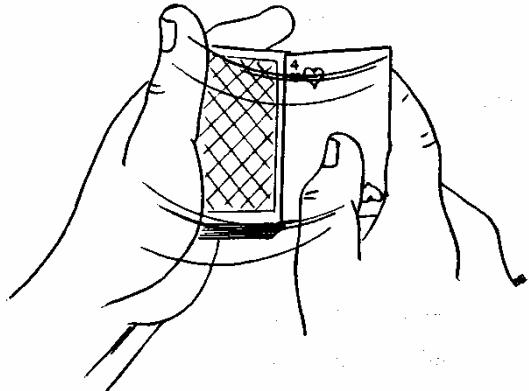
das Kunststück abgeschlossen ist. In diesem Augenblick tritt aber auch automatisch eine Entspannung in der Aufmerksamkeit ein: Diesen Umstand nützen Sie aus, indem Sie mit der rechten Hand in Abhebeposition die beiden bildoffenen Karten ergreifen und mit Hilfe des linken Daumens egalisieren; dabei stehlen Sie die einzelne Karte über dem Spalt heimlich darunter. Legen Sie das so egalisierte aus drei Karten bestehende Kartenpäckchen nach rechts und nach vorne versetzt auf das Spiel und warten Sie.

Diese Situation entspricht visuell jener, bei Herz 6 und Herz 4 kurz auf das Spiel abgelegt wurden. Dadurch, dass die Zwischenphase des Egalisierens in einem Augenblick stattgefunden hat, indem die Aufmerksamkeitskurve auf

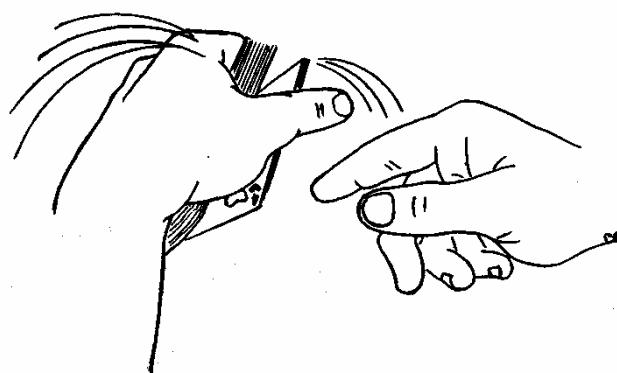
25



23



24



einem Tiefpunkt war, erinnern sich die Zuschauer kaum noch daran, dass Sie die beiden Karten für einen Bruchteil einer Sekunde direkt über das Spiel gebracht haben. Das zugrundeliegende Prinzip werden Sie in diesem Buch immer wieder vorfinden.

7. "Aber warten Sie - es kommt noch viel besser." Sie verwandeln jetzt praktisch sichtbar die Herz 6 und die Herz 4 in die Herz 10 mit Hilfe der Technik "Quick Change" von Fr. Cyprian (5). Verfahren Sie dazu wie folgt:

Mit der Doppelschubtechnik von Dai Vernon schieben Sie die obersten drei Karten nach rechts und ergreifen sie an der rechten Längsseite mit Mittel und Ringfinger unten und Daumen oben (Abb. 23). Drehen Sie die drei Karten als eine buchseitenförmig aufs Spiel um, während sich gleichzeitig die linke Hand mit der Rückhand nach oben dreht und damit die drei Karten "fängt", welche von der rechten Hand umgeklappt werden (**Abb. 24**). Ohne merkliche Pause dreht sich die linke Hand wieder mit dem Handrücken nach unten präsentiert die bildoben auf dem Spiel liegende Herz 10 (**Abb. 25**). Warten Sie etwa zwei Sekunden und werfen Sie dann diese Karte bildoben auf den Tisch, so dass sich die Zuschauer vergewissrn können, dass es sich dabei nicht um eine Trickkarte handelt. Damit ist das Kunststück beendet.

#### Fast hätte ich's vergessen...

Ich hoffe, dass Sie sich die Zeit nehmen, um die vorliegende Beschreibung gründlich zu studieren, denn sie enthält nicht nur ein publikumswirksames Kunststück, das sich auch sehr gut als Einstieg in ein Kartenprogramm eignet, sondern die beste mir bekannte Handhabung für das Riffelforcieren und die Scheinvolte. Das sind zwei Grundtechniken, die Sie in zahlreichen anderen Kunststücken einsetzen können.

Ich möchte noch erwähnen, dass bei diesem Kunststück lediglich drei Karten verwendet werden; die Anordnung des Restspiels bleibt unverändert! Zweifellos werden Sie das Potential dieser Situation auszunutzen wissen.

#### Anmerkungen:

1) Harris, Paul, Las Vegas Close-up, S.136ff, "Cardician's Blend", Chuck Martinez Productions, San Diego 1978.

2) Meines Wissens entwickelte der Australier Ben Harris eine Version, die technisch fast identisch mit meiner Version ist und veröffentlichte sie in seiner neuen Zeitschrift "New Directions" und in "Arcane"; meine Handhabung ist unabhängig davon entstanden und wurde in einer mir gewidmeten Sondernummer von "Arcane" (Nr. 46, April 1987) erstmals veröffentlicht.

3) Diese Technik habe ich erstmals in einer englischen Publikation veröffentlicht: Giobbi, Roberta, The Cardmanship of R.G., S.20ff, "The Riffel Force - A Study in the Execution and Handling of a Sleight", edited by Walt Lees, Magico Magazine, New York 1984. In deutscher Sprache erschien eine Beschreibung in: MAGIE, Doppelheft 7/8 - Sonderheft Roberto Giobbi, Hamburg 1987.

4) "Magische" Welt, 5. Jahrg. Heft 2 1956, "Ravelli: Kartentechnik", Düren 1956.

5) Die zugrundeliegende Theorie finden Sie in: Ascanio, Arturo de, "Das Timing und die Theorie der Überleitenden Handlungen" (übersetzt von Roberto Giobbi), in MAGIE, Heft 11 1985, S.335 ff. Um das korrekte Timing des erklärten Ablegens und des folgenden Steals besser zu verstehen, empfehle ich Ihnen wärmstens die Lektüre dieses hervorragenden Artikels.

6) Diese Technik, einschliesslich der Doppelschub-Technik von Dai Vernon, habe ich bereits ausführlich in meinem Buch "Fantasia in As-Dur" beschrieben: Giobbi, Roberto, Fantasia in As-Dur, S.1Tff, "Die Verwandlungskünstlerinnen", erschienen im Eigenverlag, Basel 1987. Die Technik "Quick Change" erschien in: Garcia, Frank, The Elegant Card Magie of Fr. Cyprian, S.43, "Quick Change", USA 1980.

## Stop!

An dieser Stelle möchte ich Ihnen ein weiteres Lieblingskunststück mit Karten vorstellen. Das Thema ist der "Stop-Trick" und zahllose Variationen dazu sind bereits veröffentlicht worden. Die besten und überzeugendsten Methoden verlangen jedoch nach einem präparierten Spiel oder nach Methoden, die von gewissen Ausübenden von Zaubertricks als "Fingerbrecher" bezeichnet werden. Die vorliegende Methode ist technisch einfach und wurde in ihrer Grundidee bereits vor Jahren in "Expert Card Technique" (1) veröffentlicht. Wie die meisten Kunststücke in diesem sonst hervorragenden Buch, ist auch dieses leider nur kurz beschrieben und die psychologischen Finessen werden nicht genügend herausgehoben. Das ist wohl der Grund dafür, dass ich dieses Kunststück praktisch nie vorgeführt gesehen habe. Ich selbst habe es über mehrere Jahre hinweg immer wieder vor Laien - oft auch vor Fachleuten - gezeigt und dabei jene Erfahrungen gesammelt, die ich Ihnen in der folgenden Beschreibung vorstellen möchte. Sie bewirken, dass der Idealfall - dass der Zuschauer genau bei seiner Karte stoppt - in praktisch allen Fällen eintrifft. Für jene Fälle, in denen der Zuschauer nicht genau bei seiner Karte 'Stop' sagen sollte, habe ich einen sehr zufriedenstellenden Ausweg aus gearbeitet.

Für Laien handelt es sich diskussionslos um einen Knüller - ich sage das absichtlich, obwohl ich nicht zu Übertreibungen neige. Es erstaunt nicht, dass er auch für Fachleute vollkommen verblüffend ist. So habe ich dieses Kunststück neulich auf meiner USA-Reise Larry Jennings, Michael Skinner und Bob Jardine vorgeführt, die nicht schlecht gestaunt haben, denn jeder stoppte genau bei seiner Karte. Nach meiner Erklärung mussten Sie zugeben, dass sie das Kunststück auch einmal gelesen hatten. Ich erwähne dies nur deshalb, weil ich hoffe, in Ihnen damit jene Begeisterung auszulösen, die mich jedesmal überkommt, wenn ich das Kunststück vorführe.

### Effekt:

Eine frei gewählte Karte wird ins Spiel zurückgemischt. Der Zuschauer selbst teilt Karten bildunten aus und hält irgendwann inne. Die Karte, die er jetzt in der Hand hält, ist seine zuvor gewählte Spielkarte!

### Requisiten:

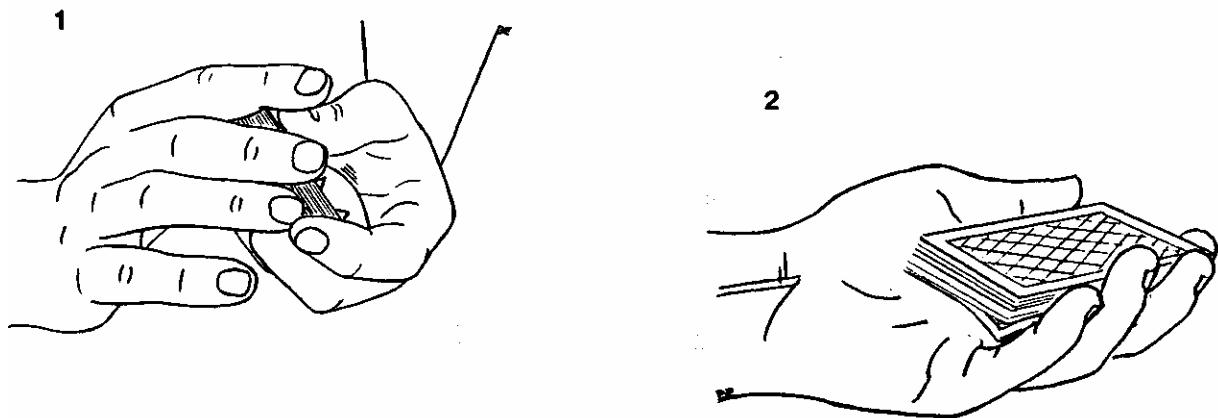
Ein Kartenspiel mit 52 Blatt.

**Vorbereitung:**

Keine.

**Präsentation und Handhabung:**

1. Zunächst müssen Sie eine Karte wählen lassen und unbemerkt an die siebente Stelle von oben kontrollieren. Falls Sie dazu Ihre Lieblingsmethode verwenden wollen, tun Sie dies. Ich möchte an dieser Stelle beschreiben, welche Methode ich verwende - diese Technik wollen wir Kartenbandkontrolle nennen.



Geben Sie das Spiel einem Zuschauer zum mischen, nehmen Sie es wieder entgegen und mischen Sie es selbst noch kurz. Dabei biegen Sie die vordere linke Ecke der obersten Karte wie folgt: Halten Sie das Spiel in der linken Hand in Austeilposition. Bringen Sie es mit der rechten Hand in die notwendige senkrechte Lage, um ein Überhandmischen beginnen zu können. Die rechte Hand hebt das Spiel für die erste Mischbewegung hoch, während der linke Daumen nur die oberste Karte einzeln abzieht; dabei drückt der Daumen die vordere linke Ecke dieser Karte gegen das zweite Zeigefingergelenk (**Abb. 1**). Mischen Sie ohne Unterbrechung das Restspiel obenauf. Sobald Sie fertig gemischt haben, egalisieren Sie das Spiel und drehen es dabei um 180 Grad (**Abb. 2**), so dass die umgebogene Ecke hinten rechts zu liegen kommt (2). In einem zweiten Mischvorgang bringen Sie sechs Karten unter Ihre Leitkarte, so dass diese jetzt an der siebten Stelle von unten liegt. Der Vollständigkeit halber können Sie jetzt noch das Spiel beiläufig falsch abheben.

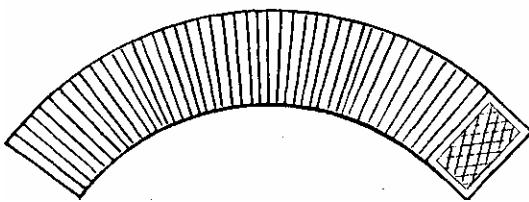
Breiten Sie das Spiel bandförmig von links nach rechts aus und fordern Sie einen Zuschauer auf, irgendeine Karte zu nehmen, während Sie sich in einer passiven Stellung zurück-

lehnen: Dabei machen Sie mit beiden Händen eine Geste gegen die Mitte des Kartenbandes.

Das Zurücklehnen betont die Distanz zwischen Ihnen und den Karten und teilt körpersprachlich mit, dass Sie keinen Einfluss darauf haben wollen, was mit den Karten geschieht. Das Betonen der Kartenbandmitte ist ein wichtiges Element in der Struktur dieser Kontrollmethode und wird öfters wiederholt.

Sobald der Zuschauer eine Karte vollständig aus dem Kartenband geschoben hat, stoppen Sie ihn bevor er die Karte zu sich nehmen und ansehen kann. Lehnen Sie immer noch zurück (Distanz und Nichtbeteiligung betonend) und fragen Sie ihn, ob er seine Meinung noch ändern will und eine andere Karte nehmen möchte. Egal ob er bei seiner Karte bleibt oder stattdessen eine andere nimmt, zum Schluss liegt eine Karte vor dem Kartenband (**Abb. 3**).

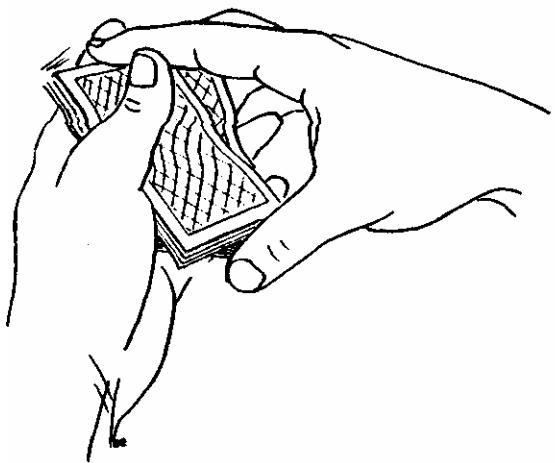
3



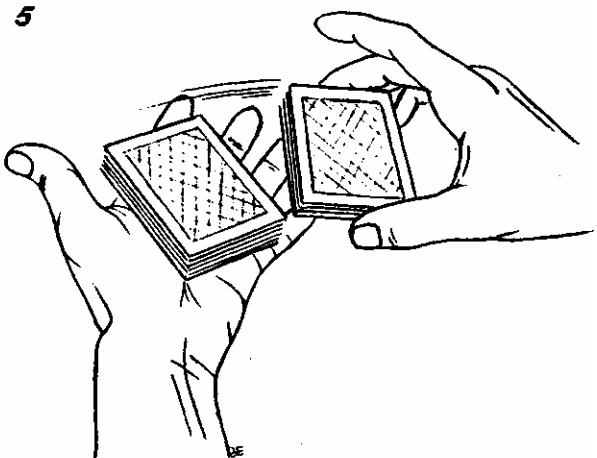
Mit diesem Spiel haben Sie bewirkt, dass das Bild des Kartenbandes mit der davorliegenden Karte möglichst lange auf die Wahrnehmung der Zuschauer gewirkt hat. Dadurch werden sich die Zuschauer später eher daran erinnern, wenn sie dasselbe Bild nochmals sehen werden.

Der Zuschauer soll sich jetzt die Karte merken und allen im Publikum zeigen. Behalten Sie die Distanz zum Restspiel solange bei, bis sich die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf die gewählte Karte verlagert hat. Erst Jetzt nähern Sie sich den Karten, nehmen das Kartenband auf und halten das Spiel in der linken Hand in Austeilposition. Die rechte Hand ergreift das Spiel von oben in Abhebehaltung, und der rechte Zeigefinger dreht etwa die Hälfte des Spiels von oben nach links ab. Dieser Teil wird von der linken Hand zwischen erstem Daumengelenk und Zeigefingerwurzel eingeklemmt und übernommen (**Abb. 4**). Fordern Sie den Zuschauer auf, seine Karte auf das untere Paket zu legen (**Abb. 5**). Beachten Sie, wie in der Abbildung der linken Hand offen gehalten wird und damit Fairness und Offenheit ausdrückt. Sobald er die Karte zurückgelegt hat, lassen Sie die Karten in der rechten Hand aus einer Höhe von etwa 20cm klar und betont auf das Paket in der linken Hand fallen - dadurch gelangt Ihre Leitkarte auf die Karte des Zuschauers (**Abb. 6**). Die Handlungen des Kartenzurücklegens werden in einem etwas schnelleren Rhythmus durchgeführt, denn sie sollen visuell weniger eingeprägt werden - es soll lediglich betont werden, dass die Karte ohne Manipulation in die Spielmitte zurückgelegt wurde.

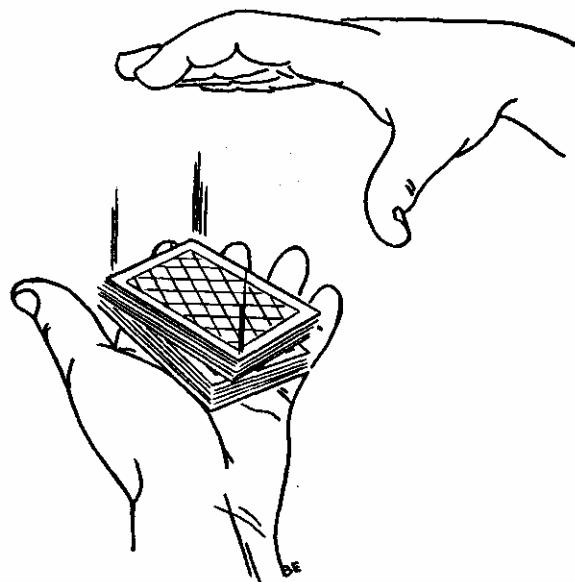
4



5



6



Sobald das Spiel egalisiert ist, breiten Sie es bandförmig von links nach rechts auf dem Tisch aus, wie Sie dies bereits beim Wählen der Karte getan haben. Lehnen Sie sich zurück und betonen Sie dadurch die Distanz zu den Karten. Lassen Sie den visuellen Eindruck des auf dem Tisch liegenden Kartenbandes auf die Wahrnehmung der Zuschauer einwirken. Die folgenden Bemerkungen geben genügend Zeit dazu und rufen den Zuschauern in Erinnerung, was bis jetzt getan wurde: *"Sie haben irgendeine Karte aus dem Spiel genommen..."*, (ziehen Sie mimisch eine Karte aus der Mitte des Spiels heraus), *"...sie allen gezeigt..."*, (zeigen Sie die Karte mimisch allen Zuschauern), *"...und schliesslich ins Spiel zurückgesteckt..."*, (stecken Sie die unsichtbare Karte mimisch in die Mitte des Spiels zurück). Nach jeder Aussage

nicken Sie mit dem Kopf (3) und warten, dass der Zuschauer quittiert. Sie haben soeben drei Aussagen gemacht, von denen die ersten beiden wahr sind und auf die der Zuschauer sowohl geistig als auch verbal "Ja" antworten musste. Sie haben dadurch ein "positives Feld" geschaffen, das es dem Zuschauer erschwert, nachfolgende Aussagen zu verneinen, falls diese nicht offensichtlich falsch sind. Wenn Sie sagen: "...und schliesslich ins Spiel zurückgesteckt...", machen Sie eine nur teilweise richtige Aussage, die jedoch wegen den zuvor gemachten vollständig richtigen Aussagen nicht in Frage gestellt wird. Obwohl es stimmt, dass sich die Karte in der Spielmitte befindet, hat sie der Zuschauer dort zurückgesteckt, wo Sie es wollten und nicht - wie Sie mit Ihren mimischen Handlungen nahelegen - in die Mitte der bandförmig auf dem Tisch ausgestreiften Karten. Diese sorgfältig und bewusst ausgesuchte Kombination von verbalen und körpersprachlichen Suggestionsformen bewirken, dass selbst Fachleuten die Kontrolle der Karte ein Rätsel bleibt.

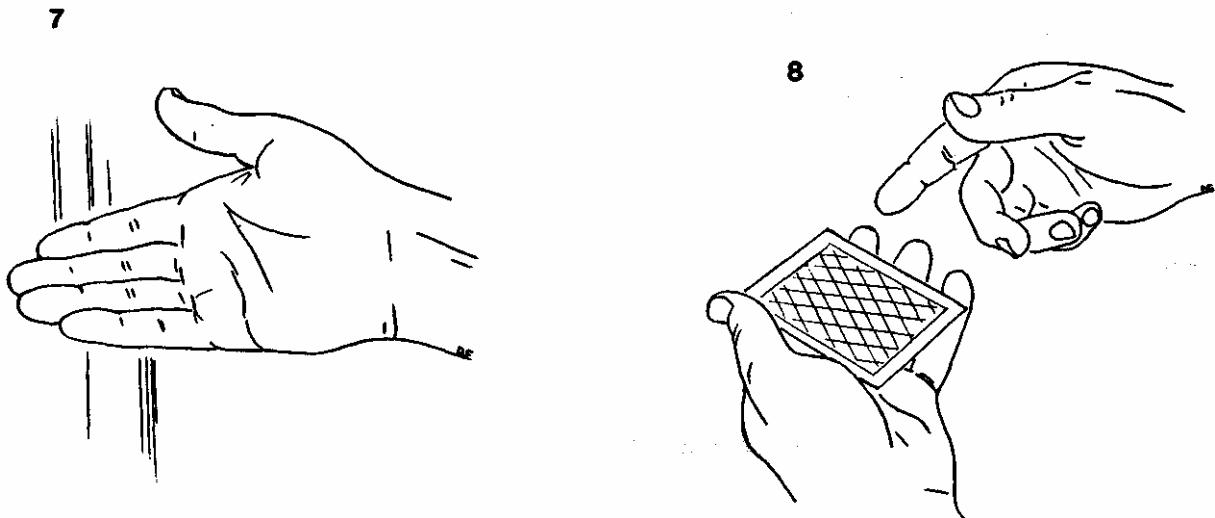
Ich habe bei der Beschreibung dieser Technik besonderes Gewicht auf das Timing gelegt (starke und schwache Momente, Pausen), wie dies von Slydini popularisiert wurde. Ich habe auch den Zeitspannen Beachtung geschenkt, die von den einzelnen Schritten der Gesamthandlung beansprucht werden. Damit sich die Zuschauer an jene Teile der Gesamthandlung erinnern, an die sie sich erinnern sollen, müssen Sie ihnen mehr Zeit widmen und eine aktive Körperstellung einnehmen. Wenn Sie dagegen wollen, dass die Zuschauer einen Ablauf vergessen, müssen Sie ihm weniger Zeit widmen und eine neutrale oder passive Körperstellung einnehmen: Dies erschwert den Zuschauern die Rekonstruktion der Ereignisse, denn sie neigen dazu, sich nur an das zu erinnern, das Sie bewusst betont haben.

2. Nehmen Sie das Kartenband auf und legen Sie das egalisierte Spiel in die linke Hand in Asteilposition. Etwas unterhalb der Spielmitte sollte sich die Karte mit der leicht umgebogenen Ecke befinden und aus Ihrem Blickwinkel sichtbar sein. Bringen Sie die Karte nach unten, indem Sie mit der rechten Hand und etwas Gefühl etwa die Hälfte des Spiels einige Millimeter hochheben - und zwar bei der Leitkarte - mit dem linken Kleinfinger einen Spalt zwischen den beiden Paketen aufnehmen und schliesslich bei einem Überhandmischen bis zum Spalt alle Karten abmischen und den Rest obenauf werfen. Die gewählte Karte gelangt dadurch an die siebente Stelle von oben. Mischen Sie das Spiel beiläufig Überhand, indem Sie mindestens die ersten sieben Karten in einem Block im ersten Mischvorgang

abziehen, die nächste einzeln und nach innen versetzt abziehen und schliesslich den Rest obenauf mischen. Bilden Sie beim Egalisieren einen Spalt unter der nach innen versetzten Karte, mischen Sie alle Karten bis zum Spalt ab und werfen Sie den Rest obenauf - dadurch haben Sie auf überzeugende Art die Anordnung des oberen Spielteils beibehalten. Fragen Sie den Zuschauer dabei: *"Hätten Sie jetzt noch eine Ahnung, wo sich Ihre Karte genau im Spiel befindet?"* Warten Sie darauf, dass der Zuschauer Ihre Frage verneint und fahren Sie dann fort: *"Na dann können Sie sich ja vorstellen, wie es mir gehen muss, wo ich doch Ihre Karte nicht einmal kenne!"*(4).

3. Geben Sie das Spiel dem rechts von Ihnen sitzenden Zuschauer, der es in seiner rechten Hand etwa in Asteilposition halten soll.

Durch das Mischen zu Beginn des Kunststücks haben Sie feststellen können, ob Ihr Zuschauer rechts- oder linkshänder ist; geben Sie ihm das Spiel in die andere Hand. Dadurch fühlt er sich nachher beim Austeilen der Karten nicht besonders wohl (er gibt die Karten ja "seitenverkehrt") und neigt eher dazu, möglichst bald innezuhalten. Ich gehe in diesem Beispiel davon aus, dass Sie einen rechtshändigen Zuschauer erwischt haben, der normalerweise das Spiel links halten würde und rechts austeilt. (Mit einem vorhergehenden einfachen und kurzen "Abzähltrick" lässt sich übrigens 100%-ig herausfinden, wie dieser Zuschauer die Karten hält.)



Fordern Sie ihn auf, die oberste Karte zu nehmen und sie auf Ihre ausgestreckte linke Hand zu legen. Rücken Sie die

Karte so zurecht, dass sie in Asteilposition liegt - das gilt auch für die nächsten Karten. *"Nehmen Sie die nächste Karte..."*, warten Sie bis er das getan hat, ziehen Sie dann Ihre linke Hand leicht zurück, damit er seine Karte nicht gleich darauflegen kann und fahren Sie fort, *"...wägen Sie die Karte etwas in der Hand..."*, hierbei halten Sie Ihre rechte Hand mit der Handfläche nach oben und machen eine abwägende Bewegung (**Abb. 7**). *"...und legen sie auch auf meine Hand."* Dabei zeigen Sie mit dem rechten Zeigefinger auf die Karte, die sich bereits in Ihrer Hand befindet (**Abb. 8**). Schalten Sie eine Pause von etwa zwei Sekunden ein und blicken Sie den Zuschauer etwas erwartungsvoll an, sagen aber nur: *"Ja bitte, nehmen Sie die nächste Karte...wägen Sie sie ein bis sehen...spüren Sie etwas?..und legen Sie hier drauf."*

Im Ton Ihrer Stimme und in Ihrer Körperhaltung drückt sich bereits hier aus, dass Sie auf etwas hinauswollen. Das spürt der Zuschauer natürlich, nur weiß er nicht, ob er damit gemeint ist. Das macht ihn schon hier etwas unsicher und auf die folgenden Suggestionen anfällig.

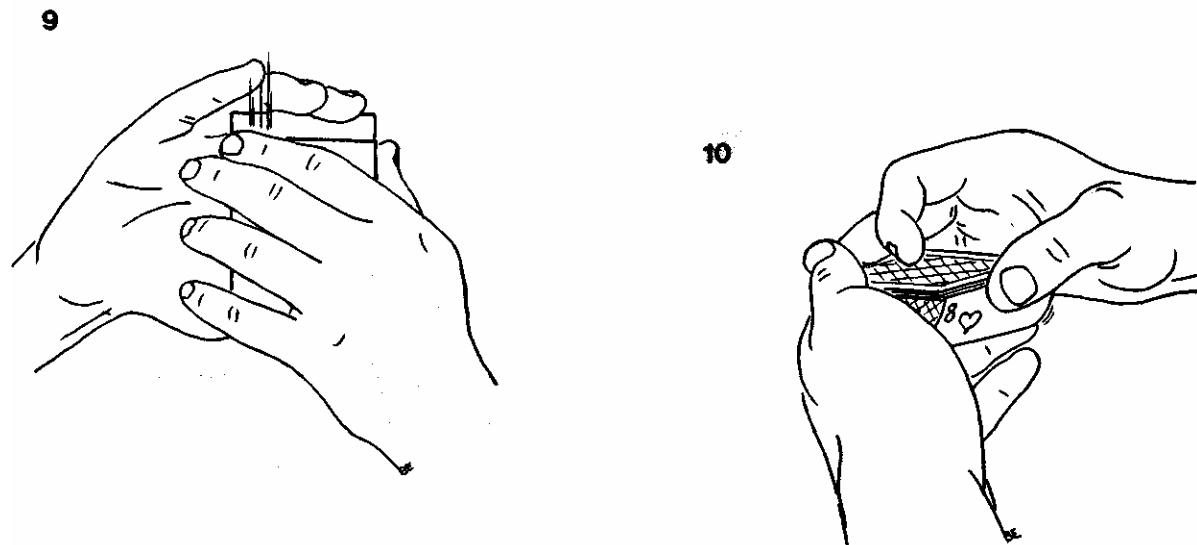
*"Nehmen Sie die nächste...wägen Sie ein bisschen und legen Sie hierhin."* Wenn der Zuschauer die nächste Karte - die fünfte - nimmt und wählt, bemerken Sie wie selbstverständlich: *"...und Sie können natürlich irgendwann einmal anhalten...sonst sind wir Morgen noch hier."* Das darf keinesfalls aufdringlich oder vorwurfsvoll klingen, sondern muss eher schalkhaft ausgesprochen werden.

Den raschen, beiläufig-selbstverständlichen Tonfall Ihrer Aussage und die Ungeduld ausdrückende Körpersprache, müssen Sie selbst herausfinden. Versuchen Sie sich so zu verhalten, wie wenn Sie sich tatsächlich in der gespielten Situation befänden (5). Schauen Sie dem Zuschauer direkt in die Augen und zeigen Sie, dass es Ihnen eigentlich egal ist wo er anhaltet, aber es wäre eben schon besser, wenn er das möglichst bald tun würde. Zudem ist es ja für Sie ganz klar, dass er irgendwo anhalten muss - das ist ja so selbstverständlich, dass Sie es nicht einmal von Anfang an erwähnt haben. Ich hoffe, dass ich damit in etwa die Einstellung umrissen habe, die Sie einnehmen und den Zuschauer spüren lassen sollten.

In den meisten Fällen zählt der Zuschauer noch eine Karte ab und hält dann bei der siebten Karte. Falls er dies tut, müssen Sie nur noch den Effekt aufbauen, indem Sie herausheben, wie unmöglich es doch wäre, wenn er ausgerechnet bei seiner Karte angehalten hätte (wo er doch irgendwo anhalten konnte...).

Eigentlich gibt es drei Idealfälle. Erstens, wenn er bei der sechsten Karte schon hält: In diesem Fall lassen Sie ihn diese

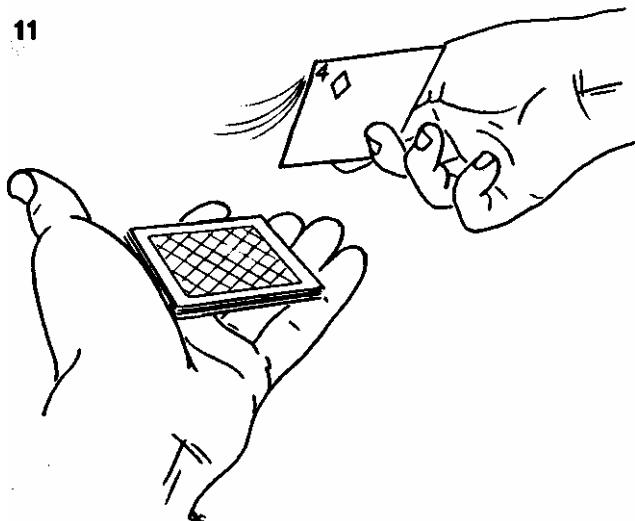
Karte auf Ihre Hand ablegen und dann die nächste auf seinem Paket umdrehen. Zweitens, wenn er direkt bei der siebenten Karte hält - diesen Fall haben wir oben besprochen. Drittens, wenn er bei der achten hält. Lassen Sie ihn die Karte zurück auf seine Karten legen und drehen Sie die zuletzt ausgeteilte um. (Sie können die Karte auch entgegennehmen und dann auf Ihrem Paket duplizieren.) In allen drei Fällen haben Sie einen guten und eindrücklichen Schlusseffekt. Wenn Sie die oben beschriebene innere Einstellung verstanden haben und gekonnt spielen und wenn Sie die Kartenkontrolle technisch sauber durchgeführt haben (d.h. die Zuschauer ahnen nicht einmal, dass Sie die Position der gewählten Karte kennen), dann kann ich Ihnen fast 100%-ig garantieren, dass einer dieser drei Fälle eintrifft.



Was tun Sie aber, wenn der Zuschauer nicht in einem der drei Idealfälle anhält? Nun, ich werde Ihnen eine Lösung zeigen, die mehr als ein Ausweg ist und sowohl für Laien wie auch für Fachleute vollkommen überzeugend ist. Sobald der Zuschauer die achte Karte hält und sie in Ihrer Hand ablegen will, halten Sie kurz inne und bemerken zum Zuschauer: *"Sie können übrigens das Spiel jederzeit auch mischen und Karten von unten oder aus der Mitte des Spiels nehmen."* Um Ihre Worte zu illustrieren, mischen Sie Ihr eigenes Päckchen kurz Überhand, wobei Sie die oberste Karte nach unten bringen. Sobald Sie fertig gemischt haben, egalisieren Sie das Päckchen und sehen sich dabei heimlich die unterste Karte an, denn das ist die vom Zuschauer gewählte Karte. Tun Sie dies wie folgt: Halten Sie das Päckchen in der linken Hand in Austeilposition. Die rechte Hand kommt in Abhebebehaltung über das Päckchen, wobei sich der rechte

Daumen etwa 1cm rechts von der hinteren linken Ecke befindet. Die Beere des linken Zeigefingers legt sich an die vordere rechte Indexecke der untersten Karte (**Abb. 9** ist eine Ansicht von unten) und zieht diese etwa 2 bis 3cm zurück. Durch Gegendruck des rechten Daumens wird die Karte gewölbt, wodurch links neben dem Daumen die hintere Indexecke erkannt werden kann (**Abb. 10**). Das Ganze sollte wie eine beiläufige Egalisierbewegung aussehen.

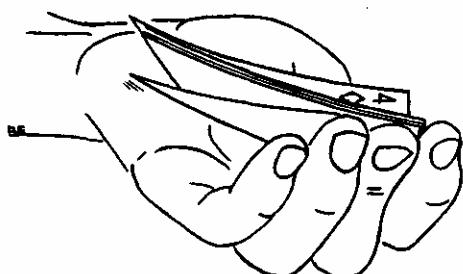
Egal wann der Zuschauer jetzt mit dem Austeilen der Karten innehält, Sie kennen seine Karte und haben Sie unter Kontrolle. Sobald er bei einer Karte anhält, nehmen Sie ihm diese aus der Hand und halten Sie an der rechten Längsseite zwischen Daumen auf der Rückseite und Ringfinger auf der Bildseite - der Zeigefinger liegt an der vorderen rechten Ecke (dies ist ebenfalls die Kartenhaltung nach dem Bottom Deal und entspricht jener der rechten Hand in **Abb. 14**). Kippen Sie die Karte mit der hinteren Schmalseite gegen sich selbst, wodurch Sie die Bildseite sehen können (**Abb. 11**). Blicken Sie zuerst auf die Bildseite der Karte und schauen Sie dann die Zuschauer mit hochgezogenen Augenbrauen an: *"Wäre es nicht mehr als erstaunlich, wenn Sie ausgerechnet bei Ihrer Karte angehalten hätten?"* Blicken Sie wieder auf die Bildseite der Karte und bemerken Sie etwas triumphierend: *"Ihre Karte war doch die Herz 8, nicht wahr!"*



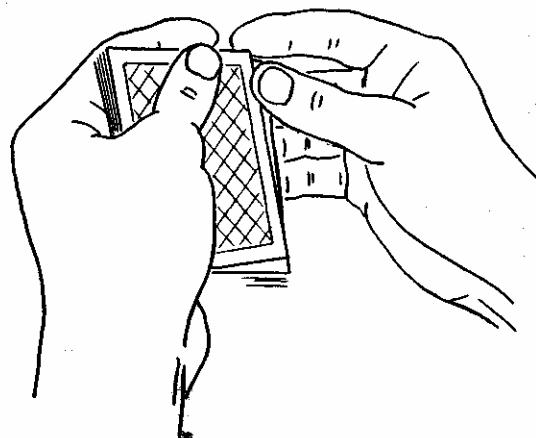
Dabei nennen Sie einfach die zuvor gesichtete Karte des Zuschauers. Sobald der Zuschauer reagiert, legen Sie die Karte auf Ihr Paket ab (überleitende Handlung) und reichen dem Zuschauer die rechte Hand: *"Ich gratuliere Ihnen, Sie haben Ihre eigene Karte gefunden..."* Unterdessen hat der

linke Daumen die abgelegte Karte mit den restlichen Karten egalisiert. Halten Sie den Blick des Zuschauers, während Sie mit der rechten Hand scheinbar die abgelegte Karte aufnehmen und bildoben auf den Tisch werfen. In Wirklichkeit nehmen Sie aber die unterste Karte (Bottom Deal) wie folgt: Der linke Daumen schiebt die oberste Karte nach rechts. Gleichzeitig buckelt der linke Mittelfinger die unterste Karte durch Druck auf die vordere rechte Indexecke (**Abb. 12**). Der rechte Daumen legt sich an der vorderen rechten Ecke auf die Rückseite der obersten Karte, während die Beere des rechten Mittelfingers in etwa auf den Index der untersten Karte zu liegen kommt. Im selben Augenblick lässt der linke Mittelfinger seinen Druck auf die Karte los, wodurch diese durch die natürliche Spannkraft der Karte einige Millimeter nach rechts verschoben wird. Der linke Daumen zieht die oberste Karte zurück, und der rechte Daumen legt sich auf die Rückseite (im Idealfall nur auf den weissen Rand) der untersten Karte (**Abb. 13**).

**12**



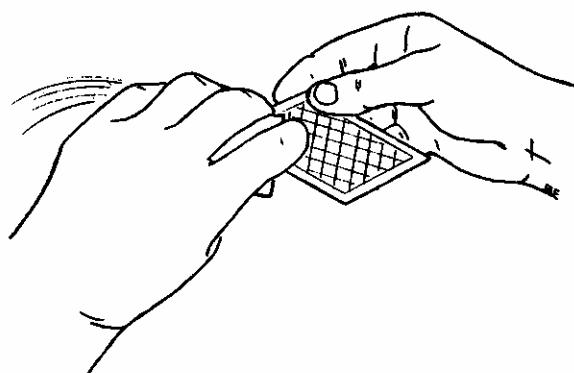
**13**



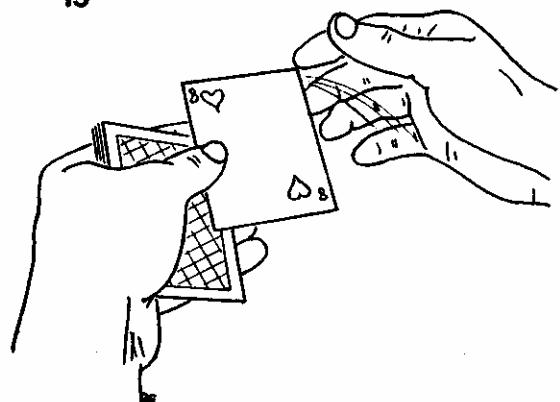
Die rechte Hand hält diese Karte und bleibt unbeweglich, während sich die linke Hand mit dem Handrücken nach oben dreht und die Herz 8 mit dem Daumen auf der Bildseite und Zeige- und Mittelfinger auf der Rückseite ergreift (**Abb. 14**). Die linke Hand dreht die Herz 8 in der rechten Hand um, indem Sie sich wieder mit dem Handrücken nach unten dreht (**Abb. 15**): "...die Herz acht." Werfen Sie diese Karte mit der rechten Hand bildoben auf den Tisch (6).

Der empfindliche Winkel - wenn man überhaupt von einem solchen sprechen kann - für diese Art des Bottom Deals ist rechts. Dadurch, dass sich jedoch Ihr assistierender Zuschauer rechts befindet, ist es ganz natürlich, wenn Sie sich ihm leicht zuwenden und damit die empfindliche Seite bestens vor den anderen Zuschauern decken.

14



15



**Fast hätte ich's vergessen:**

Zwei Faktoren tragen zum Gelingen des vorliegenden Kunststücks besonders bei und sollen hier hervorgehoben werden: Erstens, der assistierende Zuschauer und zweitens, die Situation, in der das Kunststück vorgeführt wird.

Wählen Sie einen Zuschauer, der während Ihrer Darbietung keine antagonistischen Gefühle gezeigt hat. Es gibt immer wieder Zuschauer, die es nicht akzeptieren, wenn sie einmal etwas nicht verstehen. Diese Leute haben das Gefühl, dass Sie sie mit Ihren Zaubertricks "veralbern" wollen. Ein solcher Zuschauer, sowie die ihm gefülsverwandten Zuschauer, eignen sich für dieses Kunststück nicht. Sie werden nicht nur unmöglich lange warten bis sie 'Stop' rufen, sondern durch ihre Haltung auch eine negative Atmosphäre verbreiten; das ist weder für den Vorführenden noch für den Rest des Publikums wünschenswert. Wählen Sie einen männlichen oder weiblichen Zuschauer, der Ihnen durch seine Reaktionen gezeigt hat, dass Sie ihm sympathisch sind. Er wird sich unbewusst so verhalten, dass Ihnen möglichst alle Kunststücke gelingen: Ein solcher Zuschauer sieht es am liebsten, wenn Sie Ihre Kunststücke erfolgreich abschliessen und manifestiert bei Aufsitzerkunststücken offen sein

Mitleid. Ein solcher Zuschauer eignet sich besonders gut und wird auf Ihre verbalen und körpersprachlichen Suggestionsformen am ehesten ansprechen. Das zu spüren, verlangt nach Menschenkenntnis, Erfahrung und Intuition.

Es gibt Situationen, in denen das Kunststück besonders gut gelingt. Nämlich dann, wenn die Zuschauer entspannt sind, weil sie sich einfach in einer ungezwungenen Atmosphäre wohl fühlen. Auch das zu spüren, ist nicht einfach und doch ist es für jenen Zauberkünstler, der den Zuschauern zuhört und nicht nur auf seine eigene Person konzentriert ist, deutlich greifbar.

Aus den oben erwähnten Überlegungen geht hervor, dass Sie dieses Kunststück erst dann bringen sollten, wenn Sie die Zuschauer ein wenig kennengelernt haben (und umgekehrt) und Sie bereits mit einigen Effekten eine entsprechend positive Atmosphäre geschaffen haben.

**Anmerkungen:**

- 1) Hugard, Jean und Braue, Frederik, Expert Card Technique, S.330, "The Psychic Stop", Faber & Faber, London 1973.
- 2) Hierbei handelt es sich um eine wenig bekannte Technik von Dai Vernon, die veröffentlicht wurde in: Ganson, Lewis, Dai Vernon's More Inner Secrets of Card Magie, S.57, "Top Card Crimp", Supreme Magie Co., (keine Jahresangabe).
- 3) Das ist eine alte Verkäufertechnik, welche körpersprachlich die Zustimmung des Käufers beeinflussen soll. Magie Christian illustriert diese Technik bestens in seinem Seminar.
- 4) Dieser Ausspruch stammt aus der umfassenden Gag-Kartei von Markus Henzi, dem Lektor dieses Buches.
- 5) Wenn Sie sich in die theoretischen Hintergründe dieser Schauspieltechnik vertiefen möchten, empfehle ich Ihnen die Lektüre der Stanislavsky-Bücher. Einen Überblick und eine Einführung erhalten Sie mit dem folgenden Werk: Benedetti, Jean, Stanislavsky - An Introduction, London 1982 (ISBN 0 413 500306).
- 6) Diese Technik des Bottom Deal wurde von Larry Jennings popularisiert. Eine gute Beschreibung auf Englisch finden Sie in: Vernon, Dai, Revelations, S.ii, USA 1984.

## Karte unter Trinkglas

Kartenkunststücke lassen sich nach verschiedenen Merkmalen unterscheiden, z.B. nach den darin enthaltenen Techniken, den verwendeten Requisiten, der zugehörigen Effektkategorie, der Präsentation etc. Vor einiger Zeit bin ich auf eine weitere Kategorie gestossen, die ich "spielinterne" und "spieleexterne" Effekte nenne. Meines Wissens stammt diese Unterscheidung von mir; allerdings scheint die zugrundeliegende Tatsache so offensichtlich zu sein, dass ich höchstens die Benennung für mich beanspruchen kann. Als "spielintern" bezeichne ich all jene Kunststücke, bei denen der Effekt im Spiel selbst stattfindet. Dazu gehören eine grosse Zahl von Sandwicheffekten, beinahe alle auf dem Faromischen basierenden Effekte, gewisse Phasen der "ehrgeizigen Karte" und andere Effekte. Solche Effekte sind oft von der Methode her geradezu genial, besitzen jedoch in der Wahrnehmung des Laien nicht dieselbe magisch-emotionale Stärke wie "spieleexterne" Kunststücke. Diese Eindimensionalität der "spielinternen" Effekte löst beim Laien oft das Gefühl aus, dass sich der Effekt eben aus der Durchführung bestimmter Abläufe "ergeben" muss - in besonderem Masse trifft diese Überlegung auf die meisten Faroeffekte zu. Bei "spielextremen" Kunststücken dagegen findet der Effekt auf einer anderen Ebene als das Spiel statt: Die gewählte Karte erscheint in der Brieftasche, gefaltet in einer Schachtel, unter einem gewöhnlichen Trinkglas, der Zauberkünstler sitzt darauf, die Asse werden unsichtbar in verschiedene Taschen transportiert, Karten wandern zwischen den Händen der Zuschauer von Paket zu Paket, Karten verwandeln sich in der Hand des Zuschauers etc. Ich bin der Ansicht, dass "spieleexterne" Effekte eine weitaus grössere Wirkung besitzen als die meisten "spielinternen" Effekte -natürlich gibt es auch hier Ausnahmen.

Der nun folgende Effekt ist ein "spielexterner" Effekt und meiner Meinung nach einer der besten, den man mit einem ausgeliehenen Spiel aus dem Stegreif praktisch überall vorführen kann. Er eignet sich vor allem für eine ungeplante Vorstellung, wenn Sie also in ungezwungener Atmosphäre mit Freunden und Bekannten einen Drink geniessen. Das Kunststück selbst ist bestimmt ein Klassiker der Stegreifzauberei und gehörte zu den Lieblingskunststücken von Fred Kaps, wie mir Zauberkünstler bestätigt haben, die ihn gut kannten.

Welche Methode Kaps genau verwendete, ist mir unbekannt, auf jeden Fall scheint es selbst in der englischen Fachliteratur keine wirklich gute Beschreibung des zugrundeliegenden Aufbaus, der angewendeten Ablenkung der Aufmerksamkeit oder der Technik zu geben. Vielleicht sind es aber gerade diese Gründe, die viele Zauberkünstler davon abhalten, diesen sehr starken Effekt in ihr Repertoire aufzunehmen. Dabei verlangt die Vorführung lediglich ein durchschnittliches technisches Geschick; die Schwierigkeit liegt in der richtigen zeitlichen Übereinstimmung der Handlungen und in der Anwendung einer intelligenten Ablenkung der Aufmerksamkeit. Ich werde versuchen, in der nun folgenden Beschreibung besonderes Gewicht auf diese Punkte zu legen.

**Effekt:**

Der Zauberkünstler scheint beim Auffinden einer gewählten Karte Schwierigkeiten zu haben. Zur Überraschung aller Anwesenden liegt der Grund aber darin, dass sich die Karte unter dem Trinkglas des Vorführenden befindet.

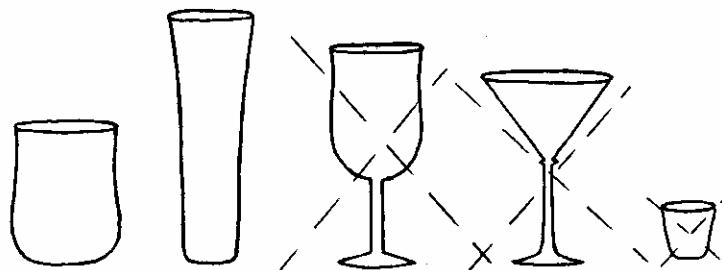
**Requisiten:**

Ein gewöhnliches Kartenspiel und ein Trinkglas. Die Abb. 1 zeigt verschiedene Gläser. Am besten eignen sich geradwändige Gläser, also Wassergläser, Aperitivgläser, Biergläser etc. Weniger geeignet sind all jene Gläser, die einen Stiel besitzen (z.B. Weingläser). Weshalb dies so ist, werden Sie spätestens beim Studium der untenstehenden Ladetechnik sehen.

**Vorbereitung:**

Keine.

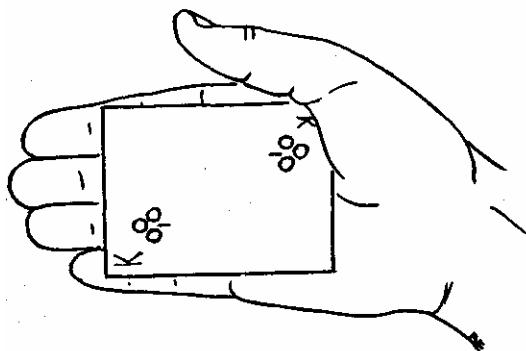
1



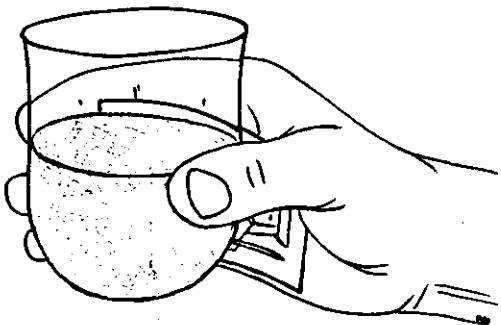
**Laden einer palmierten Karte  
unter ein Glas:**

Bevor ich mit der Erklärung der Routine beginne, möchte ich unabhängig davon die Ladetechnik der palmierten Karte unter das Trinkglas beschreiben. Wenn die Technik selbst einmal sitzt, können wir uns dem Studium des Managements der Technik zuwenden (1).

**2**



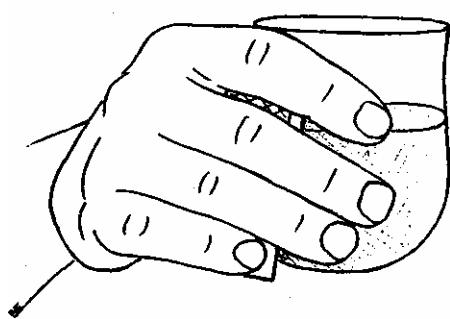
**3**



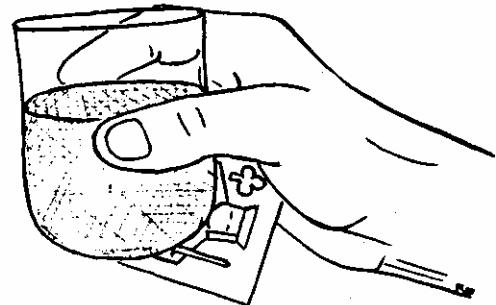
Halten Sie eine Karte in der rechten Hand mit der Kartenrückseite gegen die Handfläche palmiert. Am meisten Bewegungsfreiheit hat man, wenn die Karte durch leichten diagonalen Druck auf die Indexecken gehalten wird. Dabei wird die Karte lediglich zwischen Kleinfingerbeere und Daumenballen gehalten; Ring-, Mittel- und Zeigefinger werden zwar geschlossen zusammengehalten, damit die Karte nicht durch die Finger "blitzt", nehmen jedoch nicht am Greifvorgang teil. Der Daumen liegt entspannt der Hand an (Abb. 2). Die linke Hand hält ein Trinkglas. Übergeben Sie jetzt das Glas an die rechte Hand. Die Abb. 3 zeigt, wie die Situation aus der Ansicht des Vorführenden etwa aussehen würde. Beachten Sie, dass das Glas im unteren Teil gehalten wird, wodurch der Kleinfinger über den unteren Glasrand herausragt (der Ringfinger befindet sich etwa auf der Höhe dieses unteren Glasrandes). Sie werden jetzt das Glas auf den Tisch absetzen. Während Sie dies tun, wird das erste Kleinfingerglied eingebogen, wodurch die Kleinfingerspitze die Rückseite der Karte berührt (Abb. 4 ist eine vergrösserte Ansicht von vorne). Während sich das Glas noch etwa 5cm von der Tischplatte entfernt befindet, drückt der rechte

Kleinfinger auf die Rückseite der Karte und bewirkt, dass sich die Karte um den unteren Glasrand dreht und zwischen Glasboden und Innenseite des ersten Kleinfingergelenks eingeklemmt wird (**Abb. 5**). Stellen Sie das Glas ab und zwar so, dass die linke Längsseite der Karte die Tischplatte zuerst berührt; dadurch kann der Kleinfinger leicht zurückgezogen werden, sobald das Glas über der Karte auf dem Tisch abgestellt wird (**Abb. 6**).

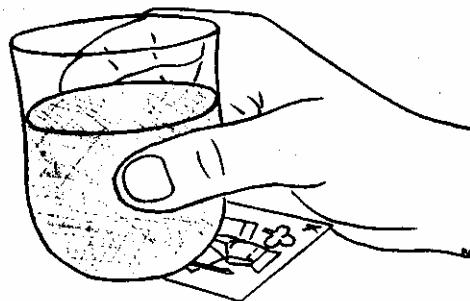
4



5



6



Sie werden jetzt bestimmt verstehen, weshalb sich ein geradwandiges Glas für die flüssige Durchführung dieser Technik am besten eignet. Sie müssen diesen Ablauf so lange üben, bis es genau so aussieht, wie wenn Sie wirklich einfach ein Glas auf den Tisch abstellen würden.

#### Präsentation und Handhabung:

1. Sie sitzen an einem Tisch mit anderen Leuten und trinken etwas. Sie haben soeben ein Kartenkunststück vorgeführt, und das Kartenspiel ruht auf dem Tisch. Ihr Glas befindet sich rechts von Ihnen. Ergreifen Sie das Glas mit der rechten Hand, nehmen Sie einen Schluck und bemerken

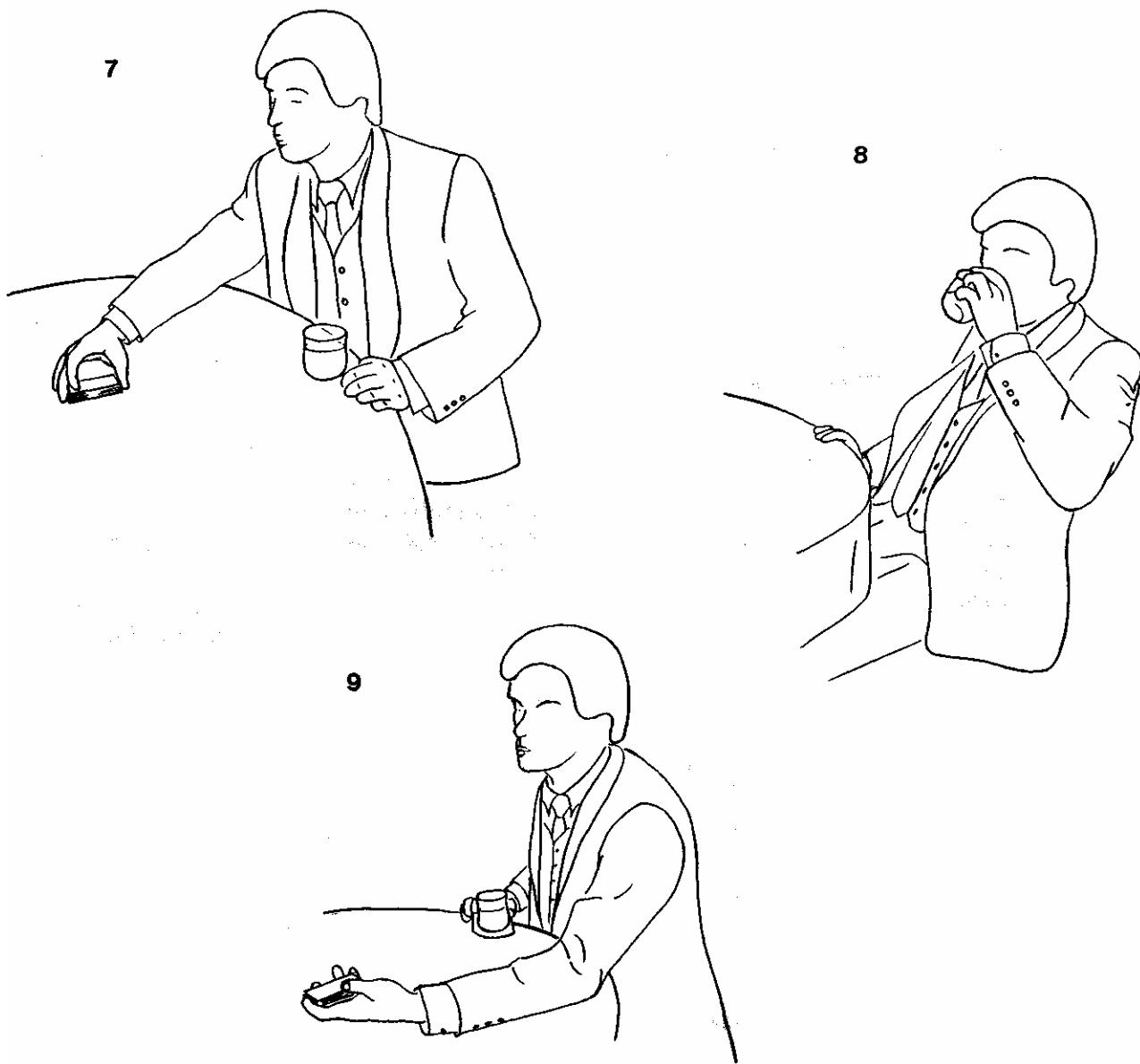
Sie: *"Ich möchte Ihnen jetzt etwas ziemlich Ungewöhnliches zeigen."* Während Sie dies sagen, übergeben Sie das Glas an die linke Hand, um die rechte Hand zu befreien, die jetzt das Kartenspiel vom Tisch aufnimmt. Das Aufnehmen des Spiels durch die rechte Hand kann leicht als Ihre Hauptabsicht erkannt werden, wodurch der Übergabe des Glases wenig Beachtung beigemessen wird (2). Sobald sich Ihr Oberkörper nach vorne beugt und die rechte Hand das Spiel ergreift, stellt die linke Hand ganz natürlich das Glas auf dem Tisch ab. Beginnen Sie sofort mit einem Überhandmischen, wodurch das Abstellen des Glases aus dem Bewegungszusammenhang begründet ist: *"Würden Sie bitte das Spiel mischen und abheben."* Händigen Sie das Spiel einem in der Nähe sitzenden Zuschauer aus.

Dieser ganze Handlungsablauf soll die Zuschauer an ein Bewegungsmuster gewöhnen, das später in der Vorführung dazu verwendet wird, eine gewählte Karte heimlich unter Ihr Glas zu laden. Versuchen Sie dieses Muster selbst vor Ihrer Vorführung anzuwenden und verwenden Sie jedesmal eine plausible Begründung für die Übergabe des Glases. Dadurch gewöhnt sich die Wahrnehmung der Zuschauer an diesen Bewegungsablauf und akzeptiert ihn als natürlich und selbstverständlich, so dass das Laden der Karte unter das Glas niemandem auffallen wird.

2. Nehmen Sie das Spiel vom Zuschauer entgegen und lassen Sie eine Dame eine Karte ziehen. Sie soll die Karte allen Anwesenden zeigen; dadurch ist der Effekt auf die Zuschauer am Schluss stärker, denn alle werden sofort erkennen, dass die Karte unter dem Glas die gewählte Karte ist. Die Zuschauerin soll jetzt die Karte ins Spiel zurückgeben - am besten auf dieselbe Weise, wie die Karte genommen wurde (3) - wo sie von Ihnen nach oben kontrolliert wird.

3. Lassen Sie die Karten beiläufig in die offene linke Hand dribbeln, zum Beweis dafür, dass Sie keine Kontrolle über die Karten haben - natürlich dürfen Sie diesen Umstand verbal nicht betonen, am besten sehen Sie nicht einmal hin. Nach dem Dribbeln der Karten befinden sich diese je doch in einem leicht unegalisierten Zustand. Das ist ein hervorragender Grund für die rechte Hand, um in einer Egalisierbewegung über das Spiel zu kommen und die oberste Karte zu palmieren (4), während Sie die folgenden Worte an die Zuschauerin richten: *"Mischen Sie das Spiel doch bitte auch noch selbst..."* Sobald Sie das Spiel übernommen hat, fahren Sie weiter: *"...und mischen Sie es gründlich durch."* Studieren Sie jetzt bitte die zeitliche Übereinstimmung des

nachfolgenden Handlungsablaufs, denn das ist die entscheidende Phase der Vorführung. Sie haben soeben die oberste Karte des Spiels in einer Egalisierbewegung palmiert. Die rechte Hand hält immer noch das Spiel von oben in Abhebehaltung (**Abb. 7**) und legt es in einer Vorwärtsbewegung vor der Zuschauerin, die die Karte gezogen hat, auf den Tisch.



Die Abbildung zeigt auch, wie die rechte Hand das Spiel mit eingebogenem Zeigefinger hält - das ist wohl die natürlichste Art, ein Spiel mit einer palmierten Karte in Abhebehaltung zu halten. Während Sie zurücklehnen, legt sich die rechte Hand entspannt an den Tischrand und die linke Hand ergreift das Glas. Nehmen Sie einen Schluck (**Abb. 8**) und

sagen Sie: *"Kann ich das Spiel bitte zurückhaben. Sie müssen die Karten natürlich nicht zu fest mischen..."*. Machen Sie mit der linken Hand, die immer noch das Glas hält, eine Geste gegen die Zuschauerin und deuten damit an, dass Sie das Spiel mit der linken Hand entgegennehmen wollen. Übergeben Sie das Glas an die rechte Hand, während Sie die linke Hand mit der Handfläche nach oben ausstrecken in Bereitschaft, das Spiel in Empfang zu nehmen. Sobald sie Ihnen das Spiel übergibt, schauen Sie die Zuschauerin an und beenden den angefangenen Satz mit einem Lächeln: *"...sonst machen Sie ein gutes Kunststück kaputt!"* Blicken Sie ins Publikum und lachen Sie mit den Zuschauern, während Sie zurücklehnen und mit der rechten Hand das Glas rechts von Ihnen auf dem Tisch abstellen (Abb. 9): dabei wird die palmierte Karte mit der bereits oben beschriebenen Technik heimlich unter das Glas geladen.

4. *"Glauben Sie, dass Sie Ihre Karte selbst finden werden, ohne das Spiel zuerst durchsehen zu müssen?"* Egal was die Zuschauerin antwortet, fahren Sie fort: *"Doch das stimmt! Heben Sie das Spiel ab und ich bin sicher, dass Sie genau bei Ihrer Karte abheben werden."* Natürlich wird es ihr kaum gelingen, bei ihrer gewählten Karte abzuheben. Sehen Sie sich zuerst die unterste Karte des hochgehobenen Pakets an und drehen Sie dann die oberste Karte des unteren Pakets um: In beiden Fällen handelt es sich nicht um die Karte der Zuschauerin. Sehen Sie die Zuschauerin an und blicken Sie wieder zurück auf das Spiel.

Die Fortsetzung des Kunststücks hängt jetzt ganz davon ab, wie das Publikum reagiert. Einige Zuschauer bemerken vielleicht bereits jetzt die Karte unter dem Glas, was zu lustigen Reaktionen führen kann. Falls niemand die Karte bemerkt - das passiert sehr oft, besonders wenn Ihre Laden-technik und Ihr Timing gut sind - sehen Sie das Kartenspiel an, dann die Zuschauerin und schliesslich das Glas, wobei Sie sich auf den linken Ellbogen stützen, um mit dem Körper visuell eine möglichst grosse Distanz zum Glas zu haben. Die Reaktion des Publikums wird jetzt sehr stark sein.

Natürlich können Sie diese Phase noch weiter ausarbeiten. Sie könnten die Zuschauerin beispielsweise eine Zahl nennen und dann soviele Karten abzählen lassen wie die Zahl angibt. Wenn zu Ihrem "Erstaunen" eine andere Karte umgedreht wird, verwenden Sie den Wert dieser Karte, um weiterzuzählen. Sie können das solange machen, bis das ganze Spiel "durchgezählt" worden ist und das Publikum feststellt, dass die Karte ja verschwunden ist. Natürlich gibt es zahlreiche weitere Möglichkeiten. Eigentlich spielt es keine Rolle was Sie an dieser Stelle

des Kunststücks tun. Wichtig ist lediglich, dass Sie die Bedeutung dieser Phase erkennen: Je besser es Ihnen gelingt, die Gedanken und Erwartungen der Zuschauer in eine bestimmte Richtung zu lenken, desto stärker wird der Schlusseffekt wirken.

**Fast hätte ich's vergessen.**

Das Schöne an dieser Art von Kunststücken ist, dass früher oder später mehrere Zuschauer die Karte unter dem Glas bemerken müssen, bevor die Zuschauerin sie sieht. Sie können sich wohl leicht die dadurch entstehende Situationskomik vorstellen: Einige fangen an, zurückhaltend zu lachen, andere bemerken die Karte erst einige Sekunden später und lachen ebenfalls, bis nur noch ein letzter Zuschauer übrigbleibt, der sich fragt, was überhaupt los ist. Schliesslich löst sich die Spannung, wenn auch der letzte Zuschauer die Karte bemerkt und alle brechen in schallendes Gelächter aus. Abgesehen von der Überraschung und vom Unterhaltungswert, ist diese Routine ein ausgezeichnetes Beispiel dafür, wie man das Publikum an einem Effekt teilhaben lässt, ohne dass jeder Zuschauer etwas "machen" muss. Dies ist zweifellos einer meiner Lieblingseffekte.

Ich habe in der Beschreibung dieser Routine gewisse technische Kenntnisse vorausgesetzt, z.B. dass Sie eine Kartenkontrolle beherrschen und wissen, wie man eine Karte von oben in der rechten Hand palmt. Eine gute Kartenkontrolle, die Sie hier anwenden könnten, ist in diesem Buch im Kunststück "Stop!" beschrieben. Eine Beschreibung einer Palmagetechnik finden Sie in meiner Schrift "Fantasia in As-Dur" (5).

**Anmerkungen:**

1) Zum Begriff "Management" siehe: MAGIE, Doppelheft 8/9 1987, "Roberto Giobbi: Die Technik, die Handhabung und das Management in der Kunst, mit Karten zu zaubern".

2) Zu der theoretischen Überlegung hinter diesem konditionierenden Ablauf siehe meine Übersetzung eines Artikels von Ascanio in: MAGIE, Heft 11 1985 S.335ff, "Das Timing und die Theorie der überleitenden Handlungen".

3) Die zugrundeliegende Theorie der "Freiheitsgrade" beim Wählen und Zurücklegen von Karten - ein Gedanke, den ich oft in meinen Seminaren anspreche - ist auf einen Artikel meines Zauberfreundes Ronald Wohl (Ravelli) zurückzuführen: "Magische" Welt, 5. Jahrg. Heft 2 1956, "Ravelli: Kartentechnik", Düren 1956.

4) Die beste Technik unter diesen Umständen ist m.A. nach jene von Dai Vernon: Vernon, Dai, Select Secrets, S.7, "Topping the deck", Holden, 2nd revised and enlarged edition, New York City 1949 und Ganson, Lewis, Dai Vernon's Inner Secrets of Card Magie, S. 25, "Top palm - Dai Vernon", 3rd edition, Supreme, England.

5) Giobbi, Roberto, Fantasia in As-Dur, S.44, Basel 1987.

## Suspens-Asse

Die Genese dieser Routine erstreckt sich über mehrere Jahre hinweg. In dieser Zeit ist sie von der Technik, vom Aufbau und von der Präsentation zahllosen Wandlungen unterzogen worden, die aber immer zum Ziel hatten, den Effekt auf den Zuschauer noch klarer und verblüffender und die Methode noch direkter und überzeugender zu gestalten. Ich bin heute bei einer Version angelangt, mit der ich sehr zufrieden bin und die Carlhorst Meyer, als er die Routine zusammen mit anderen Experten sah, die Bemerkung entlockte: *"Für diese Routine würde der Guide Michelin erstmals vier Sterne verteilen!"*. Woraus sich zweifellos entnehmen lässt, dass Carlhorst gerne gut isst (und noch besser kocht!).

Inspiriert wurde ich vor etwa 7 Jahren bei der Lektüre des Effekts "Magician Sleeper Aces" (1), der seinerseits eine Variation von Wesley James' "L.S.D. Aces" ist (2) ist. Den grössten Einfluss auf diese Routine hatte Richard Vollmer mit seiner Idee des Dublierens aus der Mitte mit der kurzen Karte. Ebenso haben Ideen von Ascanio und Dai Vernon dazu beigetragen, dass sich die Routine im heutigen Gewand präsentiert.

**Effekt:**

Die vier Asse versammeln sich einzeln und nacheinander im Paket des Leitas - und schlagen zum Schluss eine unerwartete Kapriole!

**Requisiten:**

Ein Kartenspiel mit 52 Karten und einer eckengekürzten Leitkarte.

**Vorbereitung:**

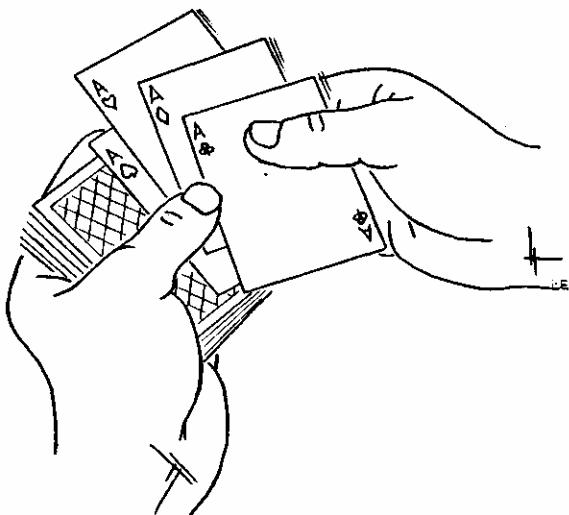
Keine.

**Präsentation und Handhabung:**

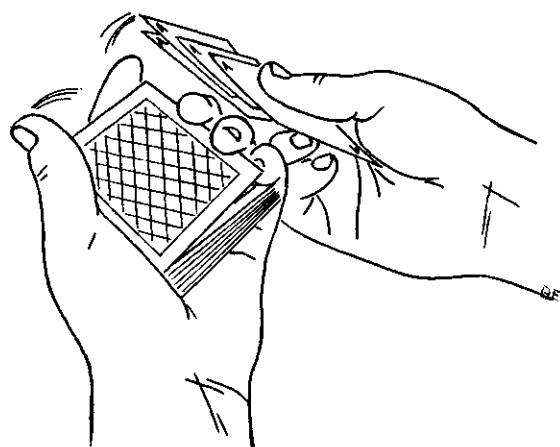
1. Die vier Asse werden aus dem Kartenspiel gesucht und bildoffen auf den Tisch ausgelegt, oder befinden sich nach Beendigung eines vorangegangenen Kunststücks bereits dort. Achten Sie darauf, dass die Anordnung der Asse von rechts nach links (vom Vorführenden aus gesehen) Pik, Herz, Karo, Treff ist. Die eckengekürzte Karte wird nach unten im Spiel gebracht - das dürfte wohl am wenigsten Schwierigkeiten bereiten und kann bereits vor Abschluss des vorangegangenen Kunststücks geschehen.

2. Die rechte Hand nimmt das Pik As auf und schaufelt damit nacheinander das Herz, Karo und schliesslich das Treff As auf. Unter Ablenkung dieser Handlung nimmt der linke Kleinfinger einen Spalt unter den beiden obersten Karten des Spiels auf. Ausnahmsweise muss hier die Kleinfingerspitze in den Spalt gesteckt werden (etwa so wie bei der klassischen Volte). Das As-Päckchen wird jetzt beiläufig gegen die Rückseite des Kartenspiels in der linken Hand egalisiert und dabei die beiden obersten Karten des Spiels auf die Rückseite der Asse gebracht, so dass die rechte Hand nun sechs bildoben liegenden Karten hält.

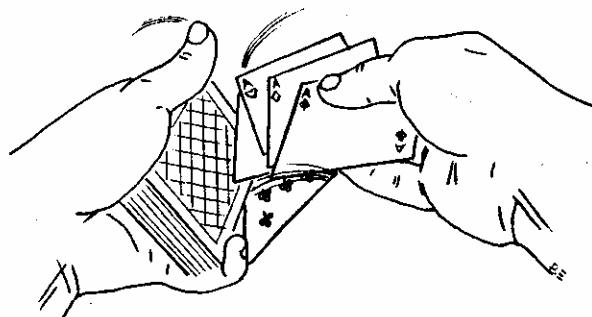
1



2



3



Zu diesem Zweck verwende ich die folgende Technik: Die rechte Hand hält die Asse in einem unegalisierten Fächer, wie dies aus der Abb. 1 ersichtlich ist. Obwohl die Anordnung der Asse scheinbar zufällig aussieht, hat jedes As seine bestimmte Position - dies dient dazu, das nachfolgende

Hinzufügen möglichst von allen Seiten zu decken. Sehen Sie sich deshalb die Abb. 1 ganz genau an und versuchen Sie, die Asse möglichst genauso zu halten. Die rechte Hand bringt jetzt die Asse über das Spiel, so dass der linke Daumen auf die linke Längsseite des Treff As zu liegen kommt. Jetzt drehen Sie beide Hände aus dem Handgelenk mit dem Handrücken nach unten; dabei gleitet der linke Daumen über die linken Längsseiten jedes Asses, die hörbar vom Daumen abspringen. Sie erhalten jetzt eine Position, die in etwa jener der Abb. 2 entspricht. Die Hände werden jetzt - wiederum aus dem Handgelenk - zurückgedreht, so dass die Handflächen etwa senkrecht zur Tischplatte liegen. Dabei liegen die Asse waagrechte und etwa im rechten Winkel zum Spiel, das seinerseits ungefähr senkrecht gehalten wird. In dieser von aussen als unbedeutend wahrgenommenen Drehbewegung wird der linke Kleinfinger ausgestreckt, wodurch die beiden Karten über dem Spalt nach rechts klappen und auf die Kuppen des rechten Mittel- und Ringfingers fallen (Abb. 3). Sofort führt die rechte Hand alle sechs Karten etwa 1 cm nach rechts und klopft sie auf der Rückseite des Spiels auf. Ich mache hier immer irgendeine Bemerkung, die ich mit einer Geste der rechten Hand begleite; dadurch kommen die beiden Hände nur für eine Zeitspanne von etwa 1 1/2 Sekunden zusammen.

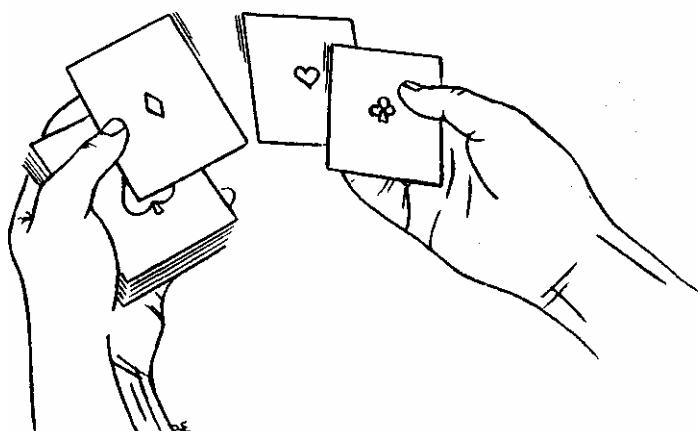
Es ist wichtig, dass Sie die Gesamtbewegung verstehen. Das ist schwierig, auf Papier mitzuteilen, aber wenn Sie ganz genau nach meiner Beschreibung vorgehen, sollte es Ihnen nach einigen Wiederholungen nicht mehr schwer fallen, den Gesamtablauf zu visualisieren. Wie Sie sehen können, handelt es sich um eine beiläufige und vollkommen natürliche Egalisierbewegung. Es ist wichtig, dass Sie ganz präzise arbeiten und keinen Unterbruch im Rhythmus der Bewegung stattfindet. Denn wie beim Second Deal, kann auch hier - mehr noch als die Technik selbst - der Rhythmusunterbruch verräterisch wirken. Der Umstand, dass die Asse in "organisierter Unordnung" gehalten werden, gewährleistet eine wirksame Deckung von praktisch allen Seiten. Wenn Sie die Karten und das Spiel nämlich etwas nach vorne geneigt halten, können die beiden herausgeklappten Karten selbst von vorne nicht wahrgenommen werden.

Dass Sie bei der gesamten Ausführung der Technik nicht aufs Spiel schauen, sondern mit dem Publikum sprechen, versteht sich ja wohl von selbst (3).

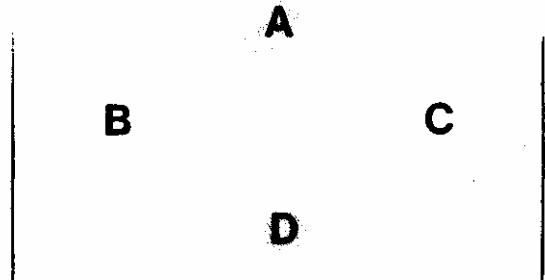
3. Legen Sie das As-Päckchen kurz auf das Spiel - der linke Kleinfinger hält einen Spalt - und fächern Sie die vier obersten Karten vor, wobei Sie die beiden mittleren Karten

beim Vorzeigen gegeneinander austauschen, um dem Ablauf mehr Dynamik zu geben - der Eindruck, dass die Karten einzeln sind und nichts darunter verborgen sein kann wird dadurch verstärkt, ohne dass Sie diesen Umstand erwähnen (**Abb. 4**). Drehen Sie alle Karten über dem Spalt mit der Bildseite nach unten (4) und schieben Sie die obersten vier Karten (es ist egal, wenn eine mehr oder weniger kommt) nach rechts. Die rechte Hand ergreift die oberste Karte -scheinbar ein As, aber in Wirklichkeit bereits eine der beiden beliebigen Karten - und lässt sie auf die Position D fallen (**Abb. 5**): "...ein As lege ich hierhin...". Fächern Sie die restlichen drei Karten aus und tauschen Sie dabei spielerisch die beiden obersten Karten gegeneinander aus. Selbst wenn jemand ganz genau aufs Spiel schaut, wird er kaum etwas einzuwenden haben, denn die obersten drei Karten sind für den Zuschauer ja alles Asse. Nehmen Sie diese 3 Karten in die rechte Hand und deuten Sie auf die Positionen B, A und C: "... und die anderen drei Asse lege ich an drei verschiedene Stellen hier auf den Tisch..."

4



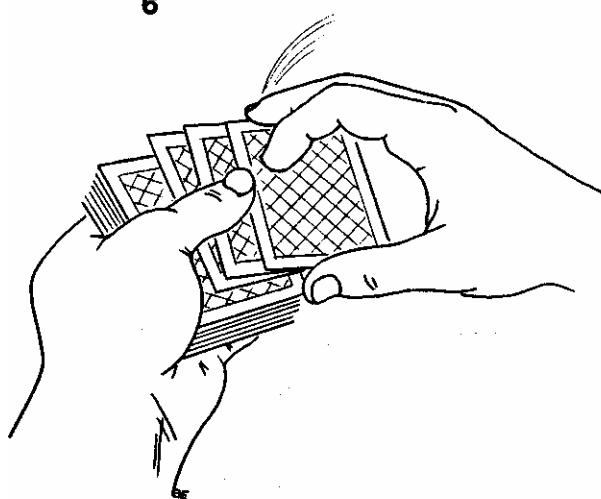
5



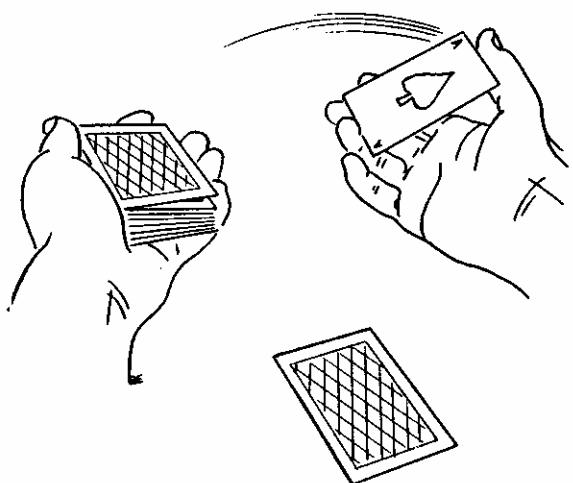
Halten Sie einen Augenblick inne und blicken Sie ins Publikum, während Sie die Asse in einer überleitenden Handlung auf das Spiel ablegen, um die oberste Karte von oben in Abhebehaltung mit der rechten Hand zu ergreifen (**Abb. 6**) und vorzuzeigen: "... das sind also ... das Pik As..." Während die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf das Pik As gelenkt wird, zieht der linke Daumen die beiden auf das Spiel abgelegten - und immer noch etwas nach rechts versetzten -Karten aufs Spiel und hält einen Spalt darunter (**Abb. 7**). Die

rechte Hand kommt wieder über das Spiel und nimmt die beiden Karten über dem Spalt als eine etwa 1cm nach links versetzt unter das Pik As auf und zeigt es ebenfalls vor: "... *das Karo As* ..." Sobald die rechte Hand das Karo As aufgenommen hat, schiebt der linke Daumen die oberste Karte des Spiels etwas nach rechts (**Abb. 8**): es sieht so aus, als wären die drei Karten nie ganz mit dem Spiel egalisiert worden. Mit demselben Bewegungsablauf nimmt die rechte Hand diese Karte nach links versetzt unter die beiden anderen auf und zeigt den scheinbar aus 3 Asen (in Wirklichkeit ist hinter dem mittleren As eine beliebige Karte verborgen) bestehende Fächer vor (**Abb. 9**): "... *und das Herz As*"

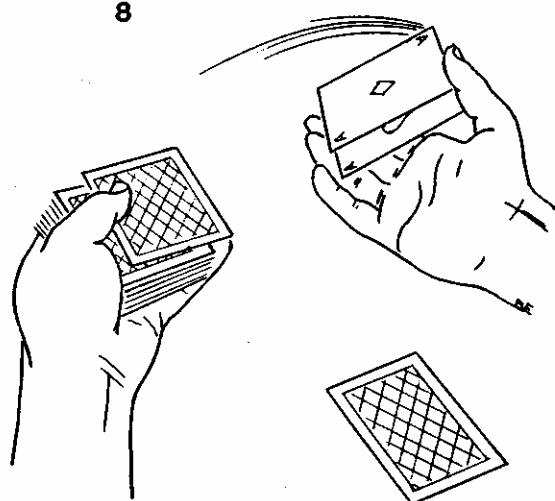
6



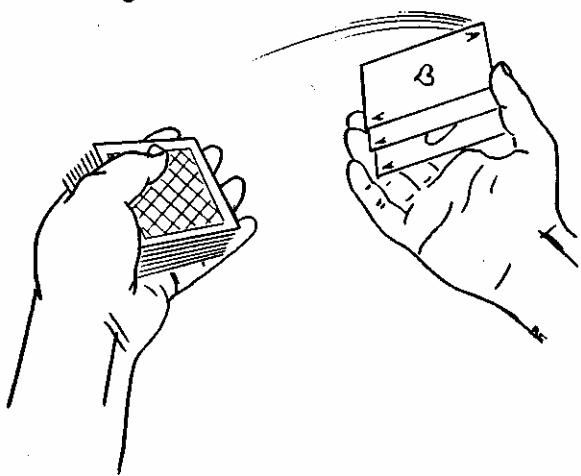
7



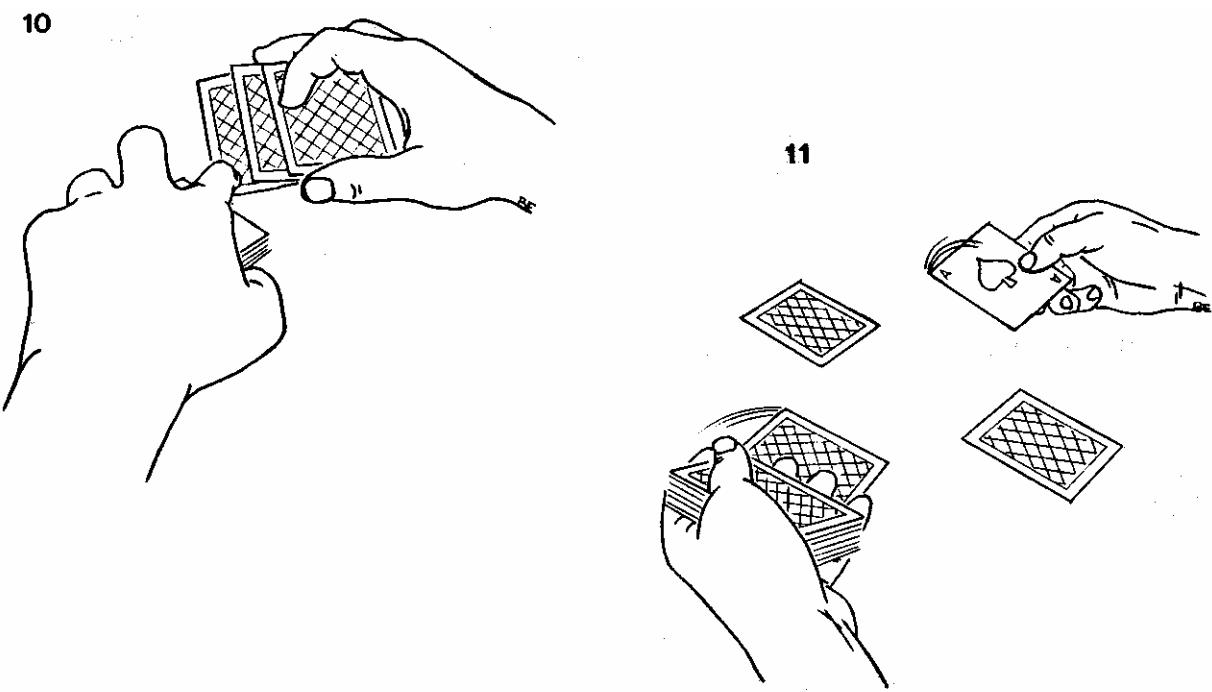
8



9



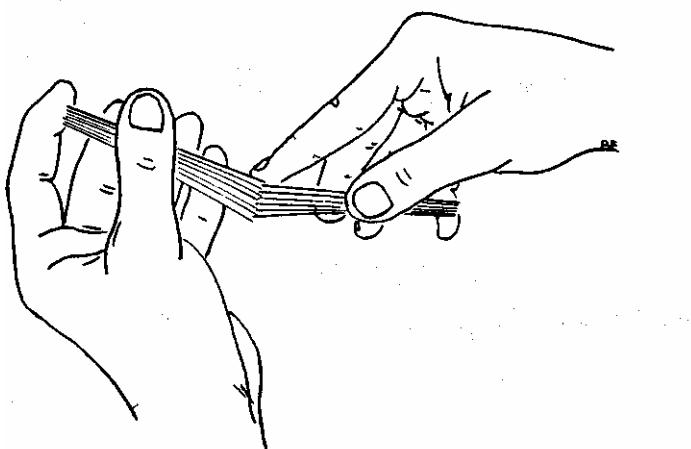
Drehen Sie die rechte Hand wieder mit dem Handrücken nach oben und legen Sie das Herz As auf die Position A, indem Sie mit dem linken Zeigefinger auf die linke Längsseite der unter dem Fächer nach links herausragenden Karte legen und auf den Tisch drücken (**Abb. 10**). Drehen Sie die rechte Hand nochmals aus dem Handgelenk, um beiläufig die beiden übrigen Asse zu zeigen: *"Das Karo As kommt hier nach links.."*. Die rechte Hand dreht ihre beiden (in Wirklichkeit drei) Karten bildunten und waagrecht zur Tischplatte. Um das Ablegen des Karo As zu ermöglichen, ohne dass sich die Hände dabei kreuzen müssen, übernimmt die linke Hand die doppelte Karte ganz kurz aufs Spiel. Sobald sich die doppelte Karte - das Karo As und eine beliebige Karte - auf der Rückseite des Spiels befindet wird sie zur Hälfte nach rechts abgeschoben und sanft nach links auf die Position B geworfen. Sofort fährt der rechte Daumen auf die Bildseite des Pik As und klappt dieses bildoben (**Abb. 11**): *"...und das Pik As - das markanteste As im Spiel, denn es trägt immer das Logo der Spielkartenfabrik."* Die rechte Hand lässt das Pik As schliesslich bildunten auf die Position C fallen.



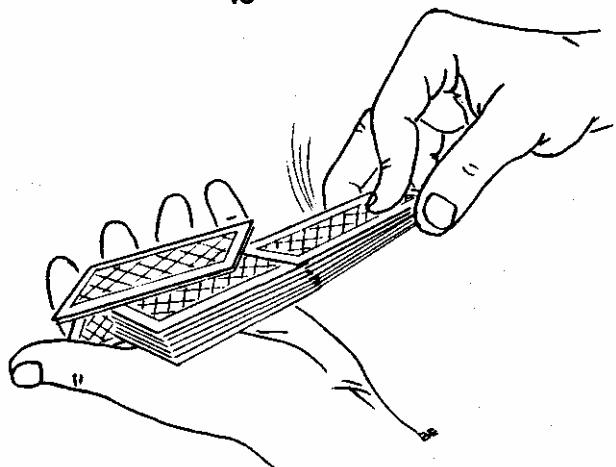
Das Ablegen dieser beiden letzten Asse muss sorgfältig einstudiert werden. Das Karo As wird sozusagen beiläufig nach links abgelegt und die Aufmerksamkeit fast gleichzeitig mit dem Ablegen auf das Pik As nach rechts gezogen.

4. Sobald das Pik As abgelegt wurde, ergreifen Sie mit der rechten etwa einen Viertel oder Drittel der Karten von oben und mischen sie in der Art eines Faromischen an der hinteren Schmalseite zu etwa einem Drittel in das Restspiel (**Abb. 12**). Selbst wenn Sie sich nicht zu den notorischen Faromischern zählen, wird Ihnen diese Technik mühelos bereits nach den ersten paar Versuchen gelingen, denn erstens müssen Sie ja das Spiel nicht genau in der Mitte trennen, und zweitens muss lediglich zwischen den ersten beiden Karten - das sind die Asse - eine einzige Karte zu liegen kommen. Drücken Sie mit dem rechten Zeigefinger leicht auf die Rückseite des obersten As, während der rechte Daumen auf der linken Längsseite und der rechte Mittel- und Ringfinger auf der anderen Längsseite einen leichten Gegendruck ausüben. Dadurch werden die im rechten Paket eingemischten Karten eingeklemmt und können nach oben abgehoben werden (**Abb. 13**). Sie können die beiden Päckchen in der Art des Bogenmischens ineinander fallen lassen oder ganz einfach egalisieren. Heben Sie das Spiel jetzt noch etwa in der Mitte ab und egalisieren Sie es; dadurch gelangt die kurze Karte über die beiden Asse, zwischen denen sich jetzt eine beliebige Karte befindet.

**12**



**13**



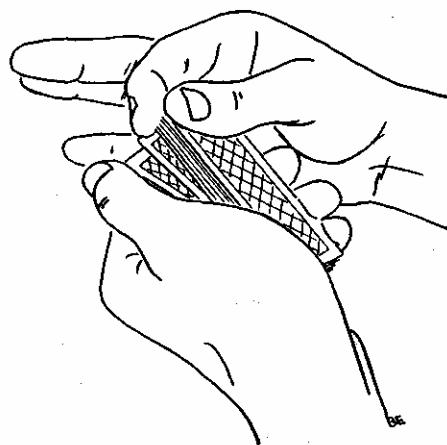
5. Plötzlich fällt Ihnen noch etwas ein. Legen Sie das Kartenspiel für einen Augenblick auf den Tisch beiseite und bemerken Sie: "*Das Herz As ist zwar das schönste As...*", dabei drehen Sie das Herz As bildoben, "...aber das Pik As ist eben doch das wichtigste." Tauschen Sie die beiden Asse

aus, drehen das Herz As auf der Position B bildunten und lassen das Pik As bildoben auf A.

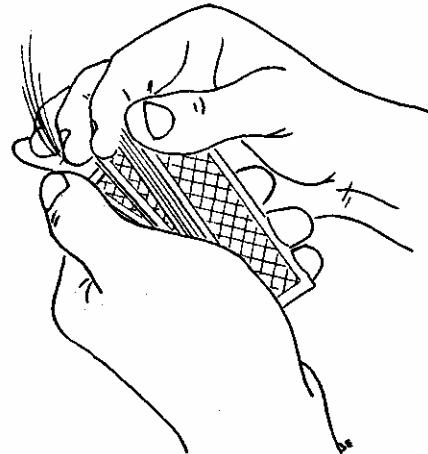
Verhalten Sie sich so, als ob Sie nicht genau wüssten, welches As sich wo befindet. Sie können zu diesem Zweck durch Anheben der hinteren Schmalseite unter die Karten schauen; übertreiben Sie dieses Spiel aber auf keinen Fall, denn der Ablauf muss eher beiläufig aussehen. Durch das Austauschen der Asse wird der Gedanke gefestigt, dass sich auf dem Tisch tatsächlich die Asse befinden. Zudem liefert der Austausch der Asse eine logische Begründung für den Schluss.

6. Ergreifen Sie das Spiel und halten Sie es bildunten in der linken Hand in Asteilposition: "*Sie brauchen sich bei diesem Kunststück jeweils nur eine Karte zu merken - die Karo 2.*" Bei diesen Worten rauscht der linke Daumen die linke vordere Ecke des Kartenspiels ab, bis die kurze Karte abgesprungen ist. Das ist für Sie deutlich wahrnehmbar, kann aber von den Zuschauern nicht bemerkt werden. Drehen Sie die beiden Karten unter der kurzen Karte dubliert als eine bildoben aufs Spiel und zeigen Sie sie vor - in unserem Beispiel haben wir angenommen, dass es sich dabei um die Karo 2 handelt. Eine Beschreibung dieser Technik folgt:

14



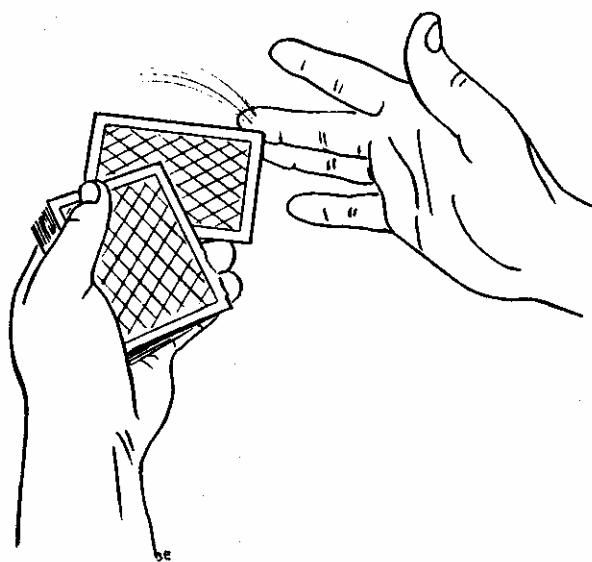
15



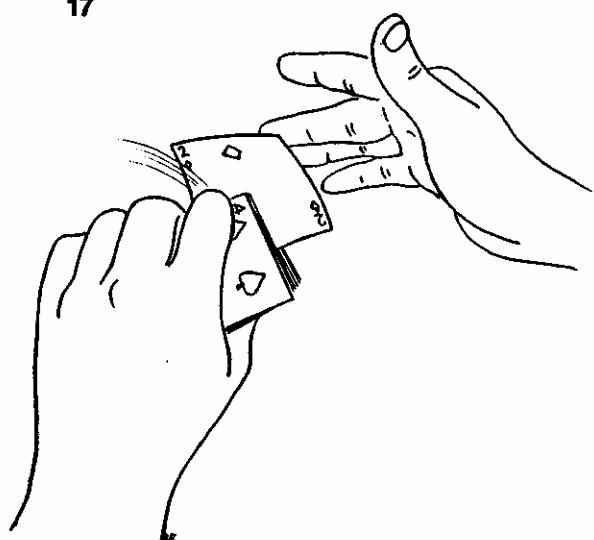
Riffeln Sie mit dem linken Daumen das Spiel an der linken vorderen Ecke bis die kurze Karte abgesprungen ist. Bilden Sie durch Daumendruck eine Öffnung, legen Sie die rechte Zeigefingerspitze in den Spalt ein und lassen Sie mit

dem Daumen eine Karte vom unteren Paket abspringen - dies in voller Sicht der Zuschauer, denn Sie wollen ja angeblich eine Karte aus der Spielmitte herausholen (**Abb. 14**). Der rechte Mittelfinger legt sich nun auf die linke vordere Ecke dieser abgesprungenen Karte und verdeckt somit für einen Augenblick den Spalt für die Zuschauer. Genau in diesem Moment lässt der linke Daumen eine zweite Karte heimlich abspringen (vorsieht, damit kein Geräusch entsteht - **Abb. 15**).

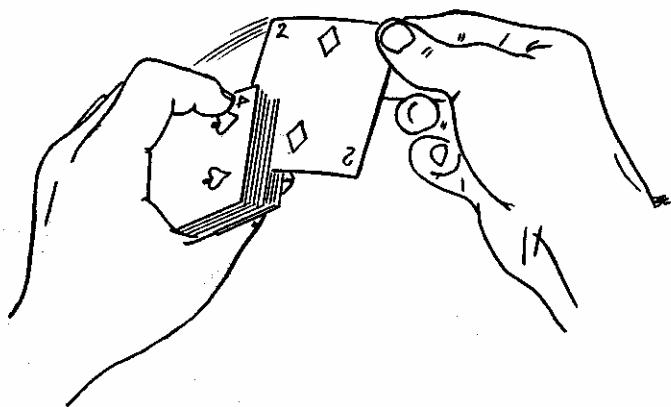
**16**



**17**



**18**



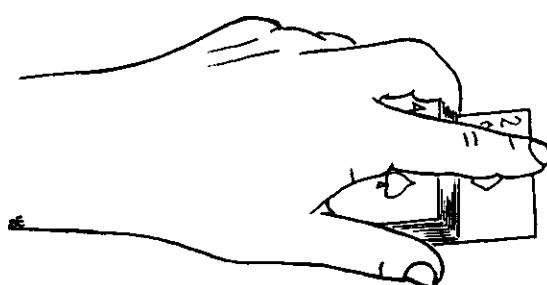
Die rechte Hand dreht nun die dublierte Karte nach rechts aus dem Spiel (**Abb. 16**). Drücken Sie mit dem rechten Mittelfinger die Karte(n) an der linken vorderen Ecke zuerst leicht nach oben und dann nach unten, während sich die linke Hand mit der Rückhand nach oben dreht - dadurch

wird die Bildseite der dublierten Karte für die Zuschauer sichtbar (**Abb. 17**). Der leichte Druck des rechten Mittelfingers verhindert, dass die Karte sich an der vorderen Schmalseite spaltet. Die Finger der rechten Hand greifen nun kontrolliert um und halten die Karte an der rechten vorderen Ecke zwischen Daumen auf der Bildseite und Zeige- und Mittelfinger auf der Rückseite (**Abb. 18**), während die linke Hand das Spiel wegzieht und dieses wieder bildunten in Austeilposition bringt. Sofort wird die dublierte Karte buchseitenförmig bildunten auf das Spiel geklappt, so dass sie dieses an der vorderen Schmalseite um etwa 2 cm überragt.

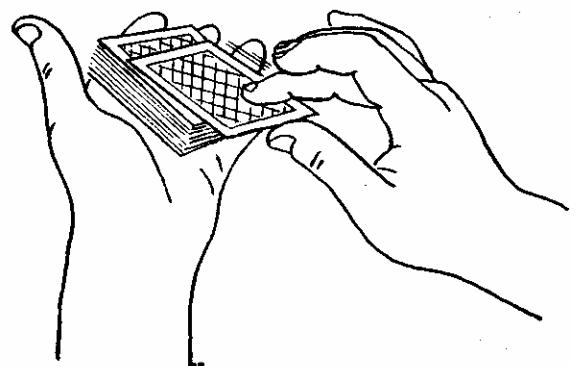
Es versteht sich wohl von selbst, dass dieser gesamte Ablauf, der hier dem klareren Verständnis wegen in mehrere Einzelschritte aufgeteilt wurde, in einer einzigen flüssigen Bewegung durchgeführt werden muss.

Drehen Sie jetzt die Hand aus dem Handgelenk, um nochmals die Bildseite der dublierten Karte zu zeigen. Dabei legt sich die linke Zeigefingerkuppe auf die vordere Schmalseite der herausragenden Karte (**Abb. 19**). Jetzt geschehen zwei Dinge gleichzeitig: Die linke Hand dreht sich wieder mit dem Handrücken nach unten, während der linke Zeigefinger die dublierte Karte mit dem Spiel egalisiert. Die Bewegung der Karte auf das Spiel ist ersichtlich und wird vom rechten Mittelfinger, der sich unterdessen auf die Rückseite der obersten Karte gelegt hat, weitergeführt und über die hintere Schmalseite abgezogen (**Abb. 20**). Legen Sie diese Karte nun bildunten auf das bildoben liegende Pik As, so dass letzteres jedoch immer noch sichtbar bleibt.

**19**



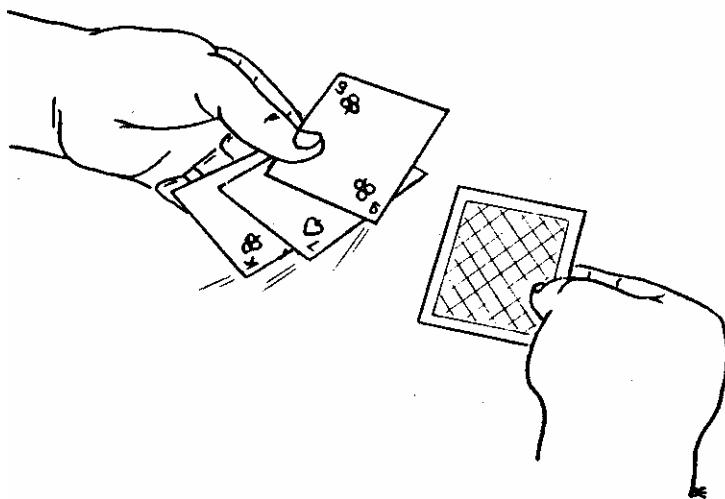
**20**



Dieses Zurücklegen und Abziehen der dublierten Karte muss flüssig vonstatten gehen, damit der Eindruck entsteht, die Karte sei niemals auf dem Spielrücken zur Ruhe gekommen. Diese Handhabung der dublierten Karte stammt meines Wissens von meinem Freund Daniel Rhod aus Paris.

7. In einem etwas zügigeren Rhythmus zählen Sie die obersten drei Karten ab und nehmen sie in die rechte Hand, ohne dabei die Anordnung zu verändern. Zeigen Sie die Karten beiläufig von der Bildseite vor, wobei Sie darauf achten müssen, die oberste Karte - das ist ja die vorhin vorgezeigte Karo 2 - etwas hinter den beiden anderen zu verbergen. Lassen Sie diese drei Karten auf die Karte in der Position B fallen - scheinbar ein As, aber in Wirklichkeit eine beliebige Karte. Legen Sie das Spiel nach links auf den Tisch ab.

21



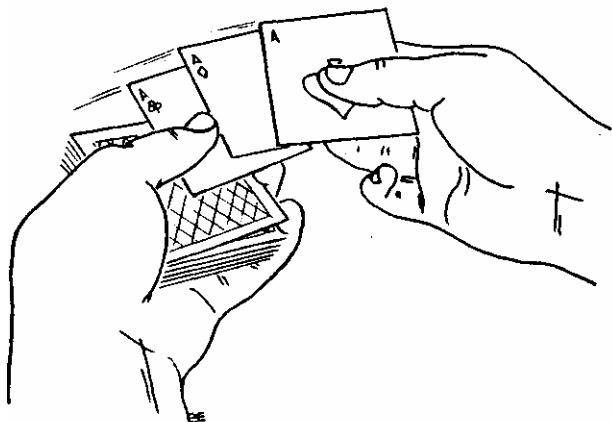
Ergreifen Sie die vier Karten in B und halten Sie sie bild-unten egalisiert in der linken Hand in Austeilposition. Führen Sie ein Elmsleyzählen durch, wobei Sie die vierte und letzte Karte - scheinbar das As - in der rechten Hand zurückbehalten: *"Eins, zwei, drei beliebige Karte und das As."* Sobald die linke Hand drei Karten hält, geht der linke Daumen auf die Bildseite, klappt diese bildoben (**Abb. 21**) und lässt sie links auf den Tisch fallen. Schnippen Sie mit den Fingern über der letzten Karte und zeigen Sie die Karo 2 vor: Scheinbar ist sie vom Tisch in die Hand gewandert. Legen Sie diese Karo 2 bildoben zu den anderen drei Karten

ab und zeigen Sie zur Bestätigung, dass das erste As beim Pik As angekommen ist. Drehen Sie diesmal beide Asse bildunten und legen Sie sie zurück an ihre ursprüngliche Position, wobei das Pik As unter dem anderen liegen sollte.

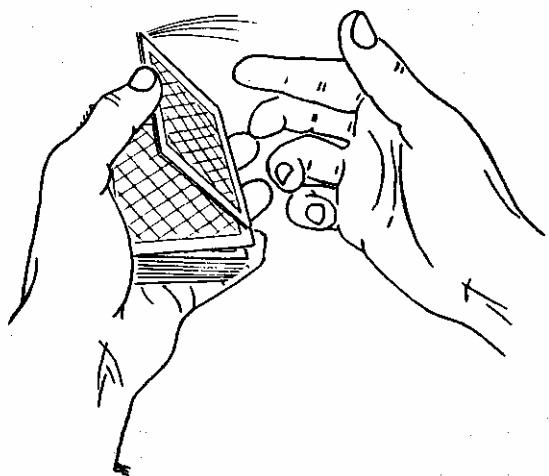
8. Ergreifen Sie wiederum das Spiel und halten Sie es in der linken Hand in Austeilposition. Wie bereits beschrieben, dublieren Sie eine weitere Karte aus der Mitte, angenommen die Herz 5 (dahinter verborgen befindet sich ein As). Mit genau derselben Handhabung wie vorhin drehen Sie die dublierte Herz 5 bildunten aufs Spiel und lassen die oberste Karte - ein As - auf die beiden Asse in Position A fallen.

Zählen Sie drei Karten ab, zeigen Sie kurz vor, wobei Sie wiederum darauf achten, die Herz 5 nicht vorzuzeigen und lassen Sie auf die Karte in der Position D fallen. Verfahren Sie wie oben beschrieben und zeigen Sie, dass sich das As (?) in die Herz 5 verwandelt hat. Legen Sie diese Herz 5 nach links auf das Päckchen mit den bildoffenen Karten ab (in der Nähe der Position B).

22



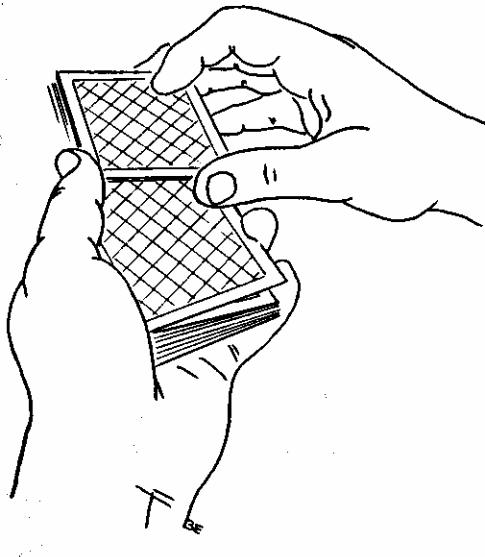
23



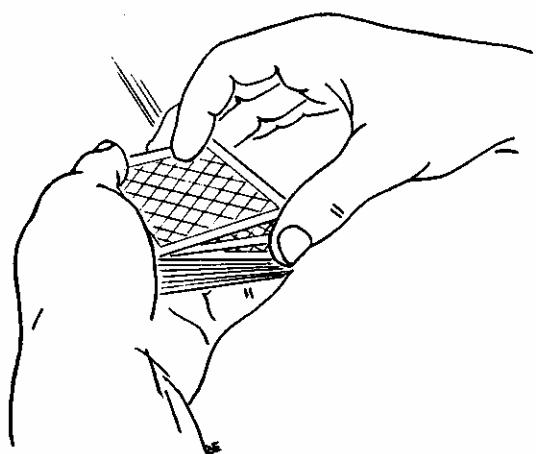
9. Scheinbar vergessen Sie, die Asse vorzuzeigen und nehmen das Spiel in der linken Hand in Austeilposition auf. Blicken Sie aufs Spiel und beginnen, die Karten abzuriffeln: *"Ich nehme aus dem Spiel eine dritte Karte..."*. Nachdem aber die ersten drei Karten vom Daumen abgesprungen sind, heben Sie den Kopf - als ob Sie einen Einwand vernommen hätten (manchmal kommt ein solcher auch tatsächlich) - und bemerken: *"...ach so, Sie glauben wohl nicht, dass hier das dritte As angekommen ist!?"* Sobald sich die Aufmerksamkeit

der Zuschauer vom Spiel entfernt hat, egalisieren Sie das Spiel beiläufig mit beiden Händen und übernehmen mit dem linken Kleinfinger einen Spalt unter den drei abgezählten Karten.

24



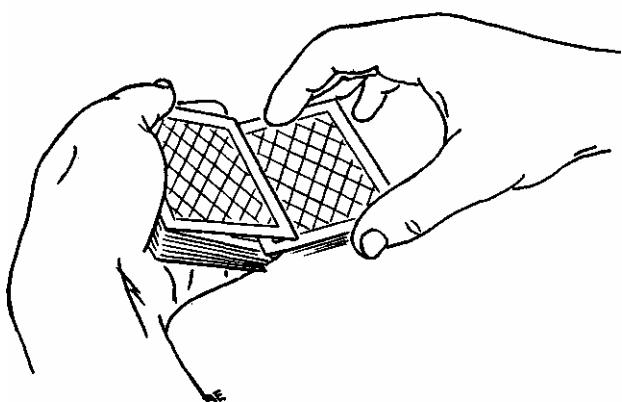
25



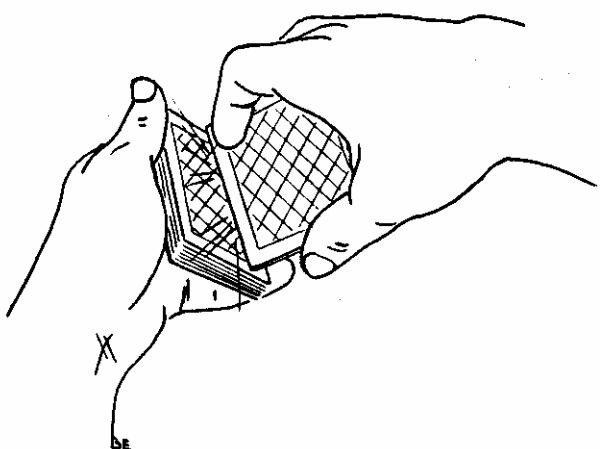
In der nun folgenden Sequenz zeigen Sie die drei auf dem Tisch liegenden Karten als Asse vor und tauschen sie dabei (hoffentlich...) unbemerkt gegen die drei indifferenten Karten über dem Spalt aus. Die rechte Hand ergreift zu diesem Zweck die drei Asse, dreht sie bildoben und fächert sie mit Hilfe der linken Hand über dem Spiel vor ([Abb. 22](#)). Achten Sie darauf, dass das Pik As wie aus der Abbildung ersichtlich ist, auf der Bildseite des Fächers liegt: Zählen Sie die Asse beim Vorzeigen um, so dass das Pik As jetzt hinten im Fächer liegt. Sie drehen jetzt den Fächer bildunten, egalisieren die Karten und führen dabei den Päckchenaustausch durch. Die rechte Hand klappt die Asse buchseitenförmig nach links, wo sie vom linken Daumen gestoppt werden ([Abb. 23](#)). In einer natürlichen Egalisierbewegung kommt die rechte Hand in Abhebehaltung über die Asse und schiebt das Päckchen nach vorne, bis der linke Daumen die hintere linke Ecke des Päckchens berührt ([Abb. 24](#)) - für die Zuschauer egalisieren Sie mit linkem Daumen und Mittelfinger die Längsseiten des As-Päckchens. (Achten Sie genau auf die Position des rechten Mittelfingers und Daumens.) Nach einer kurzen Pause (nicht länger als eine halbe Sekunde) kehren Sie den Bewegungsvorgang um und bringen die Asse über das Spiel. Gleichzeitig bewegt sich der linke Kleinfinger etwas nach rechts, wodurch die drei Karten über dem Spalt

etwa einen 1/2cm über die rechte Längsseite des Spiels rutschen. Der rechte Mittelfinger erfasst die vordere rechte Ecke dieser drei Karten und drückt sie leicht gegen den rechten Daumen. Gleichzeitig legt sich der linke Daumen an der linken Längsseite auf die Asse (**Abb. 25**). Die rechte Hand bleibt jetzt statisch, während die linke Hand das Spiel mit dem As-Päckchen, das sofort mit dem Spiel egalisiert wird, nach links wegzieht (**Abb. 26**). Dabei wird es bereits in eine senkrechte Lage gebracht und - sobald die drei indifferenten Karten das Spiel verlassen - dazu benutzt, die Karten in der rechten Hand zu egalisieren, indem einige male mit der Rückseite des Spiels an die linke Längsseite der Karten "geklopft" wird (**Abb. 27**).

**26**



**27**



Ich brauche wohl kaum zu erwähnen, dass Sie während des Austausches ins Publikum blicken und eine Bemerkung machen sollten, z.B.: *"Diesmal soll's besonders schwierig werden - legen Sie bitte Ihre Hand auf die Asse."* Lassen Sie dabei die ausgetauschten Karten zurück auf Position A fallen.

Es handelt sich dabei um eine bekannte Technik, die ich in der Handhabung auf meine Vorführdynamik angepasst habe (5). Beachten Sie, dass bei dieser ganzen Prozedur die gezeigten drei Karten niemals direkt auf das Spiel gelegt werden, sondern visuell immer oberhalb oder seitlich davon gehalten werden - dadurch wirkt die Handhabung natürlicher und damit täuschender.

10. Fahren Sie fort, indem Sie das Spiel mit dem linken Daumen etwa bis zur Mitte abriffeln. Diesmal lassen Sie aber

nur eine Karte abspringen. Wegen der Konformität wird diese Karte mit derselben Handhabung vorgezeigt und schliesslich bildunten auf das Päckchen in Position A fallen gelassen (die Zuschauer glauben, dass sich hier drei Asse befinden). Nehmen wir an, dass es sich dabei um die Karo 7 handelt. Halten Sie einen Augenblick inne und drehen Sie mit der rechten Hand die bereits abgelegt Karo 7 bildoben: *"Übrigens ist es wichtig, dass Sie die Karo sieben nicht mit der Herz sieben verwechseln - das passiert manchmal."*

Natürlich ist das nur ein Vorwand, um die abgelegte Karte nochmals vorzuzeigen - besonders für jene, die aufgrund der beiden vorangegangenen Effekte meinen, dass jetzt sowieso schon ein As auf dem Tisch liegt (für diese Zuschauer gibt es zum Schluss ohnehin eine nette Überraschung...).

11. Zählen Sie wiederum scheinbar die drei obersten Karten in die rechte Hand ab, ohne die Anordnung zu verändern. Ich sage scheinbar, weil Sie in Wirklichkeit die obersten vier Karten abzählen, indem Sie bei der zweiten Zählbewegung zwei Karten als eine mit der Technik des Doppelschubs abschieben. Ohne Rhythmusunterbruch schieben Sie in der dritten Zählbewegung eine einzelne Karte ab und nehmen sie unter die anderen drei (für die Zuschauer zwei) Karten in der rechten Hand auf. Wenn Sie dabei ins Publikum blicken und Ihre Handlung kommentieren, wird niemand diesen Vorgang bemerken. Egalisieren Sie diese Karten kurz gegen das Spiel und zeigen Sie in einer beiläufigen Geste die unterste Karte des Päckchens vor, während Sie bemerken: *"Und wiederum drei beliebige Karten auf das letzte As..."*.

Tun Sie so, als ob Sie die Karten in der rechten Hand auf das Herz As ablegen wollten, zögern Sie einen Augenblick, blicken Sie ins Publikum und beenden Sie den angefangenen Satz: *"...das Herz As. Doch, doch, es ist wirklich noch das Herz As."* Um die gemachte Aussage zu unterstreichen, legen Sie die rechts gehaltenen Karten unegalisiert in einer überleitenden Handlung kurz auf das Spiel ab und zeigen das auf dem Tisch liegende Herz As vor. Sobald sich die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf das Herz As verlagert hat, zieht der linke Daumen die abgelegten vier Karten auf das Spiel und schiebt drei Karten ab. Das ist weniger schwierig, als es hier tönen mag. Wenn Sie es mit den Karten in der Hand versuchen, werden Sie bemerken, dass der linke Mittelfinger spürt, wieviele Karten über die rechte Längsseite des Spiels abgeschoben werden. Die rechte Hand dreht das Herz As wieder mit der Bildseite nach unten, lässt es auf den Tisch fallen, ergreift die drei abgelegten Karten (die unterste sind

Sie ja unauffällig losgeworden) und lässt sie auf das Herz As fallen.

In diesem Vorgang haben Sie auf unaufdringliche und unauffällige Art und Weise die Tatsache betont, dass beliebige Karten auf das As abgelegt werden; dadurch wirkt die nun folgende Wanderung des gesamten As-Päckchens noch überraschender.

12. Die linke Hand legt das Spiel ab und ergreift entsprechend dem gewohnten Ablauf das Päckchen in der Position C und hält es in Asteilposition. Verwenden Sie wie derum ein Elmsleyzählen, um die scheinbar drei ersten Karten abzuzählen und halten Sie die letzte Karte - es handelt sich dabei um das Pik As - in der rechten Hand. Machen Sie eine kurze Pause, schütteln Sie die Karte leicht auf und ab (6) und drehen Sie sie schliesslich bildoben, um die Verwandlung des Herz As in das Pik As zu zeigen: *"Aber wenn ich das Herz As leicht schüttle, verwandelt es sich in das Pik As - das wichtigste As. Deshalb liegen unter Ihrer Hand nur noch beliebige Karten."* Die rechte Hand legt das Pik As bildoben auf den Tisch und dreht die Karten unter der Hand des Zuschauers auf dem Tisch bildoben: Die Asse sind verschwunden und stattdessen liegen jetzt vier beliebige Karten dort. Machen Sie eine kurze Pause und fahren Sie dann fort: *"Und das Pik As ... hat auch gleich die anderen drei Asse angezogen!"*. Zeigen Sie die restlichen drei Asse vor und lassen Sie sie bildoben neben das Pik As auf den Tisch fallen.

Durch diese Subtilität - die Verwandlung des letzten Asses in das "wichtigste" Pik As - ist nun endlich auch dramaturgisch begründet, weshalb die Asse plötzlich in ein anderes Paket wandern.

**Fast hätte ich's vergessen:**

Das Hinzufügen der beiden beliebigen Karten zu Beginn der Routine kann noch überzeugender gestaltet werden, wenn es zeitlich verzögert vorgenommen wird. Dazu empfiehlt es sich, irgendeine Routine vorzuführen, bei der am Schluss die 4 Asse bildoben auf dem Tisch liegen. Während der natürlichen Entspannung, die beim Publikum nach der Vorführung eines guten Effekts eintritt, nehmen Sie das As-Päckchen auf und fügen mit der beschriebenen Technik die beiden Karten hinzu. Das Sechserpäckchen legen Sie jetzt bildoben beiseite, während Sie einige einleitende Worte zum folgenden Kunststück sprechen. Dabei fächern Sie die übrigen Karten und sagen etwa: *"Ein Kunststück mit 52 Spielkarte ..."* Zögern Sie hier einen Augenblick, sehen Sie sich

den Fächer an und berühren Sie mit dem rechten Daumen die Karten im Fächer, als ob Sie sich vergewissern wollten, dass keine Karten zusammenkleben: "...*Moment ...da fehlen ein paar Karten ...*" Blicken Sie auf den Tisch und "bemerken" Sie, dass ja noch die Asse auf dem Tisch liegen. Wie bereits an anderer Stelle erwähnt, ist es für mich absolut nicht schwierig, diese Zerstreutheit vorzuspielen - ich bin im Leben tatsächlich so zerstreut, dass ich sogar die Karte vergesse, die ich soeben forciert habe. Nehmen Sie jetzt die Asse und die beiden darunter verborgenen Karten auf und beginnen Sie mit der Vorführung der Routine.

Das Faromischen in Schritt 4, obwohl es in diesem Fall wirklich sehr leicht ist, kann durch die folgende Prozedur ersetzt werden. Die beiden Asse liegen heimlich oben auf dem Spiel und die kurze Karte unten. Nehmen Sie mit dem linken Kleinfinger einen Spalt unter den obersten drei Karten auf. Die rechte Hand erfasst diese Karten und zieht sie nach rechts ab, während sich der linke Daumen auf die oberste Karte legt und diese nach links aufs Spiel zurückzieht (Slip Cut). Lassen Sie jetzt die beiden Karten in der rechten Hand aufs Spiel zurückfallen und heben Sie es ab. Dadurch wurde eine beliebige Karte zwischen die Asse gebracht und Sie enden genau in derselben Position wie nach dem Faromischen und Abheben.

**Anmerkungen:**

- 1) Racherbaumer, Jon, Kabbala Vol.3, S.Off, "Magician's Sleeper Aces" von Darwin Ortie und Marvin Johnson, herausgegeben von Louis Tannen, New York 1976.
- 2) James, Wesley, "L.S.D. Aces", Epilogue Nr. 16, USA 1972.
- 3) Dieser Handhabung liegt eine vom amerikanischen Zauberkünstler John Mendoza veröffentlichte Version zugrunde: Mendoza, John, Throwing the Switch, USA 1982. Die Grundidee lässt sich jedoch noch weiter in der Geschichte der Kartentechnik auf Bill Simon zurückverfolgen.
- 4) Eine ausführlichere Beschreibung der Handhabung finden Sie in meiner Besprechung des "Bluff-Austausch". Die Originalbeschreibung erschien erstmals in: Giobbi, Roberto, The Cardmanship of Roberto Giobbi, S.6ff, "The Bluff Switch", ed. by Walt Lees, Magico Magazine, New York 1984. Eine überarbeitete Version derselben Technik wurde von mir in deutscher Sprache veröffentlicht in: "Magische Welt", 4/86, "Card Handling - Der Bluff-Austausch", Düren 1986.
- 5) Eine Beschreibung im Zusammenhang mit einem wirklich guten Kunststück findet man in: Hugard, Jean und Braue, Frederik, Expert Card Technique, S.248ff, "Le Temps Four Aces", Faber & Faber, 5. Auflage, London 1974.
- 6) Das ist eine sehr wirkungsvolle Geste bevor man eine wichtige Karte (z.B. die vom Zuschauer gewählte) umdreht und wurde von Max Malini häufig verwendet; siehe: Busby, Jeff, The Fred Braue Notebooks - Volume two, S.28, "Malini Shake", USA 1985.

## Superlative Lover

Bei dieser Routine, die ich sehr gerne vor Laienpublikum vorführe (sie werden bald bemerken weshalb), handelt es sich um eine Kombination von mehreren Ideen. Die Grundidee stammt von Tony Binarelli (1), denen ich Ideen von Michael Ammar (2), Matt Schulien und Vanni Bossi (3) hinzugefügt habe. Bei soviel bekannten Namen muss die Routine ja gut sein - sie ist es.

### Effekt:

Die Rückseite einer frei gewählten Karte färbt sich. Das Duplikat der Karte findet sich als Voraussage im Etui. Das Kunststück endet mit einem verblüffenden und lustigen Höhepunkt.

### Requisiten:

1



\*Ein 52-Blatt Spiel mit blauem Rückenmuster.

\*Die Pik 2 aus einem roten Spiel. Kleben Sie auf die Bildseite dieser Karte einen Kussabdruck (im Schreibwarengeschäft als Abziehbild erhältlich). Falls Sie keine solche Abziehbilder finden, soll Ihre Frau, Freundin etc. die Karte küssen (mit Lippenstift natürlich). Fixieren Sie dann den Lippenstift mit Haarspray. Die Abb. 1 zeigt, wie der Kussabdruck etwa in der Mitte der Bildseite liegen sollte (dies ist für das Gelingen des Kunststücks entscheidend). Sie können natürlich jede andere Karte dazu verwenden; eine niedrige schwarze Augenkarte bringt aber den roten Kussabdruck am besten zur Geltung.

### Vorbereitung:

Bringen Sie die Pik 2 aus dem blauen Spiel nach unten. Legen Sie die Pik 2 mit dem roten Rückenmuster darauf und bedecken Sie sie mit einer beliebigen Karte; die präparierte 2 liegt jetzt also an der zweiten Stelle von unten.

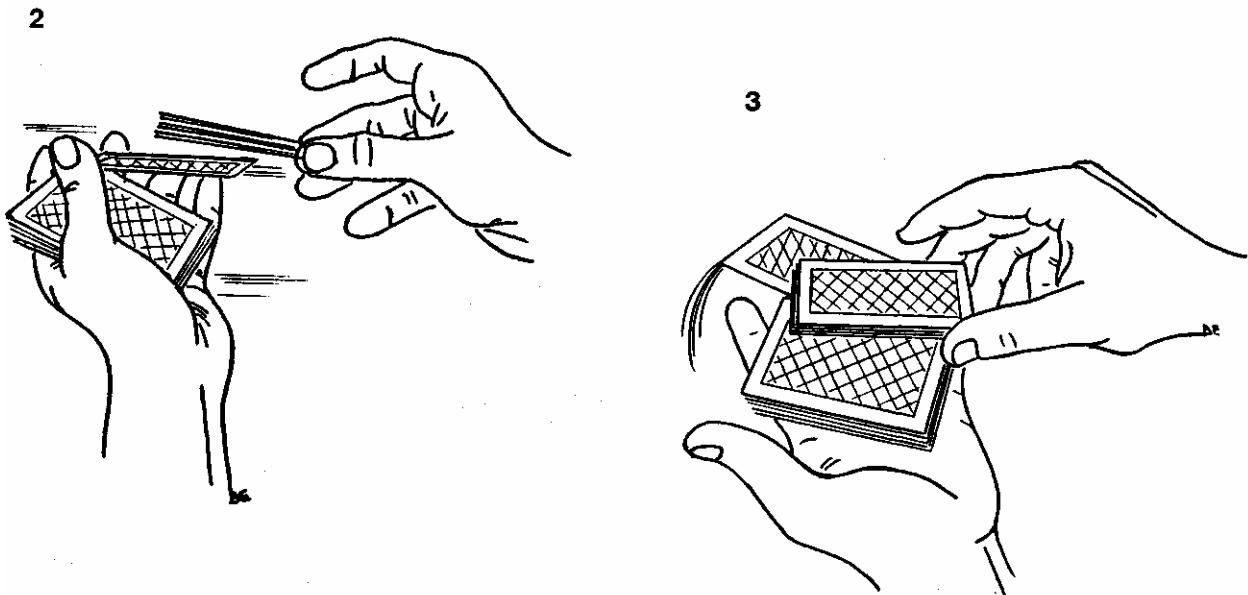
Diese Vorbereitung ist so einfach, dass Sie die präparierte 2 in der Tasche bereit halten und sie jederzeit während der Vorführung heimlich unter das Spiel hinzufügen können (z.B. mit der Gambler's Cop Palm).

### Präsentation und Handhabung:

1. Nehmen Sie das Spiel aus dem Etui und legen Sie es bildunten auf den Tisch. Legen Sie das geschlossene Etui mit der Lasche nach oben und der Öffnung nach vorne nach links auf den Tisch und zwar so, dass es in der Hauptachse gegen Sie selbst gerichtet ist.

Streifen Sie das Spiel mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch aus, wobei die letzten Karten nicht ganz ausgebreitet werden. Nehmen Sie das Kartenband wieder auf, egalisieren Sie das Spiel und drehen Sie es bildunten. Die unterste Karte wird beiläufig nach oben abgehoben (4), während Sie sich an eine Zuschauerin wenden: *"Darf ich Sie vielleicht bitten, mir bei der Wahl einer Spielkarte behilflich zu sein. Ich mische das Spiel so und Sie sagen einfach irgendeinmal 'Halt'."* Mischen Sie dabei mit einem Hindumischen das Spiel, wobei Sie jedoch in der ersten Mischbewegung die untersten paar Karten abziehen (**Abb. 2**). *"Wir nehmen dann die unterste Karte..."*, zeigen Sie dabei kurz die unterste Karte des rechten Pakets. Mischen Sie weiter, indem Sie wiederum die untersten paar Karten zuerst abmischen und dabei das Publikum anschauen: *"...das könnte z.B. der Pik König sein..."*. Zeigen Sie wieder die unterste Karte des rechten Pakets und nennen Sie einfach die sichtbare Karte. Wiederholen Sie diesen Vorgang noch ein oder zweimal: *"...oder die Treff sieben. Auf jeden Fall ist es jedesmal irgendeine andere Karte"*

Jedesmal, wenn Sie beim Weiterfahren des Mischvorgangs einige Karten von unten abmischen, schauen Sie die Zuschauerin, die Ihnen helfen soll, oder irgend jemanden sonst im Publikum an. Erst wenn Sie wieder "richtig" mischen, blicken Sie aufs Spiel. Diese zeitliche Übereinstimmung von Handlung und Blickwechsel trägt entscheidend zur besseren Täuschung bei.



Lassen Sie das Päckchen, das Ihnen nach dieser Demonstration in der rechten Hand noch übrig bleibt, auf die restlichen Karten fallen und egalisieren Sie das Spiel (5). Beginnen Sie nochmals mit dem Hindumischen, wobei Sie wiederum die untersten paar Karten im ersten Mischvorgang abziehen. Sobald die Zuschauerin Stop ruft, halten Sie inne und zeigen die unterste Karte des Pakets in der rechten Hand vor. Bringen Sie das Paket wieder in eine waagrechte Lage und schieben Sie mit der Kuppe des linken Mittelfingers die unterste Karte des rechts gehaltenen Pakets diagonal nach vorne rechts (**Abb. 3**). Lassen Sie dieses Paket auf das untere fallen, wodurch die gewählte Karte zwischen den Paketen gefangen wird. Der Eindruck, dass die Karte irgendwo aus der Mitte kommt, wird dadurch visuell verstärkt. Ergreifen Sie die Karte mit der rechten Hand und geben Sie sie der Zuschauerin; sie soll sich die Karte merken und sie allen Zuschauern im Raum zeigen. Sie drehen dabei Ihren Kopf weg: *"Zeigen Sie die Karte bitte allen Anwesenden im Raum ... ich wende mich ab ... ich kenne das Kunststück sowieso schon ..."*.

Zu diesem Zeitpunkt verwenden wir noch nicht die Forciereigenschaft dieser Mischnachtechnik. Man könnte also ohne weiteres nicht die unterste Karte des rechten Pakets, sondern die oberste der abgemischten Karten nehmen lassen. Um aber die Konformität der Handhabung zu gewährleisten und dadurch weniger Verdacht auf den Mischvorgang in der zweiten Phase zu ziehen, verwende ich diese Handhabung konditionierend - in ihrer harmlosen Form - bereits an dieser Stelle.

2. Wenden Sie sich wiederum dem Publikum zu und beginnen Sie mit einem Hindumischen, wobei Sie die gewählte Karte etwa in der Mitte zurücklegen lassen und schliesslich das rechte Paket obenauf fallen lassen. Dadurch gelangt die präparierte Pik 2 - sozusagen als Leitkarte - auf die gewählte Karte. Legen Sie das Spiel egalisiert bildunten auf den Tisch (6).

3. *"Übrigens - das habe ich ganz vergessen zu sagen: Für dieses Kunststück brauche ich einen KUSS ... Sie können aber wählen, ob Sie den KUSS mir oder dem Kartenspiel geben wollen ... allerdings klappt der Trick nur, wenn ich den KUSS kriege..."*. Lassen Sie sich von der Zuschauerin einen KUSS auf die Wange geben (Vorführende mit Skrupel lesen bitte meine Anmerkungen am Schluss dieser Beschreibung).

Die Punkte "..." im Vortrag oben stehen für eine Pause. Wenn Sie die Sprüche mit dem richtigen Timing bringen, erhalten Sie jedesmal garantiert einen Lacher.

4. Wenden Sie sich mit einem Lächeln ans Publikum: *"Das ist übrigens eines meiner Lieblingskunststücke..."*. Wenden Sie sich an die Zuschauerin: *"Nein, nein, ich nutze die Situation nicht aus ... das war für das Gelingen des Kunststücks wirklich nötig. Denn sehen Sie: Sie haben die einzige Karte im Spiel gewählt, die sehr, sehr scheu ist ... sie ist ein bisschen wie ich ... sie ist so scheu, dass Sie beim Anblick des Kisses ganz rot geworden ist."* Bei diesen Worten streifen Sie das Kartenspiel von links nach rechts bandförmig auf dem Tisch aus, so dass in der Mitte des Kartenbandes eine Spielkarte mit rotem Rückenmuster sichtbar wird. Lassen Sie diesen Effekt, der bereits hier eine Reaktion auslöst, einige Sekunden einwirken.

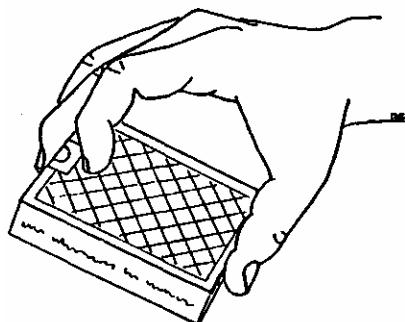
5. Schieben Sie alle Karten rechts von der roten Karte in ein Päckchen nach rechts zusammen, nehmen Sie mit der linken Hand das restliche Kartenband auf und halten Sie es in Austeilposition. Drehen Sie die obersten beiden Karten dubliert bildoben und zeigen Sie, dass die Karte mit dem roten Rückenmuster tatsächlich die von der Zuschauerin gewählte Karte ist. Hier ist für die Zuschauer scheinbar der Effekt beendet, eine Tatsache, die das Publikum zum Applaus animiert. Sobald sich der Applaus gelegt hat, fahren Sie weiter.

6. Drehen Sie die Karten wieder bildunten aufs Spiel und teilen Sie die oberste Karte - die präparierte Pik 2 - nach links auf den Tisch. Vervollständigen Sie das Spiel, indem Sie das Paket in der Hand auf das Tischpaket legen, die Karten aufnehmen und egalisieren. In dieser Egalisierbewegung palmieren Sie die oberste Karte - das ist die vom Zuschauer gewählte - in der rechten Hand (7). Legen Sie das Kartenspiel vor sich auf den Tisch.

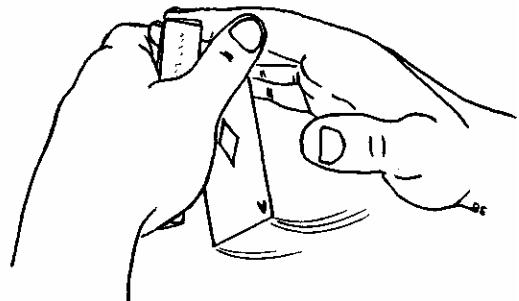
Die palmierte Karte wird jetzt wie folgt mit einer Technik von Ed Mario ins Kartenetui geladen (8): Ergreifen Sie das links von Ihnen liegende Etui mit der rechten Hand in Abhebehaltung (**Abb. 4**). Dadurch, dass das Etui bereits zu Beginn richtig plaziert worden ist, wird die palmierte Karte für die Zuschauer nicht sichtbar, da der gefährliche Winkel gedeckt ist. Die linke Hand ergreift von unten das Etui und ebenfalls beide Längsseiten der palmierten Karte und dreht das Etui um, so dass die befreite rechte Hand die Lasche öffnen kann. Bei diesem Vorgang wird die palmierte Karte auf die Rückseite des Etuis gebracht (**Abb. 5 und 6**).

Es ist wichtig, dass die rechte Hand nicht flach aufs Etui gelegt wird (es besteht eine natürliche Tendenz dazu, die bekämpft werden muss), sondern regungslos bleibt. Ebenso wichtig ist es, dass der rechte Daumen nicht nach hinten "zuckt"; dies ist ein oft gesehener technischer Fehler, der beim Zurücklegen von palmierten Karten gesehen wird.

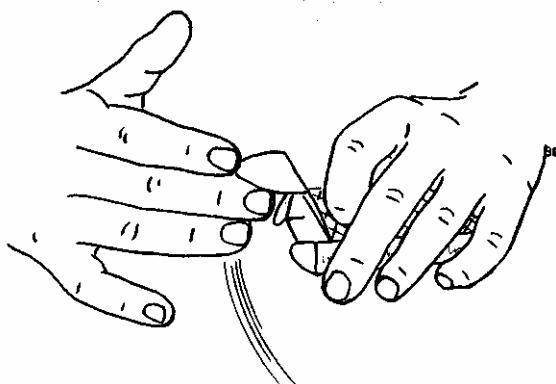
4



5



6

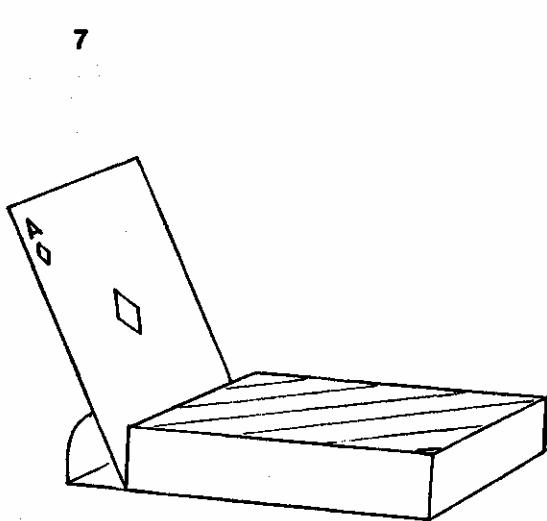


Führen Sie den rechten Daumen in das Etui ein, während der Mittel- und Ringfinger ganz natürlich auf die Rückseite der unter dem Etui verborgenen Karte zu liegen kommen. Ziehen Sie die Karte scheinbar aus dem Etui und zeigen Sie sie vor. Die Position der linken Hand ist bei diesem Vorgang wichtig, denn die genaue Stellung der linken Finger (**Abb. 6**) lässt die Zuschauer nicht erkennen, dass die Karte von unterhalb des Etuis kommt. Der Vortrag dazu: *"Aber ich wusste natürlich die ganze Zeit über, dass Sie diese Karte nehmen würden ... denn ich habe hier im Etui ... dieselbe Karte aus dem blauen Spiel vor der Vorstellung hineingelegt."*

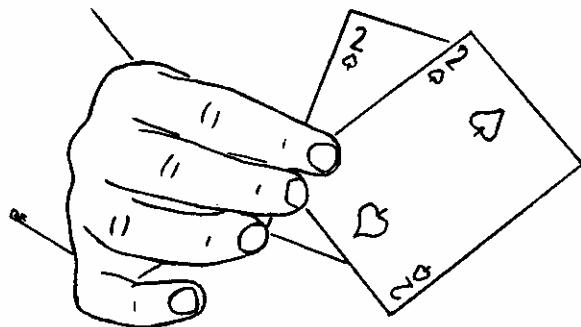
Legen Sie das Etui mit der Lasche nach oben gerichtet rechts auf den Tisch und stellen Sie die Karte hinein, wie dies in der **Abb. 7** gezeigt wird. Dadurch ist die Karte jederzeit sichtbar und der Gedanke, dass die Karte aus dem Etui kam, wird visuell und zeitlich fixiert.

7. "Das ist verblüffend, nicht wahr? Aber ich kann es wiederholen ... diesmal vielleicht mit Ihnen...", zeigen Sie dabei auf einen Mann, "... natürlich ohne KUSS." Nehmen Sie das Spiel auf und beginnen Sie mit einem Hindumischenen (ich wiederhole an dieser Stelle nochmals ganz kurz die Subtilität, die bereits in Schritt 1 erklärt wurde). Halten Sie beim Befehl "Halt" inne und zeigen Sie die unterste Karte des in der rechten Hand gehaltenen Pakets und nehmen Sie sie wie bei der ersten Wahl aus dem Spiel. Legen Sie das Spiel beiseite.

Das ist natürlich die uralte Hinduforce. Beachten Sie aber, wie der Vorgang durch das ganzheitliche Management natürlicher wird (9).



8



8. "Diese Karte kann natürlich nicht mehr im Etui erscheinen, denn das ist ja bereits besetzt. Aber wenn ich diese Karte gegen Ihre ...", nennen Sie hier den Namen der gewählten Karte, "... reibe, dann verwandelt sie sich ebenfalls in eine rote Karte." Schaufeln Sie mit der bildoben gehaltenen Pik 2 die bildunten liegende rote Karte auf und reiben Sie die beiden Karten mit den Bildseiten gegeneinander. Zeigen Sie die Rückseite der blauen Pik 2 vor: nichts ist passiert. Schadenfreude zeichnet sich auf den Gesichtern der Zuschauer ab. "Ach so, jetzt habe ich natürlich etwas falsch gemacht ... ich habe die Karten mit der Bildseite anstatt mit der Rückseite gegeneinander gerieben. Deshalb hat sich die andere Karte ebenfalls in eine Pik zwei verwandelt!" Drehen Sie bei diesen Worten die Pik 2 in der rechten Hand bildunten und legen Sie sie gefächert unter die rote Pik 2 (und

zwar so, dass der KUSS nicht gesehen werden kann) und zeigen Sie beide Karten als zwei Pik 2 vor (**Abb. 8**).

Bremsen Sie den Applaus mit einer abweisenden Bewegung: *"Aber wissen Sie weshalb die Karte überhaupt so rot geworden ist ... das ist wegen Ihrem KUSS!"* Zeigen Sie den KUSS auf der Pik 2 mit dem roten Rückenmuster.

Nachdem sich der Applaus gelegt hat, richten Sie das Schlusswort an die assistierende Zuschauerin, indem Sie die Kusskarte in Ihr Ziertuchtäschchen stecken: *"Und die Karte behalte ich als Andenken an Sie."* Eventuell können Sie noch Autogramm und Telefonnummer einholen, oder die Karte verschenken.

**Fast hätte ich's vergessen:**

So präsentiert, eignet sich die Routine natürlich nicht für jeden Anlass, obwohl ich den Effekt sowohl vor jungem als auch vor älterem Publikum regelmässig vorführe. Wenn Sie Hemmungen haben, von der Zuschauerin geküsst zu werden, können Sie sich den KUSS auch zuhauchen lassen (ich glaube das tut Binarelli). Damit liegen Sie bei jedem Publikum richtig.

**Anmerkungen:**

- 1) Binarelli, Tony, Playmagic (Lecture Notes), "Latin Lover Opener", Rom, Mai 1976.
- 2) Ammar, Michael, The Command Performance - Encore I, S.19ff, "Bluefield Debute", USA 1980.
- 3) Unveröffentlichte Version aus dem italienischen Untergund.
- 4) Verwenden Sie die Technik des Dreifachabhebens oder das Scheinabheben (s. Giobbi, Roberto, Card Stories, S.23, "Das Scheinabheben", Basel 1986).
- 5) Die zugrundeliegende Idee stammt von Juan Tamariz. Er nahm jedesmal einen Spalt unter den Karten, die er fallen liess, auf. Bei meiner abgewandelten Technik ist dies nicht nötig, denn hier ziehen die Finger der linken Hand anstatt von oben einfach die ersten paar Karten von unten ab.
- 6) Falls Sie eine noch raffiniertere Methode der Plazierung der präparierten Karte verwenden möchten, rate ich Ihnen meine Ausführungen zur Leitkartenhandhabung zu lesen. Siehe: MAGIE, Nr. 10 1984, "Setzen mit Hindumischen".
- 7) Ich verwende die Palmage von Dai Vernon. Eine Beschreibung finden Sie in zwei Quellen, die verschiedene Punkte betonen: Vernon, Dai, Select Secrets, S.7, "Topping the Deck", Holden, 2nd revised and enlarged edition, New York City 1949 und Ganson, Lewis, Dai Vernon's Inner Secrets of Card Magie, S.25. "Top Palm - Dai Vernon", 3rd edition, Supreme, England.
- 8) Willmarth, Phil, The Magie of Matt Schulien, S.26ff, "The Card in the Card Case", Magie Inc., 2. Ausgabe, USA 1976.
- 9) Einen ausführlichen theoretischen Artikel Über die Begriffe Management, Handhabung und Technik in der Kartenkunst habe ich in der MAGIE-Doppelnummer 8/9 1987 veröffentlicht.

## Die Rückwanderung der Joker

Dies ist meine Lieblingshandhabung für den Effekt, den man im englischsprachigen Raum "Disassembly" oder "Reverse Assembly" nennt - von mir mit dem Begriff "Rückwanderung" übersetzt. Der belesene Zauberkünstler wird bald einmal bemerken, dass ich mich bei dieser Routine von einem Effekt von Jon Racherbaumer inspiriert habe (1). Allerdings unterscheidet sich meine Version sowohl in der Technik als auch im Aufbau.

### Effekt:

Die 4 Joker werden mit je 3 beliebigen Karten bedeckt und vereinigen sich einzeln und nacheinander in einem Päckchen; als Überraschung springen sie an ihren ursprünglichen Standort zurück.

### Requisiten:

Ein normales Spiel mit 52 Blatt und ein kleines Leder-mäppchen, in dem sich 4 Joker befinden, deren Rückseiten mit jenen des Kartenspiels übereinstimmen. Statt dem Leder-mäppchen können Sie natürlich auch ein Plastikmäppchen verwenden, wie es bei handelsüblichen Päckchentricks mitgeliefert wird...

### Vorbereitung:

Das Mäppchen mit den 4 Jokern steckt in Ihrer Tasche. Mit dem Kartenspiel haben Sie bereits einige Kunststücke vorgeführt und es liegt auf dem Tisch - das Kartenspiel selbst sollte natürlich keine Joker enthalten (siehe Vortrag).

### Vorführung und Handhabung:

1. Nehmen Sie die 4 Joker aus dem Mäppchen und teilen Sie sie bildoben in einer waagrechten Reihe von links nach rechts auf den Tisch. Die "Gesichter" der Joker sollten gegen die Zuschauer gerichtet sein und nicht auf dem Kopf stehen. Stecken Sie das Mäppchen zurück in die Tasche.

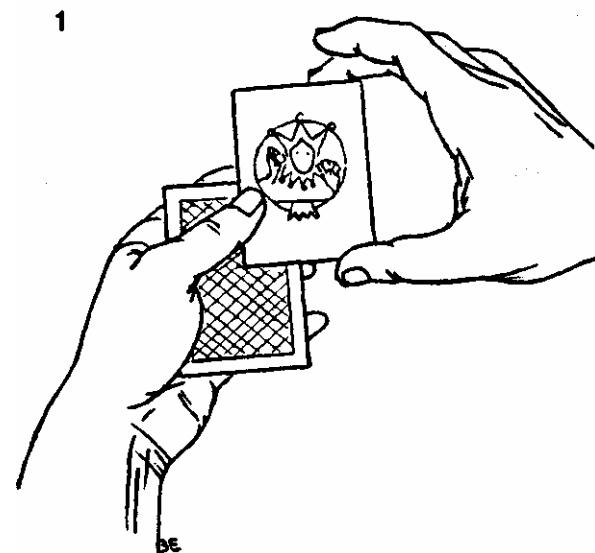
Nehmen Sie das Spiel auf und halten Sie es in der linken Hand bildoben in Auseilposition. Zählen Sie, so dass es alle hören können, von der Bildseite aus 12 Karten einzeln klar und deutlich in ein Päckchen auf den Tisch.

Teilen Sie die Karten nicht im herkömmlichen aus, sondern lassen Sie sie aus etwa einer Höhe von 20-30 cm auf den Tisch fallen. Dadurch wird für alle Zuschauer ganz klar, dass Sie nur 4 Joker und 12 einzelne Karten

verwenden - natürlich dürfen Sie das niemals verbal ausdrücken. Trotzdem ist es von ausschlaggebender Bedeutung, dass diese Anfangsphase des Kunststücks für die Zuschauer ganz klar und eindeutig ist. Es ist übrigens vorteilhaft, wenn diese 12 Karten Augenkarten sind; dadurch ist der Kontrast zu den Jokern deutlicher.

2. Legen Sie das Spiel bildunten beiseite, denn Sie werden es für diesen Effekt nicht mehr benötigen. Wenn der Tisch, an dem Sie vorführen, zu klein sein sollte, stecken Sie das Spiel in die Tasche (Gelegenheit für einen teilweisen Spielaustausch), damit es Ihnen bei der Vorführung nicht in den Weg kommt. Nehmen Sie die 12 bildoben liegenden Karten in der linken Hand in Asteilposition auf, wobei der linke Kleinfinger einen Spalt unter der obersten (Bildkarte) aufnimmt. Mit beiden Händen gleichzeitig - die linke Hand fängt links an, die rechte Hand rechts - nehmen Sie die bildoben liegenden Joker auf. Sobald beide Hände zusammenkommen - jede Hand hält jetzt 2 Karten - übernimmt die rechte Hand die beiden Joker aus der linken Hand sowie die Karte über dem Spalt und egalisiert dieses Päckchen mit Hilfe des linken Daumens. Dabei verlagert sich die Position der rechten Hand automatisch in Abhebehaltung.

3. Die rechte Hand hebt das Jokerpäckchen hoch, während der linke Daumen unter die 11 übrigen Karten geht und dieses Päckchen mit der Bildseite nach unten dreht. Die Position der Hände und Karten können Sie aus der Abb. 1 ersehen.



Selbstverständlich könnten Sie an dieser Stelle jede andere Technik verwenden, die zum Ziel hat, eine beliebige Karte vom Kartenpäckchen auf die Rückseite des Jokerpäckchens zu bringen. Ich selbst verwende oft meine Handhabung der "Throwing the Switch"-Technik (2), die sehr ökonomisch im Bewegungsablauf ist und damit die sichtbare Handhabung der Karten vermindert. Die von mir beschriebene Handhabung wirkt - wenn Sie beiläufig ausgeführt wird - sehr natürlich.

**2**

**A      B      C**

**D**

4. Sie werden jetzt die Joker bildunten auf die Positionen A, B, C und D austeilten, wobei eine beliebige Karte auf die Position A zu liegen kommt (**Abb. 2**). Zu diesem Zweck zieht der linke Daumen den ersten Joker auf das Päckchen in der linken Hand ab. Mit Hilfe der restlichen Joker wird der abgezogene Joker bildunten auf das Kartenpäckchen links geklappt. Sofort teilt der linke Daumen diese oberste Karte auf die Position D. Wiederholen Sie denselben Vorgang für die nächsten beiden Joker, die auf die Position C bzw. B geteilt werden. Die rechte Hand hält nun noch einen dublierten Joker, der ebenfalls buchseitenförmig bildunten auf das linke Päckchen geklappt wird. Die oberste Karte (eine beliebige Karte) wird auf Position A geteilt. Der Vortrag hat in diesem Stadium lediglich erklärerische Funktion: "...die 4 Joker an 4 verschiedene Stellen auf dem Tisch...".

Eine gute Handhabung besteht darin, die Joker diagonal nach vorne auf dem unteren Päckchen verschoben umzuklappen (etwa so wie in **Abb. 1**). wodurch der visuelle Eindruck entsteht, dass die Joker nie direkt auf das Päckchen fallen. Wenn der dublierte Joker umgeklappt wird, fällt er für einen Bruchteil einer Sekunde egalisiert auf das Päckchen, wird jedoch sofort vom linken Daumen diagonal nach rechts vorne abgeschoben. Diese Position halten Sie jetzt etwa 2 oder 3 Sekunden, wodurch in der Wahrnehmung der Zuschauer die soeben durchgeführte (faire) Handhabung zurückgerufen wird - teilen Sie dann die oberste Karte auf die Position A.

5. Drehen Sie die Karten in der linken Hand bildoben: "...und 12 beliebige Karten." Während Sie dies sagen, breiten Sie die Karten mit der Bildseite gegen die Zuschauer zwischen den Händen aus. Sobald Sie beim Ausbreiten vor die letzte Karte kommen - das sollte ein Joker sein - kippen Sie den Fächer gegen sich, wobei Sie aber weiter auf die Karten blicken und diese in einer falschen Aussage als 12 beliebige Karten bezeichnen. In einer natürlichen Geste trennen Sie die Hände, so dass die linke Hand 4 Karten und die rechte Hand die übrigen 8 Karten hält. Bringen Sie nun die beiden

Päckchen zusammen, wobei die rechte Hand ihre Karten hinter jene der linken Hand legt; Sie haben dadurch den Joker unauffällig an die vierte Stelle von der Bildseite des Päckchens gebracht. Drehen Sie diese Karten bildunten und halten Sie sie in der linken Hand in Austeilposition.

Manchmal verwende ich zu demselben Zweck eine "Turnover Pass" - benutzen Sie jene Handhabung, die Ihnen besser liegt.

6. Zählen Sie mit der rechten Hand 3 Karten ab, ohne sie umzuzählen, zeigen Sie die Bildseiten, indem Sie kurz darauf hinweisen, dass es sich um irgendwelche Karten handelt, und lassen Sie sie anschliessend auf den Joker auf Position C fallen. Wiederholen Sie denselben Vorgang mit den nächsten 3 Karten, wobei Sie beiläufig deren Bildseiten "blitzen" lassen und dann auf den Joker auf Position B fallen lassen. Blicken Sie jetzt die Zuschauer an und zucken Sie mit den Achseln: "...es spielt eigentlich keine Rolle, was für Karten wir verwenden...". Während Sie dies sagen, zählen Sie 2 anstatt 3 Karten ab, wobei Sie aber den genau gleichen Rhythmus und Bewegungsablauf beibehalten. Egalisieren Sie die Karten beiläufig (bitte hier keine Präzision), lassen Sie die Bildkarte blitzen und legen Sie schliesslich diese beiden Karten (scheinbar 3) auf die beliebige Karte auf Position A. Es bleiben Ihnen 4 bildunten liegende Karten übrig, wovon die oberste Karte ein Joker ist. Zeigen Sie diese 4 Karten mit einem Buckelzählen als 3 vor, wobei Sie darauf achten müssen, dieselbe Handhabung wie zuvor zu verwenden, also beiläufig blitzen lassen und dann die Karten auf den Joker auf Position D ablegen.

Dies ist die zweite wichtige Phase der Routine (die erste Phase war das Vorzeigen der verwendeten Karten). Es muss für die Zuschauer kein Zweifel darüber bestehen, dass sich auf jedem Joker 3 beliebige Karten befinden - das ist der Gedanke, der in dieser Phase der Routine vermittelt werden muss. Studieren Sie sorgfältig den Rhythmus des Zählens und suchen Sie Ihre persönliche Form der Handhabung, damit der Vorgang so konform wie nur möglich mit Ihrer üblichen Verhaltensdynamik ist; das ist der beste mir bekannte Weg, um Natürlichkeit zu erzielen. Beachten Sie, dass diese Handhabung weitaus klarer und überzeugender ist, als die an dieser Stelle oft verwendeten Biddeltechniken.

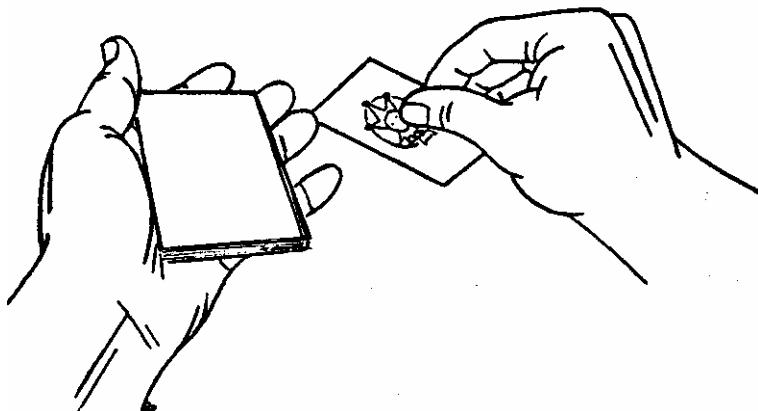
Überprüfen wir die Situation: Im Päckchen C befindet sich ein Joker auf der Bildseite und 3 beliebige Karten darauf, dasselbe gilt für Päckchen B. A besteht aus lediglich 3 be-

liebigen Karten, während sich beim Päckchen D ein Joker auf der Bildseite befindet, gefolgt von 3 beliebigen Karten und einem weiteren Joker obenauf.

Diese Position haben wir - trotz der ausführlichen Beschreibung - aus der Sicht der Zuschauer mit minimaler Handhabung und in einem natürlichen Bewegungsablauf erreicht.

7. Ergreifen Sie Päckchen C und halten Sie es in der linken Hand in Asteilposition. Führen Sie ein Elmsleyzählen durch, wobei Sie die letzte Karte in der rechten Hand be halten. Da bei diesem Zählvorgang scheinbar die Karten nur umgezählt werden, halten Sie für die Zuschauer die unterste Karte des Päckchens - also einen Joker - in der Hand: *"Drei beliebige Karte ... und ein Joker..."*. Reiben Sie diese Karte leicht auf der Tischoberfläche - Pause - zeigen Sie, dass sich der Joker in eine beliebige Karte verwandelt hat. Legen Sie sie bildunten auf die anderen drei Karten zurück und drehen Sie das ganze Päckchen bildoben. Zeigen Sie mit einem Elmsleyzählen 4 beliebige Karten vor. Legen Sie die Karten einzeln wieder auf Position C zurück, wobei scheinbar die Bildseite aller 4 Karten gesehen wird. Dies erreichen Sie mit einer Finesse, die mir Juan Tamariz einmal zeigte und die Fred Kaps oft verwendete: Das Päckchen liegt nach dem Elmsleyzählen bildoben in der linken Hand in Asteilposition. Die rechte Hand nimmt die unterste Karte (Rückenkarte des Päckchens, also ein Joker), dreht sie mit der Bildseite nach unten und lässt sie auf den Tisch fallen.

3



(Die Abb. 3 zeigt diesen Vorgang aus Ihrer Sicht. Beachten Sie, dass die Bildseite des Jokers gegen die Tischoberfläche gerichtet ist). Wenn Sie dies richtig durchführen, können die Zuschauer die Bildseite des Jokers nicht sehen. Dadurch, dass

Sie aber die Bildseite der nächsten 3 Karten blitzen lassen, fällt dies niemandem auf. Man hat höchstens das Gefühl, dass man bei der ersten Karte nicht richtig hingeschaut hat. Wiederholen Sie genau denselben Handlungsablauf mit den nächsten drei Karte, nur dass Sie hier kurz die Bildseite der Karten blitzen lassen. Dadurch werden die Karten umgezählt und der Joker befindet sich wiederum unten im Päckchen.

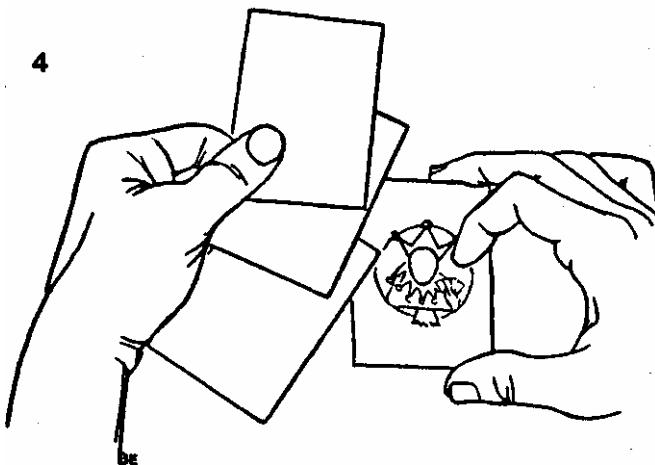
8. Nehmen Sie das Päckchen D auf, drehen Sie es mit der Bildseite nach oben und halten Sie es in der linken Hand in Austeilposition. Scheinbar verwenden Sie genau dieselbe Handhabung wie soeben, um 2 Joker und 2 beliebige Karten in diesem Päckchen vorzuzeigen. Tasächlich aber zieht der linke Daumen den sichtbaren Joker ab, dann die nächste beliebige Karte darauf. Die nächsten beiden Karten werden mit einer Doppelschubtechnik vom rechten Daumen als eine abgeschoben und auf die bereits abgezogenen Karten gezählt (man sieht eine zweite beliebige Karte). Die letzte Karte -der gewanderte Joker - wird auf die anderen Karten gelegt. Sie haben damit 2 Joker und 2 beliebige Karten vorgezeigt. Wenn Sie möchten, können Sie die Karten mit einem Buckelzählen nochmals vorzeigen, wobei Sie jedoch die Anordnung der Karten nicht verändern dürfen. Legen Sie dieses Päckchen wieder bildunten auf den Tisch zurück.

9. Ergreifen Sie das Päckchen B in Position für ein Elmsleyzählen (also in der linken Hand in Austeilposition). Zählen Sie 3 Karten ab, ohne dabei die Elmsleytechnik zu verwenden (Sie imitieren hier der Natürlichkeit und Folgerichtigkeit halber das Elmsleyzählen), und zeigen Sie die letzte Karte (ein Joker) vor. Führen Sie das Filieren nach Hofzinsen aus, während die linke Hand auf die Stelle des Tisches zeigt, an der die rechte Hand die nun filierte Karte reibt und die Verwandlung des Jokers in eine beliebige Karte vorzeigt (3). Legen Sie diese Karte bildunten auf die anderen 3 Karten zurück. Drehen Sie das Päckchen bildoben und zeigen Sie mit dem Elmsleyzählen 4 beliebige Karten vor. Legen Sie die Karten einzeln zurück auf die Position B, wobei Sie die Handhabung verwenden, die bereits in Schritt 7 beschrieben wurde.

10. Ergreifen Sie das Päckchen D und zeigen Sie mit einem Elmsleyzählen 3 Joker und eine beliebige Karte vor; die letzte Karte wird auf die Bildseite gelegt. Die Anordnung der Karten von der Bildseite aus gesehen lautet: 2 Joker, 3 beliebige Karten. Legen Sie dieses Päckchen wieder bildunten auf Position D zurück.

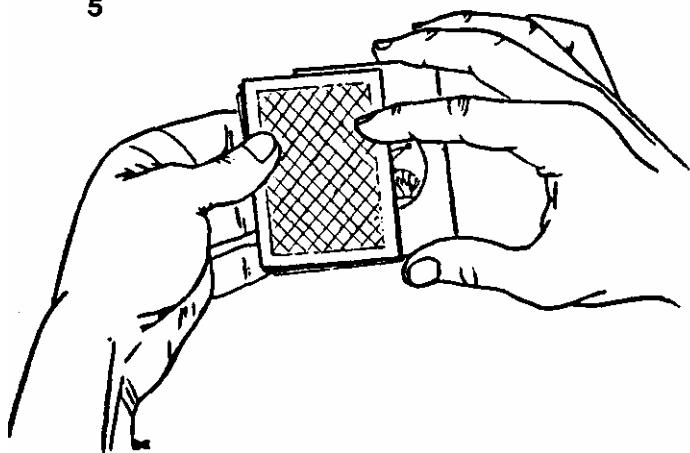
11. Ergreifen Sie Päckchen A und zeigen Sie die Karten mit einem Elmsleyzählen als 4 vor, wobei die rechte Hand die letzte Karte - scheinbar den Joker - zurückbehält. Reiben Sie die Karte auf der Tischoberfläche - Pause- und zeigen Sie wiederum vor, dass sich der Joker in eine beliebige Karte verwandelt hat. Legen Sie diese Karte bildunten auf die anderen beiden Karten und drehen Sie das Päckchen bildoben. Zeigen Sie mit einem Elmsleyzählen 4 beliebige Karten vor und legen Sie das Päckchen anschliessend egalisiert zurück auf Position A. Natürlich können Sie hier die Kaps'sche Finesse nicht verwenden, da Sie nur 3 Karten haben.

12. Zum letzten mal ergreifen Sie Päckchen D und halten es diesmal mit der rechten Hand in Abhebehaltung. Der linke Daumen zieht 3 Karten von der Rückseite des Päckchens einzeln in die linke Hand ab, wobei Sie jedesmal auf verschiedene Weise die unterste Karte vorzeigen, indem Sie die Karten kurz in eine senkrechte Position bringen oder die rechte Hand im Handgelenk drehen (4). Achten Sie dabei auf eine flüssige und lockere Handhabung. Wenn Sie die letzte Karte dubliert auf das Päckchen fallen lassen, behält der linke Kleinfinger einen Spalt bei. Drehen Sie die oberste Karte, einen Joker, bildoben und bemerken Sie dazu: "*Jedesmal, wenn dieser letztr Joker hier im Päckchen ankommt, erschrecken die anderen derartig, dass sie vollständig verschwinden!*" Die rechte Hand ergreift den bildoben liegenden Joker und die darunterliegende Karte (ebenfalls ein Joker) als eine in Abhebehaltung, während der linke Daumen unter die übrigen drei Karten geht, diese bildoben dreht und sofort ausfächer (**Abb. 4**). Lassen Sie die 3 Karten in der linken Hand bildoben auf den Tisch fallen. Das Verschwinden der Joker sollte für Ihre Zuschauer ein ziemliche Überraschung sein.

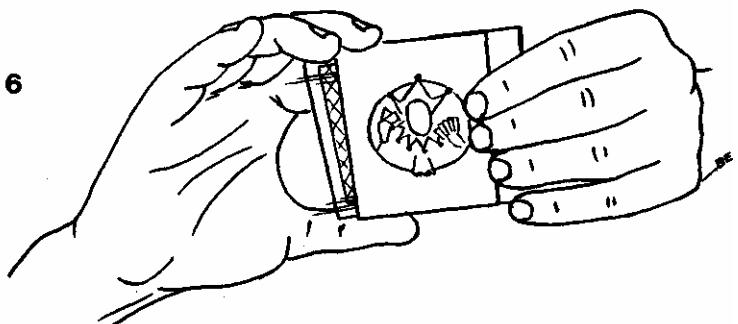


13. Sie werden jetzt mit Hilfe des in der rechten Hand gehaltenen dublierten Jokers die 3 Tischpakete umdrehen und dabei den verborgenen Joker der Bildseite des Päckchens A, das ja nur aus 3 Karten besteht, hinzufügen. Drücken Sie zu diesem Zweck mit dem Mittelfinger der linken Hand auf die Mitte der linken Längsseite von Päckchen A, wodurch die rechte Längsseite leicht angehoben wird. Mit Hilfe des dublierten Jokers fahren Sie zur Hälfte von rechts kommend unter das Päckchen und heben dieses hoch (**Abb. 5**). In dieser Position berühren der Mittel und Ringfinger der linken Hand die Bildseite des verborgenen Jokers und ziehen ihn sofort nach links, bis er egalisiert mit den anderen 3 Karten des Päckchens ist (**Abb. 6** - Ansicht von unten). Ohne sichtbare Verzögerung nimmt die linke Hand alle 4 bildunten liegenden Karten, bewegt sich nach vorne, wobei sie sich mit dem Handrücken nach oben dreht, und streift das Päckchen bildoben auf dem Tisch aus. Die Zuschauer sehen, dass der erste Joker scheinbar wieder zurückgekehrt ist.

5



6



Dieser Griff wurde mir von meinem Zauberfreund Tony Mantovani aus Italien gezeigt. Beachten Sie, dass die in diesem Schritt beschriebenen Bewegungsabläufe flüssig ineinander übergehen müssen, damit die Handhabung natürlich wirkt.

14. Mit dem einzelnen Joker drehen Sie jetzt die anderen beiden Päckchen auf dieselbe Weise bildoben. Lassen Sie den Joker *schliesslich auf die Bildseite des Päckchens auf Position D fallen*. Damit ist die Rückwanderung der Joker abgeschlossen.

**Fast hätte ich's vergessen...**

Ich verwende für meine Zauberei am Tisch gerne eine grosse Matte. Dies ist vor allem bei sämtlichen Wanderungseffekten - sei dies mit Münzen oder Karten -wichtig. Denn je grösser die Distanz von einem Gegenstand zum anderen, desto stärker der Effekt der Wanderung.

Wenn Sie nach einer Begründung dafür suchen, weshalb Sie die Joker in einem Mäppchen aufbewahren, sagen Sie doch einfach: *"Noch vor einigen Wochen warf ich die Joker immer weg, weil ich nicht wusste was ich damit anfangen sollte. Kürzlich habe ich aber herausgefunden, dass Sie über ganz bestimmte Eigenschaften verfügen. Darf ich Ihnen das einmal zeigen."* Jetzt können Sie die vorliegende Routine vorführen. Den Gedanken, die Joker so einzuführen, stammt meines Wissens vom englischen Zauberkünstler Peter Kane (5).

**Anmerkungen:**

- 1) Racherbaumer, Jon, The Lost Pages of the Kabbala, S.39ff, "Dissassembling Jokers", USA 1981.
- 2) Mendoza, John, Throwing the Switch, USA 1982.
- 3) Diese Technik habe ich im Rahmen einer vor kurzem veröffentlichten Kunststückanalyse im Detail beschrieben: MAGIE. Nr. 5, Mai 1987, Roberto Giobbi: "Überall und Nirgendwo".
- 4) Diese Technik nennt man im englischsprachigen Raum "Illustration Move oder Count" und stammt vom amerikanischen Zauberkünstler Bro. John Hamman.
- 5) Racherbaumer, Jon, Kabbala Vol. 3, S.73ff, "The Blushing Jokers", hrsg. von Louis Tannen, New York 1976.

## Die Kannibalenkarten

Bei dieser Routine handelt es sich wohl um einen der unterhaltendsten Effekte, den man mit Karten überhaupt vorführen kann. Es ist einer der wenigen Effekte, auf den mich Zuschauer selbst nach Jahren noch ansprechen und mich auffordern, Ihnen die "Kannibalen" doch noch einmal vorzuführen.

Diese Routine ist für mich ein Phänomen, denn der Effekt ist im Prinzip vollkommen banal und erst noch wenig überzeugend: eine Karte verschwindet zwischen 4 anderen Karten. Dabei müsste es doch jedem einleuchten, dass die 4 Karten dazu dienen, die verschwundene Karte zu verbergen. Aber eben, durch Lyn Searles (1) brillante Präsentationsidee wird dieser Trick zu einem humoristischen Erwachsenenmärchen. Normalerweise lasse ich die Finger von Kunststücken, die mit einer "Geschichte" vorgeführt werden; die vorliegende Routine ist deshalb eine Ausnahme, weil der "zauberische" Effekt doch noch stärker ist als der "erzählerische" Effekt.

Die Idee zum Schluss dieser Routine stammt von dem französischen Zauberkünstler Jean-Jacques Sanvert (2).

**Effekt:**

Vier Kannibalen, dargestellt durch die 4 Könige, fressen drei Missionare und schliesslich den eigenen Stammeshäuptling, den Voodoo-Doktor. Zum Schluss verwandeln sich die Kannibalen - einem alten Sprichwort zufolge - in 4 Voodoo-Doktoren.

**Requisiten:**

Ein ganz gewöhnliches Spiel mit 52 Blatt.

**Vorbereitung:**

Die Anordnung der Karten von der Rückseite aus gesehen lautet: Pik 2, schwarzer König, schwarzer König, roter König, roter König, 2, 2, Restspiel, 2. Die Vorbereitung kann im Prinzip während der einleitenden Bemerkungen vorgenommen werden, denn die 4 Könige werden ja von Anfang an ganz offen benutzt.

Im Grunde genommen sind die Kartenwerte austauschbar; ich verwende gerne eine schwarze 2, weil ein Voodoo-Doktor für mich eher schwarz als rot ist. Die Anordnung der Könige bewirkt, dass beim Elmsleyzählen eine Farbe nicht dreimal vorkommt. Die Verwendung der Zweier gewährleistet beim Höhepunkt einen grösstmöglichen Kontrast zu den Königen.

**Präsentation und Handhabung:**

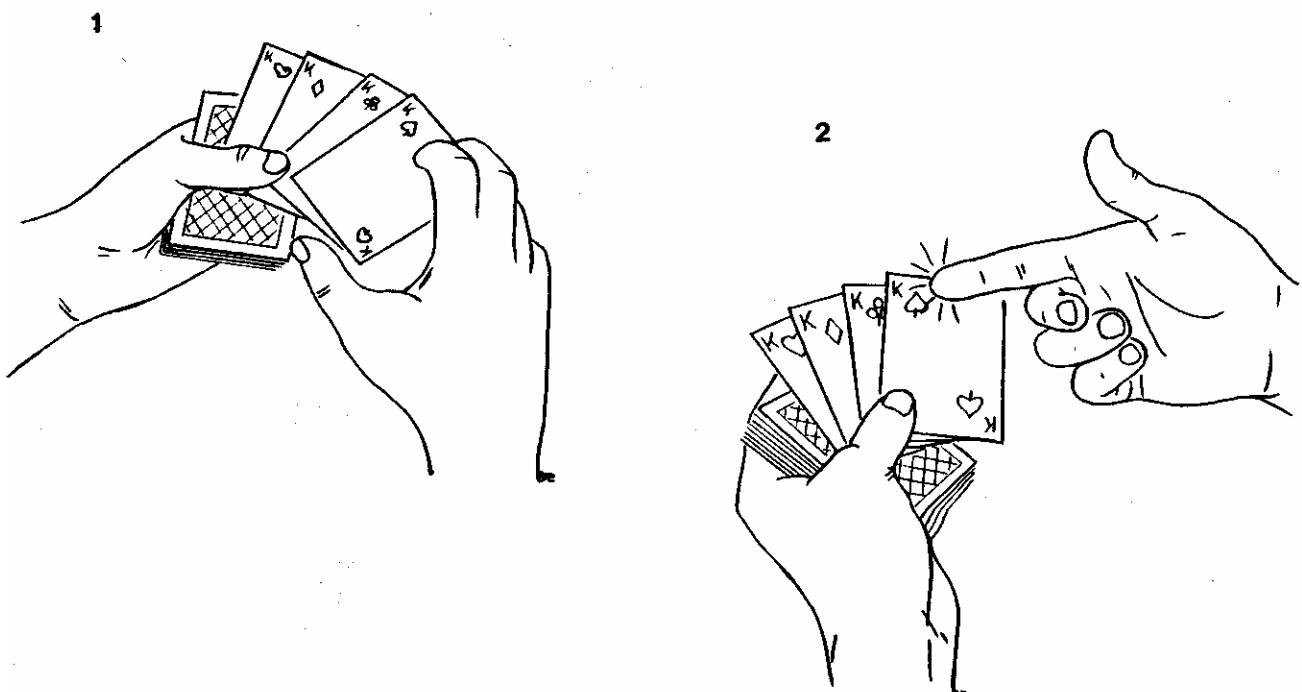
**Phase 1**

In dieser ersten Phase wird das Thema eingeleitet und bereits ein erster Missionar gefressen.

1. *"Für das Kunststück, das ich Ihnen jetzt vorführen möchte, brauchen Sie ein bisschen Phantasie. Denn je grösser Ihr Vorstellungsvermögen, desto besser mein Kunststück."* Breiten Sie das Kartenspiel bildunten bandförmig von links nach rechts auf dem Tisch aus: *"Stellen Sie sich vor, dieses Kartenspiel sei ein Urwald - ich hab's Ihnen ja gesagt, dass Sie Phantasie brauchen."*

Nehmen Sie das Spiel auf, egalisieren Sie es und halten Sie es in der rechten Hand in Abhebehaltung. *"Und im Urwald hört man immer ganz komische Geräusche..."* Nähern Sie sich einem Zuschauer - vorzugsweise einer Dame, denn Frauen reagieren bei diesem Blödsinn besser - und halten Sie ihr das Kartenspiel nahe ans Ohr: *"Tam, tam, tam..."*. Halten Sie das Spiel einer zweiten Zuschauerin ans Ohr: *"Tam, tam, tam..."* Machen Sie einen Schritt zurück und wiederholen Sie: *"Tam, tam, tam, the cannibals come. Das ist englisch und heisst...ehm... die Kannibalen kommen."*

Zögern Sie ein bisschen, bevor Sie die deutsche Übersetzung nennen. Oft kommt es vor, dass ein Zuschauer den Satz beendet. Schauen Sie ihn dann ganz entgeistert an und sagen Sie: *"Kennen Sie das Kunststück schon?"* Dieses Vorspiel ist für die Zuschauer ganz lustig und setzt sie in die für das Kunststück nötige Stimmung. Zudem haben Sie auf humorvolle Art das Thema eingeleitet.



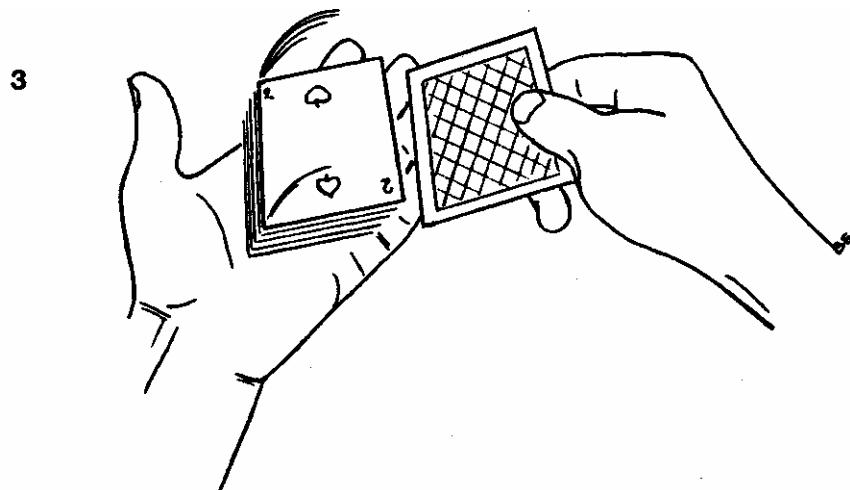
2. Schieben Sie nun mit dem linken Daumen scheinbar die 4 obersten Karten des Spiels in die rechte Hand. In Wirklichkeit verwenden Sie bei der dritten Karte eine Doppelschubtechnik (double push off), so dass Sie schliesslich 5 Karten in der rechten Hand halten - die Karten werden dabei nicht umgezählt. Blicken Sie nicht auf Ihre Hände sondern ins Publikum: "*Hier sind sie..*". Drehen Sie dabei das Paket mit der Bildseite nach oben, übernehmen es wieder mit der rechten Hand in Abhebehaltung und ziehen mit dem linken Daumen eine Karte nach der anderen auf das Kartenspiel ab, wobei die letzte doppelte Karte als eine obenauf gelegt wird; die Karten werden dabei gestaffelt, so dass die Indexe der Könige gut sichtbar sind (**Abb. 1 + 2**): "...die 4 Kannibalen. Steht ja angeschrieben, K wie Kannibale." Tippen Sie dabei auf die Indexe der Könige - dieser klassische Kannibalengag entlockt den Zuschauer bestimmt ein Schmunzeln. Egalisieren Sie die Karten und klappen Sie sie buchseitenförig bildunten auf das Spiel.

3. "*Die 4 Kannibalen haben natürlich auch einen Chef...*" Zählen Sie nun scheinbar die obersten 4 Karten - die Kannibalen - einzeln in die rechte Hand ohne die Anordnung zu ändern. In Wirklichkeit nehmen Sie aber nur 3 Karten. Dies geschieht folgendermassen: Der linke Daumen schiebt die oberste Karte über die rechte Längsseite nach rechts, wo sie von der rechten Hand übernommen wird. Dasselbe geschieht mit der nächsten Karte, die unter der ersten aufgenommen wird. Der Daumen schiebt jetzt die dritte Karte nach rechts und die rechte Hand tut nur so, als ob sie sie ergreifen würde. Tatsächlich gleitet der rechte Zeigefinger einfach über die Bildseite der abgeschobenen Karte, die vom linken Daumen auf dem Spiel festgehalten und sofort wieder egalisiert auf das Spiel zurückgezogen wird. Im gleichen Rhythmus weiterfahrend, wird die vierte Karte (tatsächlich nochmals dieselbe Karte wie vorhin) abgeschoben und von der rechten Hand unter den anderen beiden übernommen. Sie halten jetzt in der rechten Hand 3 Könige; auf dem Spiel befindet sich die Pik 2 gefolgt vom vierten König.

Die Technik dieses Falschzählens ist sehr simpel. Das Geheimnis besteht darin, einen gleichmässigen Rhythmus beizubehalten und mit den Fingern genau die gleichen Schiebe- und Greifbewegungen zu verwenden, die man benutzen würde, wenn man wirklich eine Karte nähme. Blicken Sie dabei ruhig ins Publikum und führen Sie diesen Schritt wie selbstverständlich aus: Sie wollen ja lediglich die Kannibalen vom Spiel wegnehmen, um den darunterliegenden Voodoo-Doktor zu zeigen. Dadurch, dass die abgeschobene Karte jeweils unter die bereits in der

rechten Hand befindlichen Karten genommen wird, ist das Zurückziehen der Karte selbst für Zuschauer, die in diesem Augenblick aufs Spiel blicken, gut gedeckt. Beachten Sie, wie der gesamte Handlungsablauf bis hierhin mit dem Vortrag logisch begründet wurde und mit sparsamen Bewegungen die notwendigen Schritte durchgeführt wurden.

Fahren Sie im Vortrag weiter: "...the two - Vodoo." Das ist zwar ein Nonsense-Reim, der aber praktisch immer verstanden wird. Bei diesen Worten drehen Sie mit Hilfe der linken Längsseite des in der rechten Hand gehaltenen Päckchens die oberste Karte des Spiels buchseitenförmig bildoben (**Abb. 3**) - die Zuschauer sehen die Pik 2. Gleichzeitig haben Sie implizit bewiesen, dass Sie die 4 Könige in der rechten Hand halten müssen. Der linke Daumen teilt diese Pik 2 bildoben auf den Tisch und zwar an die linke obere Ecke (von Ihnen aus gesehen). Diese Karte kommt erst wieder gegen Ende der Routine ins Spiel. Legen Sie das Kartenspiel nach links auf den Tisch ab.



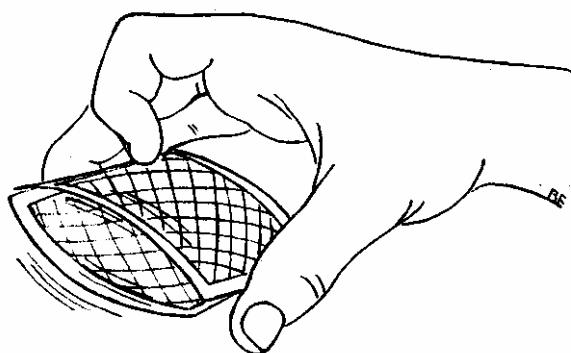
4. Drehen Sie das Kartenpäckchen, das aus lediglich 3 Königen besteht, buchseitenförmig mit der Bildseite nach oben und zeigen Sie mit einem Elmsleyzählen beiläufig 4 Kannibalen vor. Dabei bemerken Sie: "*Die 4 Kannibalen haben natürlich immer Hunger.*" Drehen Sie das Päckchen wieder bildunten und übernehmen Sie es mit der rechten Hand in Abhebeposition. "*Und wenn sie Hunger haben, machen Sie den Mund auf...schmatz, schmatz, schmatz...*" Mit

Hilfe der linken Hand bilden Sie einen "Mund", indem Sie die unterste Karte nach unten und die beiden oberen Karten nach oben drücken (Abb. 4). Wenn Sie jetzt die beiden Schmalseiten leicht zusammendrücken und wieder loslassen, sieht es so aus, als ob sich ein Mund öffnet und schliesst. Wir wollen diese Position, um die Erklärung zu erleichtern, "Fressposition" nennen. Fahren Sie weiter: "...und gehen an den Waldrand, denn dort befinden sich immer die Missionare, die sie bekehren wollen...und fressen den ersten Missionar, njam, njam, njam."

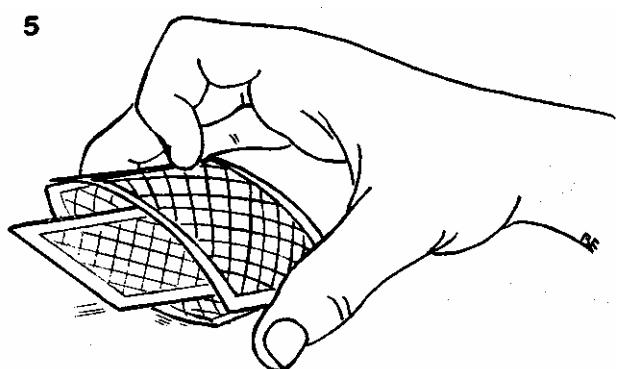
Bei den Schmatz- und Njam-Geräuschen ist es wichtig, dass Sie leicht erkennbare, charakteristische "Essgeräusche" nachahmen, wobei Sie aufpassen müssen, nicht geschmacklos zu werden.

Ergreifen Sie die oberste Karte des Spiels (dies ist ein König) mit der linken Hand und "füttern" Sie sie den Kannibalen, d.h. legen Sie diese Karte in die Öffnung zwischen die Könige. Die Fütterung der Kannibalen ersehen Sie aus der **Abb. 5**: beachten Sie, dass die Missionarenkarte senkrecht gefüttert wird und dann langsam im Mund verschwindet. Dazu wird die Karte vom rechten Kleinfinger an der gegenüberliegenden Seite des Mundes gestoppt und dadurch allmählich vom Mund "verschluckt". Wenn Sie das Päckchen mit der linken Längsseite gegen das Publikum halten, sieht das Auffressen des Missionars aus der Sicht der Zuschauer ziemlich gut aus. Mit Hilfe der linken Hand egalisieren Sie jetzt das Kartenpäckchen, wobei der rechts herausragende König unter Deckung der rechten Hand mit den übrigen drei Karten des Päckchens egalisiert wird.

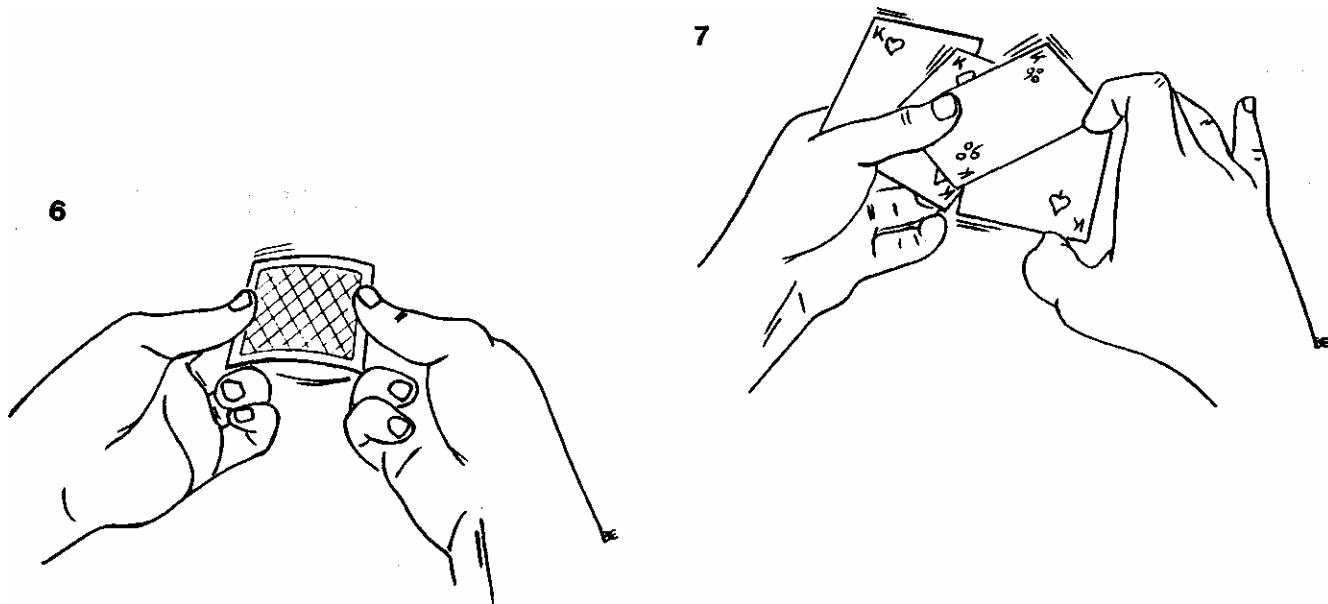
4



5



5. "Man hört sogar, wie die Knochen knacken." Greifen Sie um, so dass das Päckchen jetzt auf den Längsseiten mit beiden Händen gehalten wird (Abb. 6) und biegen Sie die Karten der Längsseite nach oben und nach unten, indem Sie beide Hände jeweils aus dem Handgelenk drehen. Dadurch knacken die Karten, und ahnen das Geräusch von brechenden Knochen nach. Bemerken Sie dazu: "Typisch englischer Humor...".



Drehen Sie das Päckchen buchseitenförmig mit der Bildseite nach oben in Asteilposition der linken Hand und kitzeln Sie mit dem rechten Zeigefinger den Bauch des sichtbaren Königs: "Wenn man den Bauch ein wenig kitzelt, dann werden die Magensaft aktiviert. Nachdem die Kannibalen einen Missionar gefressen haben, sind sie so zufrieden, dass sie anfangen zu tanzen." Zeigen Sie mit einem Ascanio Spread 4 Könige vor (**Abb. 7**). Wenn Fachleute anwesend sind, sage ich: "Die Kannibalen nennen dies den Ascanio-Tanz." Natürlich wird hierbei noch keine Karte verborgen, denn Sie halten ja in dieser ersten Phase wirklich nur 4 Könige. Die Handlung wird hier harmlos verwendet - also ohne Tricktechnik - und wirkt konditionierend für die spätere Durchführung des Ascanio Spreads.

Verwenden Sie hier den Ascanio Spread auf seine dynamische Art, dh. Sie können wirklich die Karten auf die sonst als unnatürlich empfundene Art "tanzen" lassen.

*"Missionare sind natürlich Diätkost. Schauen Sie, die Kannibalen sind nämlich genau gleich schlank wie vorhin."*

Nehmen Sie den obersten König und halten Sie ihn mit der Längsseite gegen die Zuschauer, so dass diese die "Dicke" der Karte sehen können und lassen Sie dann den König bildoben auf den Tisch fallen (nicht legen, denn das ist weniger überzeugend). Tun Sie dasselbe mit den nächsten beiden Königen. Den letzten König behalten Sie etwas länger in der Hand und biegen ihn mit Hilfe des linken Zeigefingers, der auf die Rückseite der Karte drückt, mit der Bildseite nach aussen, wodurch ein "Bauch" entsteht. *"Der hier hat noch einen kleinen Bauch... Sie können mal fühlen"*. Lassen Sie eine Zuschauerin den Bauch fühlen. *"Aber nach der Verdauung ist er genau so schlank wie die anderen drei."* Zeigen Sie den König wiederum mit der Längsseite gegen das Publikum vor und lassen ihn schliesslich bildoben auf die anderen drei Könige auf den Tisch fallen.

Abgesehen davon, dass diese Phase ganz lustig ist, wird der berechtigte Verdacht entkräftet, dass sich der gefressene Missionar zwischen den Königen befinden könnte. Sie eliminieren also bereits hier die Lösung, die dann für die nachfolgenden "Fütterungen" zutreffen wird. Beachten Sie, wie den Zuschauern zeitlich verzögert noch eine Lösungsmöglichkeit mit dem letzten König geboten wird, die dann aber endgültig zerschlagen wird.

## Phase 2

In dieser Phase werden zwei weitere Missionare gefressen.

6. Wenden Sie sich an einen Zuschauer im Publikum und fragen Sie ihn: *"Entschuldigen Sie bitte, wie spät ist es?"* Sobald Sie eine Antwort erhalten haben, erklären Sie: *"Ach, so, es ist ja schon Zeit für den zweiten Gang. Ja, die Kannibalen sind zwar keine Gourmets aber doch immerhin Gourmands - sie haben doch noch 'was von den Missionaren gelernt."* Mit der rechten Hand ergreifen Sie die 4 Könige, drehen sie bildunten und halten Sie mit der rechten Hand in Abhebehaltung und bringen sie in "Fressposition". Die linke Hand nimmt die oberste Karte des Spiels (eine 2) und füttert sie wie vorhin dem hungrigen Mund: *"Einen Missionar.."*. Bevor die Karte gefressen wird bemerken Sie, als ob es Ihnen erst jetzt eingefallen wäre: *"...und einen zweiten Missionar - Heute ist nämlich Ausverkauf."* Nehmen Sie die nächste Karte vom Spiel (eine weitere 2) und legen Sie sie über der ersten Karte in den Mund.

7. Führen Sie jetzt die gesamte Fressprozedur durch, wie sie bereits in Schritt 4 und 5 beschrieben wurde, d.h. knacksen,

kitzeln und schliesslich vorzeigen mit Ascanio Spread/Tanz. Bringen Sie beim Egalisieren die dreifache Karte hinter die anderen 3 Könige im bildoben gehaltenen Päckchen.

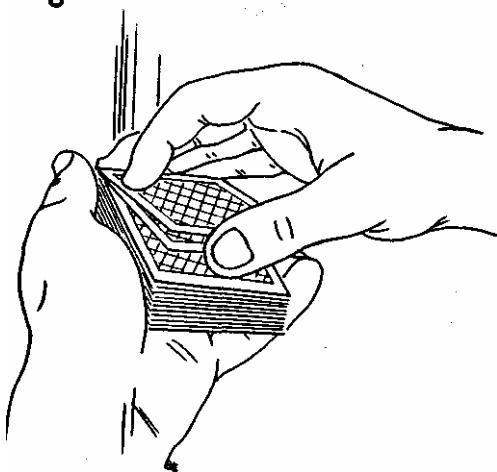
### Phase 3

In dieser Phase werden die gefressenen Missionare (tatsächlich die 4 Könige) auf das Spiel abgeladen und ein weiterer Missionar gefressen.

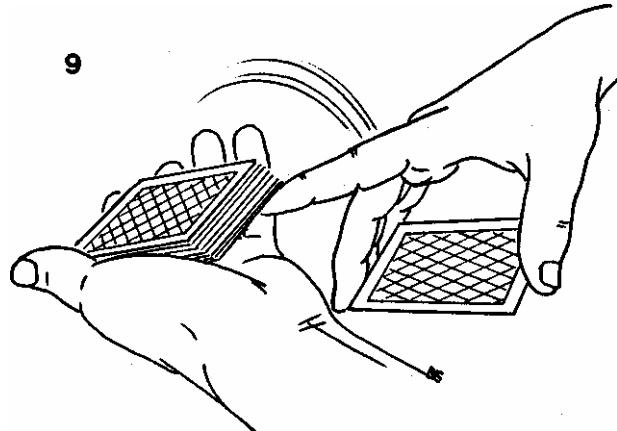
8. *"Tja, die Kannibalen nehmen jetzt normalerweise den dritten Gang zu sich, aber es ist nur noch ein Missionar übrig: Pater Hyronimus - und der wurde vom Vatikan zurückgerufen. Weil's zuviele Verluste im Felde gab."* Während Sie diese Worte sprechen, drehen Sie das Päckchen bildunten, nehmen mit dem linken Kleinfinger einen Spalt über den vier untersten (oder unter den beiden obersten - wie Sie's lieber haben) Karten auf und halten das Päckchen in der rechten Hand in Abhebehaltung, wobei der rechte Daumen den Spalt übernimmt; dies geschieht in einer beiläufigen Egalisierbewegung.

9. *"Also rannte er von oben nach unten durch den ganzen Urwald, um auf der anderen Seite das Schiff nach Rom zu nehmen. Aber genau in dem Moment, als Pater Hyronimus das Schiff besteigen wollte, haben ihn die Kannibalen geschnappt...und aufgefressen."* Bei diesen Worten ergreift die linke Hand das Kartenspiel und hält es in Auseilposition. Wenn Sie sagen: "...von oben..." berühren Sie mit dem rechten Mittelfinger in einer hinweisenden Geste die oberste Karte des Spiels und laden dabei die 4 Könige unterhalb des Spalts ab und zeigen sofort mit dem rechten Zeigefinger auf die unterste Karte: "...nach unten..." (**Abb. 8 + 9**). Dabei bleibt das Spiel die ganze Zeit über in einer waagrechten Position.

**8**



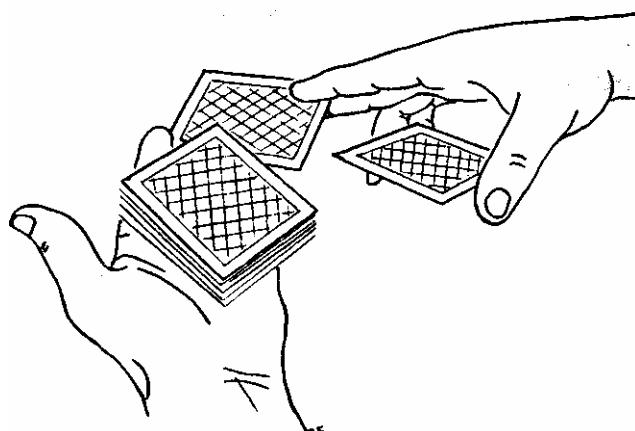
**9**



Die zeitliche Übereinstimmung der Abläufe ist hier sehr wichtig, denn das ist die schwierigste Passage im ganzen Kunststückablauf. Blicken Sie beim Abladen der Könige ins Publikum und - sobald Sie auf die unterste Karte tippen - wieder auf das Spiel.

Der Mittelfinger der linken Hand schiebt jetzt die unterste Karte des Spiels nach rechts, wo sie zwischen ausgestreckten Zeige- und Mittelfinger übernommen und auf den Tisch abgelegt wird (**Abb. 10**). Bringen Sie die beiden Karten in der rechten Hand - scheinbar die Kannibalen, aber in Wirklichkeit zwei Zweier - in "Fressposition" und füttern Sie so den vierten Missionar, der wie oben restlos aufgefressen wird (natürlich darf hier der Bauch nicht gekitzelt werden, sonst sieht man ja die 2).

10



10. Mit einem Elmsleyzählen zählen Sie 4 Karten bild-unten vor: "Übrig bleiben nur noch 1, 2, 3, 4 Kannibalen."

Diese letzte Fressprozedur haben Sie in einem etwas schnelleren Rhythmus durchgeführt. Die nächste Phase wird wieder im Normaltempo präsentiert.

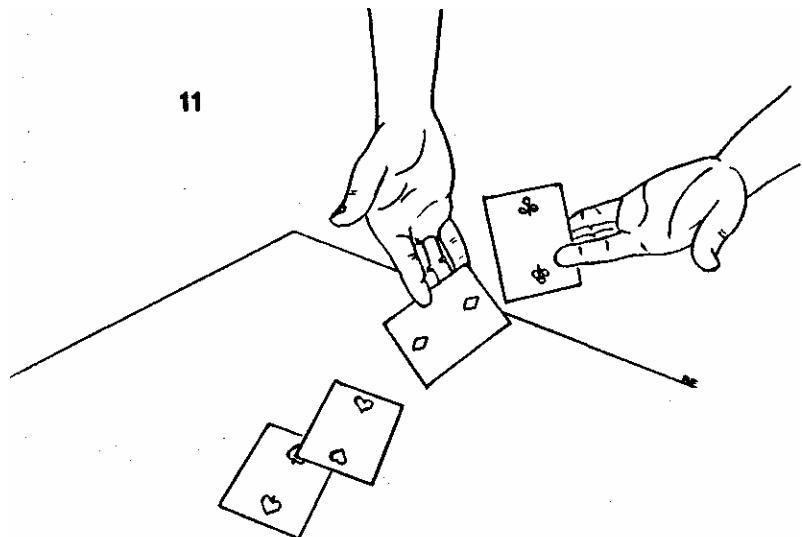
#### Phase 4

In dieser Phase wird aus Verzweiflung der Vodoo-Doktor aufgefressen und scheinbar verdaut. Tatsächlich taucht er aber unmittelbar danach wieder auf und hat alle Kannibalen in Vodoo-Doktoren verwandelt.

11. "Aber die Kannibalen haben natürlich zum Abschluss auch gerne ein Dessert. Leider hat es keine Missionare mehr im Urwald..." Sprechen Sie den letzten Satz etwas zögernd aus und blicken Sie dabei auf den bildoben liegenden Voodoo-Doktor, dann auf die Kannibalen und schliesslich wieder auf den Voodoo-Doktor. Schauen Sie die Zuschauer an und nicken Sie. Die Zuschauer werden Ihren Gedankengang bereits hier vorwegnehmen und manchmal ruft sogar ein Zuschauer dazwischen: "Jetzt fressen'se den Voodoo-Doktor!".

Wie die Reaktion auch sein mag, fahren Sie mit einem Lächeln fort: "Der Voodoo-Doktor...als Nachspeise. Übrigens wussten Sie, dass Voodoo-Doktoren immer bildoben gefressen werden? Doch, doch, das habe ich auch erst vor kurzem erfahren." Dem Vortrag entsprechend bringen Sie die Kannibalen in "Fressposition", wobei 2 Karten nach oben und eine nach unten gebogen wird. Füttern Sie den Voodoo-Doktor bildoben und egalisieren Sie das Päckchen. Mit einem Elmsleyzählen zeigen Sie vier bildunten liegende Karten vor. Die Pik 2 liegt jetzt unten im Päckchen. "Und auch den Voodoo-Doktor haben die Kannibalen scheinbar verdaut."

12. "Ich sage scheinbar, weil man in Wirklichkeit Voodoo-Doktoren gar nicht fressen kann. Er braucht nämlich lediglich seinen Zauber spruch zu sagen: Vodooooooo! Und er ist wieder erschienen." Mit einem seitlichen Stehlen von unten bringen Sie die Pik 2 in die rechte Hand und legen sie in einer Kolorierbewegung oben auf dem Päckchen ab, wodurch der Voodoo-Doktor scheinbar aus dem Nichts wiedererscheint.



13. "Denn unter Kannibalen gibt es ein Sprichwort, das besagt: Du wirst immer das, was Du frisst. Und aus diesem Grund wurden aus den 4 Kannibalen..." Geben Sie die erste Karte bildoben auf den Tisch und dann die zweite. Die letzten beiden Karten drehen Sie zusammen um und halten Sie wie in Abb. 11: "...4 Voodoo-Doktoren."

Halten Sie diese Schlussposition einige Sekunden und blicken Sie dabei ins Publikum. Lassen Sie den Effekt einwirken. Die Geschichte schliesse ich mit der folgenden Schlussbemerkung ab: "Sie müssen natürlich nicht alles glauben, was ich Ihnen in dieser Geschichte erzählt habe...nur das, was Sie selbst gesehen haben." (Diesen Schlussatz verdanke ich meinem Zauberfreund Al Bertini).

#### Fast hätte ich's vergessen...

Ich habe in die Beschreibung der Routine praktisch alle Gags einfließen lassen, die ich in meiner eigenen Vorführung verwende. Die wenigsten davon habe ich selbst erfunden, denn bei den meisten Sprüchen handelt es sich um Standard-Kannibalengags, die von vielen Vorführenden verwendet werden. Leider habe ich keine Ahnung wer welchen Spruch zum ersten mal benutzt hat, so dass ich keine Verweise darauf gegeben habe.

Es gäbe natürlich noch viele mehr, aber die jahrelange Erfahrung bei der Präsentation der Kannibalenkarten hat mir gezeigt, dass diese Routine genau das richtige Quantum an Sprüchen und Gags besitzt. Mehr wäre weniger...und vor allem zu lange.

Diese Routine eignet sich praktisch für jeden Publikumstyp, denn wenn Sie sympathisch präsentieren, werden selbst echte Missionare lächeln.

Falls Sie den Ascanio Spread und das Elmsleyzählen noch nicht in Ihr Repertoire aufgenommen haben, können Sie dies durch Lektüre von Reinhard Müllers Heft Falschzählmethoden (3) nachholen.

#### Anmerkungen:

1) Lynn Searles war Händler in den USA und verkaufte diesen Trick separat. Ich war nicht in der Lage die Quelle zur Originalbeschreibung zu finden.

2) Racherbaumer, Jon, The Lost Pages of the Kabbala, S. 47 ff, "Cannibals French Style", USA 1981. Jean-Jacques gewann übrigens 1978 am FISM-Kongress in Brüssel den 1. Preis in Kartenmagie.

3) Müller, Reinhard, Falschzählmethoden, München 1979.

## Die Risikovoraussage

### Effekt:

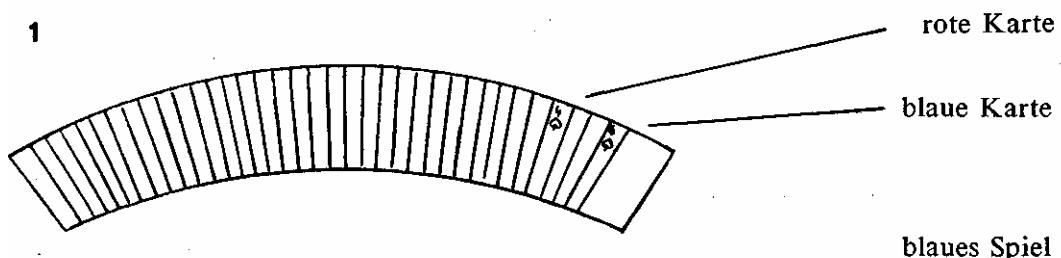
Eine vom Zuschauer aus einem blauen Spiel und eine vom Zauberkünstler aus einem roten Spiel entnommene Karte stimmen überein. Zudem wurde diese Karte vor Beginn der Vorstellung vorausgesagt. Die Zuschauer erwartet jetzt noch ein verblüffender Höhepunkt.

### Requisiten:

- \* 2 Kartenspiele mit je 52 Blatt; eines mit rotem und das andere mit blauem Rückenmuster.
- \* 3 Geldscheine: Ich verwende Sfr. 50.-, 100.- und 500.- Scheine. Je grösser die Scheine, desto stärker und glaubwürdiger der Höhepunkt.
- \* 1 Himberbrieftasche.
- \* 7 Kuverts, welche in die Himberbrieftasche passen.
- \* 4 Zettel im Format A5, auf denen der Name einer Spielkarte steht, z.B. Pik 4. Ich selbst habe eine Riesenkarte auf eine Seite und auf die andere Seite mein Logo mit meiner Adresse photokopiert. Da ich den Zettel als "Andenken" dem Zuschauer schenke, ist das natürlich gleichzeitig ein kleiner Werbetrick.
- \* 1 Brieföffner.
- \* 1 Gummiring, der 4 gestapelte Kuverts ohne zu grosse Spannung hält.

### Vorbereitung:

Entnehmen Sie dem roten Kartenspiel die Pik 4, die Sie an die vierte oder fünfte Stelle von unten ins blaue Spiel stecken. Die Pik 4 aus dem blauen Spiel kommt an die zweitunterste Stelle des blauen Spiels (Abb. 1). Stecken Sie das so vorbereitete Spiel in sein Etui und dieses in eine Tasche des Anzugs oder sonstwohin, wo es bei Bedarf ohne grosse Verzögerung hervorgeholt werden kann. Das rote Kartenspiel kann jetzt für die Vorführung verwendet werden; die Tatsache, dass eine Karte fehlt, stört bei den wenigsten Kunststücken.



Falten Sie die 4 Zettel mit der Voraussage nach innen einmal zusammen und stecken Sie in 4 Umschläge je einen solchen Zettel. Verschliessen Sie jetzt die Umschläge, entweder mit Siegelwachs (dünn auftragen, sonst wird die Brieftasche zu dick) oder indem Sie einfach die Lasche zukleben. Um diese 4 Umschläge kommt der Gummiring; stecken Sie diese Kuverts auf eine Seite der Himbeerbrieftasche. In die anderen drei Kuverts stecken Sie je einen Geldschein und verschliessen sie genau so wie die anderen 4 Kuverts. Legen Sie diese Kuverts lose aufeinander, wobei das Kuvert mit dem grössten Geldschein oben liegt (weshalb werden Sie später sehen). Diese 3 Kuverts kommen auf die andere Seite der Brieftasche. Die Himbeerbrieftasche selbst stecken Sie in die rechte innere Tasche des Jacketts und zwar so, dass Sie beim Herausnehmen genau wissen, auf welcher Seite sich die Kuverts mit dem Gummiring befinden.

Den Brieföffner stecke ich in das Kamm- oder Kugelschreiberfach unterhalb der linken Innentasche des Jacketts.

Ich gehe davon aus, dass Sie soeben ein Kartenkunststück gezeigt haben, oder dass wenigstens schon das rote Kartenpiel von einer vorangegangenen Routine auf dem Tisch liegt. Ist dies nicht der Fall, müssen Sie das Spiel eben zuerst einführen. Denken Sie daran, dass in diesem Spiel die Pik 4 fehlt.

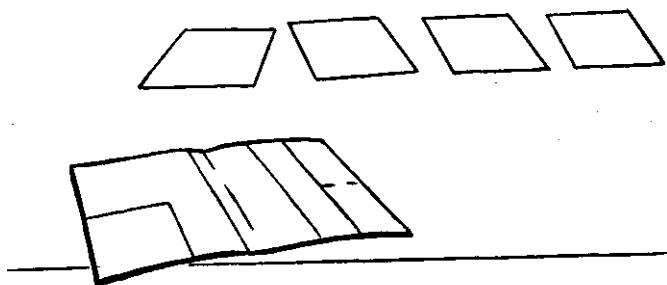
1. *"Glauben Sie an den Zufall?"* Richten Sie diese Frage an mehrere Zuschauer im Publikum. Sobald Sie ein paar Antworten erhalten haben, greifen Sie in die rechte Brusttasche und holen die Brieftasche hervor: *"Ich habe hier zufällig ein paar Kuverts mitgebracht..."* Öffnen Sie die Brieftasche auf der Seite, welche die 4 Voraussagen enthält, und legen Sie die Kuverts auf den Tisch. Die Brieftasche legen Sie geöffnet nach links auf den Tisch. *"Bevor ich aber weiterfahre, möchte ich Sie bitten, das Spiel gründlich zu mischen."* Übergeben Sie das rote Spiel einem in der Nähe sitzenden Zuschauer zum Mischen.

Sie können während den nachfolgenden Ausführungen einige Male auf den Zuschauer blicken und - falls er aufgehört hat, das Spiel zu mischen - ihn auffordern, das Spiel doch bitte weiterzumischen. Das kann zu einem lustigen Running-Gag führen, der später den Gedanken verstärkt, dass das Spiel gemischt worden ist.

2. Wenden Sie sich wiederum ans Publikum, während Sie den Gummiring von den Kuverts abnehmen, diesen beiseite

legen und die Kuverts in einer waagrechten Reihe auf dem Tisch auslegen (**Abb. 2**). "Ich spreche bei diesem Kunststück zwar vom Zufall, aber in Wirklichkeit wird es sich ausschliesslich um von mir manipulierte Zufälle handeln. Ich werde nämlich im Verlauf dieses Kunststücks verschiedene unter Ihnen auffordern, zu einem bestimmten Zeitpunkt etwas zu sagen oder etwas zu tun. Sie werden also irgendeine Entscheidung treffen müssen, die scheinbar zufällig ist. Es sieht aber nur so aus, denn in Wirklichkeit werde ich jede Ihrer Entscheidungen zu meinen Gunsten beeinflussen."

**2**



Zeigen Sie auf die vier auf dem Tisch liegenden Kuverts: "Ich habe vier Kuverts auf dem Tisch ausgelegt. Wie Sie sehen können, handelt es sich um weisse, undurchsichtige Kuverts, die von aussen alle praktisch gleich aussehen. Was sich jedoch darin befindet, das weiss nur ich - und Sie werden es später erfahren. Ich möchte, dass sich eine Person aus ihrer Reihe, die ich auf keinen Fall kennen kann, für eines dieser vier Kuverts entscheidet..." Sehen Sie sich im Publikum ein bisschen um, als ob Sie jemanden suchen würden, den Sie nicht kennen und nennen Sie dann die Person im Publikum, mit der Sie am besten bekannt sind: "Susanne, würdest Du bitte eines dieser Kuverts auswählen." Das bringt natürlich einen Lacher. Wenden Sie sich mit etwas verdutzter Mine an Susanne und erklären Sie mit ein wenig vorwurfsvollem Ton: "Jetzt hast Du Dich verraten". Machen Sie eine kleine Pause und lachen Sie mit dem Publikum.

Im Publikum befindet sich immer jemand, den Sie kennen und von dem die Anwesenden wissen, dass sie miteinander bekannt sind. Sollte dies einmal nicht der Fall sein,

nennen Sie einfach den Namen der Person, die Sie engagiert hat oder die man einfach kennt, weil sie z.B. Prominent ist (Firmendirektor, Politiker etc.). Wenn Sie diese Person duzen können, ist der Gag natürlich stärker.

*"Nein, ich nehme natürlich jemand anderen..."* Sehen Sie sich nochmals im Publikum um und suchen Sie sich die hübscheste Zuschauerin im Raum aus. Wählen Sie eine Dame, die nicht gerade in der ersten oder zweiten Reihe sitzt (wir werden später sehen weshalb): *"Die Dame im roten Kleid vielleicht...Sie können ruhig sitzen bleiben, denn Sie müssen nur eine Entscheidung treffen. Bevor wir jedoch weiterfahren bestätigen Sie bitte allen Anwesenden: Haben wir irgendetwas miteinander ausgemacht?"* Die Zuschauerin wird laut *"Nein"* antworten (das stimmt ja auch), worauf Sie lächelnd zurückgeben: *"Schade"*

Fahren Sie weiter: *"Ich möchte Sie bitten, irgendeine Zahl zwischen eins und vier zu nennen."* Meistens nennt die Zuschauerin zwei oder drei. *"Sehen Sie, ich habe Sie hier bereits ein bisschen manipuliert. Denn indem ich gesagt habe, Sie sollen eine Zahl zwischen 1 und 4 nennen, habe ich sozusagen die 1 und die 4 bereits ausgeschieden. Normalerweise sagt Ihnen das ein Zauberkünstler nicht, aber ich möchte wirklich, dass Sie das Gefühl haben, eine vollständig zufällige Wahl getroffen zu haben. Ich frage Sie deshalb nochmals: Bleiben Sie bei Ihrer Zahl oder möchten Sie eine andere Zahl von 1 bis 4 nennen?"* Egal ob die Zuschauerin ihre Meinung ändert oder nicht, Sie haben jetzt eine Zahl von 1 bis 4, angenommen diese Zahl sei 3.

Sollte es einmal vorkommen, dass die Zuschauerin 1 oder 4 sagt, erwähnen Sie die beabsichtigte Manipulation trotzdem und gratulieren Sie der Zuschauerin, dass sie sich nicht hat beeinflussen lassen.

*"Wenn ich eins, zwei, drei abzähle, komme ich auf dieses Kuvert."* Zählen Sie dabei von rechts nach links bis Sie zum dritten Kuvert kommen, das Sie ein wenig nach vorne schieben. Sehen Sie die Zuschauerin zur Bestätigung an; sie wird sich meistens einverstanden erklären. *"Sehen Sie, hier habe ich Ihre Entscheidung bereits ein zweites mal manipuliert. Denn ich hätte von rechts oder - wenn Sie 2 gesagt hätten - auch von links anfangen können, und dann wäre ich ebenfalls auf dieses Kuvert gekommen."* Pause. *"Sagen Sie mir deshalb, von welcher Seite aus ich anfangen soll zu zählen."* Dadurch hat die Zuschauerin nun ein Kuvert bestimmt, das Sie etwas nach vorne gegen das Publikum schieben. *"Sind Sie sicher, dass Sie Ihre Meinung jetzt nicht noch ändern wollen...Sie können sich mit den anderen be-*

*sprechen, wenn Sie wollen und eines der anderen Kuverts bestimmen."*

Das ganze Spiel dient dazu, den Gedanken, dass irgendjemand irgendein Kuvert hätte wählen können, so zu verstärken, indem er mit emotionalen Reaktionen (Lachen) verbunden wird, dass sich alle Zuschauer noch am Schluss des Kunststücks und selbst bei der Rekonstruktion der Ereignisse nach der Vorstellung daran erinnern.

Die Situationskomik, die dadurch entsteht, ist bestes "Entertainment". Ergreifen Sie bei diesen Worten die drei übrigen Kuverts und geben Sie sie in die linke Hand. Mit der rechten Hand ergreifen Sie das gewählte Kuvert und überreichen es einem in der Nähe sitzenden Zuschauer mit der Aufforderung, er solle es an die Zuschauerin, die das Kuvert bestimmt hat, weitergeben: "*Setzen Sie sich bitte auf das Kuvert und passen Sie auf, dass niemand dran kommt.*" Die Tatsache, dass ein Zuschauer auf einen Gegenstand sitzen soll, wirkt offensichtlich belustigend. Auf jeden Fall haben Sie an dieser Stelle wunderbar Gelegenheit, die Kuverts in die Brieftasche zurückzustecken, diese zu schliessen und so zu tun, als ob Sie sie wegstecken wollten. Plötzlich bemerken Sie, dass der Gummiring noch auf dem Tisch liegt. Öffnen Sie die Brieftasche - diesmal auf der anderen Seite - nehmen Sie die 3 Kuverts heraus und spannen Sie den Gummiring darum. Legen Sie die Kuverts links auf den Tisch beiseite und stecken Sie die Brieftasche weg - Sie brauchen sie jetzt nicht mehr. Das haben Sie beiläufig und ohne Worte getan.

All dies mag Ihnen zwar bei der Lektüre etwas unlogisch erscheinen; ich kann Ihnen jedoch versichern, dass sich die Logik aus der gespielten Situation ergibt wie ich es beschrieben habe. Dadurch, dass die Zuschauerin ein wenig weiter weg sitzt und die Zuschauer erheitert sind durch den Umstand, dass man auf das Kuvert sitzen soll, schenkt man Ihnen Handlungen nur eine oberflächliche Aufmerksamkeit; viele Zuschauer drehen sich auch zur Zuschauerin um und lachen mit ihr. Sie sehen jetzt auch, weshalb die Zuschauerin etwas weiter weg sitzen sollte.

3. Wenden Sie sich wieder einmal an den Zuschauer, der immer noch das rote Kartenspiel hält und fordern Sie ihn auf, tüchtig weiterzumischen. Unterdessen nehmen Sie das blaue Spiel aus der Tasche und aus dem Etui und zeigen es als ein Spiel mit 52 verschiedenen Bildseiten und blauer Rückseite vor, wobei Sie natürlich darauf achten müssen,

dass die rote Spielkarte nicht blitzt. Heben Sie beiläufig die unterste Karte nach oben ab. (Das war nur eine Deckkarte, damit ein überdurchschnittlich aufmerksamer Zuschauer beim Vorzeigen des Spiels sich nicht zufällig daran erinnert, dass sich die Pik 4 schon von Anbeginn unten befand.) Legen Sie das Spiel vorläufig bildunten auf den Tisch.

Es ist besser, wenn Sie auf einem Tisch mit einer Unterlage arbeiten, denn dadurch können Sie das Spiel später besser aufnehmen. Das ist deshalb besonders wichtig, weil sich ja jetzt unten im Spiel eine fremde Karte befindet, die dazu neigt, sich vom Spiel zu trennen, wenn man dieses aufnimmt. Wenn Ihnen keine Unterlage zur Verfügung steht, legen Sie das Spiel einfach quer über das Kartenetui.

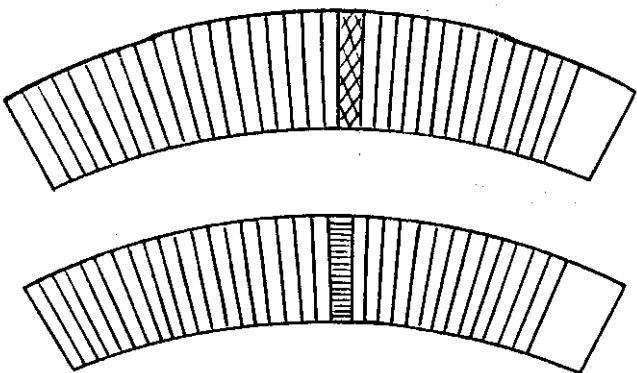
4. Richten Sie Ihre nächsten Worte an den Zuschauer, der das rote Spiel hält: *"Ich komme jetzt zu Ihnen. Ich glaube Sie sind mit mir einverstanden, wenn ich sage, dass die Karten nun im mathematischen Sinne zufällig angeordnet sind."* Warten Sie die bejahende Antwort des Zuschauers ab. *"Legen Sie das Spiel bitte hier auf den Tisch, heben Sie es an irgendeiner Stelle ab und vervollständigen Sie das Spiel. Tun Sie dies solange, bis Sie überzeugt sind, dass kein Mensch die zufällig oberste Karte kennen kann. Nehmen Sie jetzt die oberste Karte und - ohne sie anzuschauen oder irgend jemandem zu zeigen - legen Sie sie oben auf das blaue Spiel."* Lassen Sie die Handlungen entsprechend dem Vortrag durchführen.

5. Ergreifen Sie das blaue Spiel und heben Sie die rote Karte scheinbar ins Spiel ab. In Wirklichkeit bringen Sie die unterste Karte mit einem dreifachen Abheben nach oben. Beim Egalisieren nehmen Sie einen Spalt unter den beiden obersten Karten auf (es handelt sich dabei um die Pik 4 aus dem blauen Spiel und die Karte, die der Zuschauer soeben aufs Spiel gelegt hat). Schauen Sie dabei nicht aufs Spiel, sondern sprechen Sie mit dem Publikum: *"Ich bringe mein Spiel ebenfalls ein wenig durcheinander...und lege die zufällig oberste Karte aus meinem Spiel auf Ihr Spiel."* Legen Sie die obersten beiden Karten Ihres Spiels als eine auf das Spiel des Zuschauers, ohne dabei die Bildseite sehen zu lassen.

Hier noch eine Subtilität: Sobald Sie die doppelte Karte auf dem roten Spiel abgelegt haben, heben Sie die oberste Karte hoch (die rote Karte darunter haben Sie abgeladen) und lassen sie vom Zuschauer, der am weitesten rechts von Ihnen sitzt, ansehen. Legen Sie dann die Karte wieder zurück aufs Spiel.

*"Heben Sie bitte das Spiel ab, so dass meine Karte in die Mitte Ihres Spiels gelangt"* Dabei demonstrieren Sie das Gesagte, indem Sie Ihr eigenes Spiel abheben (dadurch gelangt die bereits im Spiel befindliche rote Pik 4 ungefähr in die Mitte).

**3**



6. Breiten Sie Ihr eigenes Spiel bildunten bandförmig auf dem Tisch aus und jenes des Zuschauers um etwa 20 cm versetzt darüber (**Abb. 3**). Rekapitulieren Sie in einem Satz, was bis hierhin geschehen ist und betonen Sie, wie die Karten durch absoluten Zufall ausgewählt wurden.

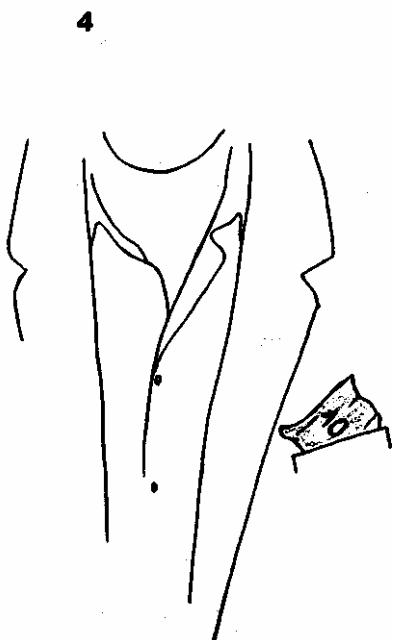
Diese Rekapitulation dient dazu, die Wahl der Karten zeitlich zu verzögern. Dadurch wird der begangene Umweg (Sie könnten ja schliesslich die beiden gewählten Karten direkt auf den Tisch ablegen, ohne Sie zuerst auszutauschen) verwässert und erscheint logischer.

Nehmen Sie klar und deutlich die rote Karte aus dem blauen Spiel und die blaue Karte aus dem roten Spiel. Halten Sie beide Karten waagrecht und drehen Sie die Karten mit triumphierender Miene gegen sich selbst um. Plötzlich verändert sich Ihre Miene und Sie schauen aus, als ob Sie einen Geist gesehen hätten. Mit ganz ernstem Gesicht verkünden Sie: *"Das ... ist ein Experiment ... und Experimente klappen natürlich nicht immer ..."* Lassen Sie diese Worte wirken, die meistens Lachen auslösen. Fahren Sie crescendo weiter:

*"...aber diesmal hat es geklappt!"* Drehen Sie die Karten auf Gesichtshöhe um (l).

7. *"Und wenn Sie jetzt meinen, dies seien gezinkte Karten oder es sei alles Fingerfertigkeit, dann möchte ich Ihnen gerne beweisen, dass dem nicht so ist."* Wenden Sie sich an die Zuschauerin, die auf dem Kuvert sitzt: *"Sie haben zu Beginn irgendeines von vier Kuverts gewählt. Nehmen Sie es bitte hervor und öffnen Sie es."* Dabei überreichen Sie ihr den Brieföffner. Sie wird das Kuvert aufmachen und den Zettel zutage fördern, auf dem bereits der Name der Karte steht: Pik 4. Die Zuschauerin darf die Voraussage als Andenken behalten (Autogramme gibt's später in der Garderobe); den Brieföffner lassen Sie sich zurückgegeben.

8. *"Und wenn Sie jetzt noch meinen, dass alles Zufall sei, dann kann ich Ihnen versichern, dass es eine von mir von Anfang an manipulierte Reihe von Zufällen war."* Bei diesen Worten haben Sie den Gummiring von den Kuverts entfernt und mit dem Brieföffner das erste Kuvert geöffnet. Lassen Sie dieses auf den Tisch fallen, während Sie das nächste Kuvert öffnen, dieses auf das erste fallen lassen und schliesslich das letzte Kuvert öffnen, das Sie in der Hand zurückhalten. (Durch die Anordnung der Kuverts halten Sie jetzt jenes mit der kleinsten Note in der Hand und können mit möglichst sparsamen Bewegungen, die Noten in steigernder Form hervorholen). *"Sie haben sich aus bestimmten Gründen für jenes Kuvert entschieden. Sehen Sie, das habe ich gewusst. Denn wenn Sie dieses Kuvert hier gewählt hätten, hätten Sie 50 Franken gewonnen."* Nehmen Sie den Geldschein mit spitzen Fingern aus dem Kuvert, zeigen Sie ihn vor und stecken Sie ihn zur Hälfte in die Ziertuchtasche (Abb. 4). Zerreissen Sie das Kuvert und werfen Sie die Stücke ins Publikum, denn es gibt immer Laien, die das Prinzip des "amerikanischen Kuverts" kennen oder vermuten. *"Ich bin natürlich froh, dass Sie nicht dieses Kuvert genommen haben, denn sonst hätten Sie 100 Franken gewonnen..."* Nehmen Sie das nächste Kuvert auf und zeigen Sie, dass sich ein 100 Franken Schein darin befindet. Stecken Sie den Schein ebenfalls zur Hälfte in die Ziertuchtasche. Fahren Sie weiter: *"...und ich muss mich ganz herzlich bei Ihnen bedanken, dass Sie sich nicht für dieses Kuvert hier entschieden haben, denn sonst hätte ich 500 Schweizer Franken verloren!"*



Dadurch, dass die Kuverts bereits während des vorhergehenden Schritts geöffnet wurden, verlieren Sie hier keine Zeit und können die Steigerungen Schlag auf Schlag bringen, quasi in einem Atemzug, ohne dass die Spannungskurve absinkt.

**Fast hätte ich's vergessen...**

Die Idee, Geldscheine aus den übrigen Kuverts zu holen, stammt von meinem Zauberfreund Carlhorst Meyer aus Nürnberg, dessen Vorführungen lauter solche wundervollen Ideen enthalten.

Wenn Sie keine Himbeerbrieftasche verwenden wollen, müssen die Kuverts natürlich auf eine andere Art ausgetauscht werden. Das herauszufinden, überlasse ich jedoch Ihnen. Beachten Sie bitte vor dem Umstellen, dass der Routine eine sorgfältig ausgearbeitete Architektur zugrundeliegt.

Selbstverständlich könnte diese Routine auch mit zwei unpräparierten Spielen unter den Augen der Zuschauer vorgeführt werden, denn die kleine Vorbereitung, die notwendig ist, lässt sich unauffällig vor den Augen der Zuschauer durchführen. Sie brauchen dazu lediglich im blauen Spiel die Pik 4 nach oben zu bringen und dann die Pik 4 aus dem roten Spiel (liegt ebenfalls oben) unter das blaue zu schmuggeln - das dürfte kaum jemandem Schwierigkeiten bereiten. Jetzt brauchen Sie nur noch die oberste oder die obersten beiden Karten des blauen Spiels dreifach nach unten abzuheben und das Spiel ist vorbereitet. Anstatt des umständlichen Doppelt- oder Dreifachabhebens, können Sie selbstverständlich auch die natürlichere Technik des Scheinabhebens verwenden (2).

Dies ist eine weitere Routine, mit der ich manchmal mein Close-up Programm abschliesse.

Die Grundidee zur Handhabung dieses Übereinstimmungseffekts stammt meines Wissens von niemand geringerem als Dai Vernon, der davon mehrere Versionen veröffentlicht hat.

**Anmerkungen:**

1) Gene Anderson sagt in seinem Seminar, dass der Höhepunkt des Effekts immer mit dem Gesicht des Vorführenden in Verbindung gebracht werden muss. Seine Gedanken können nachgelesen werden in: Anderson, Gene, Der Teilzeitprofi, Bern 1984.

2) Giobbi, Robert, Card Stories, "Das Scheinabheben", erschienen im Eigenverlag, 3. Auflage, Basel 1986.

## Die seltsame Schleife

Es ist erstaunlich, wieviele gute Präsentationsideen in Sachbüchern, Romanen, Filmen, Werbeplakaten, Theaterstücken etc. vorhanden sind und oft durch geringe Änderungen direkt als Kunststückthemen oder -Präsentationen übernommen werden können. Ich halte ständig Ausschau danach und bin auf diese Weise bereits auf die tollsten Ideen gestossen. Das Thema, welches dem folgenden Kunststück zugrunde liegt, habe ich der Lektüre von Hofstadlers Buch "Gödel, Escher, Bach" entnommen (1).

Von den Kunststückpräsentationen, die in diesem Buch enthalten sind, ist dies wahrscheinlich die intellektuell anspruchsvollste Routine und verlangt nach einem aufmerksamen und interessierten Publikum. Der Effekt selbst ist je doch sehr direkt und visuell, so dass er selbst von Zuschauern genossen werden kann, die dem zugrundeliegenden Gedankengang nicht ganz folgen können.

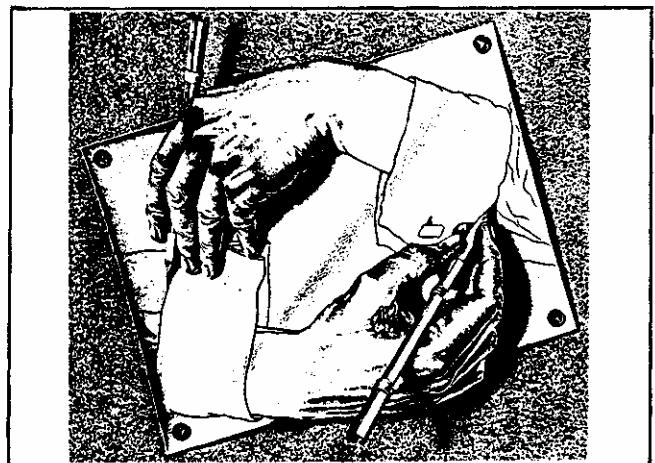
### Effekt:

Der Zauberkünstler findet eine gewählte Karte bevor diese überhaupt vom Zuschauer gewählt worden ist.

1

**Der folgende Satz ist richtig.**

**Der obige Satz ist falsch.**



### Requisiten:

- \* Ein Kartenspiel mit 52 Blatt.
- \* Ein wasserfester Filzschreiber befindet sich in der linken Innentasche des Jacketts.

\* Eine Karteikarte etwa im Format DIN A7, die wie in Abb. 1 gezeigt vorbereitet ist. Auf der einen Seite haben Sie mit Abreibebuchstaben untereinander die folgenden beiden Sätze geschrieben: *"Der folgende Satz ist richtig"* und *"Der obige Satz ist falsch"*. Auf der Rückseite kleben Sie eine Verkleinerung der Escher-Zeichnung "Zeichnen" (Sie können die beiden Seiten direkt aus diesem Buch photokopieren und auf eine A7-Karteikarte kleben). Damit die Karte besser geschützt ist, stecke ich sie in ein durchsichtiges Plastiketui. Legen Sie diese Karte an einen leicht erreichbaren Ort (z.B. in die Brieftasche).

**Vorbereitung:**

Keine.

**Präsentation und Handhabung:**

1. *"Vielleicht haben Sie von Douglas Hofstadter's Buch 'Gödel, Escher, Bach' gehört. Er befasst sich darin unter anderem mit den Grenzen, die unser logisches Denken erreicht, wenn es mit bestimmten Gedankengängen konfrontiert wird. Eine solche Situation lässt sich mit diesen beiden Sätzen illustrieren."* Holen Sie die Karteikarte mit den beiden aufgedruckten Sätzen hervor und halten Sie sie so, dass die Zuschauer das Geschriebene lesen können. Lassen Sie den Zuschauern genügend Zeit - vielleicht 30 Sekunden - um die paradoxe Situation zu erkennen und zu fühlen.

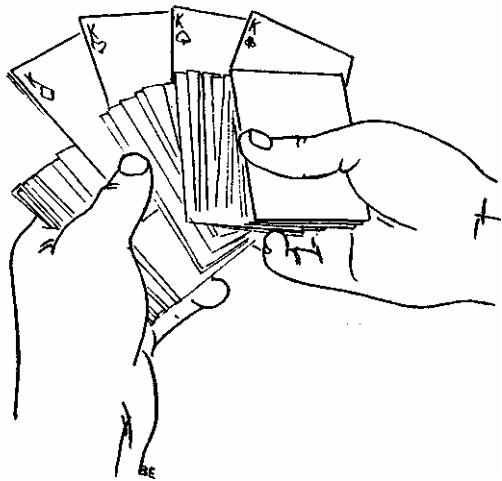
Wenn Sie selbst einen Augenblick versuchen, über die beiden Sätze nachzudenken, wird Sie dasselbe Gefühl überkommen, wie wenn Sie sich vorstellen, wo denn das Weltall wohl aufhört: Irgendwie bleibt man stecken, kommt nicht mehr weiter und ein "komisches Gefühl" nimmt Überhand. Das ist ein sehr guter Einstieg in ein Kunststück, da die Zuschauer sowohl intellektuell als auch emotional angesprochen und miteinbezogen werden.

Falls Sie für ein grösseres Publikum arbeiten, oder diese Präsentation auf ein Salon- oder gar Bühnenkunststück adaptieren möchten, müssen Sie die beiden Sätze natürlich auf eine grössere Tafel schreiben.

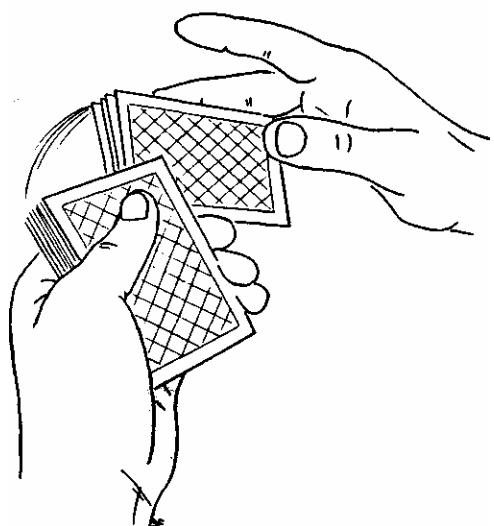
*"Dasselbe Gefühl entsteht, wenn Sie sich Eschers Zeichnung 'Zeichnen' auf der anderen Seite ansehen."* Drehen Sie die Karte um und zeigen Sie die Escher-Zeichnung vor. Da es sich hierbei um eine visuelle Darstellung handelt, werden die Zuschauer weniger Zeit benötigen, um die Idee zu erfassen. Fahren Sie weiter: *"Irgendwie steht man vor diesen Dingen und sieht keine Lösung. Dazu sagte Albert Einstein einmal: Manches Problem, das keine Philosophie lösen kann, lässt sich*

*durch einen Trick lösen. Und genau einen solchen Trick möchte ich in meinem nächsten Kunststück anwenden, um eine scheinbar unlösbare paradoxe Situation zu lösen."*

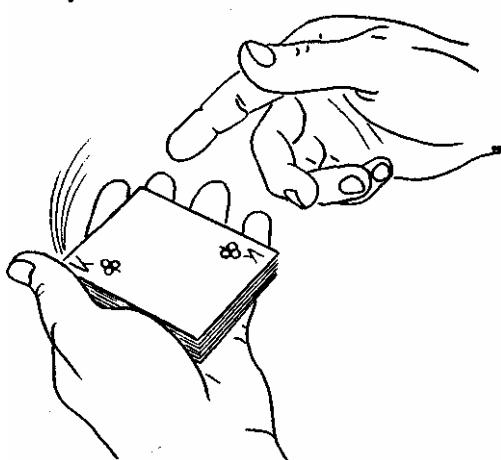
2



3



4



2. Drehen Sie das Spiel mit der Bildseite nach oben, blättern Sie es durch und schieben Sie die vier Könige etwa zur Hälfte nach vorne aus dem Fächer (Abb. 2). Schieben Sie das Spiel in der linken Hand zusammen und klappen Sie es buchseitenförmig bildunten in die linke Hand in Asteilposition, wobei die vier Könige immer noch an der vorderen

Schmalseite des Spiels herausragen. Legen Sie den rechten Mittelfinger an die linke Längsseite der Könige und drehen Sie sie nach rechts aus dem Spiel, wobei die rechte Längsseite um das erste Glied des linken Mittelfingers dreht (**Abb. 3**). Sobald die Könige das Spiel verlassen, werden Sie buchseitenförmig bildoben auf das Spiel geklappt (**Abb. 4**). Fächern Sie die Könige jetzt nochmals kurz aus, um sie wirklich allen Zuschauern zu zeigen und drehen Sie sie anschliessend wieder buchseitenförmig bildunten aufs Spiel.

Zählen Sie die vier Könige jetzt scheinbar in die rechte Hand, in Wirklichkeit nehmen Sie nur drei. (Die Details zu dieser Technik sind im Kunststück "Die Kannibalenkarten" beschrieben.) Diese drei Karten legen Sie in einem egalisierten Päckchen nach rechts auf den Tisch ab: *"Diese vier Könige lege ich zunächst hier beiseite; Sie werden später sehen weshalb"*.

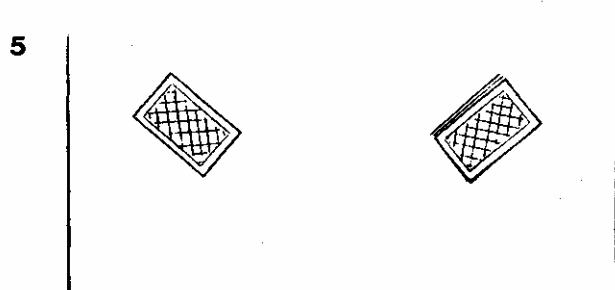
Am besten ist es, wenn die vier Könige bereits von einem vorangegangenen Kunststück auf dem Tisch liegen und jetzt nur noch ein König gestohlen werden muss. Dadurch haben sich die Zuschauer schon an die Verwendung dieser Karten gewöhnt und neigen eher dazu, Ihren Aussagen diesbezüglich Glauben zu schenken (2).

3. *"Und jetzt möchte ich Ihnen etwas zeigen, das Sie wahrscheinlich noch nie von einem Zauberkünstler gesehen haben."* Mischen Sie das Kartenspiel beiläufig, indem Sie im ersten Mischvorgang etwa die Hälfte des Spiels abziehen, die nächste Karte einzeln und etwa 1cm nach innen versetzt abmischen und schliesslich die restlichen Karten obenauf mischen. Legen Sie das Spiel mit der immer noch leicht nach innen versetzten Karte auf den Tisch ab und holen Sie mit der so befreiten rechten Hand den wasserfesten Filzschreiber aus der linken Innentasche des Jacketts: *"Damit Sie danach nicht sagen, dass Sie sich alles eingebildet haben, werden wir es schriftlich festhalten"*.

Legen Sie den Stift auf den Tisch, ergreifen Sie das Spiel mit der rechten Hand an den Längsseiten und lassen Sie es in die linke Hand in Auseilposition fallen. In einer Egalisierbewegung nimmt der rechte Daumen einen Spalt unterhalb der nach innen versetzten Karte auf und übergibt ihn an den linken Kleinfinger. (Diese Sequenz ist detailliert im Kunststück "Der Sherlock Holmes Trick" beschrieben.) Blättern Sie das Kartenspiel schweigend zwischen den Händen aus bis Sie zum Spalt kommen und schieben Sie die Karte unmittelbar darunter etwa zur Hälfte vor: Sie haben sich damit selbst unbemerkt eine Karte forciert! *"Das ist nicht irgendeine Karte, sondern Ihre Karte."* Pause. *"Das heisst aber nichts anderes, als dass ich Ihre Karte gefunden habe, bevor Sie sie*

*überhaupt gewählt haben!"* Machen Sie hier erneut eine kurze Pause und lassen Sie die Zuschauer nachdenken. Fahren Sie dann weiter: *"Wenn Sie sich das überlegen, dann werden Sie sagen müssen: 'Das ist logisch gesehen schlichtweg unmöglich'. Genauso unmöglich wie die beiden Sätze auf dieser Karteikarte oder die Escher-Zeichnung"* Schieben Sie das Kartenspiel in der linken Hand zusammen, ergreifen Sie die herausragende Karte mit der rechten Hand und legen Sie sie bildunten nach links auf den Tisch ab.

Die genaue Auslegeordnung der Karten ersehen Sie aus der **Abb. 5**: es ist für die Durchführung der etwas später verwendeten Transfertechnik entscheidend, dass die Position des Königspäckchens etwa der auf der Abbildung entspricht.



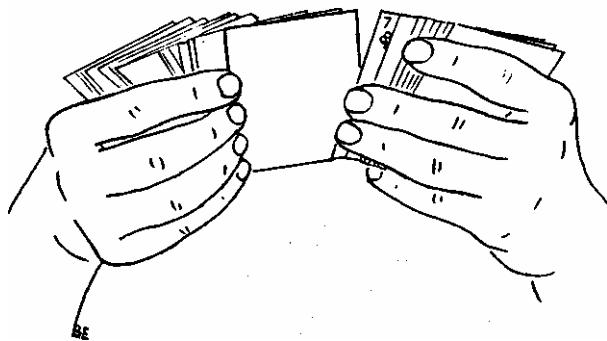
*"Aber vielleicht lässt sich die Situation tatsächlich mit einem Trick lösen - und der Trick sind eben diese vier Könige".* Weisen Sie dabei mit einer Geste nochmals auf das Königspäckchen hin.

4. *"So, und jetzt möchte ich Sie bitten, tatsächlich eine Karte aus dem Spiel zu nehmen. Und damit Sie später wirklich Ihren Augen trauen, kennzeichnen Sie die Karte auf der Bildseite mit Ihren Initialen oder sogar Ihrer Unterschrift."* Dem Vortrag entsprechend lassen Sie den Zuschauer eine Karte aus dem zwischen den Händen gefächerten Kartenspiel ziehen und diese auf der Bildseite unterschreiben. Nehmen wir an, diese Karte sei die Kreuz 7.

Sobald er dies getan hat, fordern Sie ihn auf, seine Karte ins Spiel zurückzugeben. Fächern Sie zu diesem Zweck das Spiel zwischen den Händen und trennen Sie es etwa in der Mitte. Achten Sie darauf, dass die unterste Karte des in der rechten Hand gehaltenen Fächers an der rechten Längsseite von den Fingerbeeren von Zeige-, Mittel- und Ringfinger gestützt wird (**Abb. 6** zeigt eine Ansicht von unten). Nach-

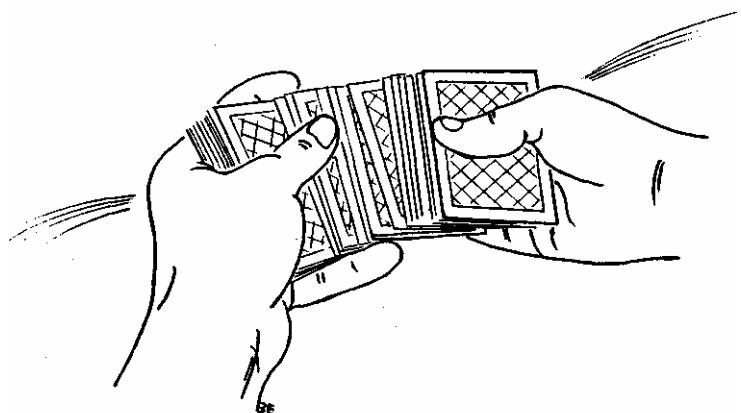
dem der Zuschauer seine Karte oben auf die gefächerten Karten in der linken Hand gelegt hat, fragen Sie beiläufig einen Zuschauer von dem Sie wissen, dass er die Karte nicht gesehen hat: *"Sie haben die Karte auch gesehen, nicht wahr?"*. Es ist eine bekannte Tatsache, dass Laien - im Gegensatz zu Zauberkollegen - eine gewählte Karte kaum jemandem im Publikum zeigen; warum auch. Dieser Umstand liefert Ihnen einen vorzüglichen Vorwand, um mit der Technik des "Convincing Controls" (3) die gewählte Karte nach unten zu kontrollieren.

6



Verfahren Sie dazu wie folgt: Sobald die Karte auf den links gehaltenen Fächer zurückgelegt und der gefragte Zuschauer auf Ihre Frage negativ antwortet, schauen Sie die Zuschauer an und bemerken: *"Es ist*

7

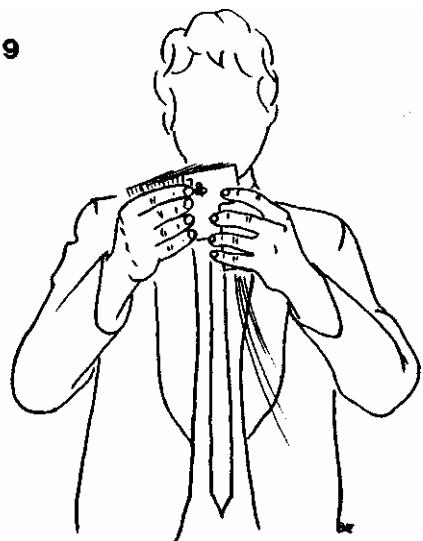


*natürlich wichtig, dass sich alle die Karte merken.*" Gleichzeitig senken Sie die rechte Hand auf die Ebene der linken Hand und nehmen die gewählte Karte unter dem rechten Fächer auf und zwar so, dass sie ungefähr mit der untersten Karte egalisiert ist; das fällt wegen der Position der Fingerbeeren von Zeige-, Mittel- und Ringfinger an der rechten Längsseite der untersten Karte leicht (**Abb. 7**). Die beiden Karten brauchen nicht perfekt egalisiert zu werden - wichtig ist, dass die Übernahme der Karte unter den rechten Fächer fliessend vor sich geht und sich die beiden Fächer nur solange berühren, wie eben nötig wäre, um ganz gewöhnlich eine Karte zu übernehmen. Die rechte Hand wird auf Gesichtshöhe ange-

8



9



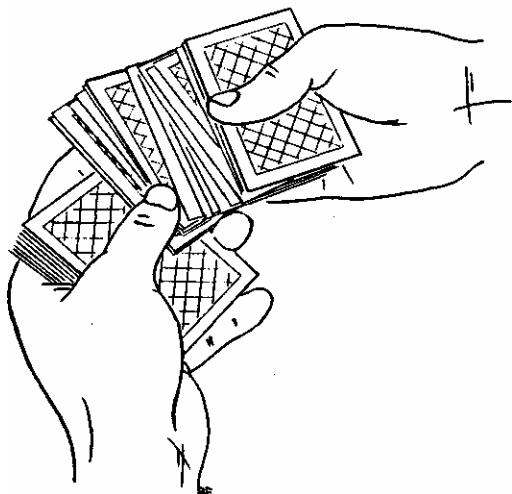
10



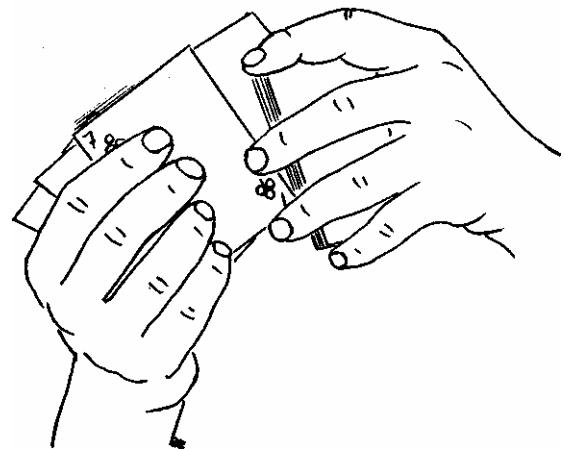
Zur Betonung der Unterschrift, heben Sie jetzt die linke Hand auf die Höhe der rechten Hand und zeigen mit dem linken Zeigefinger auf die Bildseite der gewählten Karte. Beachten Sie, dass dabei die rechte Hand regungslos bleibt und nur die linke Hand angehoben wird; beide Hände befinden sich jetzt etwa auf Gesichtshöhe. Die **Abb. 9** zeigt die genaue Situation aus der Sicht der Zuschauer. Bereits jetzt legt sich das Endglied des linken Ringfingers an die untere Schmalseite der Karten - das ist ein ganz entscheidender Punkt, der verhindert, dass die gestohlene Karte später von oben sichtbar wird. Jetzt geschehen mehrere Dinge gleichzeitig: Beide Hände senken sich auf Hüfthöhe

**(Abb. 10).** während sich der linke Daumen auf die Rückseite der Karte legt, die sich unmittelbar auf der gewählten Karte (möglichst egalisiert) befindet **(Abb. 11).** In der Abwärtsbewegung - sobald die Bildseiten der Karten aus dem Blickfeld der Zuschauer verschwinden - ziehen Mittel- und Ringfinger der rechten Hand die gewählte Karte etwa 2cm nach rechts unter den Fächer **(Abb. 12)** zeigt eine Ansicht von unten), während gleichzeitig Mittelfinger (auf der Bildseite) und Daumen (auf der Rückseite) die darüber befindliche indifferente Karte etwas nach links ziehen und etwa zur Hälfte nach vorne versetzen **(Abb. 13).** Diese Abwärtsbewegung muss ruhig und flüssig stattfinden; wird sie zu schnell durchgeführt, müssen die Zuschauer annehmen, dass Sie "etwas" gemacht haben, das Sie mit einer raschen Bewegung verdecken wollen.

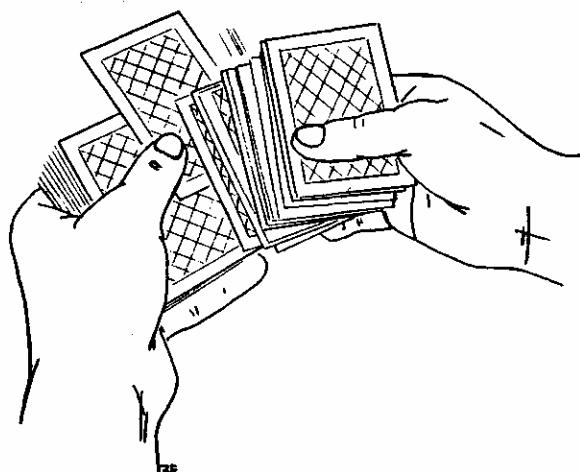
11



12

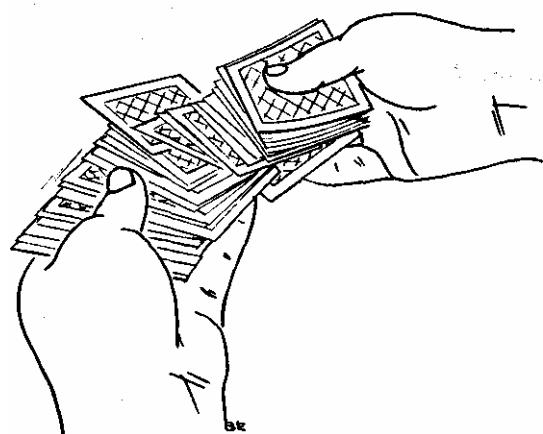


13

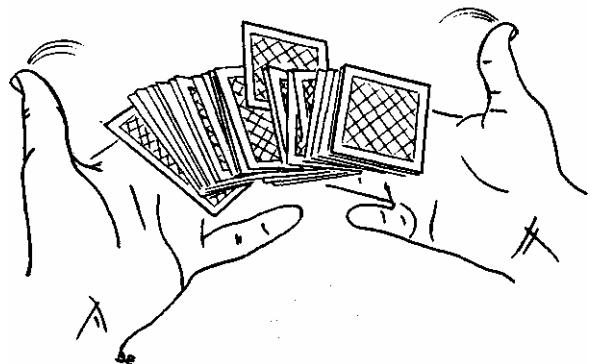


In demselben Moment, in dem die sichtbare Karte nach vorne geschoben und die Zuschauerkarte unter den Fächer gestohlen wird, drückt die rechte Hand ihren Fächer etwas nach unten: Durch die entstandene Spannung löst sich die gestohlene Karte an der linken Längsseite etwa 1cm vom rechten Fächer. Führen Sie die Handlung weiter, indem Sie mit dem linken Daumen die links gehaltenen Karten etwas nach rechts weiterfächern, so dass diese in den Spalt zwischen gewählter Karte und rechts gehaltenem Fächer eingeschoben werden (**Abb. 14**). Wenn Sie jetzt die Karten zusammenschieben würden, gelangt die Karte des Zuschauers nach unten. Verzögern Sie diesen Vorgang jedoch noch einige Sekunden, indem Sie das gefächerte Spiel mit der nach vorne herausragenden Karte scheinbar unkontrolliert auf beiden Händen ruhen lassen (**Abb. 15**): beachten Sie, wie die nach aussen gestreckten Daumen visuell den Eindruck von Offenheit und Fairness vermitteln. Gerade diese kurze Pause macht die Kontrolle noch überzeugender. Schieben Sie jetzt die Karten langsam zusammen und halten Sie das Spiel in der linken Hand in Auseinanderposition.

14



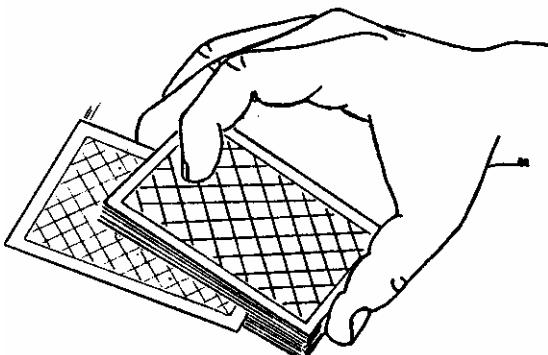
15



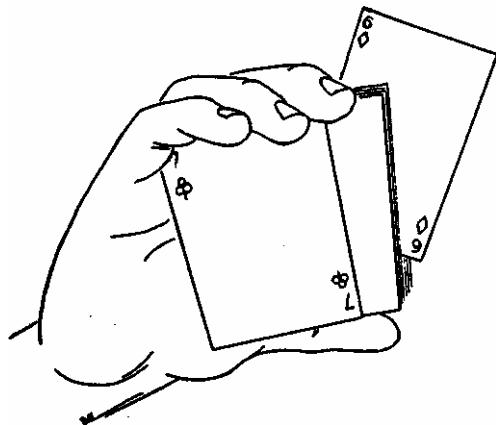
5. "Sie müssen sich drei Dinge merken und nicht vergessen: Die vier Könige - das ist der Trick, eine Karte, die eigentlich nur in unserer Vorstellung existieren sollte - das ist das Paradoxe, und Ihre gewählte und unterschriebene Karte - das ist die Wirklichkeit." Bei diesen Worten zeigen Sie zuerst mit der rechten Hand kurz auf das Königspäckchen, übernehmen dann das Spiel mit der rechten Hand von oben in Abhebehaltung, wobei die linke Seite des rechten Mittelfingers die

hervorstehende Karte etwas nach links schiebt (**Abb. 16**) und deuten mit der frei gewordenen linken Hand auf die bereits von Anfang an links auf dem Tisch liegende Karte. Beim Verlassen des Spiels schieben die Fingerspitzen des linken Mittel- und Ringfingers die unterste Karte etwa 2cm nach rechts, wo sie zwischen der Beere des rechten Daumens an der hinteren linken Ecke und dem zweiten Gelenk des rechten Kleinfingers an der vorderen rechten Ecke festgehalten wird (**Abb. 17** ist eine Ansicht von unten). Beenden Sie den Satz, indem Sie mit der linken Hand kurz auf die nach vorne aus dem Spiel ragende Karte weisen, scheinbar die gemerkte Karte.

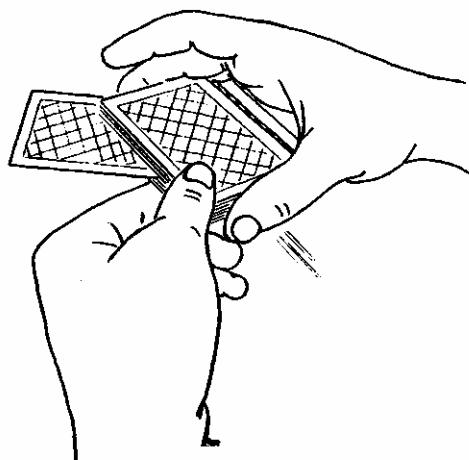
**16**



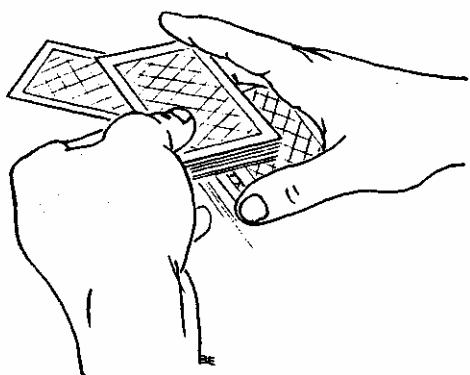
**17**



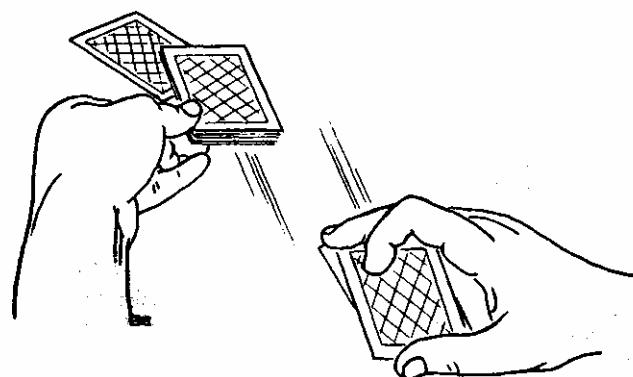
Fahren Sie weiter: "*Diese Karte hier..*", weisen Sie dabei mit einer knappen Geste auf die links liegende Karte und warten Sie, bis sich die Aufmerksamkeit der Zuschauer da rauft verlagert hat, "...stecken wir zwischen die vier Könige." Während Sie diese Worte sprechen, fügen Sie die Karte des Zuschauers dem Königspäckchen heimlich oben hinzu. Dazu benutzen Sie eine Transfertechnik, die Dai Vernon zugeschrieben wird (4). Die rechte Hand ergreift das Spiel an der linken Längsseite in der Absicht, dieses auf dem Tisch abzulegen (**Abb. 18**). Dabei bewegen sich beide Hände in Richtung Königspäckchen. Während die linke Hand mit dem Spiel links am Königspäckchen vorbeigeht, senkt sich die rechte Hand mit der gestohlenen Karte auf dieses Päckchen (**Abb. 19**) und zieht es gegen den hinteren Tischrand (**Abb. 20**). Die linke Hand legt das Spiel etwas rechts von der Mitte auf den Tisch und hilft der rechten Hand das Königspäckchen aufzunehmen. Halten Sie diese vier Karten in der linken Hand in Austeilposition.



19

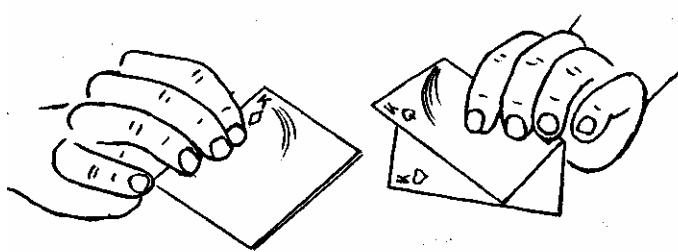


20

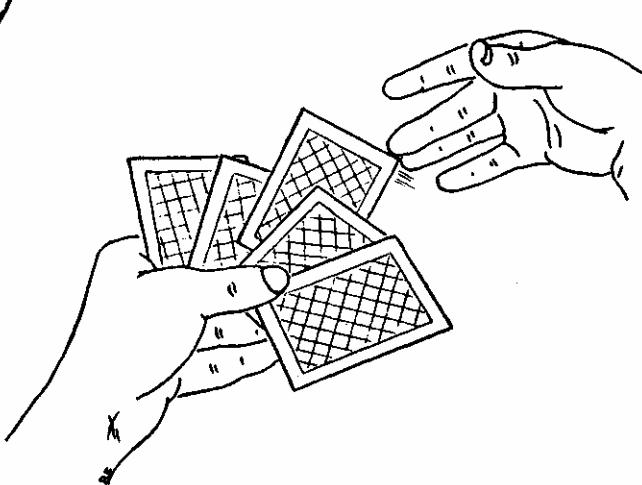


Obwohl die Karte nie voll palmiert wird, kann sie bei richtiger Durchführung der Technik und korrekter zeitlicher Übereinstimmung der Handlungsabläufe von keiner Seite aus gesehen werden. Falls Sie Zuschauer mit Linkseinsicht haben, müssen Sie das Spiel etwas schräg halten, damit die herausragende Karte durch das Spiel selbst gedeckt wird.

21



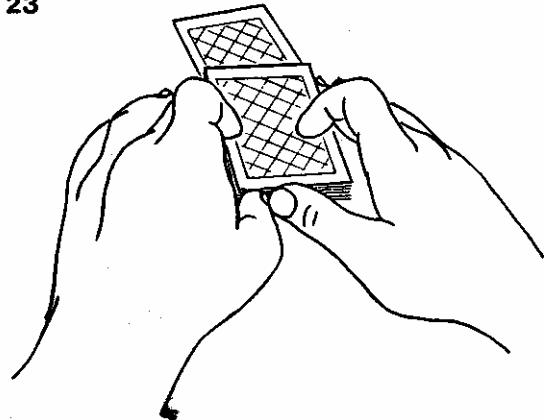
22



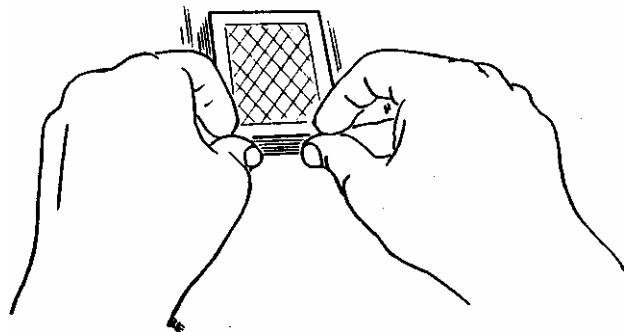
6. Fächern Sie die Karten und nehmen Sie in jede Hand zwei Karten, wobei die rechte Hand die beiden obersten Karten hält: *"Da es diese Karte logischerweise gar nicht geben kann, verstecken wir sie zwischen den Königen - indem wir etwas Unbekanntes mit etwas Bekanntem umhüllen, bringen wir das Unbegreifbare in eine greifbare Dimension."* Zeigen Sie dabei die Könige beiläufig vor, indem Sie beide Hände aus dem Handgelenk drehen (**Abb. 21**). Beim Zusammenlegen bringen Sie die Karten in der rechten Hand unter jene der linken Hand, wodurch die Karte des Zuschauers an die dritte Position von der Rückseite des Päckchens gelangt.

Fächern Sie die vier Karten auf und stecken Sie die links auf dem Tisch liegende Karte - ein König - in die Mitte des Fächers (**Abb. 22**). Egalisieren Sie die Karten und legen Sie das Päckchen links auf den Tisch ab. Bringt Sie beide Hände über das rechts liegende Kartenspiel und fahren Sie mit beiden Mittelfingern den Längsseiten entlang nach hinten; dadurch wird die nach vorne herausragende Karte ins Spiel gezogen (**Abb. 23 + 24**). In einer weiteren "Streichelbewegung" egalisieren Sie das Spiel. Das ist eine visuelle und ansprechende Art, um eine Karte im Spiel zu egalisieren (5).

23

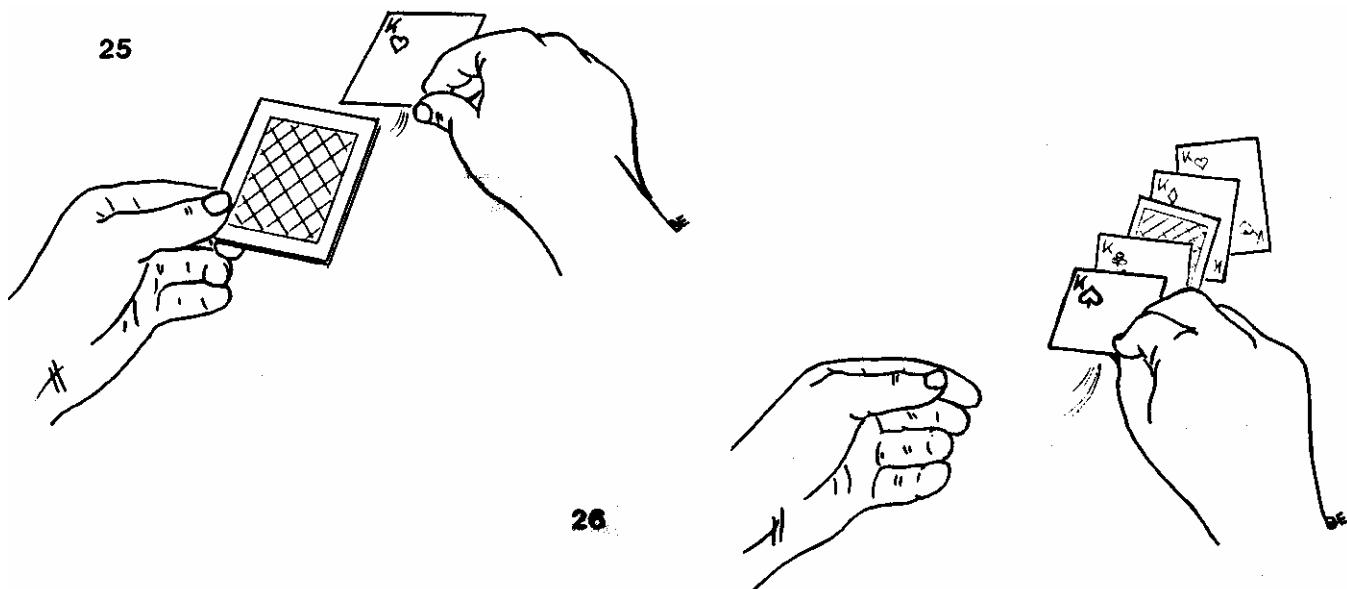


24



7. Ergreifen Sie das aus fünf Karten bestehende Päckchen mit der linken Hand und halten Sie es an der hinteren linken Ecke zwischen Daumen auf der Rückseite und Zeige- und Mittelfinger auf der Bildseite. Blicken Sie ins Publikum, während die rechte Hand die oberste Karte abzieht (**Abb. 25**) und sie bildoben auf den Tisch legt. Blicken Sie jetzt auf das

Kartenpäckchen und ziehen Sie die nächste Karte von unten ab und legen Sie sie ebenfalls bildoben diagonal nach links hinten versetzt auf den ersten König ab - durch diese Anordnung sehen die Zuschauer beide Indexe der Karten. Ziehen Sie die nächste Karte ebenfalls von unten ab - dies ist die gewählte Karte - und legen Sie sie bildunten auf die beiden bildoffenen Könige. Legen Sie schliesslich die beiden restlichen Könige einen nach dem anderen bildoben unter die bereits dort befindlichen drei Karten, wobei Sie den dritten König ebenfalls von unten nehmen (**Abb. 26**). Dazu be merken Sie: "Ein König, ein zweiter König, ein Paradox, ein dritter und ein vierter König."



Die Tatsache, dass Sie die erste Karte von oben und die restlichen Karten von unten nehmen fällt bei beiläufiger Handhabung nicht auf. Sie haben jedoch dabei den zu Beginn bereits auf dem Tisch liegenden König mit minimalem technischen Aufwand gegen die vom Zuschauer gewählte Karte ausgetauscht.

8. "Würden Sie bitte jetzt Ihre gewählte Karte laut nennen." Warten Sie ab, bis der Zuschauer dies getan hat. "Und wenn dies hier Ihre gewählte Karte ist, dann stimmt es doch, dass ich Ihre Karte gefunden habe, bevor Sie sie überhaupt gewählt haben." Lassen Sie die Wirkung dieser Worte einige Sekunden einwirken und drehen Sie dann die verdeckte Karte zwischen den Königen langsam und ohne etwas dabei zu sagen mit der Bildseite nach oben. Schliessen Sie damit ab, dass Sie sagen:

*"Und damit wäre bewiesen, dass ein Trick, der keine Erklärung besitzt, oft besser ist, als ein philosophischer Gedanke, den man aussprechen kann."*

**Fast hätte ich's vergessen:**

Die Idee zur Präsentation dieser Routine stammt von mir. Die Handhabung dagegen hat sich über mehrere Jahre hinweg entwickelt und ist durch Gespräche mit Richard Vollmer und Christian Scherer beeinflusst worden.

**Anmerkungen:**

- 1) Hofstadler, Douglas, Gödel, Escher, Bach, Ex Libris, Zürich 1986.
- 2) Gut eignet sich z.B. das Kunststück "A Surprise Package", das Frank Garcia beschreibt in: Garcia, Frank, Super Subtle Card Miracles, S.182ff, USA 1973 (dieses Buch liegt auch in einer deutschen Übersetzung vor und kann im Zauberfachhandel bezogen werden).
- 3) In Fachkreisen streitet man sich, wer diese Technik erfunden und erstmals verwendet hat. Tasache ist, dass die Grundidee auf J.N.Hofzinser zurückgeht (siehe Fischer, Ottokar, Kartenkünste, S.7, "Gleiche Gedanken", Edition Olms, Zürich 1983). Versionen wurden von zahlreichen Kartenexperten verwendet und veröffentlicht, darunter: Simon, Frank, Versatile Card Magie, Magical Publications, USA 1983.
- 4) Meines Wissens wurde diese äusserst vielseitig anwendbare Technik erstmals veröffentlicht in: Vernon, Dai, Early Vernon, S.35ff, "The Vernon Four Aces", ed. by Faucett ross, Magie Inc., Chicago 1979 (In diesem Heft ist das berühmte "Twenty Dollar Manuscript" abgedruckt.) Beschreibungen und Anwendungen der Technik findet man in letzter Zeit häufig in der englischsprachigen Literatur, unter anderem in: Kaufman, Richard, The Complete Works of Derek Dingle, S.50, USA 1982.
- 5) Dieser Technik bin ich erstmals in einem Kunststück des amerikanischen Zauberkünstlers Henry Christ begegnet: Garcia, Frank, Exclusive Card Miracles, S.63, "The Henry Christ Pinnacle 4 Ace Trick ", USA 1984.

## Nachwort

Lieber Leser, liebe Leserin,

was Sie soeben gelesen haben, sind keine Schubladenideen oder Kunststücke, die sich so wundervoll lesen, aber nicht vorgeführt werden können. Sie stammen allesamt aus meinem aktiven Kartenrepertoire, das ich an gut bezahlten Engagements zeige. Ich meine damit nicht, dass wirklich gute *Kunststücke* mit Geld aufgewogen werden können, denn durch ihre Meisterung vergrössert man nicht nur sein Wissen, sondern bereichert vor allem sein Können und erweitert sein Bewusstsein. Professionalität in diesem Zusammenhang ist für mich nicht die Fähigkeit, etwas verkaufen zu können, das die "Laien" sehen wollen, sondern eine Einstellung, die sich im eingehenden Studium, in der Liebe zum Detail, im Mut zum Denken und schliesslich in der Qualität der Vorführung manifestiert.

Da ich in diesem Buch absolut keinen Wert darauf lege zu zeigen, wie originell meine Kunststücke sind, fiel es mir auch nicht schwer, jeweils den Urheber einer Idee, Technik oder Subtilität anzugeben. Sollten Sie dennoch feststellen, dass diesbezügliche Hinweise fehlen, dann ist das unbeabsichtigt und aus Unwissenheit meinerseits geschehen.

Ich habe versucht, das Layout übersichtlich und leicht lesbar zu gestalten. Die Abbildungen auf praktisch jeder Doppelseite sollen Ihnen helfen, das geschriebene Wort zu visualisieren. Den breiten Rand habe ich absichtlich freigelassen. Er dient nicht nur dazu, die Lektüre des Textteils angenehmer zu gestalten, sondern hier gehören Ihre eigenen Bemerkungen, Kreuzverweise, Ideen und was Ihnen sonst noch einfällt hin. Dieses Buch versteht sich als Arbeitsbuch, aus dessen Studium Sie möglichst viel profitieren sollen. Praktisch jedes Buch in meiner Bibliothek ist mehrmals bearbeitet worden und ist voll von Bleistiftnotizen und Leuchtstiftmarkierungen - das trifft auch für Erstausgaben zu, die Sammlerwert besitzen! Ich meine, dass man nur auf diese Weise langfristigen Nutzen aus einem Buch ziehen kann.

Zum materiellen Gehalt dieses Buches möchte ich sagen, dass es sich in jeder Hinsicht um eine Eigenproduktion handelt. Ich selbst habe das Buch geschrieben, produziert, verlegt, finanziert und vertreibe es jetzt. Es würde mich freuen, wenn Sie den Kauf dieses Buches als eine lohnende Investition in die Formung Ihres Zauberdenkens betrachten würden. Ich war bestrebt, Ihnen mein Bestes zu geben und hoffe, lieber Leser, Ihnen bei der Fortführung meiner Bemühungen wieder einmal zu begegnen.

Herzlichst Ihr

Roberto Giobbi

## Publikationen von Roberto Giobbi

### Bücher und Manuskripte:

*Lecture Notes (Basel 1983)*  
*Note die Conferenza (Basel 1982)*  
*Notes de Conference (Basel 1984)*  
*Der Traum eines Falschspielers (Basel 1985)*  
*Le Reve du Tricheur (Strassburg 1985)*  
*The Cardmanship of Roberto Giobbi (New York 1985)*  
*A Gambler's Dream (London 1986)*  
*Card Stories (Basel 1986)*  
*Fantasia in As-Dur (Basel 1987)*  
*CardPerfect (Basel 1987)*

### Zeitschriften:

#### **Pabular**

*Vol.7 No. 12, "A card to be thought about"*  
*Vol 8, No. 1, "Blushing jumper"*  
*Vol 8, No. 2, "The card to wallet"*  
*Vol 8, No. 4, "The Joker folds up"*  
*Vol 8, No. 5, "The trojan deck"*  
*Vol 8, No. 7, "For Susan", "1,2,3,4 Queens"*

#### **Arcane**

*Nr. 34, April 1984, "Le jeu trojan"*  
*Nr. 38, April 1985, "1,2,3,4 Dames"*  
*Nr. 46, April 1987, "Numero special Roberto Giobbi' (Sonderheft)*

#### **Journal de la Prestidigitation**

*Nr. 12, 1987 "Numero special Roberto Giobbi" (Sonderheft)*

#### **MAGIE**

*Nr. 11, 1984, "Gedanken zur Leitkarte (1)"*  
*Nr. 12, 1984, "Gedanken zur Leitkarte (2)"*  
*Nr. 11, 1985, "Arturo de Ascanio y Navaz - ein Porträt"*  
*Nr. 6, 1986, "Juan Tamariz - Prototyp eines Anarchisten der Zauberkunst"*  
*Nr. 2, 1987, "Hofzinsers Effekte und Techniken mit Karten - Das Kleinfinger-abzählen"*  
*Nr. 4, 1987, "Hofzinsers Effekte und Techniken mit Karten - Die Hofzinserasse"*  
*Nr. 6, 1987, "Hofzinsers Effekte und Techniken mit Karten - Überall und Nirgendwo"*  
*Nr. 8/9, 1987, "Sonderheft Roberto Giobbi"*

"Magische" Welt Nr. 4, 1986, "Card Handling - Der Bluffaustausch" Nr. 1, 1987, "Card Handling - Interview mit Roberto Giobbi" Nr. 7, 1987, "Card Handling - Das Hammanzählen" Nr. 2, 1987, "Card Handling - Der verflixte 9-Karten-Trick"

**Hokus Pokus**

- Nr. 5, 1985, "Eindrücke zum Rene Lavand Seminar"
- Nr. 6, 1985, "4 Münzen durch den Tisch ins Glas"
- Nr. 1, 1986, "Im Prinzip ja, aber... - Kritik an Buchkritikern"
- Nr. 4, 1986, "Zauberkunst in den USA"
- Nr. 3, 1987, "Ottokar Fischer: Hofzinsers Kartenkünste"
- Nr. 6, 1987, "Taschenspieler-Tricks"

## **Effekte/Routinen:**

*Nepomuk (Basel 1985)*  
*Drei Bälle und ein Netz (Deutsch und Englisch Basel 1986)*  
*Das AI Bertini Repetiergimmick (Deutsch und Englisch - Basel 1987)*

## **Videobänder:**

*Karten-Routinen (München 1986)*  
*Falschspieler-Routinen (München 1986)*  
*Close-up Routinen (München 1986)*