The background of the entire image is a solid orange color. Overlaid on this background are several thin, parallel white diagonal lines that run from the top-left towards the bottom-right. The text is centered horizontally. The words "roberto" and "giobbi" are stacked vertically in the upper half of the image. The word "roberto" is in a bold, lowercase, sans-serif font. The word "giobbi" is in a similar bold, lowercase, sans-serif font, but with a unique design where the letters 'i', 'o', and 'b' are interconnected. The word "roberto-light" is located in the lower half of the image, also in a bold, lowercase, sans-serif font, but in white color to contrast with the orange background.

roberto
giobbi

roberto-light



Roberto Light

Technikfreie Kartentricks für den laienbewussten
Zauberkünstler

von

Roberto Giobbi

mit einem Geleitwort von Peter Kersten, Wien

Illustrationen: Barbara Giobbi-Ebnöther

Von Roberto Giobbi sind bereits erschienen:

Der Traum eines Falschspielers (1983)

Nepomuk (1984)

Card Stories (1985)

Le reve du tricheur (1986)

A Gambler Dreams (1986)

ARCANE Sondernummer (1987)

Fantasia in As-Dur (1987)

MAGIE-Doppelheft (1987)

CardPerfect (1987)

"Journal de la Prestidigitation" Sonderheft (1987)

Roberto Light (1988)

Grosse Kartenschule Band 1 und 2 (1992)

Roberto Extra-Light (1993)



Roberto Giobbi

Copyright

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 1988 by Roberto Giobbi

Printed in Switzerland

2. überarbeitete Auflage
Oktober 1992

Danksagung

Mein aufrichtiger Dank gilt meiner Frau und Freundin Barbara für die hervorragenden Illustrationen, Markus Henzi für die aufwendige Arbeit des Lektors, Albert Lerchmüller für die kompetente Überwachung der Textmontage und des Druckes, Peter Kersten für die Verfassung des Vorworts und dem Magischen Club Wien für die Unterstützung des Projekts.

Gewidmet den Mitgliedern des
Magischen Klub Wien aus Anlass des 80.
Geburtstages des Klubs, und allen
Teilnehmern am 33. Kongress
österreichischer Magier in Wien im Juli
1988.

Meinem Zauberfreund Dieter
Haldimann

Geleitwort



Wien, die Stadt in der J.N.Hofzinsner das Fundament für die moderne Kartenkunst gelegt hat, war immer ein guter Boden für diese wohl subtilste Form der magischen Betätigung.

Wenn man die in den letzten Jahrzehnten ungeheure angewachsene Fachliteratur studiert, wird man immer wieder auf diese Wiener Quelle stossen.

Was lag daher näher, als den 80. Geburtstag des Magischen Klub Wien, dessen langjähriger Präsident Ottokar Fischer in mühevollster Kleinarbeit die Hofzinsnerschen Schöpfungen der

Nachwelt erhalten hat, zum Anlass zu nehmen, den Autor des vorliegenden Buches einzuladen, das nicht sehr grosse Angebot deutschsprachiger Fachbücher über Zauberkunst mit Spielkarten zu bereichern.

Roberto Giobbi ist heute sicher einer der Kompetentesten auf diesem Gebiet. Seine profunde Kenntnis der einschlägigen Lite-

ratur, seine jahrelangen Kontakte mit prominenten Fachleuten dieses Genres, sowie seine Qualität als magischer Entertainer mit Spielkarten garantieren Ihnen in der Praxis erprobte Routinen und Effekte.

Darüber hinaus unterscheidet sich seine Art, auch schwierigste Griffe und Trickfolgen so zu beschreiben, dass sie für jeden Leser nachvollziehbar sind, wohltuend von vielen anderen Autoren auf diesem Gebiet.

Es ist mir daher nicht nur eine grosse Freude, sondern ein echtes Anliegen, Ihnen dieses Buch präsentieren zu können, und ich wünsche mir sehr, dass möglichst viele unter Ihnen Kunststücke daraus in ihr magisches Repertoire aufnehmen!

Peter Kersten - Wien, im Juli 1988

Inhaltsverzeichnis

Geleitwort	vii
Die Vorführung von Selbstgängerkunststücken	1
Routine 1	5
T.N.T	5
Intuition	9
Der Telefontrick	11
Routine 2	15
Fingerspitzengefühl	15
Muskellesen	21
Der Lügendetektor	25
Routine 3	29
Der Zirkuskartentrick	29
Der Fingerabdruck	35
Zauberhafte Übereinstimmung	39

Routine 4	44
Karten lügen nie!	46
Fingerfertigkeit	51
Denken Sie Stop!	54
Routine 5	58
Karten Kapriolen	58
In den Händen	63
Zurück zur Zukunft	66
Routine 6	71
Zweifache Lokalisierung	71
Royal Flush	75
Das Honolulumischen	81
Routine 7	84
Manto	84
Vernon's Best	89
...das ist die Frage	93
Nachwort	96
Weitere Schriften von Roberto Giobbi	

$\mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n) \cap \mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n) = \mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n)$
 $\mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n) \cap \mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n) = \mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n)$

$\mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n) \cap \mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n) = \mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n)$

$\mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n) \cap \mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n) = \mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n)$

$\mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n) \cap \mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n) = \mathcal{H}^1(\mathbb{R}^n)$

Die Vorführung von Selbstgängerkunststücken

Dieses Buch ist all jenen gewidmet, die schon immer gerne Kartenkunststücke vorgeführt hätten, aber nicht die nötige Zeit gefunden haben, um komplexe Routinen einzustudieren und in jahrelanger Übung schwierige Techniken zu erlernen. Im Zeitalter des Kalorienbewusstseins, darf auch es auch nicht an technikarmer Kartenkost fehlen. Die vorliegenden Routinen sind in dieser Beziehung zwar leicht bekömmlich, jedoch für das Laienpublikum - und vielleicht manchmal sogar für ein Fachpublikum (!) - starke Kost.

Ich habe bei der Auswahl der vorliegenden Effekte bewusst auf all jene Tricks verzichtet, die sich durch nicht endend wollendes Abzählen, Quersummenbilden und sonstige mathematischen Abscheulichkeiten auszeichnen. In diesem Zusammenhang bemerkte der berühmte amerikanische Kartenkünstler Dr. Jacob Daley: *"Wenn man bei einem Kunststück, das drei Kunstgriffe enthält, den ersten Griff durch eine Subtilität ersetzt, erhält man ein besseres Kunststück. Wenn man den zweiten Griff durch eine weitere Raffinesse ersetzt, erhält man ein kleines Wunder. Wenn man aber auch noch den dritten Griff ersetzt, dann erhält man meistens eine mathematische Scheusslichkeit."*

Deshalb sind die hier beschriebenen Kunststücke nicht nur für den Einsteiger gedacht, sondern auch - oder vor allem - für den fortgeschrittenen und bestandenen Kartenkünstler, der in seinen Vorführungen auch einmal ein Kunststück zeigen möchte,

bei dem ihm die Zuschauer noch so fest auf die Finger schauen können, um schliesslich doch nichts zu entdecken. Denn gerade in technisch anspruchsvollen Darbietungen macht sich ein durchdacht aufgebauter Selbstgänger, also einer, der nicht als solcher erkennbar ist, besonders gut. Und dann gibt es auch den Zuschauer, der einfach jede dublierte Karte sieht und der einem ins Gesicht sagt, dass man jetzt eine Karte in der Hand versteckt hält. Gerade solche Zuschauer kann ein mit Verstand und Können vorgeführter Selbstgänger, bei dem es nun einfach einmal nichts zu entdecken gibt, vollständig aus dem Konzept werfen und ihn doch noch davon überzeugen, dass Sie "zaubern" können. Ich möchte an dieser Stelle eines betonen: Ich habe diese Effekte nicht einfach so aus "kommerziellen" Gründen zusammengetragen, sondern die meisten stammen aus meinem aktiven Repertoire. Nicht oft, sondern selten, aber doch hin und wieder gelingt es mir sogar, die kompetentesten Fachkollegen damit zu täuschen. Das mag zum Teil daran liegen, dass meine Zauberkombinationen erwarten, und dann verblüfft sind, dass ich das Spiel nie berühre.

"Wenn ein starker Mann sich schwacher Mittel bedient, so werden auch schwache Mittel stark - wenn aber ein schwacher Mann sich starker Mittel bedient, so werden auch die starken Mittel schwach!" In dieser chinesischen Weisheit steckt bestimmt ein Körnchen Wahrheit. Und gerade deshalb sind die vorliegenden Selbstgängerkunststücke vor allem für den versierten Kartentechniker eine Bereicherung seines Repertoires, denn erst die Hand des Könners haucht mathematischen Leblosigkeiten das Leben ein. Wenn ein Violinvirtuose auf einer Stradivari das einfachste Anfängerstück spielt, tönt es eben ganz anders, als wenn dasselbe Stück von einem Anfänger gespielt wird. Wer immer dieses Buch in die Hand bekommt und es liest, dem wünsche ich, dass er die Stradivari der Zauberkunst entdeckt - das Kartenspiel.

In diesem Sinne sind auch die Kommentare zu verstehen, die Sie ab und zu im Abschnitt "Fast hätte ich's vergessen..." finden werden. Wer über gewisse Grundtechniken der Kartenkunst verfügt, wird hier und dort durch das Hinzufügen eines falschen Abhebens oder Mischens die Wirkung des Kunststücks erheblich steigern können.

Jedes der vorliegenden Kartenkunststücke habe ich so ausgewählt, dass es mit einem beliebigen Kartenspiel durchschnittlicher Qualität vorgeführt werden kann - die meisten sogar unter allen Vorführbedingungen und jederzeit ohne jegliche Vorbereitung.

Einige der Kunststücke sind in der Tat so verblüffend, dass selbst Fachleute meinen könnten Sie verwenden ein gezinktes Kartenspiel. Deshalb sollten Sie, wenn immer möglich, mit einem ausgeliehenen Kartenspiel arbeiten. Es verleiht den vorgeführten Effekten nicht nur mehr magische Qualität, sondern weist Sie auch als einen flexiblen Zauberkünstler aus, der immer und überall "bereit" ist. Durch die Vorführung dieser Selbstgängerkunststücke können Sie sich leicht den Ruf eines Zauberkünstlers schaffen, der "wirklich" zaubern kann, denn er ist nicht auf die eigenen Requisiten angewiesen, sondern kann mit jedem beliebigen Gegenstand zu jedem beliebigen Zeitpunkt zaubern.

Dieses Buch enthält mehrere Kunststücke, bei denen sich ein Zuschauer eine Karte merken muss, die anschliessend gefunden wird. Diese "Tricks" sind bei einigen Fachleuten verpönt, aber ich habe festgestellt, dass es sich dabei meistens um "Fachleute" handelt, die solche "Tricks" auch nur als "Tricks", anstatt als Kunststücke vorführen. Eine Karte wählen und vielleicht auch unterschreiben zu lassen, ist nämlich eine der direktesten Formen, die Zuschauer emotional in das Geschehen zu involvieren. Die meisten Effekte sind zudem mit einer Interesse weckenden "Story" verpackt und garantieren, dass die Zuschauer mehr als nur ein "ziehen-Sie-'mal'-ne-Karte-Kunststück" erleben.

Anstatt die Kunststücke einzeln zu beschreiben, habe ich mich entschlossen, sie zu Dreiergruppen zusammenzufassen. Dadurch lassen sich die Effekte selbst besser memorieren und können ohne lange nachzudenken vorgeführt werden. Zudem erhält jede Routine etwa die "richtige" Vorführlänge von 7-10 Minuten. Denken Sie immer daran, dass die Zuschauer von der Kartenkunst kaum so begeistert sein werden wie Sie selbst. Wenn Sie die Zuschauer überfordern und nicht wissen, wann Sie aufhören müssen, erreicht Ihre Vorführung genau die gegenteilige Wirkung, und die Zuschauer werden zu sich selbst sagen: *"Also jetzt haben wir von Kartentricks für eine Weile wieder genug."* Wenn Sie nach Abschluss einer Routine das Gefühl

haben sollten, dass die Zuschauer doch noch ein paar Kartenkunststücke sehen wollen, können Sie immer noch eine zweite Routine als Zugabe zum besten geben.

Natürlich steht es Ihnen jederzeit frei, die Kombination der Routine nach eigenem Gutdünken zu verändern - ich möchte Sie sogar dazu ermutigen, denn ich habe wirklich nicht die Absicht, Ihnen fixfertige Programme zu verkaufen. Vielleicht kommen Sie dadurch auf ganz neue Präsentationsideen und das ist ein Umstand, der immer begrüßenswert ist.

Ich habe mich bemüht, in jeder Routine Effekte zusammenzufassen, die verschiedene Phänomenskategorien enthalten. Dadurch kommt Abwechslung ins Programm und man gewährleistet, dass es den Zuschauern nicht frühzeitig langweilig wird.

In diesem Sinne fordere ich Sie auf, sich mit den vorliegenden Kunststückbeschreibungen intensiv auseinanderzusetzen und nicht nur die Präsentation und den tricktechnischen Ablauf einzustudieren. Versuchen Sie, die zugrundeliegenden Überlegungen theoretischer Natur zu verstehen, denn sie werden Ihnen erlauben, auch andere Kunststücke mit grösserem Verständnis vorzuführen.

Und jetzt wünsche ich Ihnen ein fruchtbares Studium der vorliegenden Kunststücke und Gedanken.

Roberto Giobbi -- Basel, im Juni 1988

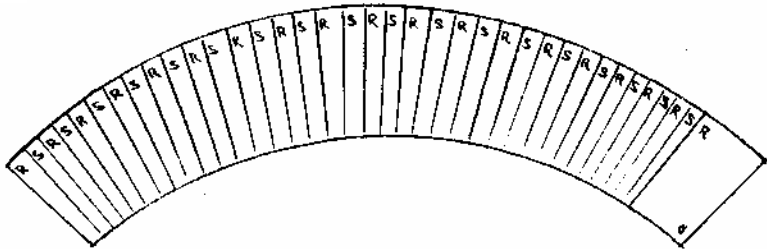
Routine I

T.N.T

Dieser Effekt ist eine absolute Bombe, daher der Titel. Er stammt vom vielseitigen spanischen Zauberkünstler Juan Tamariz (1). Nachdem Sie das Kunststück gelesen und hoffentlich auch vorgeführt haben, werden Sie mit mir bestimmt einig gehen, dass es sich dabei um eines der besten in diesem Buch handelt! Es ist die ideale Eröffnung für unsere erste Routine.

Effekt: Der Zauberkünstler errät zwei von den Zuschauern gewählte Karten auf scheinbar unmögliche Art und Weise.

Abb. 1



Vorbereitung: Das Spiel wird zuvor so sortiert, dass die roten und schwarzen Karten abwechselungsweise liegen (Abb. 1). Das Spiel braucht dazu zwar nicht vollständig zu sein, es müssen je doch gleichviele schwarze wie rote Karten vorhanden sein.

Präsentation und Handhabung: 1. Legen Sie das Kartenspiel auf den Tisch, und lassen Sie es von einem Zuschauer abheben. Es kann jetzt nochmals vom selben oder von anderen Zuschauern je einmal abgehoben werden. Fragen Sie: *"Sind Sie damit einverstanden, dass niemand hier im Raum die oberste Karte kennen kann?"* Warten Sie, dass der Zuschauer Ihre Frage beantwortet. *"Natürlich nicht, denn Sie haben ja schliesslich das Spiel selbst mehrmals abgehoben."*

Wenden Sie sich an einen links sitzenden Zuschauer: *"Nehmen Sie bitte die oberste Karte und prägen sie sich gut ein. Vielleicht zeigen Sie sie auch noch einigen Ihrer Nachbarn."* Warten Sie bis der Zuschauer dies getan hat, und wenden Sie sich dann an einen Zuschauer rechts: *"Und nehmen Sie bitte die nächste Karte, die Sie sich bitte ebenso gut einprägen."* Während sich die Zuschauer die Karten merken, sollten Sie sich abwenden, damit auch körpersprachlich ganz klar wird, dass Sie sich physisch nicht am Geschehen beteiligen. Tatsächlich handelt es sich hierbei um eines der Kunststücke, bei dem Sie das Spiel bis zum Schluss nie berühren werden.

2. Wenden Sie sich wieder an den ersten Zuschauer: *"Legen Sie jetzt bitte Ihre Karte zurück aufs Spiel..."*, drehen Sie sich zum zweiten Zuschauer, *"...und legen Sie bitte Ihre Karte oben drauf."*

Sie haben hier bereits das einzige zum Gelingen des Kunststücks notwendige Manöver vorgenommen, nämlich auf raffinierte und unbemerkte Weise, die Reihenfolge der beiden obersten Karten vertauscht!

3. Fragen Sie die Zuschauer: *"Gibt es jetzt irgendetwas, das ich über Ihre Karten wissen könnte?"* Wenn Sie bis hierhin alles überzeugend präsentiert haben, werden die Zuschauer kaum etwas anderes als 'Nein!' antworten. Sofort haken Sie ein: *"Falsch! Ich weiss doch etwas ... nämlich, dass sich die beiden Karten oben auf dem Spiel befinden."* Schauen Sie dabei den Zuschauern in die Augen, und lächeln Sie. *"Ich möchte Sie deshalb bitten, das Spiel einmal abzuheben."* Warten Sie, bis der Zuschauer das Spiel

abgehoben und wieder vervollständigt hat.

4. *"Jetzt kann ich natürlich nichts mehr über die Karten wissen, nicht wahr?"* Warten Sie die bestätigende Antwort ab, und erwidern Sie darauf sofort: *"Falsch! Ich weiss natürlich, dass sie Sich ungefähr in der Mitte befinden."* Die Zuschauer können mit dieser Aussage eigentlich nur einverstanden sein. *"Ich wende mich deshalb ab - Sie können das kontrollieren - und heben Sie jetzt das Spiel nochmals ab - ein grösseres oder kleineres Paket, und vervollständigen Sie das Spiel."* Nachdem der Zuschauer dies getan hat, wenden Sie sich wieder dem Publikum zu und fahren fort: *"Gut. Jetzt kann ich ganz bestimmt nichts mehr über die Karten wissen, sind Sie damit einverstanden?"* Die Zuschauer werden zustimmend nicken. *"Falsch! Ich weiss natürlich, dass die beiden Karten zusammen im Spiel liegen. Nehmen Sie das Spiel deshalb in die Hand, und legen Sie die Karten abwechselungsweise links und rechts auf den Tisch."* Der Zuschauer tut dies. *"Wir haben jetzt somit zwei Päckchen erhalten und jedes dieser Päckchen muss jetzt zwangsläufig eine Ihrer Karten enthalten, nicht wahr? Und ich kann absolut nicht wissen, wo sich die Karten im jeweiligen Päckchen befinden, richtig?"* Lassen Sie sich diese Frage bestätigen, und erwidern Sie wiederum: *"Falsch! Ich weiss nämlich, dass sich die beiden Karte etwa gleich tief in beiden Paketen befinden müssen. Wenn sich die eine Karte an der zehnten Stelle befindet, dann befindet sich die andere ganz sicher an der neunten, an der zehnten oder an der elften Stelle, nicht wahr?"* Die Zuschauer werden Ihnen verblüfft recht geben müssen.

Wahrscheinlich beginnt den Zuschauer schon jetzt, Ihre Ehrlichkeit unheimlich zu werden. Die meisten, die mitgedacht haben, werden bereits hier die Fährte verloren haben. Für diejenigen, die jetzt immer noch meinen, dass Sie irgendeine Kontrolle über die Karten ausüben könnten, werden die folgenden Handlungen die noch vorhandenen Lösungsmöglichkeiten vollständig zerstören.

5. Wenden Sie sich an die beiden Zuschauer, die sich die beiden Karten gemerkt haben: *"Ich möchte Sie deshalb bitten, jeweils ein Paket zu nehmen und es gründlich durchzumischen!"* Jeder der beiden Zuschauer nimmt ein Paket und mischt es gründlich durch. Damit sich die Zuschauer auch nach der Vor-

Stellung noch gut daran erinnern, dass sie selbst die Karten gemischt haben, können Sie die Zuschauer auffordern, die Karten über dem Kopf oder hinter dem Rücken zu mischen. Das ist eine Finesse, die Juan Tamariz oft anwendet, und die das Kunststück um so vieles besser macht.

6. *"Sind Sie jetzt überzeugt, dass die Karten gründlich gemischt sind? Gut. Trotzdem werde ich die Karten blitzschnell ... das ist etwa so schnell wie der Blitz ... herausfinden."* Nehmen Sie das erste Paket entgegen, und blättern Sie es mit den Bildseiten gegen sich selbst durch. Es wird entweder aus lauter roten oder aus lauter schwarzen Karten mit einer einzigen fremden Karte bestehen. Diese fremde Karte ist die erste gewählte Karte. Nehmen Sie sie dem Vortrag entsprechend blitzschnell aus dem Spiel, und legen Sie sie bildunten auf den Tisch. Das Paket legen Sie bildunten beiseite. Ergreifen Sie die andere Spielhälfte, und suchen Sie auf dieselbe Weise die Karte des zweiten Zuschauers heraus, und legen Sie sie ebenfalls bildunten neben die erste auf den Tisch.

Sie brauchen die Zuschauer jetzt nur noch aufzufordern, ihre Karte zu nennen, um dann auf dramatische Art und Weise ganz langsam die beiden Karten bildoben zu drehen - es sind die beiden zuvor gewählten Karten!

Wenn Sie das Spiel jetzt zusammennehmen, sind die Karten bereits rot-schwarz getrennt! Die beiden Karten der Zuschauer stecken Sie natürlich in den Spielteil mit der entsprechenden Farbe zurück.

Fast hätte ich's vergessen: Dieses Kunststück ist ein Paradebeispiel dafür, wie man mit einer intelligenten Konstruktion und einem wohlüberlegten Vortrag, die Denkweise des selbst informiertesten Zuschauers täuschen kann.

Zu Beginn des Kunststücks wirkt es natürlich immer besser, wenn man das Spiel kurz falsch mischt. Da es ja nicht auf die einzelnen Karten ankommt, sondern lediglich darauf, dass die Anordnung schwarz-rot beibehalten wird, kann der informierte Zauberkünstler eine der zahlreichen Techniken verwenden, die eben diese Reihenfolge beibehalten. In meinem Buch "Grosse Kartenschule" finden Sie verschiedene Methoden.

Intuition

Die Situation, die wir mit dem vorangegangenen Kunststück erreicht haben, lässt sich im nun folgenden Effekt herrlich ausnutzen. Kein Mensch denkt in diesem Stadium daran, dass das Spiel in einer bestimmten Ordnung vorbereitet sein könnte. Der nun folgende Effekt stammt meines Wissens vom amerikanischen Zauberkünstler John Kennedy.

Effekt: Durch die Kraft der Intuition gelingt es zwei Zuschauern, das gemischte Kartenspiel in die roten und schwarzen Karten zu teilen.

Präsentation und Handhabung: 1. Fordern Sie wiederum zwei Zuschauer auf, Ihnen beim nächsten Experiment zu helfen. Nehmen Sie dabei zwei andere Zuschauer. *"Tatsächlich handelt es sich um ein Experiment, denn ich möchte Ihre Intuition testen und weiss natürlich nicht, wie das Ergebnis ausgehen wird."*

Nach diesen einleitenden Worten blättern Sie das Spiel mit den Bildseiten gegen sich selbst durch, trennen es bei den roten und schwarzen Karten und überreichen jedem Zuschauer ein Paket, das diese gründlich mischen sollen. Merken Sie sich dabei, welcher Zuschauer die roten und welcher die schwarzen Karten erhält.

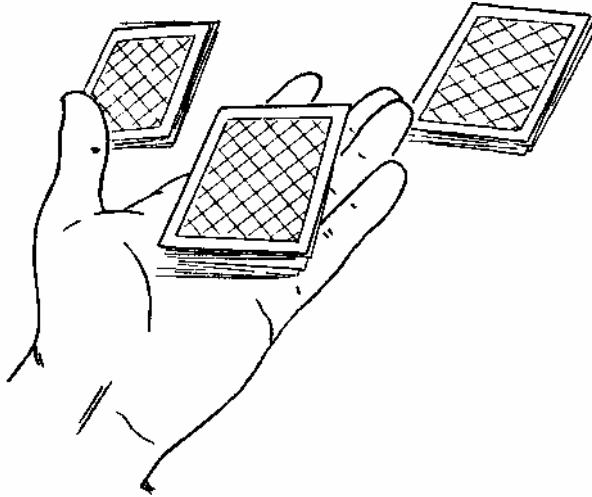
2. Wenden Sie sich an den Zuschauer, von dem Sie wissen, dass er die roten Karten hält: *"Ich möchte Sie jetzt bitten, die Karten eine nach der anderen bildunten in Ihre andere Hand zu nehmen und durch reine Intuition zu entscheiden, ob es eine rote Karte oder eine schwarze Karte ist. Falls Sie meinen, dass die Karte rot ist, legen Sie sie auf den Tisch. Wenn Sie aber meinen, dass es eine schwarze Karte ist, legen Sie sie hier auf meine Hand."*

Genau die gleichen Anweisungen geben Sie dem anderen Zuschauer, mit dem einzigen Unterschied, dass er jene Karten, die er für schwarz hält, auf den Tisch ablegen, und Ihnen die roten Karten auf die Hand geben soll.

"Bevor wir jedoch beginnen, möchte ich, dass jeder von Ihnen ein kleines Päckchen Karten abhebt und es mir übergibt." Übernehmen Sie die beiden Pakete, mischen Sie sie beiläufig, so dass die roten und schwarzen Karten gemischt werden, und legen Sie das kombinierte Paket beiseite. *"Ich kann also auf keinen Fall*

wissen, wieviele Karten Sie noch halten, und ich kann auch nicht wissen, welche Karten es sind, denn wir haben ja irgendwelche Karten beiseite gelegt." Mit dieser Handlung und Ihrem Kommentar lenken Sie die Gedanken der Zuschauer wieder in falsche Bahnen.

Abb. 2

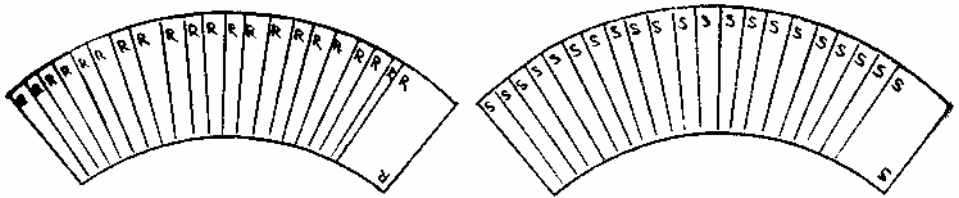


3. Die Zuschauer beginnen jetzt, Ihren Anweisungen folgend Karten auf den Tisch oder auf Ihre Hand abzulegen. Es braucht wohl kaum erklärt zu werden, dass sich im Päckchen des ersten Zuschauers alle roten, im Päckchen des zweiten Zuschauers alle schwarzen und im Päckchen, das Sie in der Hand halten, rote und schwarze Karten gemischt befinden (Abb. 2).

Sobald die Zuschauer alle Karten verteilt haben, drehen Sie das Päckchen in Ihrer Hand um. *"Natürlich konnte kein Mensch zuvor wissen, welche Karten Sie behalten, und welche Sie mir auf die Hand legen würden. Wie Sie sehen, befinden sich praktisch alle Werte darunter. Auch sind die roten und schwarzen Karten vollkommen zufällig gemischt - wie könnte es anders sein. Aber wenn das alles mit Intuition gemacht haben...haben Sie alle Karten einer Farbe, und Sie die Karten der anderen Farbe!"* Bei diesen Worten drehen Sie die beiden Pakete mit der Bildseite nach oben und streifen sie aus, um das Kunststück mit einem erstaunlichen Höhepunkt abzuschliessen (Abb. 3).

Gratulieren Sie den Zuschauer für die hervorragende Intuition, die sie bewiesen haben, und gehen Sie sogleich zum nächsten Kunststück über.

Abb. 3



Fast hätte ich's vergessen: Obwohl die Methode selbst etwas offensichtlich erscheinen mag, kann sie durch eine gute Konstruktion weitgehend gedeckt werden. Denken Sie daran, dass die Zuschauer vom vorhergehenden Kunststück wirklich überzeugt sein sollten, dass das Spiel gemischt ist. Wenn Sie den Zuschauern nicht allzu viel Zeit zum Überlegen geben und gleich mit dem nächsten Kunststück weiterfahren, werden Sie feststellen, dass es sich bei der vorliegenden Variation von Paul Currys Kreation "Out of this World" um einen einfachen, aber wirksamen Effekt handelt.

Der Telefontrick

Kunststücke, die über ein Telefon durchgeführt werden, sind besonders verblüffend. Die meisten Effekte dieser Art verlangen nach einem eingespielten Team und einem komplexen Code-System, das nur durch ständige Übung beherrscht werden kann. Die vorliegende Version ist kinderleicht und kann in einer Minute mit Ihrer Partnerin oder Ihrem Partner (im folgenden 'Medium' genannt) einstudiert werden.

Effekt: Das Medium des Vorführenden wird angerufen und errät über das Telefon die vom Zuschauer aus einem gemischten Spiel frei gewählte Karte!

Vorbereitung: Ein telefonisch erreichbares und informiertes Medium, das den unten erklärten einfachen "Code" kennt.

Präsentation und Handhabung: 1. Lassen Sie das Spiel gründlich mischen, während Sie erklären, dass es ein kleiner Schritt ist von der Intuition, welche die beiden Zuschauer soeben bewiesen haben, zur Telepathie. Ein Zuschauer aus dem Publikum soll jetzt irgendeine Karte ziehen. Der Wahlvorgang sollte so dramatisch wie möglich gestaltet werden, damit den Zuschauern auch ganz klar ist, dass es sich dabei um eine freie Wahl handelt, die von keinem Menschen hätte beeinflusst werden können.

Falls genügend Zuschauer vorhanden sind, können die Karten (oder ein abgehobener Teil davon) an die Zuschauer verteilt werden. Jetzt wird ein Zuschauer zufällig bestimmt (z.B. indem Sie einen Zuschauer bestimmen, dieser bestimmt einen zweiten, und dieser bestimmt schliesslich den dritten). Ich selbst mache es oft so, dass ich die Karten bildunten auf den ganzen Boden verteilen lasse. Ein Zuschauer soll nun auf den Karten herumlaufen, während ein anderer eine Melodie pfeift. Sobald die Melodie aufhört, soll der Zuschauer stehen bleiben: Die Karte, auf der er gerade steht, wird gewählt. Natürlich gibt es zahllose weitere eindruckliche Methoden.

2. *"Ich habe eine Freundin, die ist eine phantastische Gedankenleserin. Wenn Sie hier wäre, könnte Sie Ihnen glatt sagen, an welche Karte Sie denken. Sie besitzt aber auch die Fähigkeit des Ferngedankenlesens. Wir werden sie jetzt anrufen und einmal fragen, ob sie diese absolut frei gewählte Karte erraten kann."*

Nachdem Sie diese Erklärung abgegeben haben, begeben Sie sich ans Telefon und rufen das Medium an. Sobald der Hörer abgenommen wird und sich die Person am anderen Ende meldet, sagen Sie: *"Guten Abend. Hier spricht Roberto Giobbi, Zauberkünstler. Könnte ich bitte das Medium sprechen?"* Das ist das Stichwort für das Medium, das jetzt die vier Kartenfarben aufsagt (*'Herz...Pik...Karo...Treff'*). Sobald Sie die zutreffende Kartenfarbe hören, sagen Sie: *"Hallo, spricht dort das Medium?"* Das Medium nennt nun alle Kartenwerte und legt zwischen den einzelnen Werten nur eine ganz kurze Pause ein (*'As..2..3..4..5.. 6.. 7..8..9..10..Bube..Dame..König'*). Sobald Sie den zutreffenden Kartenwert hören, unterbrechen Sie: *"Einen Moment bitte..."*. Übergeben Sie den Hörer nun einem Zuschauer, der die Situation erklären und das Medium fragen soll, ob es die

gewählte Karte erraten kann. Natürlich ist das nur zeitliche Verzögerung, denn das Medium kennt jetzt bereits die Karte.



3. Selbstverständlich wird das Medium die Karte nicht direkt nennen, sondern schrittweise, mit viel Intuition, die Identität der Karte annähern. Wenn die gewählte Karte die Herz 10 war, könnte sich der Dialog so anhören: *"Richten Sie bitte allen Anwesenden aus, dass sie die Karte mindestens zwei Sekunden ansehen sollen ... dadurch entsteht bei jedem das Bild der Karte im Geiste ... Danke, das genügt ... Ich bin sicher, dass es keine schwarze Karte war, stimmt das? ... Ja klar, denn es war ja eine rote Karte ... und zwar sehe ich ein rundes Muster ... eine Herzkarte ... auf der Karte steht viel drauf ... wahrscheinlich war es eine Bildkarte, ein Bube oder ... nein, warten Sie ... es ist doch keine Bildkarte ... aber eine sehr hohe Augenkarte ... nein, es ist keine acht, es ist keine neun ... ja, jetzt sehe ich es ganz klar -es ist die Herz zehn!"*

Es ist wichtig, dass der Zuschauer jede Aussage des Mediums an die anwesenden Gäste laut und deutlich weitergibt. Er ersetzt so den fehlenden Lautsprecher, den man natürlich wegen der zugrundeliegenden Tricktechnik nicht anschliessen kann.

Fast hätte ich's vergessen: Natürlich ist es noch besser, wenn Sie beim Anrufen des Mediums die Karte scheinbar gar nicht kennen. Es gibt schliesslich immer Zuschauer, die meinen, Sie würden die Karte mittels eines Codes an das Medium durchgeben. Deshalb wird der versierte Kartentechniker mit Peek eine Karte merken lassen und sie heimlich sichten (Glimpse). Betonen Sie, dass sich der Zuschauer die Karte nur denkt (zu diesem Zweck sollte niemand anders die Karte gesehen haben). Übergeben Sie das Spiel dem Zuschauer, und geben Sie den Namen der gesichteten Karte an das Medium weiter wie oben beschrieben. Erst jetzt, wenn ein Zuschauer am Apparat ist, lassen Sie den Zuschauer seine "lediglich gedachte" Karte aus dem Spiel nehmen und hochhalten, so dass sie von allen im Raum gesehen werden kann. Auf diese Weise vorgeführt, wird dieser Trick zu einem undurchschaubaren Mirakel und eignet sich bestens als Höhepunkt unserer ersten Routine.

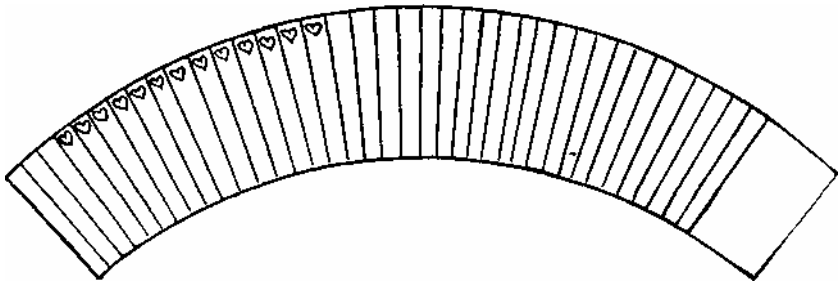
Anmerkungen: 1) Diese Routine wurde erstmals auf spanisch veröffentlicht: Tamariz, Juan, Magia Potagia - vol. 3, Madrid 1985. Eine Übersetzung erschien einige Jahre später in Harry Loraynes Zeitschrift "Apocalypse", S.1369ff, Juli 1987.

Routine 2

In dieser Routine wird ein teilweise gelegtes Spiel verwendet, dessen Legeordnung jedoch zeitlich verzögert wird. Dass dabei selbst Fachleute nicht mehr mitkommen, ist mehr als verständlich.

Vorbereitung: Suchen Sie alle Herzkarten aus dem Spiel, und legen Sie sie in beliebiger Anordnung oben auf das Spiel. Merken Sie sich die oberste Karte als Ihre Leitkarte; angenommen, diese Karte sei die Herz Dame. Legen Sie jetzt noch drei beliebige Karten auf die Herz Dame (Abb. 1).

Abb. 1



Fingerspitzengefühl

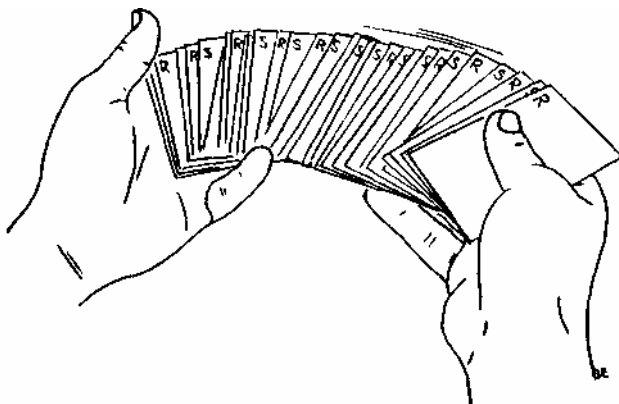
Das vorliegende Kunststück beruht auf einem Prinzip des amerikanischen Zauberkünstlers Bob Hummer und ist ein wei-

teres, hervorragendes Beispiel dafür, wie man mit wenig Aufwand einen äusserst verblüffenden Effekt erzielen kann.

Effekt: Der Vorführende errät die Handlungen, die ein Zuschauer unter dem Tisch mit einem Kartenpäckchen durchführt.

Präsentation und Handhabung: 1. Nehmen Sie das Spiel, und blättern Sie es mit den Bildseiten gegen sich selbst durch. Nehmen wir an, dass sich auf der Bildseite eine rote Karte befindet. In diesem Fall würden Sie irgendeine der nächsten schwarzen Karten nehmen und auf diese rote Karte legen. Fächern Sie die Karten etwas weiter, und nehmen Sie eine rote Karte, die Sie auf die schwarze Karte auf die Bildseite des Spiels legen. Fahren Sie auf diese Weise weiter, bis mindestens zwölf Karten abwechselungsweise rot und schwarz auf der Bildseite liegen (Abb. 2). Zählen Sie nun die 12 Karten auf der Bildseite in die rechte Hand, und legen Sie das Restspiel beiseite, da es in diesem Effekt nicht mehr verwendet wird. Oben liegen immer noch - in ungestörter Ordnung - die 16 Spielkarten, die Sie für das nächste Kunststück brauchen werden. Falls Ihnen diese Handhabung Schwierigkeiten bereiten sollte, können Sie die Karten auch abwechselungsweise rot und schwarz in ein Paket bildunten auf den Tisch legen. Die Zuschauer dürfen ruhig merken, dass Sie ganz bestimmte Karten aus dem Spiel nehmen.

Abb. 2



2. Nehmen Sie das Kartenpäckchen auf, und lassen Sie es einige Male einfach abheben. Wenn Sie das Charliermischen beherrschen, dann wenden Sie es auf jeden Fall an. Wichtig ist lediglich, dass die Sequenz rot-schwarz nicht gestört wird - die Reihenfolge der Karten spielt keine Rolle.

3. Erklären Sie dem Zuschauer, der Ihnen gegenüber am Tisch sitzen sollte: *"Gehen Sie mit dem Kartenpäckchen nun unter den Tisch, heben Sie es an irgendeiner Stelle ab, und vervollständigen Sie das Abheben. Drehen Sie die beiden obersten Karten mit der Bildseite nach oben, lassen Sie sie bildoben, und heben Sie das Paket einmal ab. Drehen Sie erneut die beiden obersten Karten um, und heben Sie das Spiel ab. Wiederholen Sie diesen Vorgang noch ein paarmal ... Drehen Sie jetzt bitte das ganze Päckchen um, heben es ab und drehen die obersten beiden Karten um. Heben Sie das Paket ab, und drehen Sie wiederum die beiden obersten Karten um. Tun Sie das solange, bis Sie überzeugt sind, dass kein Mensch wissen kann, wieviele Karten bildoben und bild-unten liegen."* Nachdem der Zuschauer all dies getan hat, lassen Sie sich die Karten übergeben und gehen damit unter den Tisch. Schauen Sie bei der Übernahme des Pakets betont weg, damit Ihnen niemand vorwerfen kann, dass Sie sich heimlich die Anzahl bildoben liegender Karten gemerkt haben.

4. *"Sie müssen zugeben, dass ich nicht wissen kann, wo Sie abgehoben haben, ich kann nicht wissen, wie oft Sie abgehoben haben, und ich kann auch ganz bestimmt nicht wissen, welche Karten Sie umgedreht haben. Trotzdem werde ich mit reinem Fingerspitzengefühl versuchen, eine Aussage über die Lage der Karten zu machen."*

Während Sie dies sagen, ist folgendes passiert: Halten Sie die Karten in der linken Hand in Austeilposition, und schieben Sie die erste Karte in die rechte Hand, die sie ebenfalls in Austeilposition empfängt (Abb. 3). Drehen Sie die linke Hand mit dem Handrücken nach oben, und schieben Sie die nächste Karte auf die erste in die rechte Hand (dabei wird die Karte ja umgedreht - Abb. 4). Drehen Sie die linke Hand wieder mit dem Handrücken nach unten, und schieben Sie die nächste Karte in die rechte Hand auf die anderen beiden Karten. Schieben Sie auf diese Weise alle Karten aus der linken Hand abwechselungsweise bildunten und bildoben in die rechte Hand. Dieser Vorgang wird später noch einige Male wiederholt.

Abb. 3

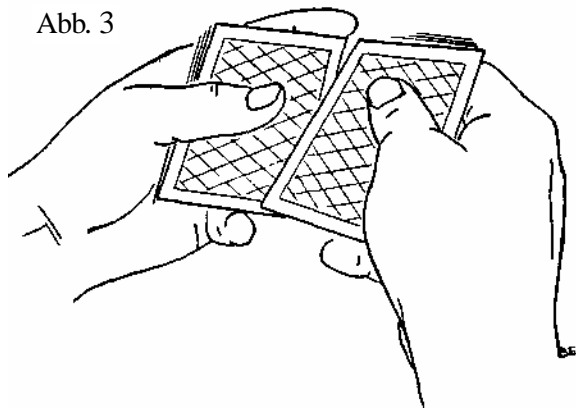
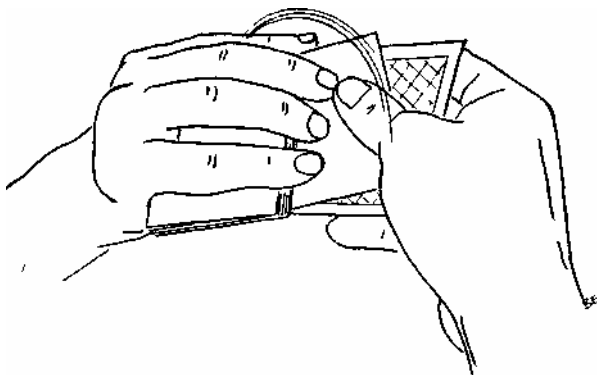


Abb. 4



5. Bringen Sie die Karten auf den Tisch: *"Es liegen jetzt genau 6 Karten bildoben und 6 Karten bildunten."* Dabei zählen Sie die Karten auf den Tisch und legen die bildunten und die bildoben liegenden Karten jeweils in eine Reihe auf den Tisch (Abb. 5).

Warten Sie bis der Effekt gewirkt hat, und bemerken Sie dann: *"Und zudem habe ich alle roten Karten gefunden."* (Falls die schwarzen Karten bildoben liegen, ändern Sie den Vortrag natürlich entsprechend). Warten Sie ein paar Sekunden, denn bestimmt denkt der eine oder andere Zuschauer, dass Sie von Anfang an lauter rote Karten genommen haben. Genau in dem Augenblick, indem die Zuschauer diesen unanständigen Gedanken zu Ende gedacht haben, drehen Sie die bildunten liegenden 6 Karten mit der Bildseite nach oben und zeigen, dass es sich dabei tatsächlich um 6 schwarze Karten handelt (Abb. 6)!

Abb. 5

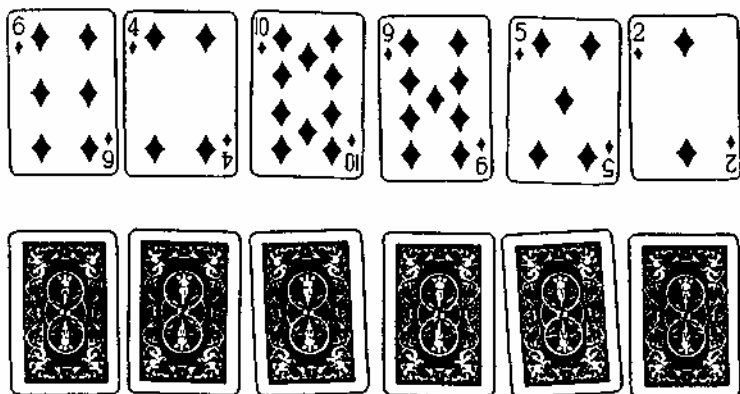
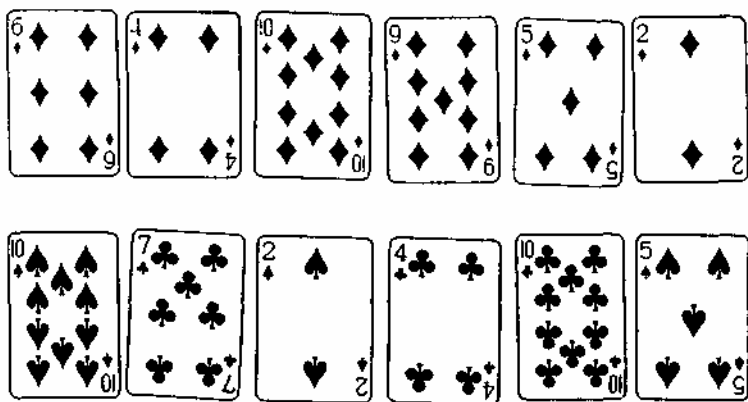


Abb. 6

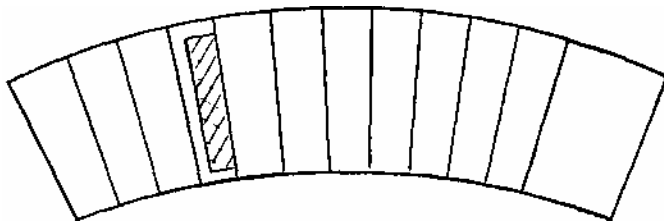


6. Sie kommen jetzt zum zweiten Teil, der noch unerklärlicher ist als der erste. Lassen Sie den Zuschauer alle 12 Karten aufnehmen und gründlich mischen. Übernehmen Sie die Karten, gehen Sie damit unter den Tisch, und schieben Sie sie abwechselungsweise bildunten und bildoben in die rechte Hand, wie dies bereits oben in Schritt 4 erklärt wurde. Übergeben Sie das so vorbereitete Päckchen dem Zuschauer über dem Tisch, und fordern Sie ihn auf, damit unter den Tisch zu gehen; dadurch sind seine Handlungen wirklich vom Zufall geprägt. Geben Sie ihm die folgenden Anweisungen: *"Heben Sie das Paket nun wieder ab,*

und drehen Sie die obersten beiden Karten um. Genau wie vorhin können Sie das solange tun, wie Sie wollen. Drehen Sie das Paket dann ganz um, und tun Sie dasselbe auf der anderen Seite." Der Zuschauer tut dies. "Heben Sie jetzt das Paket noch einmal ab. Halten Sie die Karten so, dass Sie sie unter dem Tisch sehen können. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten - entweder die oberste Karte liegt bildoben oder sie liegt bildunten. Wenn sie bildunten liegt, drehen Sie sie bildoben, merken sich die Karte, lassen sie bildoben auf dem Paket liegen und heben dieses einmal ab. Wenn sie bildoben liegt, merken Sie sich die Karte, drehen Sie sie bildunten auf das Paket, und heben Sie dieses dann einmal ab. Wenn Sie das getan haben, können Sie mir die Karten übergeben."

7. Schieben Sie die Karten abwechselungsweise bildunten und bildoben in die rechte Hand, wie dies bereits oben in Schritt 4 erklärt wurde, und bringen Sie das Paket auf den Tisch. Fordern Sie jetzt den Zuschauer auf, seine gemerkte Karte zum erstenmal zu nennen. Schnippen Sie mit den Fingern, und breiten Sie das Päckchen bildoben auf dem Tisch aus: Eine einzige Karte liegt bildunten (Abb. 7). Drehen Sie die Karte um - es ist die vom Zuschauer zuvor frei gemerkte Karte!

Abb. 7



Fast hätte ich's vergessen: Das zugrundeliegende mathematische Prinzip ist so verblüffend, dass Sie sich das erste Mal wahrscheinlich selber täuschen werden!

Im speziellen Falle dieser Routine sind alle roten Karten Karokarten, da die Herzkarten in Bereitschaft für das nächste Kunststück oben auf dem Spiel liegen.

Muskellesen

Sie brauchen keine Angst zu haben, bei diesem Kunststück müssen Sie das Muskellesen nicht beherrschen (1). Die Präsentation wirkt jedoch für die Zuschauer interessant. Ich verpacke jedes Kunststück gerne in eine zwar durchaus plausible Geschichte, gebe aber zum Schluss immer zu verstehen, dass man mir nicht alles glauben darf. Dadurch wirkt die Präsentation spannend aber gleichzeitig auch sympathisch. Und das ist eines der wichtigsten Ziele, das man selbst mit einfachen Kunststücken, gut und mit Talent vorgeführt, erreichen kann. Denn wenn Sie dem Publikum einmal sympathisch sind, können Sie praktisch alles vorführen (solange Sie es gut vorführen...).

Effekt: Der Zuschauer wählt irgendeine Karte, die er anschließend gründlich selbst ins Spiel zurückmischt. Dank der Fähigkeit des Zauberkünstlers, die unbewussten Muskelregungen des Zuschauers lesen zu können, gelingt es ihm, die Karte erfolgreich wiederzufinden.

Präsentation und Handhabung: 1. Holen Sie das Spiel aus dem Etui, und legen Sie es auf den Tisch.

2. Greifen Sie in die Tasche, und holen Sie zwei "unsichtbare" Würfel hervor: *"Ich möchte Ihnen kurz diese Würfel überreichen ... es sind unsichtbare Würfel... hoppla, jetzt ist Ihnen einer runtergefallen. Ich möchte Sie bitten, mit diesen Würfeln einmal zu würfeln und dann die beiden Augen zusammenzuzählen."*

Die Würfel sind eine gute Methode, um die Wahl der Zahl auf natürliche Weise einzuschränken, denn der Zuschauer wird ja mindestens 2 und höchstens 12 würfeln - genau das, was Sie brauchen. Das ist viel besser, als den Zuschauer unbegründet aufzufordern, sich irgendeine Zahl zwischen 1 und 12 zu denken.

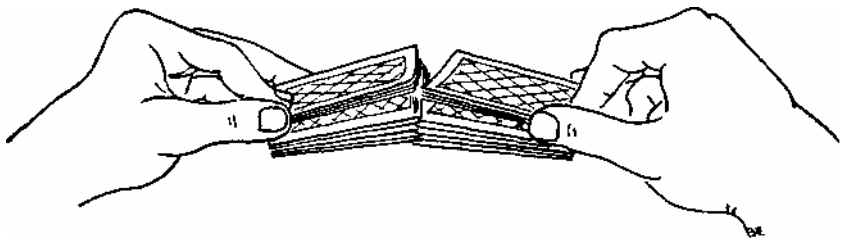
Nehmen Sie die Würfel wieder selbst entgegen, und illustrieren Sie an einem Beispiel was der Zuschauer tun soll: *"Wenn Sie beispielsweise eine 2 und eine 1 würfeln, ergibt das 3. Sie würden dann das Spiel nehmen, drei Karten von oben einzeln in ein Paket auf den Tisch abzählen, sich die oberste Karte des Spiels merken und schliesslich die abgezählten Karten wieder auf das Spiel zurücklegen."* Bei diesen Worten haben Sie das Spiel aufgenommen und die drei obersten Karten - das sind ja die drei beliebigen Karten - genau der Anleitung im Vortrag folgend bildunten

auf den Tisch gezählt. Deuten Sie jetzt auf die oberste Karte des Spiels, ohne sich diese jedoch anzuschauen, denn Sie wollen ja nicht, dass die Zuschauer meinen, Sie würden eine Karte kennen. Deuten Sie an, dass die auf dem Tisch abgezählten Karten schliesslich wieder auf den Spielrücken gelegt werden sollen, indem Sie sie aufnehmen und damit auf das Spiel zeigen. Stecken Sie sie in die Spielmitte zurück mit der Begründung: *"In diesem Falle stecke ich sie ins Spiel zurück, denn die haben wir schon benutzt."*

Sie haben damit nicht nur auf elegante Weise den geordneten Spielteil von 13 Karten einsatzbereit nach oben gebracht, sondern sich mit einer Demonstration vergewissert, dass die Zuschauer genau verstehen was sie tun müssen. Das ist bei Kunststücken dieser Art ein nicht zu vernachlässigender Umstand. Wenn Sie bis hierhin alles richtig gemacht haben, sollte die Herz Dame oben auf dem Spiel liegen.

3. Übergeben Sie das Spiel dem Zuschauer, der mit der anderen Hand würfelt und sich die so ermittelte Zahl merkt (angenommen 9). Wenden Sie sich ab, denn Sie sollen ja nicht wissen, wieviele Karten er abzählt. Er zählt 9 Karten auf den Tisch, merkt sich die nächste auf dem Spiel und legt schliesslich die 9 Karten wieder zurück auf das Spiel. Dadurch gelangt Ihre Leitkarte - die Herz Dame - direkt auf die Karte, die sich der Zuschauer gemerkt hat. Und das alles hat der Zuschauer für Sie getan - das ist Teamwork (TEAM = Toll Ein Anderer Macht's)!

Abb. 8



4. Fordern Sie jetzt den Zuschauer auf, das Spiel mit einem Riffelmischen (*"wie die amerikanischen Falschspieler..."*) zu mischen (Abb. 8). Wenn er es nicht kann, soll er das Spiel einem

anderen Zuschauer übergeben. Nachdem das Spiel auf diese Weise einmal gemischt wurde, lassen Sie es noch abheben. Lassen Sie mehrere Zuschauer je einmal abheben - das sieht gut aus, und stört Sie natürlich überhaupt nicht. *"Aber einmal ist keinmal..."*, bemerken Sie geistreich (?), *"...deshalb möchte ich Sie bitten, das Spiel nochmals zu mischen."* Wiederum mischt der Zuschauer das Spiel mit einem Riffelmischen. Jetzt dürfte jeder, der das zugrundeliegende Prinzip nicht kennt, fest davon überzeugt sein, dass die gewählte Karte hoffnungslos im Spiel verloren ist.

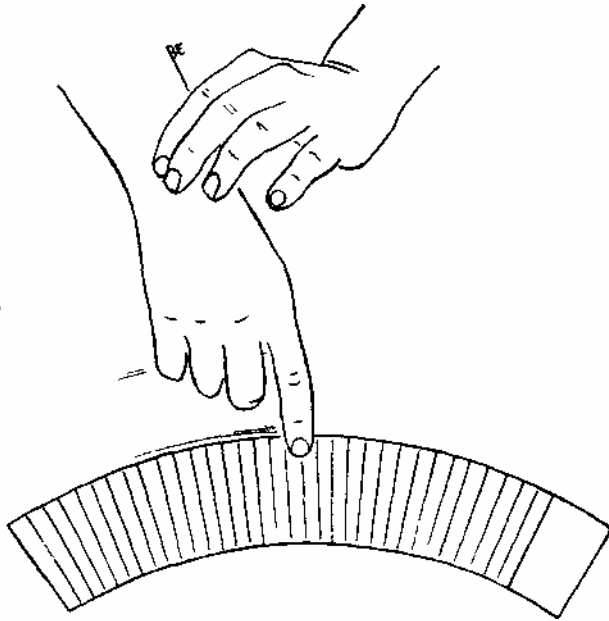
Falls niemand im Publikum Riffelmischen kann (das ist mir noch nie passiert - und ich lebe in der Schweiz!), mischen Sie das Spiel selbst, wobei Sie nicht vergessen sollten, darauf hinzuweisen, dass die Karten auf diese Weise viel gründlicher durcheinander gebracht werden. (Das stimmt teilweise auch, denn beim Überhandmischen wird das Spiel ja nur jeweils in mehrere Pakete abgehoben.)

5. Nehmen Sie das Spiel entgegen, und breiten Sie es bildoben bandförmig von links nach rechts aus, wodurch die Indexe der Karten für Sie nicht auf dem Kopf stehen (dadurch lässt sich die Karte rascher lokalisieren). Suchen Sie die Herz Dame - Ihre Leitkarte - und finden Sie die nächste Herzkarte, die rechts von der Herz Dame liegt. Die beiden Karten können zwar zusammen liegen, jedoch ist es wahrscheinlich, dass durch das Riffelmischen einige Karten dazwischen liegen: dies ist die vom Zuschauer gewählte Karte! Wie ist das möglich? Durch das zweimalige Riffelmischen wird das Spiel in zwei Ketten aufgeteilt, die zyklisch verlaufen (also auch durch Abheben nicht gestört werden). Da die Herzkarten ja alle oben liegen, wird der "Herzzyklus" zwar durch beliebige Karten unterbrochen; die Herzkarten selbst bleiben aber relativ zueinander unverändert. Das ist ein geniales Prinzip der Kartenkunst und kann in zahlreichen anderen Effekten eingesetzt werden.

Fassen Sie nochmals kurz die Situation zusammen, und weisen Sie darauf hin, wie unmöglich es jetzt ist, die gewählte Karte herauszufinden. Wenden Sie sich an die Zuschauer, und erklären Sie in wenigen Worten das Prinzip des Muskellesens: *"Dennoch wird es mir gelingen, mit dem Prinzip des Muskellesens Ihre Karte zu finden. Ich möchte Sie lediglich bitten, fest an Ihre Karte zu denken - das ist alles. Gedanken bewirken ideomoto-rische Impulse, das heisst unbewusste Muskelregungen, die von*

einer empfindsamen Person wahrgenommen werden können." Fassen Sie den Zuschauer am Handgelenk, und fahren Sie damit über das Kartenband (Abb. 9). Nach einigem hin und her halten Sie zögernd über der gewählten Karte an, machen eine kurze dramatische Pause und schieben schliesslich die Karte aus dem Kartenband, indem Sie mit Bestimmtheit feststellen: *"Und das ist Ihre Karte, stimmt's!?"*

Abb. 9



Fast hätte ich's vergessen: Wenn Sie sich in die Materie des Muskellesens einlesen möchten (2), können Sie den Vortrag natürlich pseudo-wissenschaftlich ausbauen. Überhaupt empfiehlt es sich bei solchen Präsentationen, immer etwas mehr zu wissen, als man in der Vorführung erwähnt. Man sollte mindestens eine ungefähre Ahnung des Gebiets besitzen, damit man sich bei einer eventuell nach der Vorführung entstehenden Diskussion nicht blamieren muss.

Wenn ich mich in einer lustigen Gesellschaft befinde, führe ich manchmal im Anschluss an dieses Kunststück noch folgenden Gag vor. Oft geschieht es nämlich, dass die Zuschauer glauben, ich hätte die Fähigkeit, Muskeln zu lesen. Daraufhin erwidere ich: *"Das ist gar nicht so schwierig: das können Sie nämlich*

auch. Versuchen Sie es doch einmal bei mir." Daraufhin übergebe ich das Spiel dem Zuschauer und weise ihn an, mir eine Karte aus dem Spiel anzubieten. Ich nehme irgendeine Karte, die ich mir merke und allen anderen Zuschauern zeige. Jetzt lege ich die Karte zurück und mische das Spiel noch selbst mehrmals mit Riffelmischen. Dabei wiederhole ich, wie die Karte genau wie zuvor auf die fairste Weise ins Spiel zurückgemischt wird und betone, wie unmöglich es doch für den Vorführenden ist, die Karte zu finden. Dieser Umstand verstärkt rückwirkend den Effekt des soeben vorgeführten Kunststücks. Ich breite die Karten bandförmig auf dem Tisch aus, und der Zuschauer soll jetzt mein Handgelenk halten und über die Karten fahren. Sobald sich meine Hand über der Karte befindet, zucke ich plötzlich so stark zusammen, dass ich fast vom Stuhl falle. Das ist natürlich - in der richtigen Gesellschaft gebracht - unheimlich lustig.

Der Lügendetektor

Das Thema dieses Kunststücks ist, wie es Ihnen der Titel bereits verraten hat, der Lügendetektor. Lügen ist etwas, das je der Mensch schon mindestens als Kind getan hat und einige als Erwachsene immer noch weiterführen. Auf jeden Fall ist es für die meisten Menschen reizvoll, einen Zauberkünstler, der für viele Leute - wenigstens im weitesten Sinne - "lügt", selbst einmal anzulügen. Die Faszination dieser Situation wird durch die Kontroverse über Sinn und Unsinn des Lügendetektors noch verstärkt. Aus diesem Grunde ist der Lügendetektor in der Zauberkunst - insbesondere in der Kartenkunst - ein äusserst beliebtes Thema.

Die vorliegende Version hat den Vorteil, dass Sie keine komplizierten Formeln auswendig lernen müssen und trotzdem einen unglaublich guten Effekt erzielen.

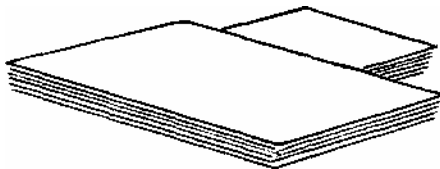
Effekt: Der Zuschauer merkt sich eine Karte und mischt sie ins Spiel zurück. Jetzt nimmt er sieben beliebige Karten, hält diese verdeckt und ruft dem Zauberkünstler deren Namen zu, wobei er bei irgendeiner der Karten den Namen seiner Karte

nennt. Da der Zauberkünstler die Sensibilität eines Lügendetektors besitzt, gelingt es ihm - so unglaublich es klingt - die Karte des Zuschauers herauszufinden!

Präsentation und Handhabung: 1. Lassen Sie den Zuschauer das Spiel mischen und abheben. Nehmen Sie es entgegen, und breiten Sie es bildoben bandförmig auf dem Tisch aus, wobei Sie kommentieren: *"Ein von Ihnen gut gemischtes Spiel. Sie müssen doch zugeben, dass die Karten in einer völlig zufälligen Anordnung liegen, nicht wahr?"* Während der Zuschauer diese Frage positiv beantwortet, merken Sie sich unauffällig die oberste Karte des Spiel, nehmen die Karten auf, und legen Sie egalisiert bild-unten auf den Tisch.

2. *"Heben Sie das Spiel bitte irgendwo in der Mitte ab."* Der Zuschauer hebt, Ihren Anweisungen folgend, etwa die Hälfte des Spiels ab und legt es auf den Tisch. Sofort ergreifen Sie den unteren Teil und legen ihn gekreuzt auf den oberen Spielteil (Abb. 10).

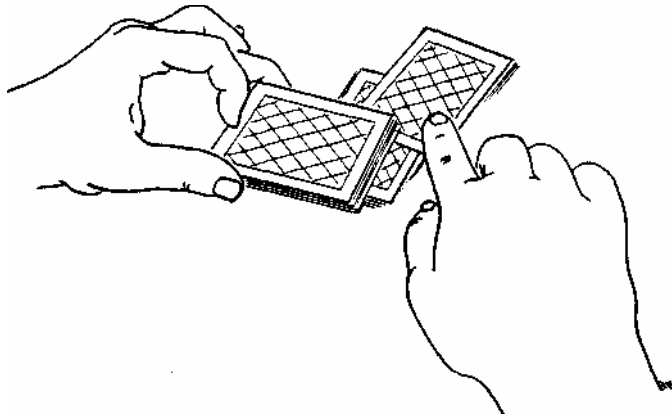
Abb. 10



3. *"Ich will mit diesem Kunststück versuchen, ob die Theorie des Lügendetektors auch in der Praxis der Kartenkunst angewendet werden kann. Sie haben ja bestimmt alle schon vom Lügendetektor gehört, der in der Lage ist festzustellen, wann eine Person lügt. Zu diesem Zweck werden der Testperson Fragen gestellt und bei der Beantwortung dieser Fragen wird anhand der Stimme, der Hautoberflächenspannung und so weiter festgestellt, ob diese Person lügt."* Wenden Sie sich an den Zuschauer, der das Spiel gemischt hat: *"Wenn Sie nichts dagegen haben, würde ich das gerne einmal mit Ihnen versuchen. Natürlich ist es nur ein Spiel. Und in diesem Spiel müssen wir zunächst einmal die Wahrheit bestimmen. Wahr ist zweifellos, dass Sie das Spiel gemischt haben, stimmt's...und dass Sie es an irgendeiner Stelle*

abgehoben haben, stimmt doch auch, nicht wahr?" Heben Sie das obere der beiden Pakete hoch, und fordern Sie den Zuschauer auf, die oberste Karte des unteren Pakets zu nehmen (Abb. 11) - das ist die ursprünglich oberste Karte, die Sie sich zu Beginn des Kunststücks gemerkt haben: "Gut. Dann nehmen Sie bitte die Karte, bei der Sie abgehoben haben, und merken Sie sie sich gut -vielleicht zeigen Sie sie noch einigen anderen Zuschauern, aber bitte nicht mir. Die Karte ist die Wahrheit, über die Sie später lügen müssen."

Abb. 11



Die Funktion des eher längeren Vertrages ist es nicht nur, das Thema einzuleiten und das Interesse der Zuschauer zu wecken, sondern vor allem, das Abheben des Spiel zeitlich zu verzögern. Wenn der Zuschauer die oberste Karte des unteren Pakets nimmt und sich merkt, erinnert er sich unmöglich daran, welches Paket der obere Spielteil und welches der untere Spielteil war. Derart haben Sie auf einfache aber doch raffinierte Weise dem Zuschauer eine Ihnen bekannte Karte aufgezwungen oder forciert, wie man in der Fachsprache dazu sagt.

4. Lassen Sie den Zuschauer die Karte selbst irgendwo ins Spiel zurückstecken, und mischen Sie die Karten kurz selbst. Nach einigen Sekunden übergeben Sie das Spiel dem Zuschauer mit der Bitte, er solle es ebenfalls gründlich mischen.

Dieses Vorgehen empfiehlt sich immer dann, wenn man eine Karte forciert hat. Der Zuschauer könnte sonst leicht auf den Gedanken kommen, dass Sie die Karte bereits kennen.

5. "So, und jetzt kommen wir zum Lügendetektor. Nehmen Sie bitte sieben Karten aus dem Spiel, unter denen sich Ihre Karte jedoch nicht befinden darf." Dabei wenden Sie sich ab, denn Sie wollen nicht sehen, welche Karten der Zuschauer wählt. Sobald er dies getan hat, soll er das Spiel weglegen, denn es wird nicht mehr benötigt.

"Ich möchte Sie jetzt bitten, die sieben Karten gegen sich selbst vorzufächern und zwar so, dass nur Sie die Bildseiten der Karten sehen können. Rufen Sie mir jetzt nacheinander den Namen der Karten zu, die Sie in der Hand halten. Irgendwann jedoch, nennen Sie den Namen Ihrer Karte. Es ist natürlich wichtig, dass Sie sich dabei nicht durch eine Veränderung der Stimme, oder mit einem Zucken der Augenwinkel verraten. Ich wende mich zu diesem Zweck absichtlich ab, damit Sie sich nicht durch Ihre Körpersprache verraten können. Legen Sie zwischen jeder Karte eine Pause von einigen Sekunden ein, wenn Sie wollen, damit Sie sich nicht durch ein Zögern verraten." Den Vortrag können Sie natürlich beliebig ausbauen. Die Zuschauer sollten auf jeden Fall darauf hingewiesen werden, dass Sie eben nicht mit all den Mitteln operieren können, die Sie im Vortrag erwähnen!

Natürlich ist es egal, wann er seine Karte nennt, denn Sie kennen sie ja bereits. Warten Sie deshalb, bis er alle Karten genannt hat, und blicken Sie ihm dann in die Augen: "Ich glaube Sie haben einmal gelogen - Sie haben das zwar sehr gut gemacht, aber ich glaube, dass Sie Ihre Stimme trotzdem verraten hat...Sie haben den Pik Buben gewählt!" Nennen Sie dabei die zuvor forcierte Karte, und schliessen Sie damit ein eindruckliches Kunststück ab.

Fast hätte ich's vergessen: Natürlich gibt es raffiniertere Techniken, um sich in Schritt 1 die oberste Karte des Spiels zu merken. Wenn Sie eine davon kennen, wenden Sie sie auf jeden Fall an. Unverfänglich und beiläufig dargeboten, erfüllt jedoch auch das oben beschriebene Verfahren seinen Zweck.

Anmerkungen: 1) Im deutschsprachigen Raum gehört Dondo Burghardo zweifellos zu den erfolgreichsten Vorführenden dieses Prinzips. Seine Broschüre über das Thema ist lesenswert. 2) Einen gut verständlichen Artikel über die theoretischen und praktischen Grundlagen des Muskellesens findet man in: Gardner Martin, Encyclopedia of Impromptu Magic, S.392, Magic Inc., Chicago 1978.

Routine 3

Die Routinen in diesem Buch wurden so ausgesucht, dass sie mit jedem beliebigen, ausgeliehenen Kartenspiel vorgeführt werden können. Dennoch gibt es einige Effekte, bei denen Sie auf ein Spiel durchschnittlich guter Qualität angewiesen sind. Die vorliegende Routine jedoch, können Sie selbst mit dem suboptimalsten Kartenspiel (1) vorführen.

Ich möchte Ihnen diese Routine ganz besonders ans Herz legen, denn Sie erreichen damit mit einem Minimum an Aufwand ein Maximum an Wirkung.

Der Zirkuskartentrick

Der Titel lässt sich darauf zurückführen, dass dieser Trick vor allem auf dem Zirkus- und Pferderennbahngelände benutzt wurde, um unwissenden Zuschauern Geld abzuknöpfen. Tatsächlich handelte es sich um eine Wette, die natürlich der Vorführende immer gewann. Dieser Trick ist hier so beschrieben, dass er als unterhaltendes Kartenkunststück gebracht werden kann (2).

Effekt: Nachdem die Zuschauer davon überzeugt sind, dass der Vorführende eine gewählte Karte nicht mehr finden kann, rettet er die Situation auf überraschende und amüsante Art und Weise doch noch.

Präsentation und Handhabung: 1. Geben Sie das Spiel einem Zuschauer zum Mischen und Abheben. Nehmen Sie es zurück, und halten Sie es in der linken Hand in einer offenen Austeilposition (Abb. 1).

Abb. 1

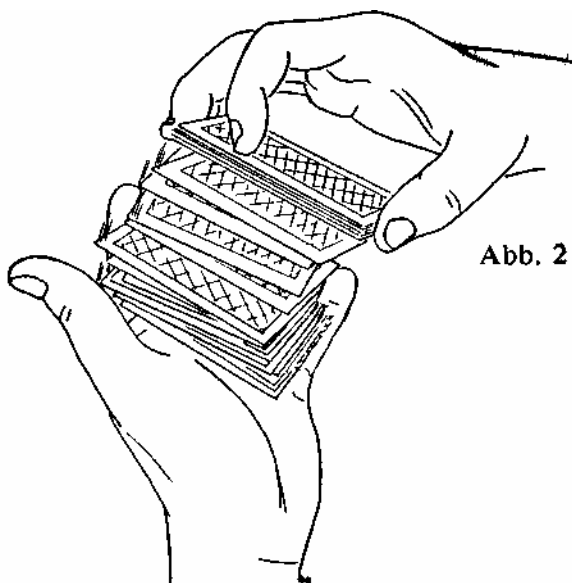
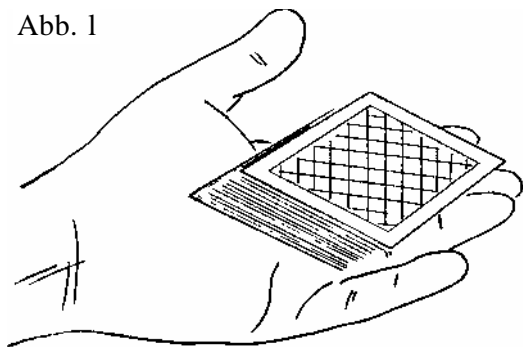


Abb. 2

2. Ergreifen Sie das Spiel von oben mit der rechten Hand an den Schmalseiten, und lassen Sie kleine Päckchen auf die linke Hand fallen (Abb. 2). Der Zuschauer soll jetzt irgendwann einmal 'Stop' rufen. Um die Zuschauer an diesen Wahlvorgang zu gewöhnen, können Sie das erste Mal das ganze Spiel zu Demonstrationszwecken in die linke Hand abspringen lassen. Egalisieren

Sie das Spiel, und beginnen Sie von vorne. Sobald der Zuschauer 'Stop' ruft, halten Sie inne. Eigentlich ist es egal, wo er Sie stoppt, ideal ist alles unterhalb der Mitte.

Schauen Sie den Zuschauer an, und stellen Sie fest: *"Hier? Gut. Sie haben nun zwei Möglichkeiten, möchten Sie diese Karte oder diese Karte hier?"* Bei diesen Worten nehmen Sie unbemerkt Kenntnis der untersten Karte des rechts gehaltenen Pakets. Sehen wir uns diesen Vorgang etwas näher an.

Abb. 3

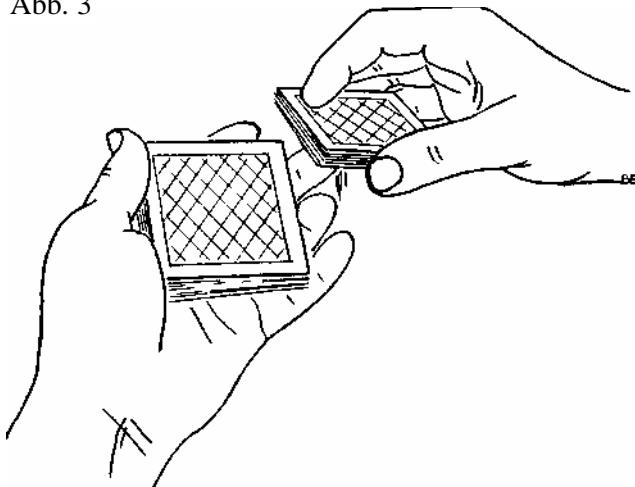
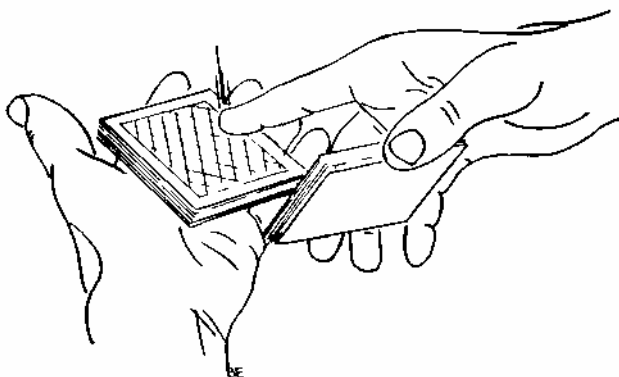


Abb. 4



Wenn Sie sagen: *"Sie haben nun zwei Möglichkeiten..."*, wird jeder Zuschauer verstehen, dass Sie entweder die unterste Karte

des rechten Pakets oder die oberste Karte des linken Pakets meinen. Machen Sie hier eine kleine Pause von 2 bis 3 Sekunden, damit die Zuschauer diesen Gedankengang einleiten können. Fahren Sie fort: "*Möchten Sie diese Karte,..*", dabei tippen Sie mit dem Mittelfinger der linken Hand auf die Bildseite der untersten Karte des rechten Pakets, ohne diese jedoch zu zeigen (Abb. 3). Beide Pakete werden die ganze Zeit über, mit Ausnahme der kurzen Trickhandlung, waagrecht gehalten und selbstverständlich unterhalb Augenhöhe. Durch diese 'Aussage-Frage' wird die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf das rechte Paket gelenkt. Machen Sie hier wieder eine kurze Pause. Automatisch wird nun der Zuschauer im Geiste weiterdenken und Ihre noch nicht ausgesprochene Aussage vorwegnehmen, denn Sie haben ja zuvor von zwei Möglichkeiten gesprochen. Die Pause benötigen wir, damit sich die Aufmerksamkeit der Zuschauer unaufgefordert auf das Paket in der linken Hand verlagert. Sie erfüllen die entstandene Erwartung, indem Sie mit dem Zeigefinger der rechten Hand auf die oberste Karte des linken Pakets tippen: "*...oder diese Karte hier?*"

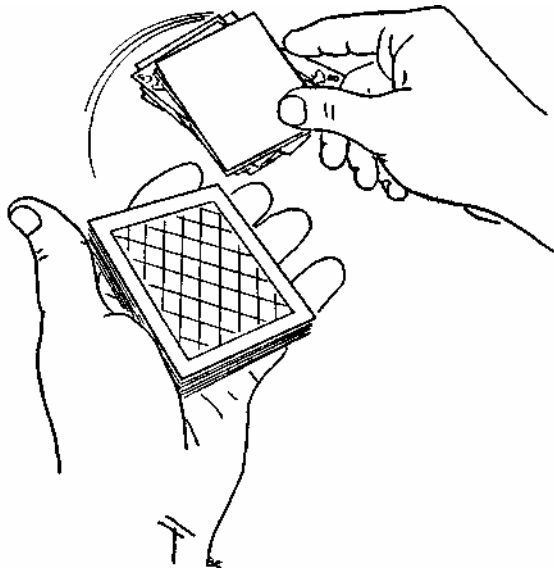
Sie werden bemerkt haben, dass sich bei diesem Antippen die rechte Hand ungefähr eine Sekunde oder weniger nach vorne bewegen muss, wodurch das Paket in eine leichte Schräglage gelangt und die unterste Karte gesichtet werden kann (Abb. 4).

Am besten klappt das Sichten der Karte, wenn Sie die beiden Pakete etwas weiter weg vom Körper als sonst halten. Jetzt müssen Sie das Paket nur noch ganz leicht ankippen, um einen kurzen, unauffälligen Blick auf die unterste Karte zu werfen.

Bringen Sie das Paket nun sofort in die Waagrechte zurück, und schauen Sie den Zuschauer, die Antwort abwartend, direkt in die Augen. Sie haben sich damit Ihre Leitkarte gemerkt. Wenn er die untere Karte des rechten Pakets will, dann ist das auch gleich die Karte, die Sie kennen. Will er die andere, dann drehen Sie den Kopf zur Seite und fordern den Zuschauer auf, die oberste Karte des linken Pakets zu nehmen, das Sie ihm entgegenhalten. Sobald er sich diese Karte gemerkt hat, soll er sie an die gleiche Stelle wieder zurücklegen. Lassen Sie das Paket aus der rechten Hand auf die übrigen Karten fallen, wobei Sie den Kopf zurückdrehen und wieder auf das Spiel schauen, denn Sie wollen, dass die Aufmerksamkeit der Zuschauer in diesem Augenblick auf dem Spiel ruht, das auf saubere und faire Weise an den Fingerspitzen egalisiert wird. Die Leitkarte befindet sich jetzt direkt über der gewählten Karte.

3. Verzögern Sie die Plazierung der Leitkarte zeitlich, indem Sie kurz zusammenfassen: *"Sie haben das Spiel selbst gemischt und an irgendeiner Stelle 'Stop' gerufen. Ich kann also nicht wissen welche Karte Sie sich gemerkt haben und auch nicht wo sie sich im Spiel befindet."* Natürlich stimmt alles was Sie gesagt haben - aber das ist ja schliesslich auch egal, denn Sie kennen die Karte, die sich unmittelbar über der Karte des Zuschauers befindet und das ist auch nicht schlecht! Wir wollen der Einfachheit halber annehmen, dass sich die Karte im unteren Spielteil befindet. Am Schluss werde ich erklären, was Sie tun müssen, wenn sich die Karte im oberen Spielteil befindet.

Abb. 5



4. *"Eigentlich ist es unter diesen Bedingungen gar nicht menschenmöglich. Ihre Karte zu finden ... dennoch werde ich es mit Hilfe meiner Intuition versuchen!"* Halten Sie das Spiel bild-unten in der linken Hand in Austeilposition. Beginnen Sie jetzt, eine Karte nach der anderen von der Rückseite des Spiels aus bildoben in ein Päckchen auf den Tisch zu legen. Dabei zählen Sie heimlich die Karten, bis Sie zur 26sten Karte gelangen, die Sie sich als Leitkarte für das nächste Kunststück ("Der Fingerabdruck") merken. Nehmen wir an, diese Karte sei die Pik 8. Ab und zu halten Sie inne und bemerken zögernd: *"Meine Intuition sagt mir, dass die nächste Karte, die ich umdrehe ... nein, ich*

glaube, sie ist es noch nicht!" Blättern Sie weiter, bis Sie zur Leitkarte kommen. Die nächste Karte ist die Karte des Zuschauers. Blättern Sie ohne mit der Wimper zu zucken weiter, wobei Sie darauf achten, dass alle die gewählte Karte etwa eine Sekunde sehen können. Am besten legen Sie die folgenden Karten so ab, dass man immer noch eine n Index der gewählten Karte sehen kann (in Abb. 5 haben wir angenommen, dass Herz 5 die gewählte Karte sei).

Einige Karten später halten Sie nochmals inne und erklären: *"Meine Intuition sagt mir, dass die nächste Karte, die ich umdrehe ... nein, warten Sie..."*. Blättern Sie noch zwei oder drei Karten weiter, und halten Sie schliesslich mit zuversichtlicher Miene und Körpersprache inne, indem Sie bestimmt feststellen: *"Ja, jetzt ist es ganz klar ... meine Intuition sagt mir, dass die nächste Karte, die ich umdrehe, Ihre Karte sein wird. Glauben Sie, dass das möglich ist?"* Bei diesen Worten halten Sie die Karte in der Hand, und zwar in derselben Position, wie zuvor jede andere, die Sie umgedreht haben. Richten Sie diese Frage an den ganzen Zuschauerkreis, und warten Sie bis jemand die Unmöglichkeit Ihres Vorhabens bestätigt. Sobald dies geschehen ist, legen Sie in aller Ruhe die Karte in der Hand zurück auf das Spiel, nehmen die Karte des Zuschauers aus dem bildoben abgelegten Paket und drehen sie bildunten: Sie haben genau das getan was Sie gesagt haben, nämlich die Karte des Zuschauers "umgedreht"! Dabei bemerken Sie: *"Und trotzdem ist es möglich."*

Achten Sie sorgfältig darauf, das Umdrehen der jeweils nächsten Karte während des Vorblätterns der Karten mehrmals zu erwähnen. Dadurch assoziieren die Zuschauer die gemachte Aussage mit dem Umdrehen der nächsten Karte von der Rückseite des Spiels. Der Aussage wird dadurch jede Missverständlichkeit genommen und selbst skeptische Zuschauer (und Zauberkünstler, die den Trick in der einfachen Form kennen!) werden auf Ihren verbalen Trick "hereinfallen". Je unmissverständlicher Ihre Aussage empfunden wird, desto überraschender und lustiger die Pointe.

Wenn Sie am Schluss sagen: *"Und trotzdem ist es möglich."*, schauen Sie nicht ins Publikum, sondern blicken Sie einen bestimmten Zuschauer an. Dadurch fühlen sich nicht alle Leute blamiert, sondern denken über den einzelnen Zuschauer *'Ist der blöd, auf so etwas reinzufallen'* (3).

Falls sich die gewählte Karte im oberen Spielteil befinden sollte, weil der Zuschauer beim Abdrribeln der Karten etwas

später 'Stop' gesagt hat, blättern Sie das Spiel einfach solange vor, bis Sie genau zur 27 Karte gekommen sind (z.B. Pik 8) und diese abgelegt haben. Wenn Sie jetzt die gewählte Karte aus dem bildoben liegenden Tischpaket nehmen, bleiben noch genau 26 Karten auf dem Tisch liegen; die Bildkarte dieses Pakets (Pik 8) ist Ihre Leitkarte für das nächste Kunststück.

Fast hätte ich's vergessen: Der Hauptgrund, weshalb ich mich entschlossen habe, dieses doch ziemlich bekannte Kunststück in diesem Buch einzuschliessen, ist die raffinierte verbale Irreführung, deren Grundprinzip jedes andere Kunststück täuschender machen kann. Zudem eignet es sich hervorragend dazu, die Position irgendeiner Karte auf absolut unauffällige Weise zeitlich verzögert festzustellen.

Der Fingerabdruck

Effekt: Eine frei aus dem Spiel gewählte Karte wird unter strengsten Bedingungen vom Zuschauer selbst wieder ins Spiel zurückgegeben. Trotzdem gelingt es dem Zauberkünstler, aufgrund der hinterlassenen Fingerabdrücke die gewählte Karte wiederzufinden!

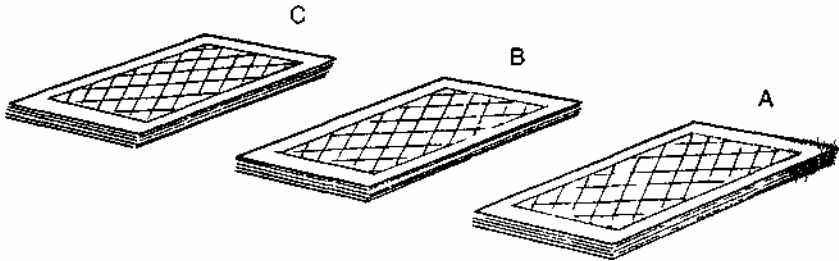
Requisiten: Neben dem Kartenspiel benötigen Sie eine Lupe, die Sie am besten in eine leicht zugängliche Tasche stecken. Das Kunststück lässt sich selbstverständlich - wie alle Kunststücke in diesem Buch - auch ohne dieses zusätzliche Requisit vorführen.

Präsentation und Handhabung: 1. Ich gehe davon aus, dass Sie dieses Kunststück unmittelbar nach dem "Zirkuskartentrick" vorführen und die 26ste Karte von der Rückseite des Spiels kennen. Angenommen es handelt sich dabei um die Pik 8. Merken Sie sich diese Karte als Ihre Leitkarte.

2. Legen Sie das Spiel vor den Zuschauer und fordern Sie ihn auf, etwa zwei Drittel des Spiels von ihm aus gesehen links neben den unteren Spielteil zu legen. Jetzt soll er vom abgehobenen Teil noch etwa die Hälfte links davon abheben. In der Abb. 6 (Ansicht des Zuschauers!) entspricht das Päckchen in A dem

unteren, das Päckchen in B dem mittleren und das Päckchen in C dem oberen Spielteil. Durch die Eigenart des Abhebens befindet sich Ihre Leitkarte irgendwo in der Mitte von B.

Abb. 6



3. Zeigen Sie auf Päckchen C, und bemerken Sie: *"Das ist der ursprünglich obere Spielteil. Wenn ich Sie auffordern würde, sich die oberste Karte zu merken, wäre das nichts Besonderes, denn ich könnte diese Karte ja schliesslich kennen. Mischen Sie deshalb dieses Päckchen zunächst gründlich durch, bis Sie überzeugt sind, dass kein Mensch die oberste Karte kennen kann."* Nachdem er das getan hat, soll er sich die oberste Karte merken. Am besten merken sich mehrere Zuschauer die Karte, dadurch haben Sie sich einen Ausweg geschaffen, falls der Zuschauer am Schluss seine Karte vergisst. Schliesslich soll er seine Karte aufs Päckchen zurücklegen und dieses auf den Tisch legen.

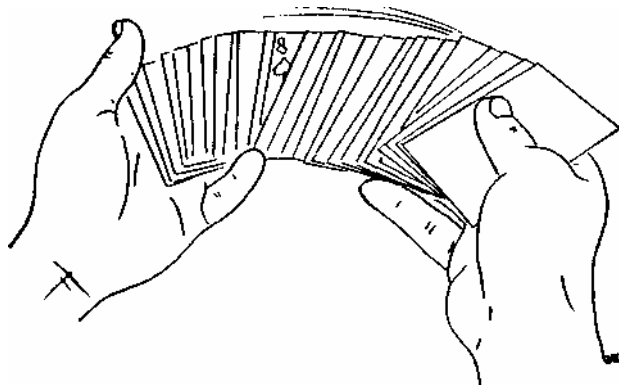
4. Deuten Sie auf das Paket A, und erklären Sie: *"Das ist der ursprünglich untere Spielteil. Ich möchte nicht, dass Sie meinen, ich könnte hier irgendeine Karte kennen. Mischen Sie deshalb diesen Teil gründlich durch, und legen Sie ihn auf das Päckchen mit Ihrer Karte."* Nachdem der Zuschauer dies getan hat, soll er das Spiel noch vervollständigen. Es spielt dabei natürlich keine Rolle, in welcher Anordnung die beiden Pakete aufeinandergelegt werden, da ein Abheben ja bekanntlich die zyklische Reihenfolge der Karten nicht verändert.

5. Fassen Sie zusammen: *"Bestimmt sind Sie mit mir einverstanden, wenn ich sage, dass ich das Spiel die ganze Zeit über nie berührt habe."* Die rhetorische Form dieser Fragestellung verlangt geradezu nach einer Bejahung, ganz abgesehen davon, dass das, was Sie sagen, ja stimmt! Fahren Sie fort: *"Sie haben*

die Pakete selbst abgehoben...so dass kein Mensch wissen kann, welche und wieviele Karten sich in jedem Päckchen befunden haben." Warten Sie darauf, dass der Zuschauer beide Aussagen bestätigt. "Zudem haben Sie die Pakete auch gründlich gemischt." Ahmen Sie dabei die Mischbewegungen in der Luft nach, um dem Zuschauer die Erinnerung zu erleichtern, und nicken Sie mit dem Kopf.

6. "Sie müssen zugeben, dass es reine Glückssache wäre, wenn ich jetzt noch Ihre Karte finden würde." Pause. "Und trotzdem werde ich Ihre Karte finden...aufgrund Ihrer Fingerabdrücke! Ihre Karte ist nämlich die einzige, die Sie auf der Bildseite berührt haben. Darf ich mir bitte 'mal Ihre Fingerabdrücke ansehen?!" Sehen Sie sich den Daumen der rechten Hand des Zuschauers gründlich an, als ob Sie sich die Zeichnung des Fingerabdrucks einprägen wollten. Wenn Sie eine Lupe dabei haben, wirkt die Szene natürlich umso echter.

Abb. 7

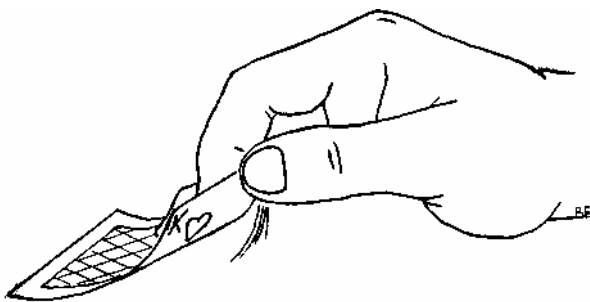


Blättern Sie das Spiel mit der Bildseite gegen sich selbst durch, bis Sie zur Leitkarte kommen (Abb. 7), wobei Sie immer wieder den Daumen des Zuschauers anschauen. Sobald Sie zur Leitkarte kommen, fangen Sie an zu zählen, und zwar beginnend mit der Karte unmittelbar links von der Leitkarte. Die 25ste Karte links von der Leitkarte ist natürlich die gewählte Karte. Wenn Sie die Leitkarte selbst mitzählen, ist es die 26ste Karte -

das lässt sich besser merken. Falls Sie am Spielende angelangen, bevor 26 Karten durchgeblättert sind, schieben Sie die Karten einfach zusammen, und zählen Sie von der Bildseite des Spiels weiter, bis Sie zur entsprechenden Karte kommen (das ergibt sich aus der zyklischen Anordnung der Karten).

Legen Sie diese Karte bildunten auf den Tisch, und fragen Sie den Zuschauer nach dem Namen seiner Karte (z.B. Herz König). Nachdem er diesen genannt hat, sehen Sie sich die Karte nochmals kurz an, indem Sie die hintere Schmalseite kurz anheben (Abb. 8). Zögern Sie kurz, und kündigen Sie dann triumphierend an: *"Ich möchte das Kunststück noch steigern und Ihren Herz König in das Pik As verwandeln!"* Dabei nennen Sie zuerst den Namen der gewählten Karte und dann irgendeine beliebige Karte. Warten Sie einige Sekunden, bis die Zuschauer reagieren, und fahren Sie schliesslich mit unschuldiger Stimme fort: *"...oder hätten Sie lieber Ihren Herz König?"* Dabei drehen Sie die Karte auf dem Tisch um: Es ist der Herz König!

Abb. 8



Fast hätte ich's vergessen: Wenn Sie die Leitkarte und die gewählte Karte beim Üben bildoben belassen, werden Sie bald feststellen, auf welchem raffinierten Prinzip diese Lokalisierung beruht.

Falls Sie aus irgendeinem Grunde den "Zirkuskartentrick" nicht vorführen wollen, können Sie auch folgendermassen Kenntnis von der 26sten Karte nehmen. Forcieren Sie eine Ihnen bekannte Karte mit einer der in diesem Buch beschriebenen Selbstgängermethoden. Lassen Sie das Spiel vom Zuschauer mischen, nehmen Sie es entgegen, und blättern Sie es mit den Bildseiten gegen sich selbst vor. Merken Sie sich dabei die unterste Karte (Ihre Leitkarte), und blättern Sie 26 Karten weiter. Heben

Sie das Spiel an dieser Stelle ab, und blättern Sie es dann solange weiter, bis Sie zur gewählten Karte kommen, die Sie auf irgendeine Weise dem verblüfften Zuschauer präsentieren. Auf jeden Fall befindet sich jetzt die Ihnen bekannte Leitkarte an der gewünschten Stelle, und Sie können in die Vorführung des vorliegenden Kunststücks gehen.

Das Spiel muss nicht vollständig sein und man könnte auch ein Skatspiel verwenden; in diesem Fall würden Sie sich natürlich die 16te Karte als Leitkarte merken.

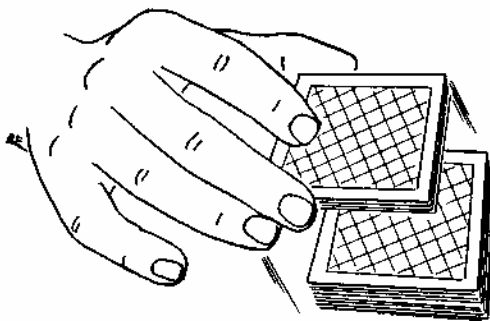
Zauberhafte Übereinstimmung

Das zugrundeliegende Prinzip ist wieder einmal uralte, aber genial einfach; die vorliegende Routine habe ich - abgesehen von einigen persönlichen Abänderungen - direkt aus dem gro-sen Klassiker der Zauberliteratur "Greater Magic" übernommen (4).

Effekt: Zweimal errät der Zauberkünstler auf unerklärliche Weise die genaue Anzahl Karten, die der Zuschauer abgehoben hat!

Präsentation und Handhabung: 1. Das Spiel wird einem Zuschauer zum Mischen übergeben und dann bildunten auf den Tisch abgelegt. Der Vorführende richtet sich an den Zuschauer: *"Sie haben das Spiel gründlich gemischt und abgehoben, so dass kein Mensch die Anordnung der Karten kennen kann. Würden Sie bitte von diesem Spiel ein Paket abheben. Sie können im Prinzip so viele Karten abheben wie Sie wollen, aber vielleicht nehmen Sie etwa ein Viertel oder so, sonst dauert das Kunststück zu lange. Wichtig ist, dass weder Sie, noch ich, noch sonstwer wissen kann, wie viele Karten Sie abheben."* Mit diesen Worten erreicht man fast immer, dass der Zuschauer etwa ein Viertel des Spiels abhebt (Abb. 9). Solange er nicht mehr als die Hälfte abhebt, funktioniert das Kunststück ohnehin problemlos. Sollte einmal der seltene Fall eintreten, dass der Zuschauer mehr als die Hälfte abhebt, fordern Sie ihn einfach auf, das Paket zurückzulegen und doch bitte weniger Karten abzuheben.

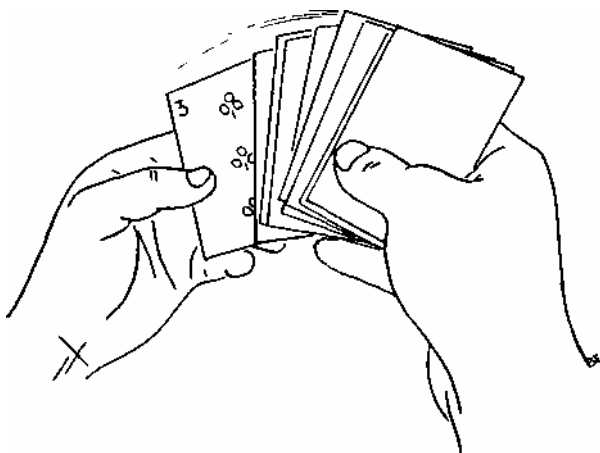
Abb. 9



2. Sobald er dies getan hat, heben Sie ebenfalls ein Paket Karten ab, wobei Sie darauf bedacht sein müssen, mehr Karten als der Zuschauer zu nehmen. Die genaue Anzahl ist absolut egal - wichtig ist lediglich, dass Sie einige Karten mehr haben als der Zuschauer.

3. *"Ich werde mich jetzt abwenden, damit Sie Ihre Karten in aller Ruhe zählen können. Tun Sie das bitte leise und für sich selbst, damit ich auf keinen Fall wissen kann, wieviele Karten Sie abgehoben haben. Ich werde unterdessen auch meine Karten zählen."* Dem Vortrag entsprechend wenden Sie sich ab und zählen so rasch wie möglich Ihre Karten und merken sich zusätzlich noch die oberste Karte Ihres Pakets. Diese Karte wird im ersten Teil noch keine Rolle spielen. Am günstigsten ist es, wenn Sie vor dem Zuschauer fertig sind. Angenommen Sie haben 24 Karten gezählt und die oberste Karte ist die Kreuz 3 (Abb. 10).

Abb. 10



4. Wenden Sie sich wieder an den Zuschauer: *"Haben Sie Ihre Karten gezählt und sich die Anzahl gemerkt? Gut. Ich habe meine Karten ebenfalls gezählt und werde aufgrund dessen drei Aussagen machen. Erstens, ich habe genau gleichviele Karten wie Sie. Zweitens, ich habe noch drei Karten mehr als Sie und drittens, ich habe dann noch genau soviele Karten übrig, um Ihre Karten auf 21 zu ergänzen."* Diese Aussagen bleiben mit Ausnahme der letzten bei allen Vorführungen immer gleich. Auf die letzte Zahl kommen Sie, indem Sie 3 von den eigenen gezählten Karten abziehen, in unserem Falle ergibt 24 weniger 3 die Zahl 21. Das ist alles; der Rest ist automatisch und spielt sich wie folgt ab.

5. *"Wir zählen unsere Karten jetzt gleichzeitig auf den Tisch."* Der Zuschauer und Sie zählen jetzt für alle hörbar die Karten einzeln bildunten in je ein Paket auf den Tisch. (Dadurch gelangt übrigens Ihre Leitkarte, die Kreuz 3, nach unten in Ihrem Paket.) Angenommen der Zuschauer hat 15 Karten. Nach 15 Karten hat er demnach seine Karten alle auf ein Tischpaket gezählt. Sie bemerken dazu: *"Sehen Sie, ich habe, erstens, genau gleichviele Karten wie Sie..."*. Fahren Sie nach einer Sekunde Pause weiter: *"...zweitens, noch drei Karten mehr als Sie..."*, legen Sie dabei drei von den Karten, die Ihnen noch in der Hand verbleiben, beiseite auf den Tisch, *"...und drittens, habe ich dann noch soviele Karten übrig, um Ihre Karten auf 21 zu ergänzen!"* Dabei zählen Sie die restlichen Karten aus Ihrer Hand auf das Paket des Zuschauers, beginnend mit 16, und ergänzen es damit entsprechend Ihrer Voraussage auf 21!

Das Kunststück ergibt sich ganz einfach deshalb, weil das Paket des Vorführenden mehr Karten enthält als jenes des Zuschauers. Die drei Karten sind lediglich ein raffiniertes Ablenkungsmanöver, denn würde man einfach sagen, dass man soviele Karten übrig hat, um das Paket des Zuschauers auf 24 zu ergänzen, wäre das zugrundeliegende Prinzip allzu leicht von einem selbst durchschnittlich aufmerksamen Zuschauer durchschaubar. Auf diese Weise vorgeführt jedoch, ist die Erklärung sehr verwirrend und der Effekt trotzdem klar und verblüffend - was will man mehr.

Wenn Sie wollen, können Sie den Zuschauer noch auffordern, zur Kontrolle seine Karten zu zählen, falls er nicht glauben sollte, dass es wirklich 21 Karten sind.

6. Unterdessen nehmen Sie in aller Ruhe die drei zuvor beiseite gelegten Karten auf, legen Sie auf Ihr Paket, das aus 15 Karten besteht, und legen die so zusammengenommenen Karten schliesslich auf das Restspiel. Zuletzt ergreifen Sie noch die Karten des Zuschauers (21 Karten) und legen Sie ebenfalls oben auf das Spiel. Dadurch gelangt Ihre Leitkarte an die 39ste Stelle im Spiel (Ihre 24 Karten plus die 15 Karten des Zuschauers -einfacher geht's nicht mehr). Sie haben damit auf raffinierte und unbemerkte Weise bereits den zweiten Teil des Kunststücks vorbereitet, der manchem Fachmann einiges Kopfzerbrechen verursachen wird, darauf können Sie wetten.

7. *"Aber vielleicht denken Sie, dass dies ein Zufall war. Ich zeige es Ihnen deshalb nochmals. Heben Sie bitte nochmals ein Paket Karten ab. Diesmal vielleicht ein grösseres Paket - etwa die Hälfte oder auch etwas mehr."* Diesmal brauchen Sie nicht zu schätzen, wieviele Karten der Zuschauer abhebt. Wichtig ist lediglich, dass er nicht mehr als 39 Karten abhebt - wenn Sie den oben angedeuteten Vortrag verwenden, wird dies auch nie geschehen. Selbstverständlich wenden Sie sich ab, während er das Paket abhebt. Bevor Sie sich umdrehen, sagen Sie noch: *"Legen Sie Ihre freie Hand über das Paket, damit ich nicht sehen kann, wieviele Karten Sie haben."* Nehmen wir in diesem Fall an, dass der Zuschauer 22 Karten abgehoben hat. Wenden Sie sich wieder gegen die Zuschauer, und heben Sie selbst so viele Karten ab, dass ganz sicher Ihre Leitkarte dabei ist. Das ist ja nicht schwer: Sie brauchen lediglich ein genügend grosses Paket abzuheben und nur einige Karten auf dem Tisch zurückzulassen, denn Sie wissen ja, dass sich Ihre Karte an der 39sten Stelle von oben befand.

8. Genau wie vorhin zählen jetzt beide leise und für sich ihre Karten. Sie selbst wenden sich dabei ab und blättern Ihre Karten bildoben durch, bis Sie zur Ihrer Leitkarte, der Kreuz 3, kommen. Bei der Leitkarte angekommen, zählen Sie alle Karten links davon, einschliesslich die Leitkarte selbst. Angenommen Sie zählen dabei 16 Karten links von der Leitkarte; mit der Leitkarte zusammen ergibt das die Zahl 17. Weil sich die Kreuz 3 an der 39sten Stelle von oben befand, brauchen Sie jetzt bloss noch 17 von 39 abzuziehen, um die Anzahl Karten zu erhalten, die der Zuschauer soeben abgehoben hat. In unserem Falle ergibt die Subtraktion $39 \text{ minus } 17$ die Zahl 22.

9. Wenden Sie sich wiederum den Zuschauern zu (Sie wissen, dass der Zuschauer 22 Karten hält): *"Ich habe 25 Karten.."*, dabei zählen Sie Ihre eigenen Karten in der Hand, *"wenn ich drei Karten davon weglege"*, tun Sie dies, *"habe ich genau gleichviele Karten wie Sie."* Wiederum zählen Sie und der Zuschauer laut und deutlich jeweils die eigenen Karten und erhalten beide 22 -eine wahrlich zauberhafte Übereinstimmung!

In diesem Beispiel habe ich angenommen, dass Sie mehr Karten genommen haben als der Zuschauer. Falls Sie weniger Karten genommen haben sollten, ändern Sie den Vortrag und erklären (angenommen Sie hätten 20 Karten): *"Ich habe 20 Karten... wenn ich noch zwei Karten aufnehmen,"* nehmen Sie zwei zusätzliche Karten vom Spiel auf, *"halte ich genau gleichviel Karten wie Sie."* Beenden Sie das Kunststück wie oben beschrieben.

Fast hätte ich's vergessen... Es ist mir oft passiert, dass selbst Leute, denen ich das Geheimnis verraten haben, einige Zeit gebraucht haben, bis sie verstanden haben auf welchem Prinzip das Kunststück beruht. Versuchen Sie deshalb, sich über die Funktionsweise vollständig klar zu werden. Wenn Sie nämlich das Prinzip verstanden haben, braucht das Kunststück praktisch keine Gedächtnisarbeit mehr.

Anmerkungen: 1) Der Begriff "suboptimale" Karten wurde von den Cardworkshop-Mitgliedern geprägt und diente als eines der Themen am Cardworkshop 1987.

2) Beschreibungen dieses Kunststücks finden sich in mehreren Quellen, u.a. in: Hugard und Braue, The Roval Road to Card Magic. S.150, "Circus card trick", Faber & Faber, London 1978, sowie von denselben Autoren Expert Card Technique. S.397, "The 26th location", Faber & Faber, London 1975.

3) Diese Idee, die übrigens auf beinahe alle Aufsitzerkunststücke angewendet werden kann, stammt vom amerikanischen Zauber-künstler Nate Leipzig, wie uns Dai Vernon immer wieder in seiner GENII-Kolumne "The Vernon Touch" erzählt.

4) Hilliard, John, Northern, Greater Magic. p.157ff, "A matter of debit and credit", USA 1938. Bei diesem Buch handelt es sich zweifellos um eines der ganz grossen Werke der Zauberliteratur und sollte von jedem an der Zauberkunst ernsthaft Interessierten gelesen werden; besonders der Teil über Karten ist hervorragend!

Routine 4

Es ist manchmal wünschenswert, ein Kunststück mit einer komplexeren Legeordnung vorzuführen, denn gerade mit solchen Prinzipien lässt sich oft mit kleinstem Aufwand die ungeheuerste Wirkung erzielen. Diese Kunststücke werden aber allzu oft selbst von Laien durchschaut, wenn man das Spiel einfach aus dem Etui nimmt und ohne zu mischen in die Vorführung hineingeht.

Viel besser ist es, wenn man zunächst einige Kunststücke mit einem Kartenspiel, das beliebig gemischt werden kann, vorführt, und anschliessend das Spiel im Ablauf eines weiteren Kunststücks austauscht. Wenn Sie daraufhin den Effekt mit dem gelegten Spiel zeigen, wird kein Mensch auf die Idee kommen, dass Sie ein anderes Spiel verwenden als das, welches bis anhin bereits mehrmals von verschiedenen Mitgliedern des Publikums gründlich gemischt worden ist.

Utensilien: Sie benötigen dazu zwei Kartenspiele und ein Stück Karton, das etwas grösser ist als ein Kartenspiel. Ebenso müssen Sie zu diesem Kunststück ein Jackett tragen.

Vorbereitung: Mit dem sichtbaren Spiel führen Sie Ihre Mirakel vor. Das andere Spiel ist wie folgt gelegt: In einem Kartenspiel mit 52 Blatt gibt es genau 22 Karten, die eine "Richtung" besitzen - es handelt sich dabei um folgende Karten: HA, H3, H5, H6, H7, H8, H9, PA, P3, P5, P6, P7, P8, P9, K7, TA, T3, T5, T6, T7, T8 und T9 - (H=Herz, P=Pik, K=Karo, T=Treff). Suchen Sie diese Karten aus dem Spiel, und legen Sie sie bildoben in ein Paket auf den Tisch.

Betrachten Sie jetzt ein As, z.B. das Herz As. Sie werden feststellen, dass diese Karte durch das asymmetrische Herzsymbold eine "Richtung" besitzt und anders aussieht, wenn sie um 180 Grad gedreht wird. Diesen Umstand machen wir uns in diesem Kunststück zunutze. Drehen Sie diese 22 Karten so, dass alle Karten in eine Richtung zeigen (Abb. 1). Es braucht wirklich nur sehr wenig Übung, um auf Anhieb sagen zu können, ob eine Karte "richtig" liegt oder "auf dem Kopf" steht. Bei Karten wie einer 8 richten Sie sich einfach nach der Richtung der Mehrzahl der Augen. Ich meine, dass die Abb. 1 Aufschluss über Zweifelsfälle gibt.

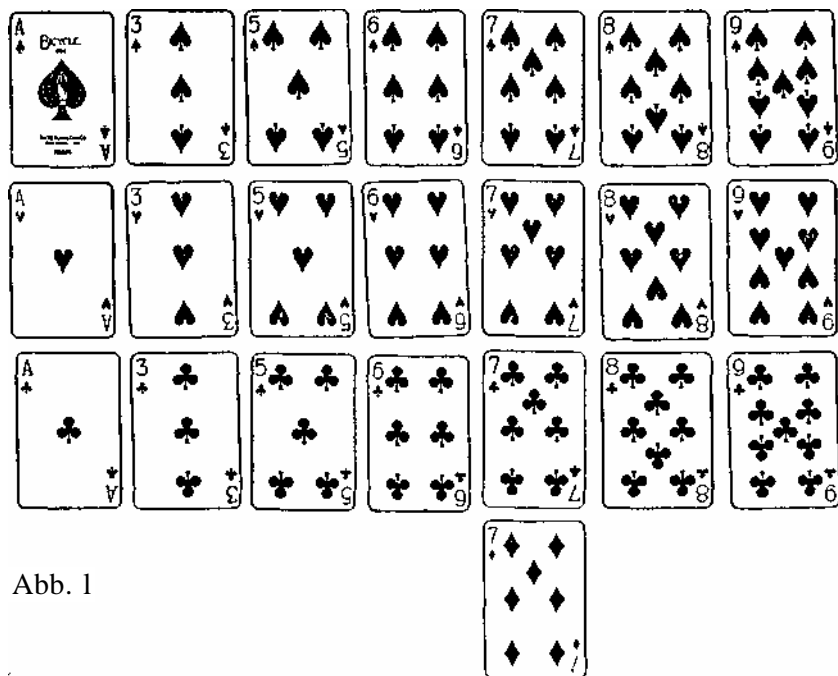
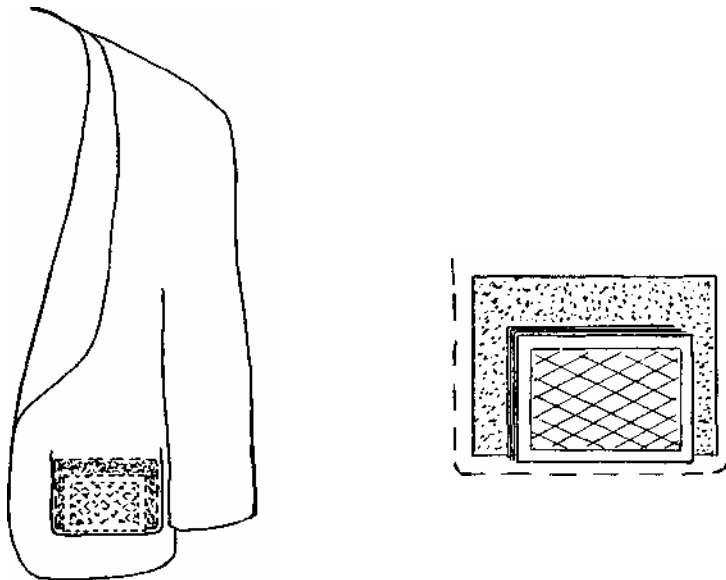


Abb. 1

Diese 22 Karten befinden sich oben auf dem Spiel. Suchen Sie jetzt noch eine andere Karte heraus, z.B. die Herz 4, und legen Sie sie zuoberst auf das Spiel. Das Spiel legen Sie in die linke Aussentasche Ihres Jacketts (Bildseiten gegen den Körper). Stecken Sie das Stück Karton neben das Kartenspiel auf der Seite des Körpers (Abb. 2); dadurch sind Sie auch sicher, dass es später keine Verwechslungen mit dem anderen Spiel gibt.

Abb. 2



Karten lügen nie!

Das erste Kunststück dieser Routine ist ein äusserst laien-wirksamer Effekt von meinem Zauberfreund Richard Vollmer aus Strassburg. Die Grundidee, so sagt mir Richard, stammt von einem Kunststück des amerikanischen Zauberkünstlers J.C. Wagner (1).

Effekt: Der Zuschauer wählt eine Karte und mischt sie ins Spiel zurück. Der Zauberkünstler stellt drei Fragen zur Karte, und der Zuschauer lügt oder sagt die Wahrheit. Trotzdem gelingt es dem Vorführenden nicht nur die gewählte Karte herauszufinden, sondern er produziert auch gleich noch die anderen drei Karten desselben Wertes!

Vorbereitung: Die obersten 7 Karten im Spiel sind wie folgt angeordnet: Herz Bube, Pik Bube, Karo Bube, Karo König, Herz 10, Karo As, Treff Bube. Der Herz Bube ist die oberste Karte und der Treff Bube die siebente Karte von oben.

Präsentation und Handhabung: 1. Zunächst müssen Sie die oberste Karte, den Herz Buben, einem Zuschauer forcieren, ohne dass die Anordnung der anderen Karten verändert wird. Verwenden Sie dazu am besten die Kreuz-Force, die an anderer

Stelle in diesem Buch ausführlicher beschrieben ist. Kurz zusammengefasst: Lassen Sie das Spiel vom Zuschauer abheben, und legen Sie den unteren Spielteil quer über den oberen.

Um die zeitliche Verzögerung zu erhalten, die für die überzeugende Ausführung der Kreuzforce unerlässlich ist, verwenden Sie folgende einleitende Worte: *"Dies ist mein modernstes Kunststück, denn es verwendet die Prinzipien der künstlichen Intelligenz, um eine Karte herauszufinden. Und zwar handelt es sich dabei um ein sogenanntes computergesteuertes Lügendetektor-Programm. Aber zuerst benötigen wir natürlich eine Karte - bitte nehmen Sie die Karte, bei der Sie soeben abgehoben haben."* Mit diesen Worten drehen Sie dem ahnungslosen Zuschauer die oberste Karte des unteren Spielteils (Herz Bube) an. Er soll sich die Karte gut merken und auch den anderen Zuschauern zeigen.

2. Legen Sie den unteren Spielteil auf den oberen und egalisieren Sie die Karten, so dass die gelegten 6 Karten jetzt oben auf dem Spiel liegen. Halten Sie das Spiel von oben in der rechten Hand in Abhebehaltung, und heben Sie mit dem rechten Zeigefinger etwa die obere Hälfte (Abb. 3) in die linke Hand ab (Abb. 4). Der Zuschauer soll seine Karte auf diesen Spielteil ablegen. Sobald er dies getan hat, lassen Sie das Restspiel aus der rechten Hand obenauf fallen, wodurch die gewählte Karte scheinbar hoffnungslos im Spiel verloren ist (Abb. 5). Um diesen Umstand noch zu betonen, können Sie das Spiel bildunten bandförmig auf dem Tisch ausbreiten. In Wirklichkeit wurde der Herz Bube einfach auf die restlichen sechs gelegten Karten zurückgelegt.

3. *"Das Lügendetektor-Programm läuft auf einem neuartigen 7-Bit-System, weshalb ich genau sieben Karten benötige, um das Programm zum laufen zu bringen."* Natürlich ist das alles Unsinn. Aber wenn jemand nichts von Computern versteht, wird er Ihre Aussagen ohnehin nicht in Frage stellen können; die übrigen Zuschauer werden sich amüsieren.

Blättern Sie das Spiel mit den Bildseiten gegen sich selbst durch, und heben Sie es so ab, dass der Herz Bube nach oben kommt. Drehen Sie das Spiel bildunten, und legen Sie die obersten 7 Karten bildunten auf den Tisch, ohne die Karten dabei umzuzählen. Legen Sie das Spiel beiseite, denn es wird für den weiteren Verlauf des Kunststücks nicht mehr verwendet.

Abb. 3

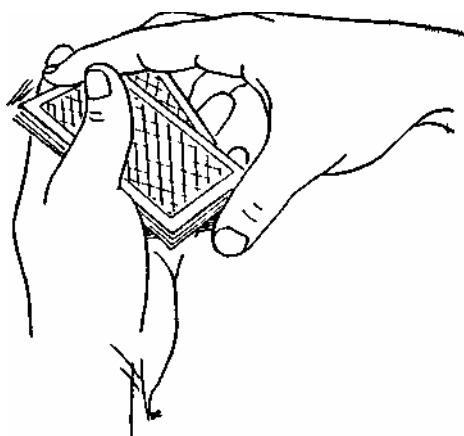


Abb. 4

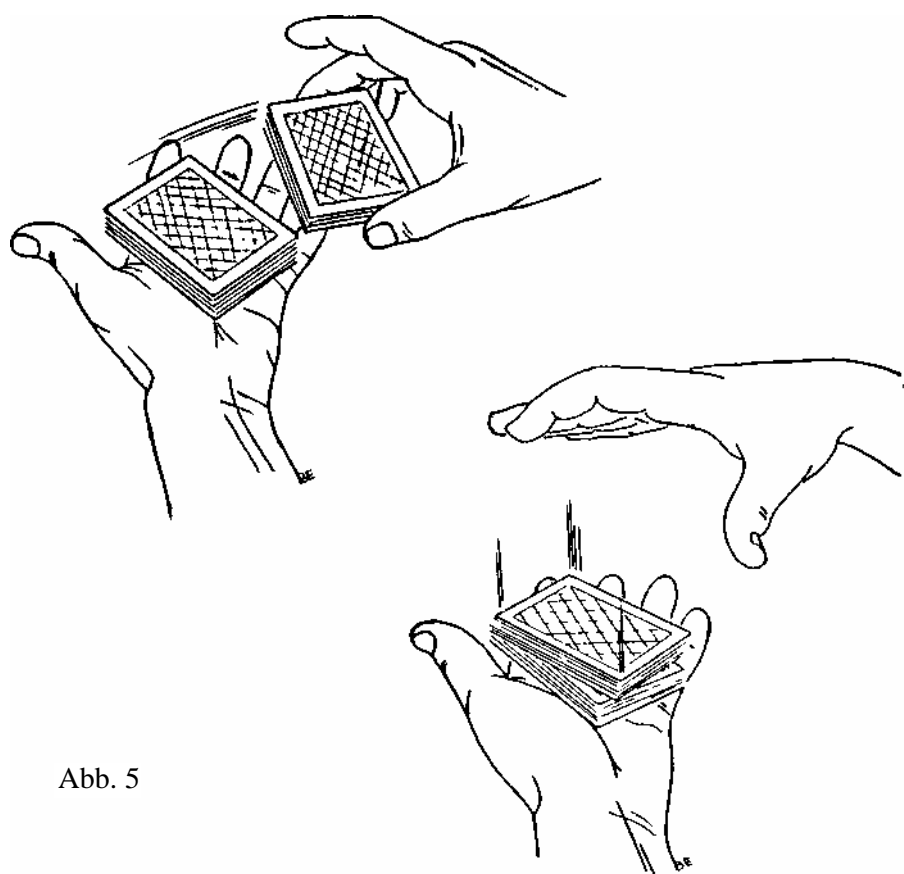


Abb. 5

4. Wenden Sie sich an den Zuschauer, der die Karte gezogen hat: *"Ich werde Ihnen jetzt einige Fragen stellen, die in direktem Zusammenhang mit Ihrer Karte stehen. Sie können die Fragen zwar wahrheitsgemäss beantworten, aber Sie können auch lügen. Sie werden sehen, dass es überhaupt keine Rolle spielt, ob Sie lügen oder die Wahrheit sagen, denn das Lügendetektor-Programm findet auf jeden Fall die Wahrheit heraus."*

Abb. 6

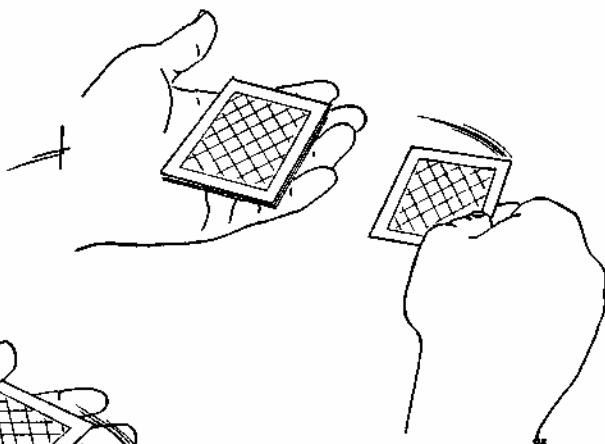
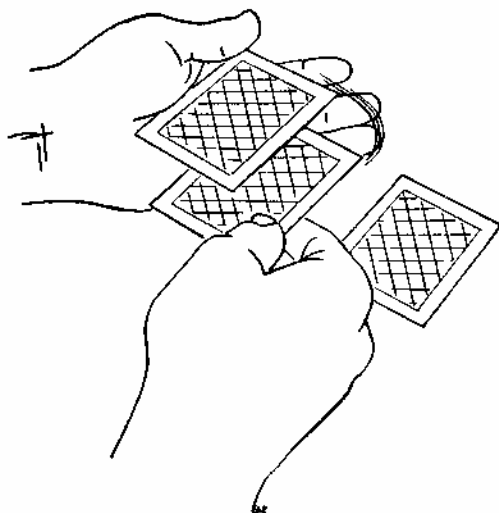


Abb. 7



Nach dieser Erklärung stellen Sie die erste von vier Fragen: *"War Ihre Karte eine rote oder eine schwarze Karte?"* Nachdem der Zuschauer die Frage beantwortet hat, nehmen Sie das aus 7 Karten bestehende Päckchen auf und halten es bildunten in der linken Hand in Austeilposition. Teilen Sie die oberste Karte bildunten auf den Tisch (Abb. 6). Die nächste Karte legen Sie unter das Spiel (Abb. 7), die übernächste auf die erste bildunten

auf den Tisch, die nächste unter das Spiel, und so weiter, bis Ihnen noch eine einzige Karte in der Hand übrigbleibt. Drehen Sie diese Karte bildoben - es ist das Karo As: *"Aha, eine rote Karte, was beweist, dass Sie gelogen haben, denn Sie haben eine rote Karte gezogen."* Falls der Zuschauer die Wahrheit gesagt hat, müssen Sie den Vortrag natürlich entsprechend anpassen.

Die zugegebenermassen etwas ungewöhnliche Austeilprozedur (in der englischen Fachsprache als "down under deal" bekannt) rechtfertigen Sie folgendermassen: *"Wie jeder moderne Computer ist auch dieser im Binärsystem programmiert..."*. Dabei zählen Sie eine Karte auf den Tisch und die andere unter das Restpaket.

5. Die zweite Frage lautet: *"Da es eine rote Karte war, muss es entweder eine Herz- oder eine Karokarte sein. War es eine Herz- oder eine Karokarte?"* Nachdem der Zuschauer die Frage beantwortet hat, wiederholen Sie die oben beschriebene "Binärberechnungsprozedur", indem Sie die erste Karte auf den Tisch teilen, die nächste unter das Restpaket legen und so weiter, bis Ihnen noch eine Karte übrig bleibt. Drehen Sie diese Karte um - es ist die Herz 10: *"Die Herz 10 sagt mir, dass Ihre Karte eine Herzkarte gewesen sein muss."* Natürlich stimmt das.

Fragen Sie weiter: *"War es eine Augenkarte oder eine Bildkarte?"* Wiederum legen Sie Karten abwechselungsweise auf den Tisch und unter das Paket bis eine Karte übrigbleibt, der Karo König: *"Das beweist, dass Ihre Karte eine Bildkarte war."* Bis hierhin sollte die schrittweise Enthüllung der gewählten Karte einiges Staunen im Publikum auslösen. Sie sehen, weshalb es wichtig ist, dass möglichst alle Zuschauer die Karte zu Beginn gesehen haben - je mehr Zuschauer die Karte gesehen haben, desto mehr werden beim Umdrehen der jeweils letzten Karte reagieren!

6. Jetzt ändern Sie das Vorgehen leicht: *"Bitte sagen Sie jetzt zum erstenmal die volle Wahrheit und nichts als die Wahrheit, so wahr Ihnen Ihr Gedächtnis helfe: Welches war Ihre gewählte Karte?"* Der Zuschauer wird 'Herz Bube' antworten müssen. Wiederholen Sie die oben beschriebene Abzählprozedur: In der Hand halten Sie den Herz Buben und auf dem Tisch liegen die übrigen drei Buben. Drehen Sie zuerst langsam den Herz Buben um - erster Höhepunkt. Erklären Sie: *"Wissen Sie, Karten lügen nie!"* Drehen Sie jetzt die übrigen drei Buben bildoben - zweiter Höhepunkt!

Fast hätte ich's vergessen: Natürlich wird der versierte Kartenkünstler den Herz Buben mit der klassischen Forciermethode oder, falls er auf Nummer sicher gehen will, mit dem Riffelforcieren an den Mann bringen (2). Die Karte kann dann natürlich mit fortgeschrittenen Methoden auch ohne das Spiel durchzusehen nach oben gebracht, und dann die Karten noch falsch gemischt werden. Dadurch wird die Produktion der übrigen drei Buben umso verblüffender.

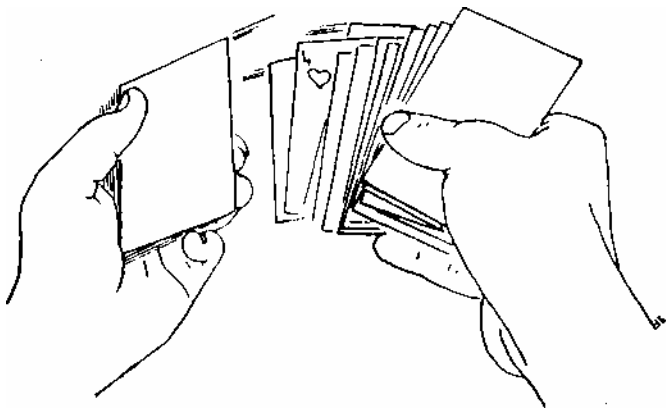
Fingerfertigkeit

Im Verlauf dieses Kunststücks werden Sie das verwendete Spiel gegen das vorbereitete Spiel in Ihrer Tasche austauschen.

Effekt: Eine gewählte Spielkarte wird vom Zuschauer selbst ins Spiel zurückgemischt und dieses dann in die Tasche des Vorführenden gesteckt. Mit scheinbar unglaublicher Fingerfertigkeit ist der Zauberkünstler in der Lage, die Karte des Zuschauers aus dem Spiel zu fischen!

Präsentation und Handhabung: 1. Geben Sie das Spiel einem Zuschauer zum Mischen und Abheben.

Abb. 8

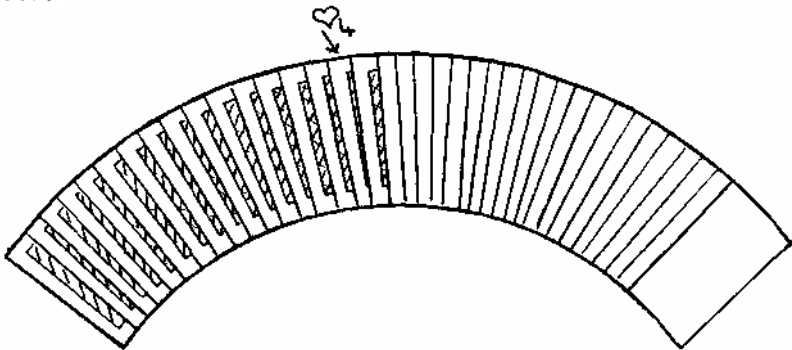


Nehmen Sie das Spiel zurück, und blättern Sie es mit den Bildseiten nach oben durch, indem Sie bemerken: *'Wenn ich Sie*

auffordern würde, auf diese Weise eine Karte zu ziehen, dann könnte es durchaus sein, dass Sie sich von der einen oder anderen Karte, die Ihnen mehr zusagt, beeinflussen lassen." In der Zwischenzeit haben Sie die H4 lokalisiert. Trennen Sie das Spiel eine Karte links von der H4 (Abb. 8), und heben Sie es ab, so dass die H4 an die zweite Stelle von oben (von der Rückseite aus) gelangt; das Spiel halten Sie immer noch bildoben in der Hand.

2. *"Damit die Wahl Ihrer Karte wirklich zufällig geschieht, möchte ich, dass Sie das Spiel wie folgt abheben."* Drehen Sie dabei das Spiel bildunten, und legen Sie es auf den Tisch. Heben Sie etwa einen Drittel des Spiels hoch und legen ihn mit der Bildseite nach oben auf die unteren bildunten liegenden zwei Drittel. Greifen Sie nun etwas tiefer, und heben Sie etwa zwei Drittel des Spiels hoch, und legen Sie dieses Paket wiederum umgedreht auf das übriggebliebene untere Drittel. *"Nachdem Sie das Spiel auf diese Weise an zwei beliebigen Stellen abgehoben haben, merken Sie sich bitte die erste bildunten liegende Karte."* Demonstrieren Sie dies, indem Sie das Spiel bandförmig ausbreiten (Abb. 9). *"In unserem Falle wäre das die..."* - nenne Sie hier die erste bildunten liegende Karte, die Sie nun für alle sichtbar umdrehen. *"Das ist selbstverständlich jedesmal eine andere Karte"*. Während Sie dies sagen, lassen Sie die Karte in der Hand auf die Bildseite des Kartenbandes fallen, drehen alle bildoben liegende Karten bildunten und legen sie unter das Restpaket. Wenn Sie jetzt alles richtig gemacht haben, liegt die H4 wieder oben im bildunten gehaltenen Spiel (3).

Abb. 9



3. Übergeben Sie jetzt das Spiel einem Zuschauer, damit er sich auf die von Ihnen eben vorgezeigte Weise eine Karte merkt: Er wird sich H4 merken, die Karte, welche Ihnen ja schon längstens bekannt ist (4)! Sobald sich der Zuschauer die Karte gemerkt hat, soll er das Spiel wieder in Ordnung bringen und es einige Male abheben.

4. Nehmen Sie das Spiel entgegen, und mischen Sie es kurz. *"Ich werde jetzt versuchen, mit reiner Fingerfertigkeit die von Ihnen gewählte Karte aus diesem Spiel herauszufinden ... wissen Sie was, am besten mischen Sie das Spiel nochmals gründlich durch, damit ich wirklich nicht wissen kann, an welcher Stelle sich Ihre Karte befindet."* Überreichen Sie das Kartenspiel mit diesen Worten einem anderen Zuschauer zum Mischen.

5. *"Um das Kunststück noch zu erschweren, werde ich es im Dunkeln und ohne hinzusehen durchführen - mit reinem Finger-spitzengefühl!"* Mit diesen Worten nehmen Sie das Spiel entgegen, schauen sich nach einem geeigneten Ort um und stecken es schliesslich in die linke Aussentasche Ihres Jacketts. Und zwar legen Sie es zwischen Karton und Jackettstoff. Die Anordnung in Ihrer Tasche sieht also jetzt folgendermassen aus (vom Körper gesehen): benutztes Spiel, Karton, gelegtes Spiel mit der H4 auf der Rückseite.

7. Nach entsprechendem dramatischem Aufbau, greifen Sie mit der linken Hand in die Tasche und holen die oberste Karte des gelegten Spiels hervor, ohne dabei die Bildseite zu zeigen. Legen Sie die Karte bildunten auf den Tisch. Fragen Sie jetzt den Zuschauer, der die Karte gewählt hat, nach seiner Karte, und drehen Sie schliesslich die auf dem Tisch liegende Karte mit der Bildseite gegen die Zuschauer - es ist tatsächlich seine gewählte Karte. Während das Publikum applaudiert, greifen Sie in die Tasche und holen seelenruhig das präparierte Spiel aus der Tasche - der Karton erleichtert diesen Vorgang erheblich. Sie haben damit im Verlauf eines recht verblüffenden Kunststücks unbemerkt ein Kartenspiel gegen ein anderes ausgetauscht - und das praktisch unter der Nase der Zuschauer.

Fast hätte ich's vergessen: Falls es Ihnen lieber ist, kann das Kartenspiel auch in einer der Brusttaschen ausgetauscht werden. Die Präsentation bleibt sich im Prinzip gleich. Sie sind dadurch

vielleicht ein bisschen sicherer vor Zuschauern, die unbedingt in Ihre Tasche greifen wollen, um zu sehen, ob da noch etwas drin ist. Bei einer Brusttasche, die sich doch beinahe im "Intimbereich" der Person befindet, ist eine solche Reaktion unwahrscheinlicher.

Wenn die Anordnung des ausgetauschten Spiels nicht offensichtlich ist (also nicht gerade rote und schwarze Karten getrennt), können Sie zum Schluss das Spiel noch mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch ausbreiten und bemerken: "*...und es befindet sich natürliche keine zweite Herz Vier im Kartenspiel!*" Damit dürften selbst die Skeptiker zufriedengestellt sein.

Denken Sie Stop!

Die Handhabung dieses Effekts, der wieder einmal auf einem uralten Prinzip der Kartenzauberei beruht, ist auf die gemeinsamen Bemühungen der amerikanischen Zauberkünstler Larry Jennings und Bruce Cervon zurückzuführen (5). Es handelt sich um eine intelligente und doch sehr leichte Handhabung einer klassischen Lokalisierungsmethode, die in dieser Form gebracht selbst Fachleuten Rätsel aufgibt. Ich kann das selbst aus zahllosen Vorführungen bestätigen!

Effekt: Der Zuschauer wählt frei eine Karte, die er anschliessend selbst ins Spiel zurückmischt. Trotzdem ist der Zauberkünstler in der Lage, die Karte auf unerklärliche Weise wiederzufinden.

Präsentation und Handhabung: 1. Breiten Sie das Spiel zwischen den Händen aus, und fordern Sie einen Zuschauer auf, eine Karte zu nehmen. Sie müssen darauf achten, dass der Zuschauer eine der obersten 22 Karten nimmt, sonst funktioniert das Kunststück nicht. Wenn Sie die Karten relativ langsam zwischen den Händen vorfächern und eine entspannte Haltung einnehmen, wird der Zuschauer unweigerlich eine Karte aus dem oberen Spielteil nehmen.

Sobald er dies getan hat, soll er sich die Karte merken und zur Sicherheit noch einigen benachbarten Zuschauern zeigen.

2. Fächern Sie das Spiel erneut zwischen den Händen auf, und lassen Sie den Zuschauer seine Karte wieder ins Spiel zurücklegen und zwar diesmal in den unteren Teil. Fächern Sie die Karten etwas rascher auf, während Sie dem Zuschauer erklären, dass er jetzt seine Karte zurückgeben soll. Dadurch haben Sie bereits die Hälfte des Spiels durchgeblättert, wenn er seine Karte zurücksteckt. Egalisieren Sie das Spiel an den Fingerspitzen, und lassen Sie es in die linke Hand in Austeilposition fallen. Somit wurde eine Karte auf fairste Art und Weise gewählt und auf ebenso faire und klare Weise ins Spiel zurückgegeben.

Wer das Prinzip der "Einwegmuster oder -karten" kennt - so nennt man es in der Fachsprache - wird vergeblich darauf warten, dass Sie das Spiel umdrehen, während sich der Zuschauer die Karte merkt. Das heimliche Umdrehen geschieht nämlich erst jetzt, wenn es kein Mensch mehr erwartet!

Abb. 10

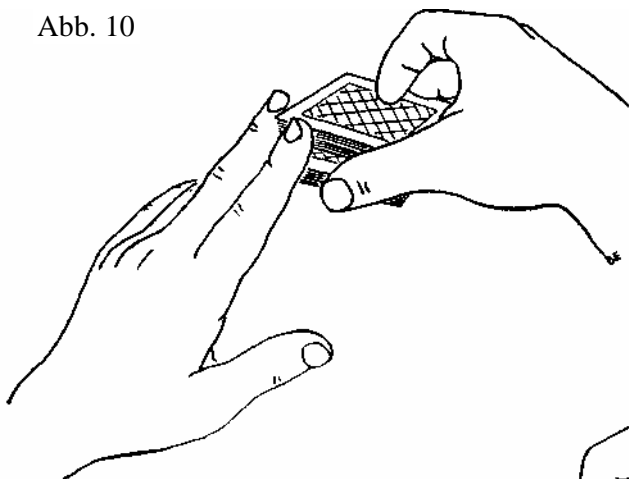
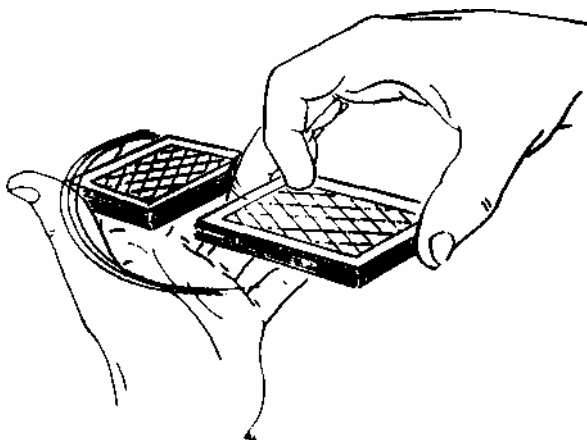


Abb. 11



3. Zu diesem Zweck wird das Spiel wie folgt abgehoben: Übernehmen Sie das Spiel mit der rechten Hand von oben, und nehmen Sie mit dem rechten Daumen einen Spalt etwa in der Hälfte des Spiels auf - wichtig ist, dass Sie mindestens 21 Karten erwischen. Der linke Zeigefinger legt sich an die hintere linke Ecke des oberen Pakets (Abb. 10) und dreht es beim Abheben um 180 Grad (Abb. 11). Dabei dient das Nagelglied des rechten Mittelfingers als Drehpunkt. Das abgehobene Paket fällt in die linke Hand in Austeilposition, und die rechte Hand lässt ihr Paket obenauf fallen.

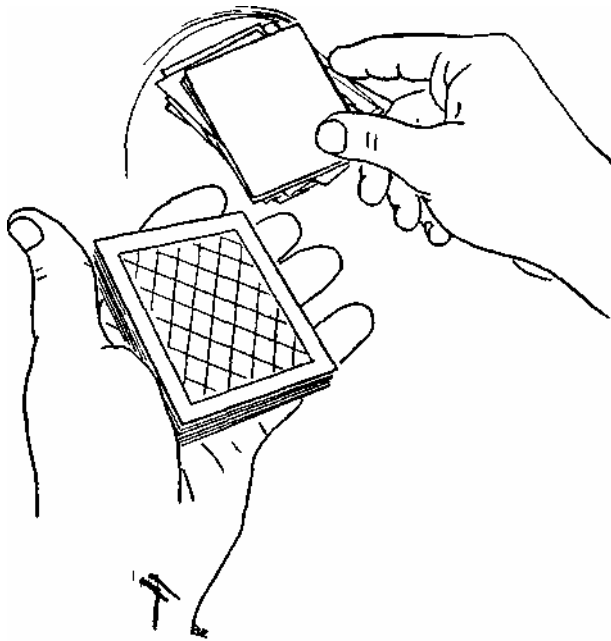
Auf diese Weise weist jetzt die gewählte Karte, die sich ja im unteren Spielteil befand, als einzige in die entgegengesetzte Richtung gegenüber den anderen Einwegkarten. Und all das haben Sie mit einem beiläufigen Abheben geschafft, das erst noch elegant aussieht.

4. Jetzt können die Karten beliebig mit Überhand- oder Riffelmischen durcheinandergebracht werden, trotzdem sind Sie in der Lage, die gewählte Karte jederzeit herauszufinden.

Um die Präsentation überzeugender zu gestalten, sollten Sie jedoch nach dem Abheben das Spiel noch kurz selbst mischen und es erst dann einem Zuschauer zum Mischen geben.

5. Wenn er dies getan hat, nehmen Sie das Spiel wieder entgegen und halten es bildunten in der linken Hand in Austeilposition. Beginnen Sie, die Karten bildoben auf den Tisch in ein Paket zu teilen (Abb. 12), und fordern Sie den Zuschauer auf, 'Stop' zu denken, sobald er seine Karte sieht. Er soll sich aber auf keinen Fall durch Veränderung der Gesichtszüge verraten. Natürlich geben Sie die Karten solange, bis Sie zur ersten Einwegkarte kommen. Sie werden sofort sehen, in welche Richtung die Mehrzahl der Augen zeigt. Blättern Sie solange weiter, bis eine Einwegkarte kommt, die in die andere Richtung zeigt. Geben Sie vielleicht noch zwei oder drei Karten weiter, und halten Sie dann inne. Blicken Sie den Zuschauer an: *"Ich glaube Sie haben 'Stop' gedacht - und zwar bei der Karo Sieben!"*. Bei diesen Worten nennen Sie die gewählte Karte, nehmen Sie aus dem abgezählten Paket, und legen Sie vor den Zuschauer auf den Tisch!

Abb. 12



Fast hätte ich's vergessen: Wie bei einigen anderen Kunststücken, bei denen ein vorbereiteter Block oben auf dem Spiel liegt, kann auch hier das Spiel so falsch gemischt werden, dass die obersten 22 Karten oben bleiben.

Anmerkungen: 1) Wagner, J.C., The Commercial Magic of J.C. Waener, S. 141 ff, "Would I lie to you?", USA 1987.

2) Beide Techniken habe ich ausführlich beschrieben in, Roberto Giobbi, Grosse Kartenschule, Basel, 1992.

3) Die Finesse mit der beliebigen Karte wurde mir vom genialen spanischen Zauberkünstler Jüan Tamariz gezeigt.

4) Diese Forciermethode wird dem amerikanischen Zauberkünstler Henry Christ zugeschrieben.

5) Das Kunststück in der vorliegenden Form publizierte erstmals Charly Miller in einer seiner "Magicana"-Kolumnen in GENII.

Routine 5

Karten Kapriole

Es handelt sich hierbei um ein altes Prinzip, das selbst in Laienkreisen ziemlich bekannt ist. Die Verwendung von geraden und ungeraden Karten anstatt roten und schwarzen Karten, sowie die Handhabung und Präsentation, machen aber aus dieser "ollen Kamelle" ein Kunststück, das selbst versierte Fachleute täuscht.

Effekt: Zwei Zuschauer wählen je eine Karte aus einem Spiel, das sie selbst mischen. Die Karten werden wiederum von den Zuschauern selbst ins Kartenspiel zurückgemischt. Dennoch ist der Zauberkünstler in der Lage, die beiden Karten der Zuschauer auf verblüffende Art und Weise herauszufinden.

Vorbereitung: Trennen Sie das Kartenspiel in die geraden und ungeraden Werte. Zählen Sie dabei den Buben als 11, die Dame als 12 und den König als 13. Das erste Päckchen enthält demzufolge folgende Kartenwerte: Asse, 3, 5, 7, 9, Buben, Könige. Das zweite Päckchen enthält diese Kartenwerte: 2, 4, 6, 8, 10, Damen. Sie werden bemerkt haben, dass das erste Päckchen vier Karten mehr enthält als das zweite, was aber absolut keine Rolle spielt, denn niemand wird dies bemerken.

Mischen Sie jedes Päckchen separat gut durch, so dass die Werte unregelmässig verteilt sind. Nehmen Sie jetzt das Paket mit den geraden Werten, und merken Sie sich die Karte auf der Bildseite; dies ist Ihre "Leitkarte". Legen Sie dieses Paket auf das andere Paket, das aus den ungeraden Kartenwerten zusam-

mengesetzt ist. Stecken Sie das so vorbereitete Kartenspiel ins Etui.

Präsentation und Handhabung: 1. Nehmen Sie das Kartenspiel aus dem Etui, und breiten Sie es bildoben auf dem Tisch bandförmig aus. Ohne dass Sie dies erwähnen würden, können die Zuschauer feststellen, dass es sich dabei um ein gemischtes 52-Blatt Spiel handelt. *"Zu diesem Kunststück benötige ich die Hilfe von zwei Freiwilligen. Möchten Sie, mein Herr, und vielleicht Sie, meine Dame, mir dabei behilflich sein?"* Deuten Sie bei diesen Worten auf zwei in Ihrer Nähe sitzende Zuschauer. *"Ich möchte jeden von Ihnen bitten, irgendeine Karte aus diesem Kartenspiel zu nehmen."* Nehmen Sie dabei das Kartenspiel auf, drehen es mit der Bildseite nach unten und halten es in der linken Hand in Austeilposition. *"Ich möchte aber, dass Sie das Spiel zuvor noch selbst mischen...am besten jeder einen Teil, dann geht es schneller...man nennt das Job Sharing!"* Unterdessen haben Sie das Kartenspiel mit der Bildseite nach oben gedreht und in den Händen durchgefächert, bis Sie zu Ihrer "Leitkarte" gekommen sind. Trennen Sie hier das Spiel, so dass der eine Zuschauer alle ungeraden Werte und der andere alle geraden Werte erhält.

Beachten Sie, wie durch den Vortrag auf humorvolle Weise die Tatsache rechtfertigt wird, dass das Kartenspiel auf zwei Zuschauer aufgeteilt werden muss. Nehmen Sie die Trennung des Kartenspiels auf unauffällige Art vor, und messen Sie dieser Handlung keine besondere Bedeutung zu, am besten sprechen Sie mit den Zuschauern und schauen sie dabei an; mit ein wenig Übung wird es Ihnen leicht fallen, die Leitkarte aus dem Augenwinkel zu erkennen.

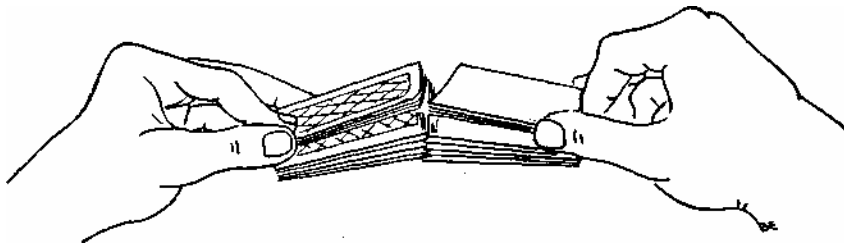
2. Jeder Zuschauer soll nun sein Kartenpaket gründlich mischen - zuerst hinter dem Rücken, dann über dem Kopf und schliesslich mit geschlossenen Augen. Sie bemerken dabei: *"Sie können die Karten ruhig mischen, ich heb sie dann nacher alle auf."*

Dieses humoristische Intermezzo gewährleistet, dass sich die Zuschauer noch Minuten danach an den gründlichen Mischvorgang erinnern, denn es werden bei diesen ungewöhnlichen Mischprozeduren bestimmt einige Karten auf den Tisch oder zu Boden fallen. Je grotesker das Mischen, desto besser bleibt es im Gedächtnis haften (1).

3. Fordern Sie jetzt jeden der beiden Zuschauer auf, eine Karte aus seinem Paket zu entnehmen, sich diese Karte zu merken und sie anschliessend den Zuschauern in ihrer Nähe zu zeigen. Dadurch kann es Ihnen nicht passieren, dass der Zuschauer am Schluss nicht mehr weiss, welche Karte er gezogen hat. Wenden Sie dabei betont den Kopf zur Seite. Fordern Sie jetzt die Zuschauer auf, ihre Karte verkehrt - also bildoben - ins bildunten gehaltene Teilspiel zu stecken. Die Zuschauer können jetzt ihre Pakete nochmals gründlich mischen. Erst jetzt, nachdem die Karten egalisiert wurden, wenden Sie sich wieder den Zuschauern zu.

4. Nehmen Sie das erste Paket entgegen, und legen Sie es mit den Längsseiten gegen sich bildunten auf den Tisch. Legen Sie das andere Paket bildoben rechts daneben, und mischen Sie die beiden Pakete mit einem Riffelmischen ineinander (Abb. 1). Es ist wichtig, dass Sie dabei wiederum den Kopf wegrehen: "*...damit ich nicht zufällig die umgedrehte Karte sehen kann...*". Reichen Sie das Spiel jetzt nochmals einem in der Nähe sitzenden Zuschauer zum Mischen. Er kann das Spiel Überhand- oder Riffelmischen.

Abb. 1

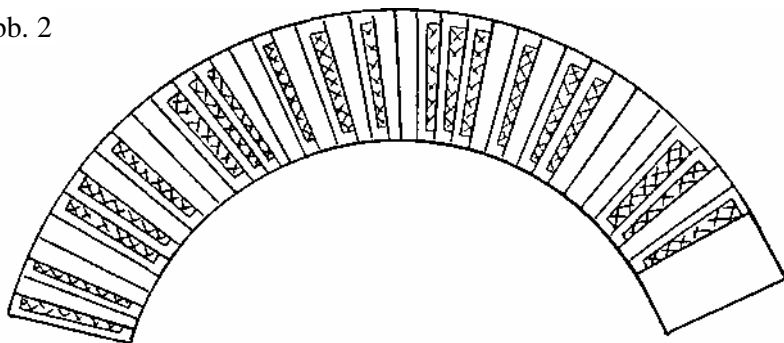


5. Nehmen Sie das Kartenspiel zurück, und breiten Sie es bandförmig auf dem Tisch aus (Abb. 2). Wenn Sie jetzt sämtliche bildoben liegenden Karten betrachten, werden Sie feststellen, dass diese alle geraden Werte darstellen, mit einer Ausnahme - und das ist die erste gewählte Karte (selbstverständlich könnte auch das Umgekehrte der Fall sein, d.h. unter allen ungeraden Karten befindet sich eine gerade Karte).

Damit das Ansehen der Karten nicht allzu "intensiv" wirkt, benutzen Sie folgenden Vorwand: "*Es ist natürlich ganz einfach Ihre Karte herauszufinden...es ist nämlich die einzige Karte, die*

Sie mehrmals berührt haben und trägt deshalb Ihre Fingerabdrücke!!!" Sie können hier ein wenig schauspielern, indem Sie sich die Fingerabdrücke des Zuschauers ansehen und schliesslich seine Karte herausfinden. Nehmen Sie jetzt das Kartenband zusammen, drehen das Kartenspiel um und breiten es erneut bandförmig auf dem Tisch aus. Suchen Sie wiederum nach den Fingerabdrücken auf der Karte, diesmal jedoch nach jenen des zweiten Zuschauers. Nach einigem Zögern nehmen Sie eine Karte aus dem Kartenband und legen sie vor den zweiten Zuschauer - es ist tatsächlich seine Karte!

Abb. 2



Während sich die Zuschauer von diesem verblüffenden Effekt erholen, bleibt Ihnen genügend Zeit, um die verkehrt liegenden Karten wieder umzudrehen. Am besten breiten Sie zu diesem Zweck das Spiel zwischen den Händen aus und schieben jede bildunten liegende Karte etwa zur Hälfte nach oben aus dem Fächer (Abb. 3+4). Sobald dieser Vorgang beendet ist, können die bildunten liegenden Karten aus dem Fächer gezogen (Abb. 5) und bildoben auf das Restspiel geklappt werden (Abb. 6).

Fast hätte ich's vergessen... Um das Prinzip besser zu verstehen, trennen Sie das Spiel in die roten und schwarzen Karten. Gehen Sie jetzt mit diesem rot-schwarz geordneten Spiel die einzelnen Schritte des Kunststücks durch. Die Arbeitsweise wird Ihnen dadurch sofort einleuchten.

Noch täuschender wird dieses Kunststück, wenn Sie zu Beginn die Leitkarte mit einem "Crimp" markieren. Jetzt können Sie das Spiel, ohne sich die Bildseiten ansehen zu müssen, in "ungefähr" zwei Teile teilen.

Abb. 3

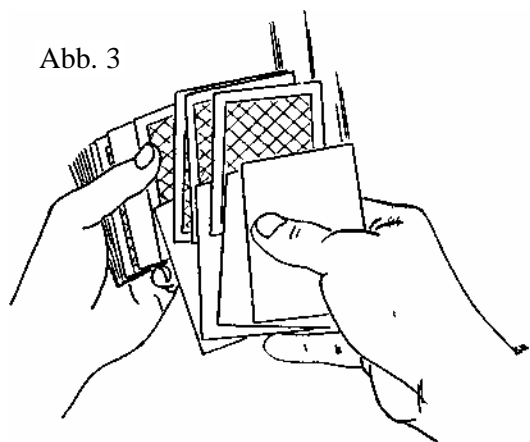


Abb. 4

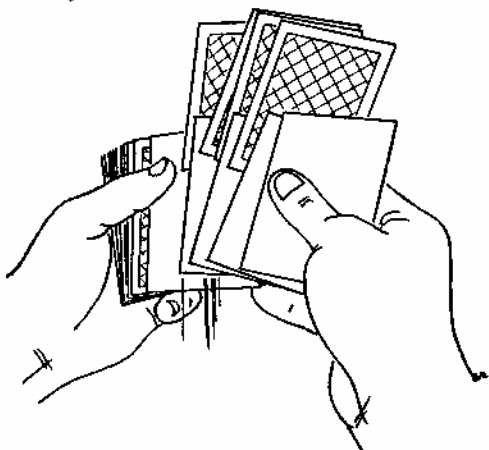


Abb. 5

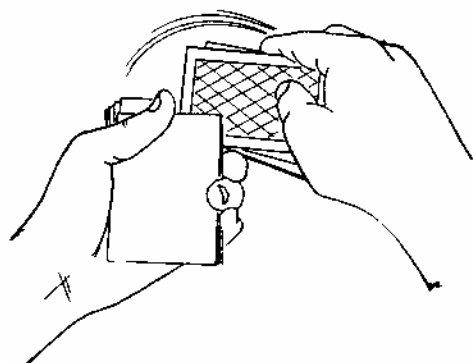
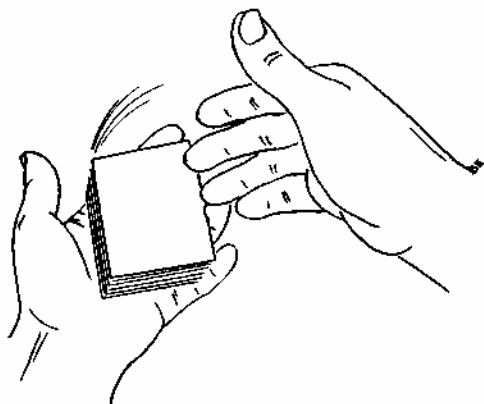


Abb. 6

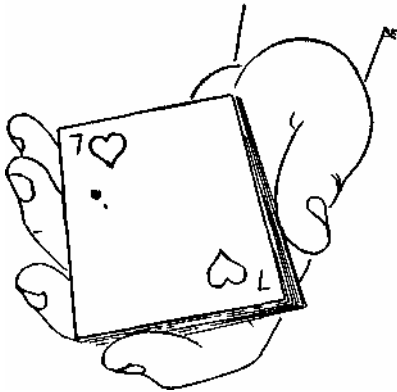


In den Händen

Dieser Effekt hat auf den Laien eine unglaublich starke Wirkung, denn alles geschieht in den Händen des Zuschauers, ohne dass der Zauberkünstler das Spiel je berührt.

Inspiriert wurde ich bei der vorliegenden Routine von einem Kunststück, das in einem amerikanischen Zauberbuch erschienen ist (2). Meine Handhabung unterscheidet sich in der Methode vollständig vom Original und ist entschieden sicherer in der Ausführung.

Effekt: Der Zuschauer mischt ein Kartenspiel und merkt sich daraus zwei Spielkarten, die er wieder selbst ins Spiel zurückgibt. Trotz dieser unmöglichen Bedingungen ist der Zauberkünstler in der Lage, die gemerkten Karten zu lokalisieren.

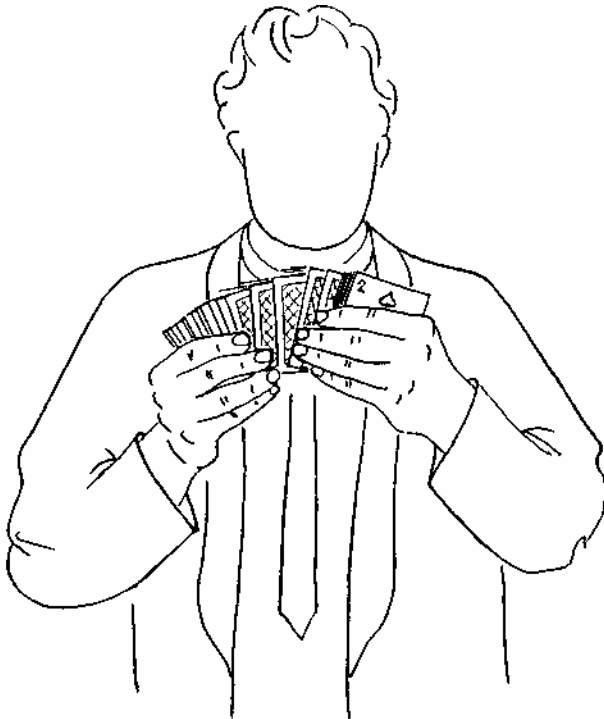


Präsentation und Handhabung: 1. Geben Sie das Kartenspiel einem Zuschauer mit der Bitte, er solle dieses gründlich mischen und abheben. *"Wenn Sie überzeugt sind, dass das Kartenspiel gut durchgemischt ist, heben Sie bitte etwa die Hälfte des Spiels ab, und legen Sie sie bildoben auf die bildunten liegende Hälfte."* Wenn der Zuschauer Ihre Instruktionen korrekt befolgt hat, hält er nun ein Kartenspiel in den Händen, das aus etwa 26 bildoben liegenden Karten gefolgt von den restlichen bildunten liegenden Karten besteht (Abb. 7). Merken Sie sich die oben auf dem Spiel sichtbare Karte - diese Karte ist Ihre erste "Leitkarte" (in unserem Beispielsei dies die Herz 7).

2. Fordern Sie jetzt den Zuschauer auf, das Spiel in den Händen durchzublättern und sich die letzte bildoben liegende Karte zu merken. Zu diesem Zweck wird der Zuschauer das Spiel in eine mehr oder weniger senkrechte Lage bringen, denn er will ja nicht, dass Sie seine Karte sehen können. Dieser Umstand erlaubt Ihnen jedoch, sich die unterste sichtbare Karte des Kartenspiels zu merken, z.B. Pik 2 (Abb. 8) - dies ist Ihre zweite "Leitkarte". Sobald Sie Kenntnis von dieser Karte erhalten haben, drehen Sie dem Zuschauer den Rücken zu.

Sie haben jetzt bereits sämtliche zur erfolgreichen Durchführung des Kunststücks notwendigen Informationen zusammen - und dies bevor das Kunststück überhaupt angefangen hat! Sie sind dem Zuschauer somit zwei Schritte voraus, ein Prinzip, welches Ihrem Publikum erheblich erschwert, später hinter das Trickgeheimnis zu kommen.

Abb. 8



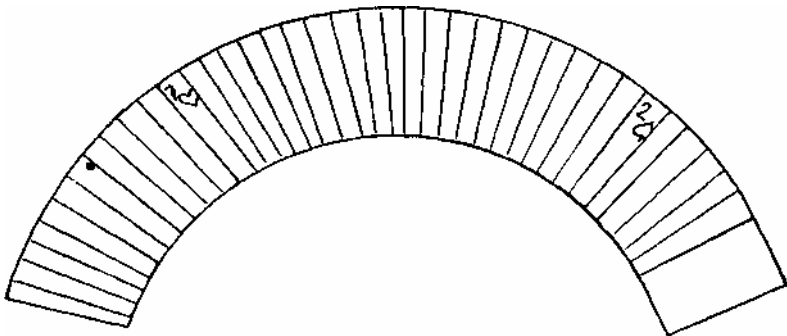
3. Wenn er sich diese erste Karte gemerkt hat, soll er die Karten wieder egalisieren und das ganze Spiel umdrehen. Er soll sich jetzt wiederum die letzte bildoben liegende Karte merken und anschliessend die bildoffenen Karten auf den unteren Teil

umdrehen, so dass alle Karten wieder in der gleichen Richtung liegen. Dabei spielt es keine Rolle welchen Teil er auf den anderen legt - es kann also nichts "passieren". Damit hat der Zuschauer selbst Ihre zweite Leitkarte auf seine erste angesehene Karte plaziert! *"Heben Sie jetzt das Spiel bitte noch ab und vervollständigen Sie das Abheben."* Warten Sie bis er dies getan hat und fordern Sie ihn dann auf, das Abheben zu wiederholen. Dadurch gelangt Ihre erste Leitkarte auf die zweite Karte des Zuschauers!

Es ist wichtig, dass Sie dem Zuschauer nicht sagen, er dürfe das Spiel mehrmals abheben, denn gewisse Zuschauer bilden dann mehrere kleine Pakete auf dem Tisch, und Sie laufen Gefahr, dass die Leitkarten von den gewählten Karten getrennt werden.

4. Sie brauchen jetzt nur noch das Spiel entgegenzunehmen, es bildoffen auf dem Tisch bandförmig auszubreiten und die beiden Karten mit "hyper-hydraulisch permanent-dynamischen Kräften" (3) herauszufinden. Vielleicht setzen Sie dazu sogar ein Pendel ein und finden die Karte, nachdem Sie den Zuschauer nach seinem Sternzeichen gefragt haben (Abb. 9).

Abb. 9



Fast hätte ich's vergessen... Wenn Sie die Vorführung der Beschreibung getreu nachvollziehen, sollte der Eindruck entstehen, dass Sie sich vom Beginn der Präsentation abgewendet haben und somit unmöglich Hinweise irgendwelcher Art in Bezug auf die gewählten Karten erhalten haben konnten.

Bei der Vorführung dieser Routine fordere ich den Zuschauer beiläufig immer auch noch auf, das Spiel kurz zu mischen. Wenn

Sie einen Zuschauer wählen, der steht oder nicht gerade am Tisch sitzt, dann wird er das Spiel mit einem Überhandmischen mischen. Dabei ist es sehr unwahrscheinlich, dass die Leitkarten von den gewählten Karten getrennt werden. Der gewonnene zusätzliche Effekt überwiegt bei weitem das kleine Risiko, das Sie damit eingehen (besonders bei Zauberkollegen...)!

Zurück zur Zukunft

Ein einfacheres Kunststück als dieses werden Sie in diesem Buch kaum finden. Es hat den Vorteil, das es mit einem ausgeliehenen und gemischten Spiel jederzeit und unter allen Bedingungen vorgeführt werden kann. Die Grundidee ist wie bei den meisten Selbstgängertricks sehr alt - in einer ähnlichen Form habe ich den Effekt erstmals beim englischen Zauberkünstler AI Leech gelesen (4).

Nach den beiden vorangegangenen Lokalisierungen bildet dieser abschliessende Voraussageeffekt eine willkommene Abwechslung. Die Idee, eine Voraussage in der vorliegenden Form als Zeitproblem zu präsentieren, stammt von mir.

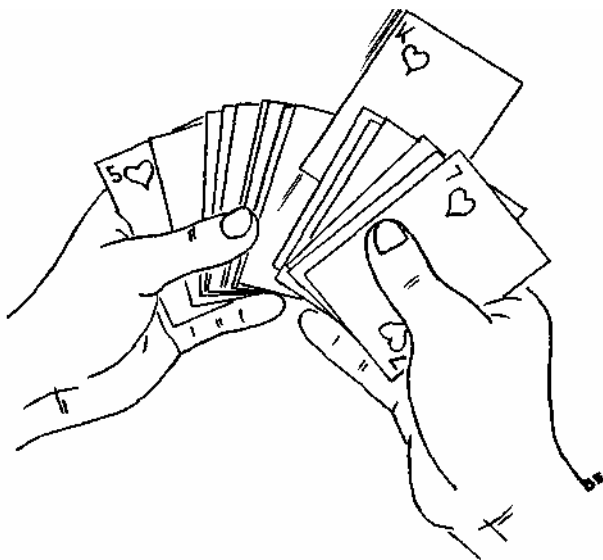
Effekt: Der Zauberkünstler versetzt sich in die Zukunft, memoriert was dort geschieht, kehrt zurück in die Vergangenheit und sagt das Ereignis dann in der Gegenwart voraus. Eine verwirrende Geschichte mit einem klaren Effekt.

Präsentation und Handhabung: 1. Ein Zuschauer mischt das Spiel, hebt es ab und legt es anschliessend bildunten auf den Tisch.

2. Der Zauberkünstler erklärt: *'Wenn man von Voraussagen spricht, meinen die meisten Menschen, dass es sich dabei um eine übersinnliche Begabung oder Kraft handelt. Aber das stimmt nicht ganz, denn in Wirklichkeit ist es eine reine Frage der Zeit. Ich brauche mich nämlich nur in die Zukunft zu versetzen, sehen was dort geschieht und anschliessend in die Vergangenheit zurückzukehren, um in der Gegenwart etwas über die Zukunft auszusagen. Das ist doch klar, nicht wahr? So, ich verreise jetzt kurz...'*. Schliessen Sie kurz die Augen, und öffnen Sie sie dann einige

Sekunden später wieder, indem Sie erklären: *"Alles klar, Sie haben das Spiel selbst gemischt und damit eine Anordnung erzielt, die im mathematischen Sinne vollkommen zufällig ist und die kein Mensch kennen kann. Aus diesem so gemischten Spiel nehme ich eine Karte heraus, die ich bereits in der Zukunft gesehen habe..."*. Entsprechend dem Vortrag blättern Sie das Spiel mit den Bildseiten gegen sich selbst durch und sehen sich dabei die obersten beiden Karten an. Angenommen diese beiden Karten sind die Herz 5 und der Pik König (Abb. 10). Merken Sie sich von der ersten Karte die Farbe (Herz) und von der zweiten den Wert (König). Sie erhalten damit eine "zusammengesetzte" Karte, nämlich den Herz König. Suchen Sie diesen Herz König aus dem Spiel, und legen Sie ihn als Ihre "Voraussage" bildunten auf den Tisch, oder stecken Sie ihn in das Kartenetui. Dabei bemerken Sie: *"Passen Sie bitte genau auf, dass niemand diese Karte vorzeitig berührt und damit die Zukunft durcheinanderbringt."* Vervollständigen Sie das Spiel wieder, und egalisieren Sie es, ohne die Anordnung der Karten zu verändern, wodurch die beiden bekannten Karten oben bleiben.

Abb. 10



3. Übergeben Sie das Spiel einem Zuschauer, der es bildunten in der Hand hält. Geben Sie ihm folgende Anweisung: *"Bitte legen Sie jetzt die erste Karte bildunten auf den Tisch die nächste darauf und so weiter."* Der Zuschauer beginnt, eine Karte

nach der anderen bildeten in ein Paket auf den Tisch zu legen. Sobald er die zweite Karte abgelegt hat, fahren Sie weiter, als ob es schon immer Ihre Absicht gewesen wäre, dies zu sagen, nur sind Sie noch nicht dazu gekommen: *"Sie können die Karten natürlich auch von unten und sogar aus der Mitte geben - das spielt absolut keine Rolle."* Sobald der Zuschauer weitere zwei oder drei Karten abgelegt hat, fügen Sie hinzu: *"...und mischen Sie bitte zwischendurch immer wieder das Spiel."*

Warten Sie, bis der Zuschauer einige Karten aus jeder Position des Spiel gegeben hat, und fordern Sie ihn dabei immer wieder auf, das Spiel zu mischen. Nachdem der Zuschauer auf diese Weise etwa ein Dutzend Karten oder mehr abgelegt hat, geben Sie ihm eine weitere Anweisung: *"Sie können irgendwann einmal anhalten...wann Sie wollen...es ist egal, wo Sie anhalten."* Irgendwann wird der Zuschauer anhalten, je früher, desto kürzer wird die nächste Phase.

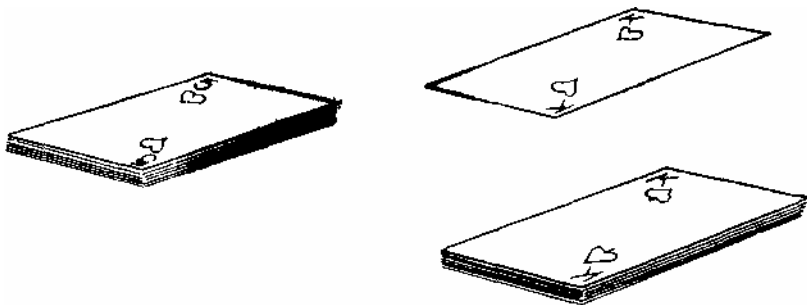
4. *"Gut. Wir brauchen jetzt zwei genau gleiche Pakete. Legen Sie bitte das Spiel weg, und nehmen Sie die Karten auf dem Tisch in die Hand. Geben Sie eine Karte hierhin, die zweite dahin, die nächste wieder auf die erste, die nächste auf die zweite und so weiter, bis das Spiel in zwei gleich grosse Pakete aufgeteilt ist."* Zeigen Sie bei diesen Worten auf zwei Stellen des Tisches, wodurch der Zuschauer die Karten einzeln und nacheinander in zwei Pakete aufteilt. Wenn der Zuschauer alles richtig macht - und darum sind Sie natürlich besorgt (!) - liegen zum Schluss die beiden zuvor gemerkten Karten jeweils auf den beiden Paketen oben.

Fassen Sie kurz zusammen: *"Da Sie das Spiel zu Beginn selbst gemischt haben, die Karten irgendwo aus dem Spiel genommen haben und zwischendurch immer wieder gemischt haben, müssen Sie zugeben, dass kein Mensch wissen kann, welche Karten jetzt hier auf dem Tisch liegen."* Warten Sie, bis Ihnen der Zuschauer dies bestätigt hat.

In Wirklichkeit kennen Sie natürlich die oberste Karte der beiden Tischpakete (das sind die Karten, die Sie sich gemerkt hatten und die sich oben auf dem Spiel befanden). Durch die zeitliche Übereinstimmung von Wort und Handlung, sowie durch den geschickt ausgewählten Vortrag wird aber kaum jemand auf den Gedanken kommen, dass das, was Sie soeben gesagt haben, nicht stimmen könnte.

5. *"Sehen wir uns einmal an, welche Karten auf diese Weise zufällig oben liegen."* Lassen Sie den Zuschauer die oberste Karte eines Pakets umdrehen; egal, welche es ist, angenommen die Herz 5, fahren Sie fort: *"Diese Karte gibt uns Aufschluss über die Farbe. Es ist eine Herzkarte, deshalb ist die Farbe Herz. Drehen Sie bitte die oberste Karte des anderen Pakets bildoben."* Diese Karte wird in unserem Beispiel der Pik König sein, worauf Sie bemerken: *"Der Pik König gibt uns Aufschluss über den Wert, also ein König. Herz als Farbe und König als Wert ergibt den Herz König. Genau das habe ich in der Zukunft gesehen - diese Zukunft ist jetzt zur Gegenwart geworden. Und wenn das stimmt, dann kann ich das mit dieser Karte beweisen. Und denken Sie daran, dass ich die Karten niemals berührt habe, und dass Sie alles selbst gemacht haben".* Lassen Sie den Zuschauer selbst den Herz König umdrehen und Ihre Worte sind bewiesen (Abb. 11). Als Schlusssatz geben Sie ein Bonmot zum besten: *"Sehen Sie, und damit wäre bewiesen, dass wir mit diesem Ereignis zurück in die Zukunft gekehrt sind."*

Abb. 11



Fast hätte ich's vergessen: Bei diesem Kunststück ist es wirklich so, dass Sie die Karten nur zu Beginn ganz kurze Zeit handhaben müssen, um den Verlauf des Effekts zu beeinflussen. Betonen Sie diesen Umstand auf jeden Fall am Schluss, wobei Sie natürlich die anfängliche Berührung der Karten vergessen zu erwähnen... Sie können diese Tatsache auch körpersprachlich unterstreichen, indem Sie absichtlich einige Schritte vom Zuschauer zurücktreten und die Anweisungen aus der Distanz geben. Das ist ein wichtiges Detail und hinterlässt auf die Zuschauer einen nachhaltigen und unauslöschlichen Eindruck.

Natürlich steht es Ihnen frei, einen ganz anderen Vortrag zu wählen. Ich bin jedoch der Meinung, dass der vorliegende Vortrag etwas mehr Pfiff hat, als einfach anzukündigen, dass Sie jetzt eine "Voraussage" machen.

Anmerkungen: 1) Solche Details sind eine Spezialität des spanischen Zauberkünstlers Jüan Tamariz.

2) Garcia, Frank, Super Subtle Card Miracles. p. 130, "Convention Location", New York 1973.

3) Originalausspruch von Rolf Andra.

4) Leech. AI. Cardmanship. S.21ff. USA 1959.

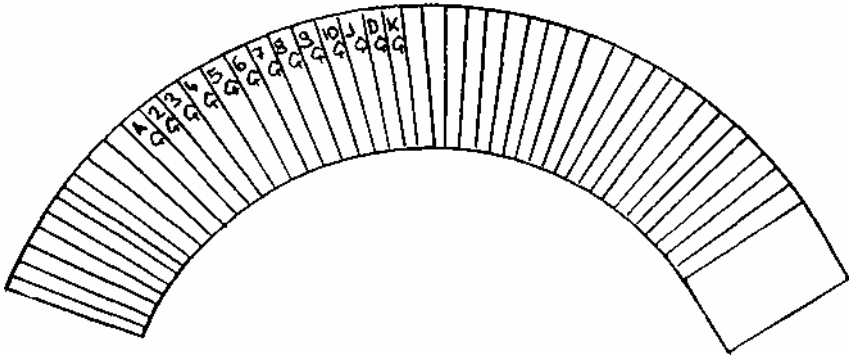
Routine 6

Zweifache Lokalisierung

Bei diesem Kunststück handelt es sich zweifellos um einen der verblüffendsten Lokalisierungseffekte, den man mit einem Kartenspiel vorführen kann (1). Ich habe damit bis jetzt noch jeden Zauberkünstler getäuscht, der das Geheimnis nicht kannte - es ist ein superraffinierter Effekt, das können Sie mir glauben. Die Tatsache, dass eine kleine Vorbereitung nötig ist, sollte Sie nicht daran hindern, diese Perle einzustudieren und vorzuführen.

Effekt: Der Zuschauer wählt unter den fairsten Bedingungen zwei Karten aus, die der Zauberkünstler erfolgreich heraus findet.

Abb. 1



Vorbereitung: Suchen Sie die 13 Pik Karten aus dem Spiel und legen Sie sie in numerischer Folge oben auf das Spiel, so dass sich das Pik As oben befindet, gefolgt von der Pik 2, dann die Pik 3 usw. - die dreizehnte Karte von oben ist demnach der Pik König. Nachdem Sie dies getan haben, legen Sie noch elf beliebige Karten auf das Spiel (Abb. 1). Das Pik As liegt jetzt an zwölfter Stelle von oben, und Sie können mit der Vorführung dieses aussergewöhnlichen Lokalisierungseffekts beginnen.

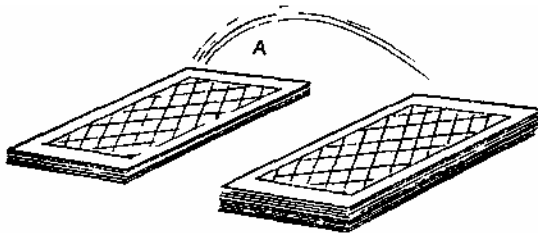


Abb.3

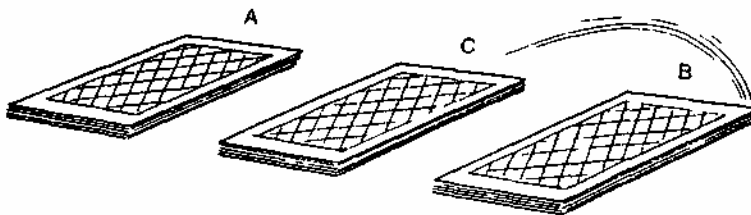


Abb. 2

Präsentation und Handhabung: 1. Legen Sie das Kartenspiel, das wie oben erklärt vorbereitet sein muss, bildunten vor einen Zuschauer. Fordern Sie ihn auf, etwa das obere Drittel des Spiels abzuheben und es von sich aus gesehen rechts vom Restspiel auf den Tisch zu legen; dieses abgehobene Paket wollen wir in dieser Beschreibung "A" nennen (Abb. 2). Wenn er das getan hat, soll er etwa die Hälfte des Restspiels abheben und dieses Paket, das wir "B" nennen wollen, links von den beiden anderen Paketen auf den Tisch ablegen (Abb. 3).

Der Zuschauer hat auf diese Weise das Spiel in etwa drei gleich grosse Pakete geteilt, wobei das mittlere Paket der untere Teil, das rechte Paket der obere Teil und das linke Paket der mittlere Teil ist; diese Angaben gelten aus der Sicht des Zuschauers.

2. Deuten Sie auf Paket A, und erklären Sie: *"Dies ist der ursprünglich obere Teil des Spiels. Wenn ich Sie auffordern würde, sich die oberste Karte dieses Pakets zu merken, könnten Sie sagen, dass ich die Karte schon vorher gekannt habe."* Deuten Sie auf das Paket "C", indem Sie weiterfahren: *"Das ist der ursprünglich untere Teil des Spiels, von dem ich vielleicht auch einige Karten kennen könnte."* Deuten Sie schliesslich auf den Teil "B": *"Aber dieses Paket stammt aus der Mitte des Spiels, das Sie selbst abgehoben haben, stimmt's? Ich kann also auf keinen Fall wissen wieviele Karten sich darin befinden ... und ich kann auch nicht wissen, welche Karte oben oder unten liegt, nicht wahr?"* Warten Sie nach jeder Frage darauf, dass der Zuschauer bestätigt. Er soll jetzt das Paket "B" aufnehmen - jenes, das sich links von ihm befindet (der ursprünglich mittlere Teil des Spiels) - und sich die oberste Karte merken. Er soll die Karte auch einigen Zuschauern in seiner Nähe zeigen. Fordern Sie ihn auf, die Karte irgendwo in die Mitte von B hineinzustecken und das ganze Paket gründlich zu mischen und schliesslich an dieselbe Stelle auf den Tisch zurückzulegen.

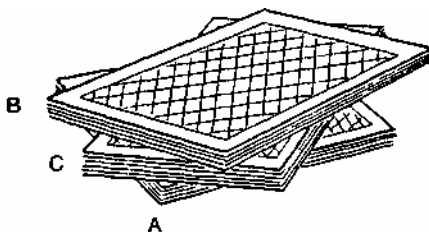
Wenn der Zuschauer etwa drei gleichgrosse Pakete gebildet hat, dann sollte sich zuoberst auf dem mittleren Paket der untere Teil der Pik-Sequenz befinden; der Zuschauer hat sich demnach die niedrigste Pik-Karte in diesem Paket gemerkt.

3. Deuten Sie auf das Paket "A", und weisen Sie den Zuschauer darauf hin, dass es sich dabei um den ursprünglich oberen Teil handelt, von dem es ja möglich wäre, dass Sie die oberste Karte kennen. Er soll aus diesem Grunde Paket "A" aufnehmen und dieses zunächst gründlich mischen. *"Bitte merken Sie sich jetzt die Karte, die der Zufall nach oben aufs Spiel ge-bracht hat."* Wenn er sich die Karte gemerkt hat, soll er sie wieder oben auf das Spiel legen und das Paket an dieselbe Stelle auf den Tisch zurücklegen.

4. Fahren Sie weiter, indem Sie dem Zuschauer die folgenden Anweisungen geben: *"Nehmen Sie jetzt bitte das Paket C auf"*

das ist ja der ursprünglich unterste Spielteil. Vielleicht meinen Sie, dass ich irgendeine Karte in diesem Paket kennen könnte -aus diesem Grunde möchte ich Sie bitten, diese Karten gründlich zu mischen. Ich kann nicht wissen, wieviele Karten sich in diesem Paket befinden, denn Sie haben die Pakete selbst abgehoben, und ich kann auch die Position keiner Karte kennen, da Sie das Spiel ebenfalls selbst gemischt haben. Legen Sie nun dieses Paket auf das Paket A, auf dem sich die zweite gemerkte Karte befindet, die damit hoffnungslos im Spiel verloren wird." Zum Schluss fordern Sie ihn noch auf, das Paket "B" auf die beiden anderen Pakete zu legen und damit das Spiel wieder zu vervollständigen (Abb. 4).

Abb. 4



5. Wenn Sie möchten und wenn es die Situation erlaubt, können Sie den Zuschauern an dieser Stelle noch kurz in Erinnerung rufen, auf welche faire Art und Weise die beiden Karten gewählt und wieder ins Spiel zurückgemischt wurden. Betonen Sie auf alle Fälle, dass er jedes Paket selbst gemischt hat (das stimmt ja auch!).

Nehmen Sie das Spiel auf, und blättern Sie es mit den Bildseiten gegen sich selbst vor. Im oberen Drittel (im linken Teil der von links nach rechts aufgefächerten Karten) suchen Sie nach der niedrigsten Pik-Karte der dort befindlichen Pik Karten (z.B. Pik 6) - es wird sich dabei um die erste gemerkte Karte handeln. Legen Sie sie bildunten vor den Zuschauer auf den Tisch.

Um die zweite Karte zu finden, müssen Sie dem Wert der soeben abgelegten Pik-Karte 10 hinzuzählen. In unserem Fall würde die Operation das Resultat sechzehn ergeben ($6+10=16$). Die sechzehnte Karte von der Bildseite des Spiels muss demnach die zweite gewählte Karte sein. Nehmen Sie diese Karte ebenfalls aus dem Spiel, und legen Sie sie bildunten neben die erste Karte vor den Zuschauer. Während Sie die beiden Karten herausuchen, bringen Sie die 5 Karten des Royal Flush in Pik

(Pik 10, Pik Bube, Pik Dame, Pik König, Pik As) nach oben (die Reihenfolge ist beliebig). Das ist ziemlich einfach und lässt sich oft mit einem einzigen Abheben bewerkstelligen, da die Pik-Karten ja vorher bereits in einer Sequenz zusammen lagen.

Der Zuschauer soll jetzt laut und deutlich den Namen der beiden Karten nennen. Nach einer kleinen Pause drehen Sie die beiden Karten bildoben: Es sind die beiden zuvor gewählten Karten!

Fast hätte ich's vergessen: Natürlich ist es auch denkbar, dass zwei Zuschauer sich je eine Karte merken - das ist vor allem bei grösserem Publikum empfehlenswert.

Sie können den Vortrag so übernehmen, wie er in der Beschreibung wiedergegeben ist - ich führe das Kunststück immer so vor. Vielleicht sagen Sie sich, dass der begleitende Vortrag zu verwirrend ist und möchten mit weniger Worten direkter zum Ziel kommen. Die von mir verwendeten Worte dienen je doch dazu, die Gedanken der Zuschauer in ganz bestimmte Bahnen zu lenken, die mögliche Lösungen schon von vornherein eliminieren und den Zuschauer zum Schluss kommen lassen, dass das, was er soeben erlebt hat, absolut unmöglich ist. Und ist es nicht der Zweck der Zauberkunst, diese Emotion des Unmöglichen, ja vielleicht sogar des Wunders, in den Köpfen der Zuschauer auszulösen?

Royal Flush

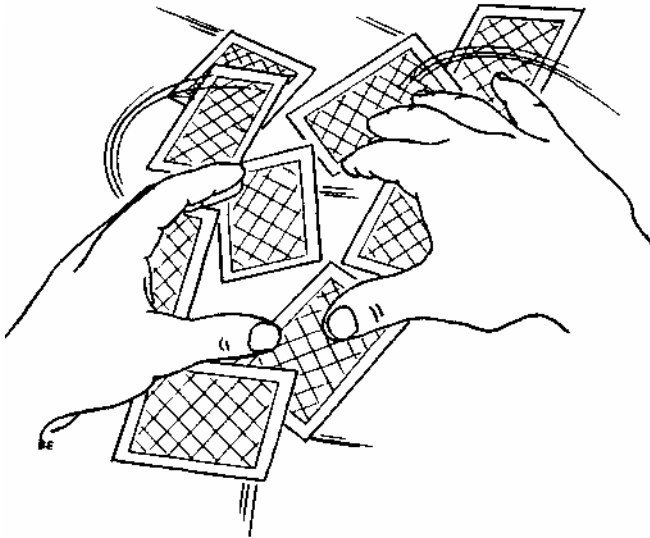
Obwohl dieses Kunststück das Pokerspiel zum Thema hat, kann es selbst vor einem Publikum vorgeführt werden, das nur eine geringe oder sogar gar keine Ahnung von diesem Spiel hat. Die Unmöglichkeit des Höhepunktes ist visuell so einleuchtend, dass der Effekt bei jedermann gut wirkt. Das zugrundeliegende Prinzip stammt vom amerikanischen Zauberkünstler Bob Hummer und ist vielseitig anwendbar (2).

Effekt: Zehn beliebig vom Zuschauer gewählte Karten werden gründlich gemischt und anschliessend zwei Pokerblätter verteilt: Das Blatt des Zauberkünstlers entpuppt sich als ein Royal Flush!

Präsentation und Handhabung: 1. Vom vorherigen Kunststück befindet sich das Royal Flush in Pik bereits oben. Händigen Sie das Spiel einem Zuschauer aus, und bitten Sie ihn, zehn Karten bildunten auf den Tisch zu zählen. Er soll die Karten einzeln in ein Päckchen ablegen.

2. Das Spiel kann beiseite gelegt werden, denn es wird in diesem Kunststück nicht mehr benutzt. Sie müssen jetzt dafür sorgen, dass die fünf Karten des Royal Flushs gut im Zehnerpäckchen verteilt werden. Dazu genügt es normalerweise nicht, das Päckchen mischen zu lassen, denn bei einem Überhand-mischen - ein solches verwenden die Laien meistens - würden die Karten nicht genügend gemischt. Verteilen Sie die Karten aus diesem Grunde auf dem Tisch und fordern Sie den Zuschauer auf, diese gründlich durcheinander zu bringen (Abb. 5). Wenn er überzeugt ist, dass die Karten auf diese Weise gründlich gemischt wurden, soll er sie zusammennehmen und Ihnen das Päckchen überreichen.

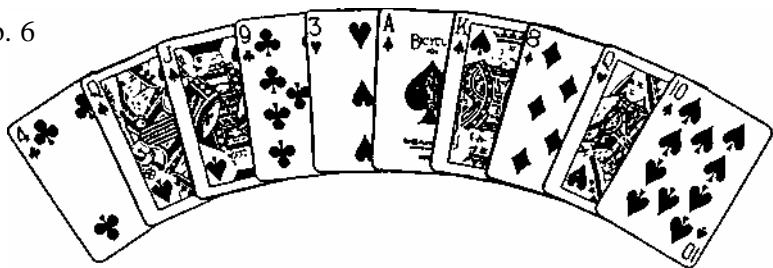
Abb. 5



3. *"Wir werden jetzt die Karten auf eine noch verrücktere Art mischen, damit sie wirklich vollständig durcheinander kommen."* Drehen Sie bei diesen Worten das Päckchen mit der Bildseite nach oben, und breiten Sie die obersten drei oder vier Karten

nach rechts aus. Egal wie die Karten jetzt liegen, Sie werden fünf Kartenpaare in beliebiger Reihenfolge ablegen. Wichtig ist, dass die Pik-Kartenpaare des Royal Flushs Rückseite an Rückseite gelegt werden und die beliebigen Kartenpaare Bildseite an Bildseite zu liegen kommen. Dies wird Ihnen je zweimal gelingen. Übrig bleibt ein Kartenpaar, das aus einer beliebigen Karte und einer Karte des Royal Flushs besteht. Indem Sie beide Karten immer noch bildoben halten, legen Sie die Royal Flush Karte auf die Rückseite der beliebigen Karte, drehen beide Karten bildunten und lassen sie auf die bereits abgelegten acht Karten fallen.

Abb. 6



Damit die Situation ganz klar ist, möchte ich mit Ihnen ein Beispiel durchspielen. Angenommen die zehn Karten, die Sie in der Hand hatten, hiessen von der Bildseite aus betrachtet: Pik 10, Herz Dame, Karo 8, Pik König, Pik As, Herz 3, Kreuz 9, Pik Bube, Pik Dame und Kreuz 4 (Abb. 6).

Blättern Sie die Karten vor und legen Sie die Herz Dame und die Karo 8 Bildseite gegen Bildseite, indem Sie die oberen zwei Karten in die rechte Hand nehmen, diese mit der Rückhand nach oben drehen, die oben liegende Herz Dame bildunten auf die bildoffene Karo 8 in der linken Hand schieben (Abb. 7) und schliesslich die noch in der rechten Hand verbliebene Pik 10 wieder bildoben unter die Karo 8 legen (Abb. 8). Lassen Sie das obere Kartenpaar auf den Tisch fallen. Oben auf der Bildseite liegt jetzt die Pik 10, gefolgt vom Pik König. Legen Sie diese beiden Karten mit den Rückseiten gegeneinander, und lassen Sie sie auf das bereits abgelegte Kartenpaar fallen. Blättern Sie weiter, legen Sie die Herz 3 und die Kreuz 9 Bildseite gegen Bildseite und lassen Sie dieses Paar auf die Karten auf dem Tisch fallen. Legen Sie das Pik As und den Pik Buben Rückseite gegen Rückseite und legen Sie dieses Paar ebenfalls ab.

Übrig bleibt die Pik Dame, die sie bildoben unter die ebenfalls bildoben gehaltene Kreuz 4 legen. Drehen Sie diese beiden Karten gemeinsam bildunten und lassen Sie das Kartenpaar auf das Tischpäckchen fallen.

Abb. 7

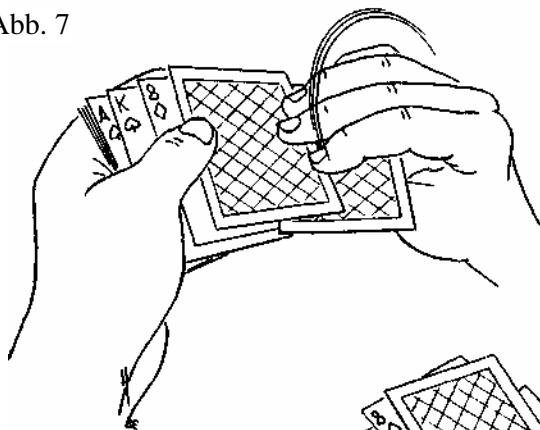
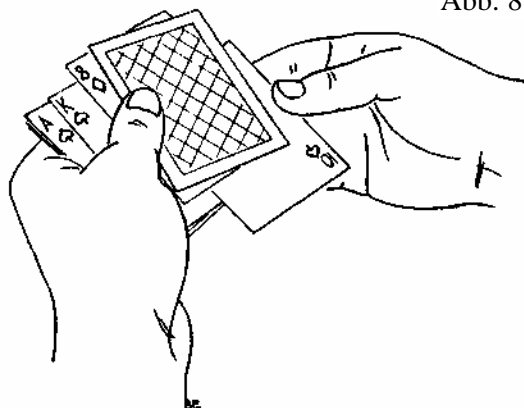


Abb. 8



4. Sie können das Päckchen jetzt auch vom Zuschauer beliebig oft einmal abheben lassen. Das könnte beispielsweise so geschehen: Legen Sie das Päckchen vor einen Zuschauer und fordern Sie ihn auf, es abzuheben. Vervollständigen Sie das Abheben, drehen Sie das Päckchen um, und legen Sie es vor einen zweiten Zuschauer, der die Karten ebenfalls abheben soll. Das tut natürlich nichts zur Sache, sieht aber sehr überzeugend aus.

Falls Sie das Charliermischen beherrschen, können Sie es an dieser Stelle anwenden. Es folgt eine kurze Beschreibung: Halten Sie das Päckchen in der linken Hand in Austeilposition. Der linke Daumen schiebt zwei bis drei Karten von oben nach rechts ab, wo sie von der rechten Hand übernommen werden (Abb. 9). Trennen Sie beide Hände, und schieben Sie mit Mittel- und

Ringfinger der linken Hand einige Karten von unterhalb der links gehaltenen Karten nach rechts, wo sie über den bereits abgeschobenen Karten aufgenommen werden (Abb. 10). Fahren Sie weiter, indem Sie etwa die Hälfte der Karten in der linken Hand von oben nach rechts abschieben und sie unterhalb der Karten rechts aufnehmen. Legen Sie die restlichen Karten unter die Karten in der rechten Hand. Bei diesem Mischen haben Sie nichts anderes getan, als das Päckchen abzuheben. Das Mischen können Sie natürlich noch einige Male wiederholen, wobei Sie darauf bedacht sein sollten, nicht auf die Karten zu schauen, sondern plaudernd ins Publikum zu blicken. Wie gesagt ist dieses Mischen nicht unbedingt erforderlich. Sie können an dieser Stelle den Zuschauer das Spiel auch mit dem CATO-Prinzip mischen lassen (siehe das Kunststück "Fingerspitzengefühl" in der Routine 2).

Abb. 9

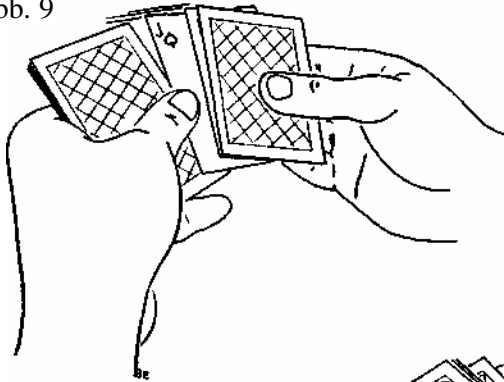
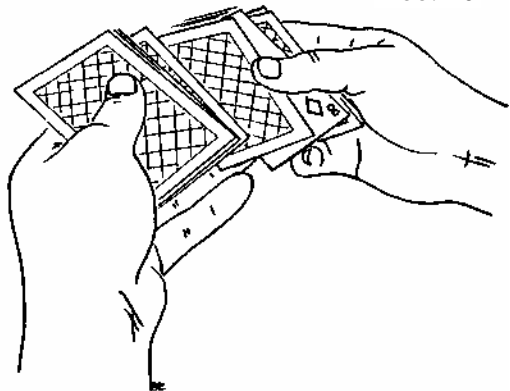


Abb. 10

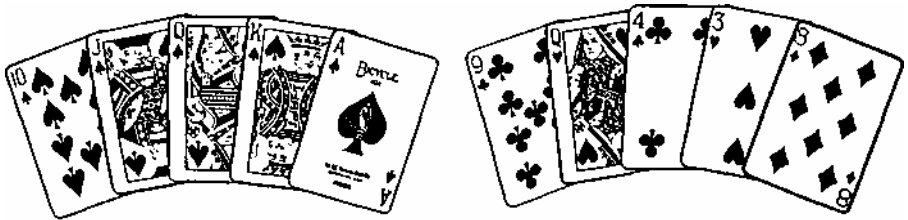


5. Der Zuschauer soll das Päckchen jetzt in die Hand nehmen und die Karten abwechselungsweise links und rechts in 2 Päck-

chen teilen. Drehen Sie anschliessend das Päckchen, in dem zwei der Royal Flush Karten bildoben liegen, mit der Bildseite nach unten, und lassen Sie es vom Zuschauer mit einem Riffelmischen in das andere Päckchen mischen. Die Karten können jetzt noch beliebig oft mit Überhand- oder Riffelmischen gemischt werden. All dies geschieht natürlich unter dem Vorwand, die Karten noch besser zu mischen.

6. Halten Sie schliesslich das Päckchen so, dass die Royal Flush Karten, die jetzt alle Dank dem Prinzip von Bob Hummer in eine Richtung zeigen, bildunten liegen. Wenden Sie sich an einen Zuschauer, und fragen Sie ihn: *"Wir spielen mit diesen zehn Karten, die Sie selbst aus dem Spiel genommen und selbst mehrmals gemischt haben, eine Partie Poker. Welche Karten möchten Sie - die bildoben liegenden oder die bildunten liegenden Karten?"* Egal was er antwortet, verteilen Sie die Karten so, dass sich in einem Päckchen alle verdeckten und im anderen alle bildoben liegenden Karten befinden. Kommentieren Sie das Blatt mit den bildoben liegenden Karten - meistens wird sich nichts Bedeutendes darunter befinden. Sollte wider Erwarten ein gutes Blatt vor Ihnen liegen, gratulieren Sie dem Zuschauer, dass er so gute Karten gewählt und zusammengemischt hat. *"Kürzlich hat jemand zu mir gesagt: Mit Ihnen möchte ich nicht Poker spielen. Ich weiss gar nicht warum - vielleicht deshalb, weil ich mir ein Royal Flush gegeben habe?"* Bei diesen Worten decken Sie das Royal Flush in Pik auf (Abb. 11).

Abb. 11



Fast hätte ich's vergessen...: Wie bei allen Kunststücken dieser Art, wirkt auch hier ein Falschmischen und -abheben überzeugend. Selbstverständlich können Sie jede andere Farbe für das Royal Flush wählen, Pik ist jedoch die höchste Farbe beim Poker.

Das Honolulumischen

Beim vorliegenden Kunststück handelt es sich um eine ebenso ungewöhnliche wie originelle Lokalisierungsmethode einer gewählten Karte.

Effekt: Unterbewusst gesteuerte Pendelschwingungen verraten dem Vorführenden die Identität einer zuvor gewählten Karte.

Präsentation und Handhabung: 1. Händigen Sie das Spiel einem Zuschauer mit der Bitte aus, er solle es gründlich mischen. Sobald er dies getan hat, soll er das Spiel in etwa drei gleichgrosse Pakete abheben, die in einer waagrechten Reihe auf dem Tisch liegen (Abb. 12).

Abb. 12

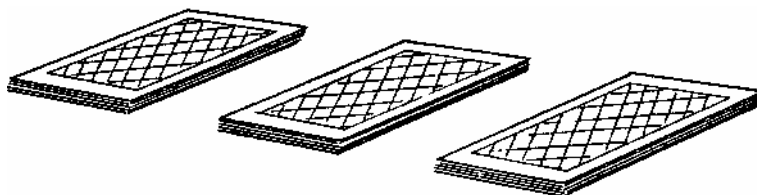
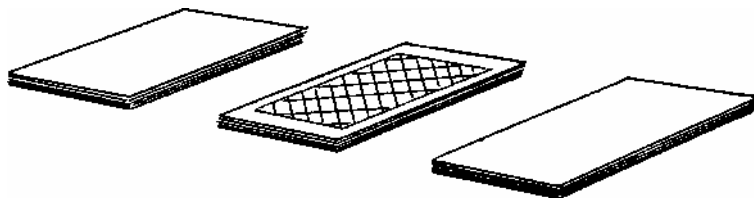
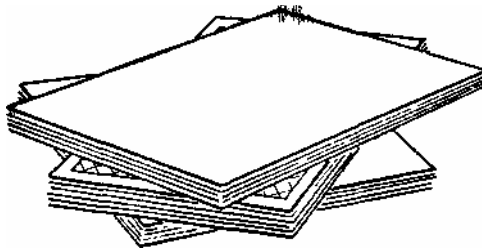


Abb. 13



2. Wenden Sie sich ab, und fordern Sie ihn auf, sich die oberste Karte eines der drei Pakete zu merken und die Karte dann wieder oben auf dasselbe Paket zurückzulegen. Nehmen wir an, dass er das mittlere Paket wählt. Er soll jetzt die anderen beiden Pakete, die seine Karte nicht enthalten, *bildoben* drehen (Abb. 13), das Paket mit seiner Karte *bildunten* zwischen diese beiden Pakete legen (Abb 14) und das Spiel egalisieren.

Abb. 14

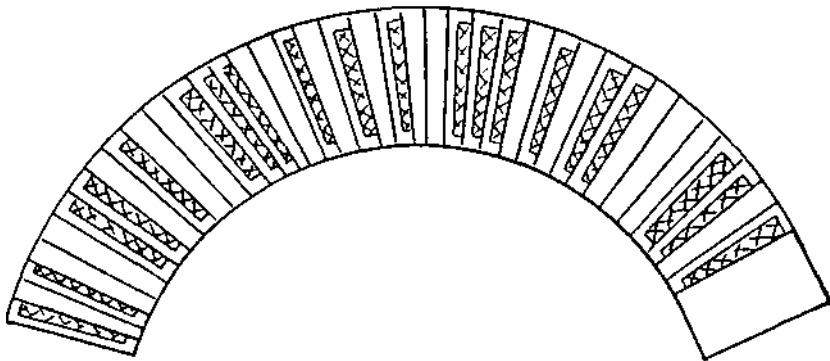


3. Nachdem er dies getan hat, soll er das Spiel etwa in der Mitte abheben und die beiden Hälften mit einem Riffelmischen mischen. Das Spiel wird damit bildoben-bildunten gemischt und die Karte des Zuschauers scheint darin unauffindbar verloren zu sein.

Falls der Zuschauer kein solches Mischen beherrscht, können Sie es für ihn tun. Natürlich ist das Kunststück weitaus wirkungsvoller, wenn der Zuschauer alles selber macht, während Sie dem Publikum den Rücken zuwenden.

Der Zuschauer kann das Spiel jetzt noch beliebig oft *einfach* abheben und vervollständigen.

Abb. 15



4. Wenden Sie sich jetzt erstmals den Zuschauern wieder zu, nehmen Sie das Spiel entgegen, und breiten Sie es bandförmig von links nach rechts auf dem Tisch aus. Sie werden bemerken, dass sich im Spiel eine lange Sequenz von bildoben liegenden Karten befindet. Die erste bildunten liegende Karte *links* von dieser Sequenz ist die vom Zuschauer zuvor gemerkte Karte (Abb. 15)!

Es kann sein, dass der Zuschauer durch sein Abheben die bildoben liegende Kartensequenz unterbrochen hat. Dann liegt am linken und am rechten Ende des Kartenbandes eine kleinere Sequenz von bildoffenen Karten. Die gewählte Karte ist dann logischerweise die erste bildunten liegende Karte links von der am rechten Ende liegenden Sequenz.

Sobald Sie das Prinzip verstanden haben, können Sie die Karten auch zwischen den Händen anstatt bandförmig auf dem Tisch ausbreiten. Dadurch kann selbst ein aufmerksamer Zuschauer nicht bemerken, dass Sie die erste bildunten liegende Karte nach einer langen bildoben liegenden Sequenz nehmen.

Fast hätte ich's vergessen: Als Präsentationsidee könnten Sie sich den Ring einer Zuschauerin ausleihen und ihn an einem Faden oder an einer Schnur befestigen. Mit dem so improvisierten "Pendel" gelingt es Ihnen - Dank der Kraft Ihres Unterbewusstseins und latenter ideomotorischer Sensibilität - die Karte der Zuschauerin herauszufinden.

Anmerkungen: 1) Dieses Kunststück stammt in der Grundidee vom amerikanischen Zauberkünstler Sam Schwartz und wurde erstmals veröffentlicht in: Schwartz, Sam, Play it again, Sam!. 2) Dieses Kunststück zeigte mir Larry Jennings anlässlich meines Besuchs im Magic Castle im Juni 1986. Ich war nicht in der Lage, die Quelle ausfindig zu machen und vermute sogar, dass es sich um eine Version aus dem Untergrund handelt.

Routine 7

Manto

Dieses glänzende Kunststück stammt von meinem Freund Richard Vollmer aus Strassburg (1). Es handelt sich um einen "etwas anderen" Kartentrick, da keine Karte gewählt werden muss und die Zuschauer trotzdem am Geschehen beteiligt werden.

Effekt: Der Zauberkünstler schreibt eine Voraussage und legt sie verdeckt beiseite. Der Zuschauer und der Vorführende mischen das Spiel bildoben und bild unten, so dass das Spiel zum Schluss in scheinbar zufälliger Anordnung liegt. Die Voraussage besagt, wieviele Karten bildoben liegen und wieviele davon schwarze und rote Karten sind!

Requisiten: Neben einem Kartenspiel mit 52 Blatt benötigen Sie noch einen Schreibstift und einen Zettel für die Voraussage.

Vorbereitung: Merken Sie sich die einundzwanzigste Karte von oben (z.B. Karo Dame), sowie die Anzahl roter und schwarzer Karten, die sich unter den ersten einundzwanzig Karten befinden. Angenommen die 21 obersten Karten bestehen aus 8 schwarzen und 13 roten Spielkarten.

Das Kunststück kann übrigens auch aus dem Stegreif vorgeführt werden. Wie Sie das bewerkstelligen können, ist am Schluss dieser Beschreibung im Abschnitt "Fast hätte ich's vergessen..." erklärt.

Präsentation und Handhabung: 1. Bevor Sie mit der Vorführung beginnen, nehmen Sie den Zettel und den Schreibstift hervor und künden an, dass Sie eine Voraussage schreiben werden. Schreiben Sie auf die Mitte des Zettels: 8 schwarze Karten, 13 rote Karten (Abb. 1). Falten Sie den Zettel einmal zusammen, so dass die Mitteilung auf die Innenseite gelangt (Abb. 2) und schreiben Sie auf die Aussenseite: 21 Karten liegen bildoben. Falten Sie den Zettel nochmals zusammen, so dass die zweite Mitteilung (diese wird später als erste gelesen) ebenfalls nach innen gelangt (Abb. 3). Stecken Sie den Zettel in das leere Kartenetui, und fordern Sie einen Zuschauer auf, dieses in seine Tasche zu stecken.

Selbstverständlich sollten Sie darauf achten, dass die Zuschauer die Voraussage nicht mitlesen können.

Abb. 1

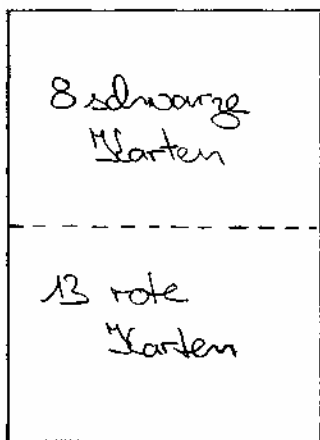


Abb. 2

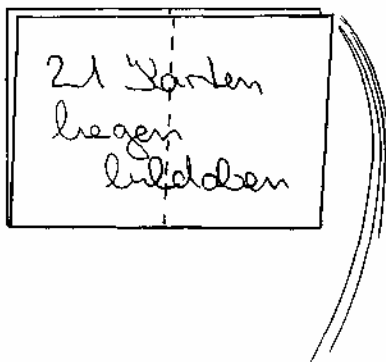
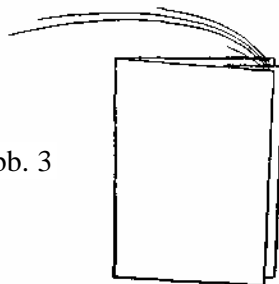


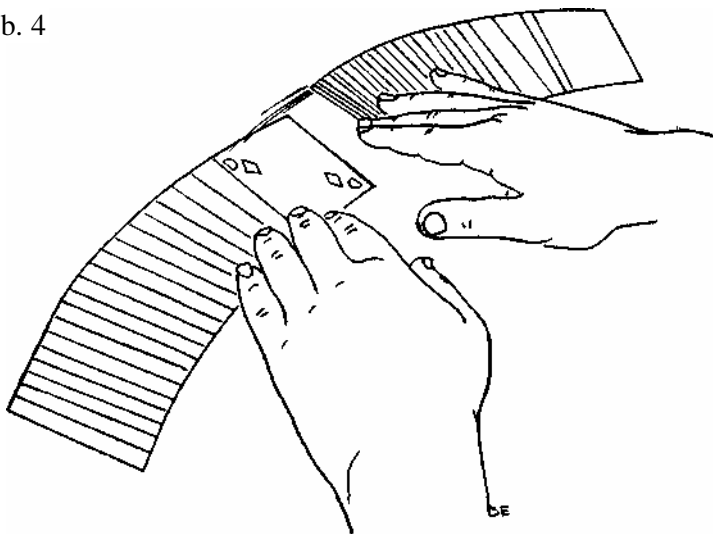
Abb. 3



2. Ergreifen Sie das Kartenspiel, und streifen Sie es bildoben von links nach rechts auf dem Tisch aus: *"Aus diesem Spiel möchte ich, dass Sie einige Karten nehmen...ungefähr so viele...und*

ich nehme diese Karten." Trennen Sie dabei die Karten bei der zuvor gemerkten Leitkarte (Abb. 4), und übergeben Sie die obersten 21 Karten dem Zuschauer, während Sie das Restspiel für sich behalten. Natürlich müssen Sie die Karten in einem zügigen Rhythmus trennen, ohne lange auf das Kartenband zu starren, so dass die Trennung wirklich zufällig aussieht. Die Zuschauer dürfen nicht ahnen, dass Sie die Identität oder die Anzahl dieser Karten kennen.

Abb. 4



3. Drehen Sie Ihren Spielteil bildunten, und mischen Sie die Karten gründlich; der Zuschauer soll dasselbe mit seinen Karten tun.

Nachdem beide Spielhälften egalisiert wurden, hebt jeder ein kleineres oder grösseres Päckchen hoch, dreht es bildoben und legt es auf das Restpaket des anderen. Jetzt mischen beide wieder den eigenen Spielteil, wodurch bildoben liegende Karten mit bildunten liegenden Karten vermischte werden. Die Karten werden egalisiert und auf den Tisch gelegt.

Jeder hebt wiederum von oben ein Päckchen Karten ab, dreht es um und legt es auf den Spielteil des anderen. Anschliessend mischt jeder sein Paket und legt es egalisiert auf den Tisch.

Ein letztes Mal hebt jeder ein Päckchen von seinem Spielteil hoch, dreht es um und legt es auf das Restpaket des anderen.

Wie jedesmal zuvor, mischt jeder sein Päckchen, in dem sich nun eine unbekannte Anzahl bildunten liegender Karten mit bildoben liegenden Karten befindet. Während sich Ihr Päckchen noch in Überhandmischposition befindet (Abb. 5), kippen Sie es mit der oberen Längsseite nach links in die linke Hand, die es in Austeilposition aufnimmt (Abb. 6). Dadurch haben Sie Ihre Karten in einer völlig natürlichen Handlung unbemerkt umgedreht. Fordern Sie den Zuschauer jetzt auf, seine Karten auf die Ihrigen zu legen, wodurch das Spiel wieder vervollständigt wird. Der Zuschauer darf das Spiel jetzt nochmals mischen und abheben, bis er wirklich davon überzeugt ist, dass kein Mensch die Anordnung der Karten kennen kann. Betonen Sie diesen Umstand. Obwohl sie für das Gelingen des Kunststücks absolut keine Rolle spielt, wirkt diese Aussage überzeugend.

Abb. 5

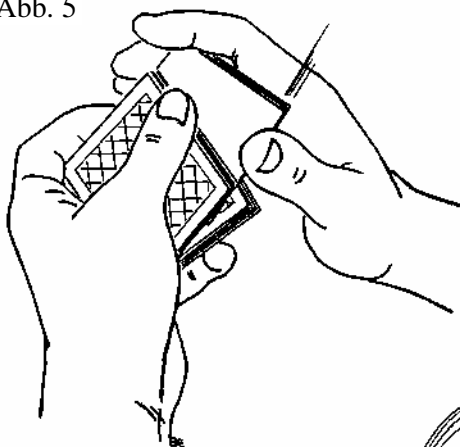


Abb.6



Bei allen Mischvorgängen können die Karten übrigens sowohl Überhand, wie auch mit Riffelmischen gemischt werden. Um

dem Zuschauer die Tatsache einzuprägen, dass wirklich ständig gemischt wurde, können Sie beispielsweise immer wieder sagen: *"...und jetzt mischen wir wieder wie die amerikanischen Falschspieler."*

Beim ganzen Mischvorgang müssen Sie darauf achten, dass der Zuschauer sein Paket nicht versehentlich umdreht, wenn er es auf den Tisch ablegt, um einen Teil hochzuheben. Sollte dies trotzdem einmal geschehen, drehen Sie einfach unbemerkt Ihren Spielteil ebenfalls um!

4. Fassen Sie zusammen: *"Sie müssen zugeben, dass das Spiel bildoben und bildunten mehr als gründlich gemischt ist. Niemand kann wissen, welche Karten bildoben und bildunten liegen und auch nicht um wieviele Karten es sich handelt. Denn Sie haben die Karten abgehoben wo Sie wollten und selbst gemischt."* Der Zuschauer wird Ihnen kaum widersprechen können.

Fahren Sie weiter: *"Trotzdem habe ich das Ergebnis vorausgesagt."* Übergeben Sie das Spiel dem Zuschauer mit der Bitte, er solle das Spiel durchblättern und dabei alle bildoben liegenden Karten in ein Päckchen beiseite legen. Während er dies tut, zählen Sie die Karten, die er beiseite legt, laut mit und fordern die anderen Zuschauer auf mitzuzählen. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sollten es genau 21 Karten sein.

Der zweite Zuschauer, der das Kartenetui in der Tasche aufbewahrt hat, soll dieses jetzt hervornehmen und den Zettel einmal auffalten. Der erste Teil Ihrer Voraussage stimmt!

5. Jetzt soll der erste Zuschauer die roten und die schwarzen Karten in zwei Päckchen verteilen und dabei laut die roten Karten vorzählen. Anschliessend zählt er die schwarzen Karten und wird dabei auf 8 schwarze Karten und 13 rote Karten kommen. Wenn der zweite Zuschauer den zweiten Teil Ihrer Voraussage vorliest, wird man feststellen, dass sie in allen Punkten stimmt!

Fast hätte ich's vergessen: Falls Sie dieses Kunststück nicht aus dem Stegreif vorführen müssen, können Sie für die Voraussage auch eine kleine Tafel und eine Kreide verwenden; das sieht mysteriöser aus.

Wenn Sie dieses Kunststück aus dem Stegreif vorführen wollen, können Sie sich die einundzwanzigste Karte so merken, wie dies bereits im Kunststück "der Zirkus-Kartentrick"

beschrieben ist. Jetzt brauchen Sie nur noch das Kartenspiel bildoben von links nach rechts auf dem Tisch auszubreiten, während Sie vorgeben, die Voraussage zu schreiben. Während Sie auf eine "Eingebung" warten, haben Sie genügend Zeit, um die Karten jener Farbe zu zählen, die in kleinerer Anzahl unter den ersten 21 Karten vertreten sind. Da Sie ja die einundzwanzigste Karte kennen - das ist Ihre Leitkarte - wissen Sie, bis wohin Sie zählen müssen. Sobald Sie die Anzahl Karten haben, in unserem Falle 8 schwarze Karten, ziehen Sie 8 von 21 ab und erhalten 13 für die roten Karten. Diese beiden Werte werden jetzt als Voraussage aufgeschrieben. Die Vorführung verläuft von hier an wie oben beschrieben. Natürlich können Sie die Karten den Zuschauern auch mit der Bildseite nach oben vorblättern, mit dem Vorwand, ein einwandfrei gemischtes Spiel vorzuzeigen.

Fortgeschrittene Kartenkünstler werden die einundzwanzigste Karte mit einem Crimp markieren und sich zuvor die Anzahl roter und schwarzer Karten merken. Jetzt wird das Spiel falsch gemischt, ohne die Anordnung der oberen Spielhälfte zu verändern. Anschliessend wird bei der Crimpkarte abgehoben. Der Zuschauer erhält diesen Spielteil, und Sie selbst nehmen die untere Hälfte. Das ist noch täuschender, denn Sie brauchen auf diese Weise das Spiel nicht bildoben auszustreifen.

Obwohl die Beschreibung wegen der notwendigen Vorführungsdetails etwas lange ausgefallen ist, möchte ich Sie auffordern, dieses Kunststück unbedingt auszuprobieren. Es ist sehr klar im Effekt, für den Uneingeweihten absolut undurchschaubar und sieht überhaupt nicht nach Selbstgängertrick aus.

Vernon's Best

Der Titel legt es nahe: Dieses Kunststück stammt vom amerikanischen Zauberkünstler Dai Vernon, dem Professor, und ist auch so gut, wie es der Titel andeutet.

Effekt: Der Vorführende findet eine Karte wieder, die unter fairsten Bedingungen gewählt wurde.

Präsentation und Handhabung: 1. Überreichen Sie einem Zuschauer das Spiel zum Mischen und Abheben. Wenden Sie dem

Publikum den Rücken zu, und geben Sie folgende Anweisungen: *"Nachdem Sie das Spiel gut gemischt haben, legen Sie irgendeine Karte bildoben auf den Tisch."* Nehmen wir an, dass es sich dabei um die Herz 7 handelt. *"Merken Sie sich diese Karte bitte gut. Zählen Sie nun links von Ihrer Karte so viele Karten ab, wie der Wert Ihrer Karte anzeigt. Wenn Sie also eine 4 gewählt haben, würden Sie 4 Karten abzählen, bei einer 5 natürlich 5 Karten und so weiter. Asse zählen 11."*

Sorgen Sie dafür, dass er eine Augenkarte wählt. Falls er eine Bildkarte aufgedeckt hat, soll er sie einfach durch eine andere beliebige Augenkarte ersetzen. Fahren Sie weiter: *"Zählen Sie jetzt genau die gleiche Anzahl Karten wie vorhin rechts von Ihrer Karte auf den Tisch."* Warten Sie, bis der Zuschauer dies getan hat (Abb. 7).

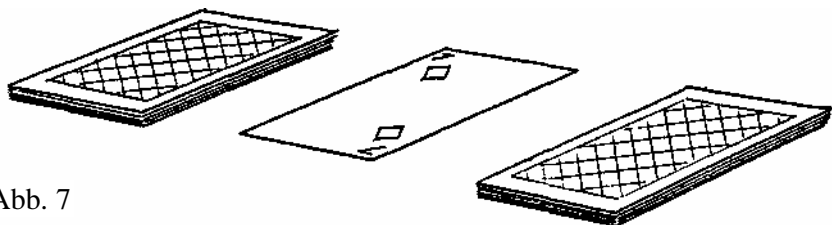


Abb. 7

2. *"Ergreifen Sie jetzt eines der beiden Pakete und mischen Sie es gründlich. Wenn Sie dies getan haben, legen Sie Ihre gewählte Karte obendrauf und heben schliesslich das Päckchen einmal ab. Mischen Sie jetzt das andere Päckchen ebenfalls gründlich, und schieben Sie das erste Paket an irgendeine Stelle hinein."*

Obwohl diese Anweisungen kompliziert klingen mögen, spielt es überhaupt keine Rolle, ob der Zuschauer etwas falsch macht oder nicht. Die Anweisungen dienen vor allem dazu, den mitdenkenden Zuschauer (und vielleicht auch den Zauberkollegen) auf eine falsche Fährte zu führen. Sie müssen lediglich dafür sorgen, dass er die korrekte Anzahl Karten in die beiden Pakete links und rechts von seiner Karte abzählt - der Rest ist, wie Sie sehen werden, sozusagen vollautomatisch.

3. Erst jetzt drehen Sie sich um, denn bis hierhin haben Sie den Zuschauern ständig den Rücken zugewandt. *"Wissen Sie*

was? Bevor Sie mir die Karten geben, mischen Sie bitte das ganze Päckchen noch einmal gründlich durch." An dieser Stelle wird sich selbst der informierte Zuschauer fragen, wie Sie wohl die Karte herausfinden werden.

"Denken Sie jetzt bitte an Ihre Karte. Ja, ich glaube ich hab Sie. Um ganz sicher zu sein, werde ich Ihnen die Karten nochmals vorzeigen, und Sie denken dabei an Ihre Karte, sobald Sie sie sehen." Bei diesen Worten breiten Sie die Karten mit den Bildseiten gegen den Zuschauer aus (Abb. 8) und zählen dabei heimlich die Karten - natürlich werden Sie genau 15 Karten zählen, da die Karte des Zuschauers eine 7 war. Ziehen Sie von der erhaltenen Zahl 1 ab und teilen Sie das Ergebnis durch zwei. In unserem Falle wäre das 15 minus 1 gleich 14 dividiert durch 2 gleich 7, womit Sie den Wert der Karte erhalten hätten.

Abb. 8



Weshalb das funktioniert dürfte einleuchtend sein: Der Zuschauer hat doppelt so viele Karten, wie der Wert seiner Karte anzeigt abgezählt, plus 1, nämlich die gewählte Karte selbst. Obwohl das äusserst offensichtlich zu sein scheint, wird der Zuschauer wegen der irreführenden Präsentation und der folgenden Lokalisierung kaum auf das Geheimnis stossen.

4. Sie wissen jetzt, dass sich der Zuschauer eine 7 gemerkt hat. *"Ja, jetzt sehe ich es ganz klar."* Diese Aussage suggeriert dem Zuschauer, dass Sie seine Karte bereits in Gedanken erraten haben - in Wirklichkeit müssen Sie sie ja erst noch herausfinden! Breiten Sie das Päckchen mit den Bildseiten gegen sich selbst aus, und suchen Sie die 7 heraus, die Sie vor den Zuschauer bildunten auf den Tisch legen.

Es kann natürlich vorkommen, dass sich zwei 7 im Päckchen befinden. In einem solchen Fall bringen Sie eine 7 nach oben und die andere nach unten. Fragen Sie jetzt zur Bestätigung nach der Identität der Karte, und drehen Sie entsprechend der erhaltenen Antwort die oberste oder die unterste 7 um.

Falls sich drei 7 im Päckchen befinden, bringen Sie eine nach oben, eine nach unten, und die dritte legen Sie bildunten auf den Tisch. Merken Sie sich welche 7 wo liegt. Heben Sie jetzt das Paket ab, und markieren Sie die Stelle, indem Sie die auf dem Tisch liegende 7 quer zwischen die beiden Pakete stecken (Abb. 9). Fragen Sie wieder nach dem Namen der gewählten Karte, und reagieren Sie entsprechend. Falls es die Karte über der quer liegenden 7 ist: *"Das habe ich gewusst, denn genau bei Ihrer Karte habe ich das Spiel getrennt."* Bei diesen Worten klap-

Abb. 9

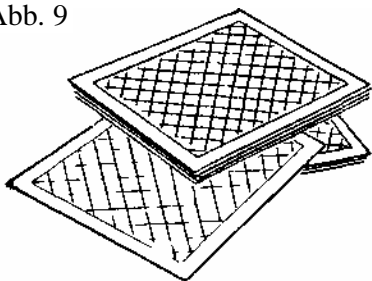
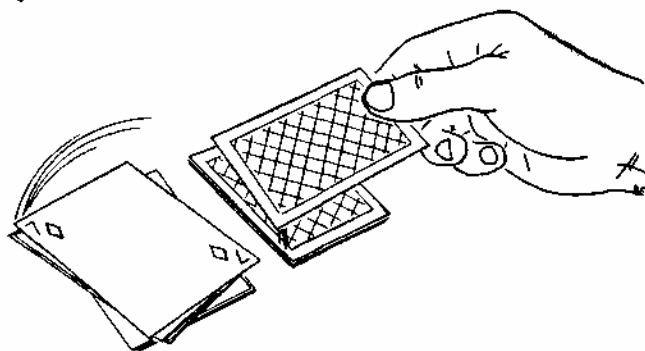


Abb. 10



pen Sie mit Hilfe der mittleren 7 das obere Päckchen bildoben wodurch die unterste Karte sichtbar wird (Abb. 10). Wenn es die mittlere 7 ist, brauchen Sie diese nur umzudrehen. Und wenn es die dritte 7 ist, trennen Sie das Spiel bei der mittleren 7 und drehen die oberste Karte des unteren Päckchens bildoben.

Sollte einmal der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass sich alle vier 7 im Päckchen befinden, müssen Sie beim Durchblättern der Karten nach der gewählten Karte "fischen". Der Vortrag könnte so lauten: *"Ja, ich habe Ihre Karte. Es war eine rote Karte, nicht wahr?"* Wenn der Zuschauer zustimmt, bringen Sie eine rote 7 nach oben und die andere nach unten und verfahren wie oben für zwei Karten beschrieben. Wenn der Zuschauer die Frage verneint, doppelte Sie sofort nach: *"Nein, Sie haben mich falsch verstanden. Sie müssen sich nicht auf die abstrakte Farbe rot oder schwarz konzentrieren, sondern auf das Wort rot oder schwarz. Ja, jetzt ist es klarer. Sie haben eine Pik Karte genommen."* Es ist ziemlich wahrscheinlich, dass er jetzt zustimmt, womit Sie wissen, dass er die Pik 7 gezogen hat. Wenn er verneint, legen Sie einfach die Treff 7 bildunten vor ihn hin: *"Das ist mein letztes Wort - welches war Ihre Karte?"* Sobald er die Karte genannt hat, drehen Sie die vor ihm liegende Karte langsam um: es ist seine Karte!

...das ist die Frage

Das vorliegende Kunststück stammt von meinem einfallreichen Zauberfreund Richard Vollmer aus Strassburg. Es basiert auf einem selbst in informierten Laienkreisen bekannten mathematischen Prinzip. Richard Vollmer hat ihm jedoch ein neues Gewand gegeben, das den "modus operandi" praktisch undurchschaubar macht.

Effekt: Eine visuelle Lokalisierung einer Karte.

Präsentation und Handhabung: 1. Geben Sie das Spiel einem Zuschauer zum Mischen und Abheben. Der Vorführende dreht sich jetzt um und fordert den Zuschauer auf, sich eine Zahl zwischen 10 und 20 zu denken. Nachdem er dies getan hat, soll er so viele Karten einzeln und nacheinander von oben im Spiel in

ein Paket auf den Tisch zählen. Danach soll er das Päckchen unter der Matte oder unter seinen Händen verstecken, damit Sie keinesfalls sehen können, wieviele Karten er abgezählt hat.

2. Sobald er damit fertig ist, drehen Sie sich wieder um und erklären: *"Sie haben sich jetzt irgendeine zweistellige Zahl gemerkt. Magische Zahlen sind jedoch alle einstellig ... ich möchte Sie deshalb bitten, die beiden Ziffern Ihrer Zahl zusammenzuzählen, so dass Sie eine einstellige Zahl erhalten. Wenn Sie 12 gedacht haben, würden Sie demnach 3 erhalten, wenn Sie 13 gedacht haben 4 und so weiter."*

Es erscheint mir wichtig, dass Sie das Wort "Quersumme" nicht verwenden - das riecht nämlich geradezu nach mathematischem Trick.

Nehmen wir an, dass der Zuschauer 17 Karten abgezählt hat und somit die Zahl 8 erhält.

3. Fahren Sie weiter: *"Ich werde Ihnen nun etwa ein Dutzend Karten vorzeigen. Merken Sie sich bitte die Karte, welche auf Ihre gedachte Zahl fällt."* Ergreifen Sie das Restspiel (der Zuschauer hält seine Karten immer noch unter seinen Händen versteckt), zeigen Sie die oberste Karte, zählen dabei laut *'eins'* und legen sie bildunten auf den Tisch. Nehmen Sie die nächste Karte vom Spiel, zeigen wiederum die Bildseite vor, zählen *'zwei'* und lassen sie schliesslich bildunten auf die erste Karte fallen. Verfahren Sie mit den nächsten 8 Karten ebenso. Damit haben Sie die ersten 10 Karten von oberhalb des Restspiels in ein Paket auf den Tisch umgezählt. Nehmen Sie dieses abgezählte Päckchen, und legen Sie es zurück aufs Spiel.

4. Der Zuschauer wird jetzt aufgefordert, sein Päckchen in zwei Teile abzuheben, eines zu behalten und Ihnen das andere zu übergeben. Legen Sie dieses auf das Restspiel. *"Sie müssen zugeben, dass keiner von uns beiden wissen kann, wieviele Karten Sie mir gegeben, und wieviele Sie zurückbehalten haben. Ebenso wenig können wir wissen, an welcher Stelle sich Ihre gedachte Karte befindet!"* Natürlich stimmen diese beiden Aussagen -dennoch werden Sie die Karte des Zuschauers herausfinden!

5. Ergreifen Sie das Spiel, und teilen Sie die obersten 19 Karten auf den Tisch, so dass eine sich überlappende Kartenreihe entsteht, die ein Fragezeichen bildet. Die 19te Karte stellt

den Punkt des Fragezeichens dar (Abb. 11). Dazu bemerken Sie: *"Es stellt sich daher die Frage: Welches ist denn nun Ihre gedachte Karte - symbolisch dargestellt durch dieses Fragezeichen."*

6. *"Zählen Sie nun bitte zum erstenmal die Karten, die Ihnen noch übrig bleiben."* Der Zuschauer tut dies und erhält beispielsweise die Zahl 7. Beginnen Sie beim Fragezeichenpunkt, und zählen Sie bis zur siebten Karte (Abb. 12). Schieben Sie diese Karte bildunten vor den Zuschauer, und erklären Sie: *"Wenn Sie 4 Karten zurückbehalten hätten, wären wir zu dieser Karte gekommen, oder wenn Sie 10 Karten zurückbehalten hätten zu dieser hier."* Zeigen Sie dabei auf die Karte an der entsprechenden Stelle. *"Aber wir sind genau auf die Karte gekommen, die jetzt vor Ihnen liegt. Nennen Sie jetzt bitte zum erstenmal laut und deutlich Ihre gedachte Karte."* Nachdem der Zuschauer dies getan hat, soll er die Karte, die vor ihm liegt, langsam umdrehen: es ist seine gedachte Karte!

Abb. 11

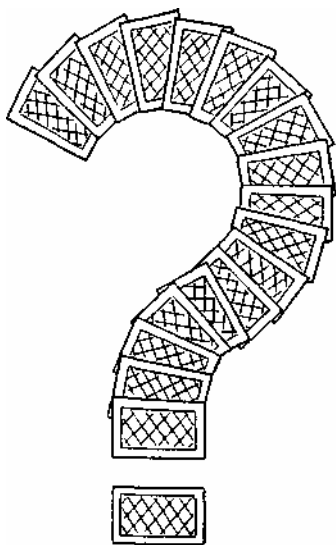
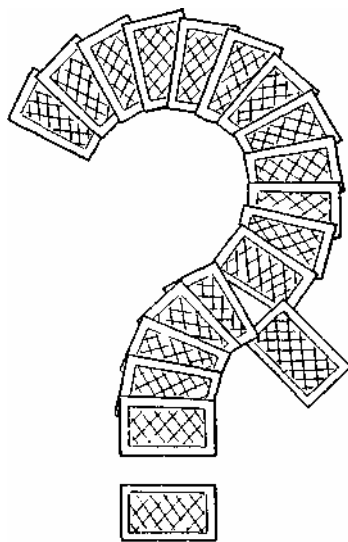


Abb. 12



Anmerkung: 1) Das Kunststück wurde erstmals veröffentlicht in: Vollmer Richard, Antologie des tours automatiques, S.90ff, "Topsy-Turvy", edition technique du spectacle, Strassburg 1986.

Nachwort

*"Alles sollte so einfach wie möglich gemacht werden, **aber** nicht einfacher." (Albert Einstein)*

Liebe Leserin, lieber Leser,

Jedes Kunststück, das Sie in diesem Buch gelesen haben, kann ohne jegliche Fingerfertigkeit vorgeführt werden - kein Glissieren, kein Dublieren, ja nicht einmal das einfachste Doppeltabheben.

Sollten Sie, lieber Leser, ab und zu meine Kommentare am Schluss der jeweiligen Kunststückbeschreibungen gelesen haben und zur nicht ganz unrichtigen Ansicht gelangt sein, dass man mit wenigen aber gut eingesetzten Techniken die Täuschungskraft und die Wirkung mancher Effekte wesentlich erhöhen kann, dann würde ich Ihnen gerne einige weiterführenden Bücher empfehlen. Schreiben Sie mir doch einfach und legen Sie ein selbstadressiertes und frankiertes Kuvert bei. Meine Adresse:

Roberto Giobbi
Schalbergstrasse 101
CH-4153 Reinach

Tel: 061/ 711 64 91
Fax: 061/ 711 64 93

Das Standardwerk der Kartenkunst von Roberto Giobbi



Grosse Kartenschule Band 1+2

Die Bibel des Kartenkünstlers! Eine umfassende Einführung in die Prinzipien der modernen Kartenkunst. Sie vermittelt Ihnen das grundlegende Wissen der besten Denker und erfahrendsten Kartenprofis der 90er Jahre. Schritt für Schritt wird die Theorie und Praxis der modernen Kartenkunst beschrieben - mit über 200 aktuellen Techniken, mehr als 50 der besten Kartenkunststücke und 100 Seiten praxisbezogener Theorie zu Präsentation, Timing, Misdirection, sowie aufsehenerregende Aufsatz über das Studium und Auswege bei Fehlern, Pannen und störenden Zuschauern. Grosse Kartenschule ist in 4 Sprachen erschienen und gilt weltweit als Standardwerk der Kartenkunst.

2 Bände mit 550 Seiten, 600 Abbildungen, Fotosatz, Glossar ED-E, Personen- und Sachindex: CHF 170.-



Neu: Grosse Kartenschule Band 3+4

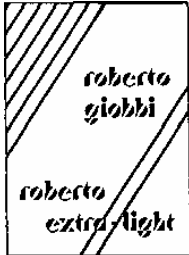
Eine Weiterführung in der Kunst, mit Karten zu zaubern. Nach dem grossartigen Erfolg von Grosse Kartenschule 1+2 bringen diese beiden Nachfolgebände (fast) alles, was Sie in den ersten beiden Bänden vermisst haben. Fortgeschrittene Techniken wie das Zarrow- und Durchzugmischen, das seitliche Stehlen oder der Päckchenaustausch werden ebenso ausführlich beschrieben, wie Techniken des Spielaustauschs, des Ordners oder des Schätzens, die zum Teil auf Selbstgängerprinzipien beruhen und innert wenigen Stunden beherrscht werden können. Aber auch Techniken, die bis anhin als schwierig galten, wie das Faromischen und das Geben der zweiten Karte, werden enttabuisiert und mit zahlreichen Abbildungen und nie zuvor veröffentlichten Details beschrieben, so dass jeder sie innert kurzer Zeit erlernen kann.

Die bewährte Darstellungs- und Schreibform der ersten beiden Bände wurde beibehalten und verfeinert. Themenbereichen wie Präsentation, Timing, Misdirection wurde grösste Aufmerksamkeit geschenkt und dank der professionellen Erfahrung des Autors fliessen diesbezügliche Überlegungen in jede Beschreibung ein. Die Technikkapitel wurden mit über 60 hervorragenden Kunststücken (inkl. Vortrag und Gags) ergänzt, welche die Umsetzung der ca. 240 • beschriebenen Techniken, Finessen und Prinzipien zum reinsten Vergnügen machen.

Bände mit ca. 570 Seiten, ca. 700 Abbildungen, Fotosatz, Personen- und Sachindex: CHF 175.-

Bestellungen (Porto bezahlen wir!) mit Eurocheck in CHF oder int. Postanweisung an: Magie Communication Roberto Giobbi, Schalbergstrasse 101, CH-4153 Reinach, Fax 061-711 64 93.

Literatur von Roberto Giobbi



roberto extra-light

Dies ist der neueste und aussergewöhnliche Nachfolgebund zum Bestseller "roberto-light". 21 neue und publikumswirksame Kunststücke ohne jegliche Fingerfertigkeit, aber mit Riesenwirkung auf die Zuschauer. Paul Potassy schrieb begeistert: *"Ich gratuliere Ihnen - Sie haben erkannt, was mir während meiner 50jährigen Laufbahn als Berufskünstler immer vor Augen stand - so wenig Komplikation wie möglich, so grossen Effekt als möglich."* Taschenbuch mit 112 A5-Seiten und 100 Abbildungen: CHF 30.-



Persönliche Notizen zum Seminar von Roberto Giobbi

Das neueste Heft zum aktuellen Seminar von Roberto Giobbi. Klare, präzise Beschreibung von Techniken, Ziergriffen und Kunststücken mit Bechern, Bällen, Spielkarten, Kuverts, Visitenkarten, Brieftaschen. Einschliesslich Hinweisen zu Präsentation, Text, Timing. Erstklassiges Material aus dem professionellen Repertoire von Roberto Giobbi. 24 A4-Seiten mit 50 Abbildungen: CHF 22.-



Fantasia in As-Dur:

48 A4-Seiten mit Glanzumschlag, 65 Zeichnungen. Eine phantastische Kombination von drei visuellen und publikumswirksamen As-Routinen, mit denen Roberto Giobbi 1988 am Weltkongress der FISM in Den Haag den Vizeweltmeister in der Sparte Kartenkunst errang: CHF 27.-

MAGIE - Doppelheft Roberto Giobbi:



Zwei Doppelhefte der bekannten MZvD-Zeitschrift "MAGIE" sind als Sonderheft vollständig von Roberto Giobbi gestaltet worden. Kunststücke mit Spielkarten, Münzen, Bällen, Seilen für Tisch und Salon, inkl. theoretischen Aufsätzen und das berühmte Interview mit Jüan Tamariz: CHF 15.- pro Heft, zusammen CHF 27.-

Requisiten von Roberto Giobbi



Der Spiegel

Ein superraffiniertes Prinzip, das bis heute nur selten von Zauberkünstlern eingesetzt wurde, denn es war der Domäne der Falschspieler vorbehalten. Effekte, die sonst ein gezinktes Spiel erfordern, können jetzt mit einem ausgeliehenen Spiel vorgeführt werden. Das Requisit ist ein eleganter, jedoch unauffälliger Geldscheinclip - nach Roberto Giobbis Vorgaben gefertigt. 7-seitiges Manuskript mit versilbertem Clip, einschliesslich der berühmten Geldscheinroutine von Fred Kapsmit allen professionellen Details: CHF 30.-



Nepomuk, der Geist

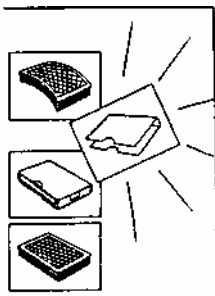
Auf einer unpräparierten Tafel erscheint auf geheimnisvolle Weise der Name einer gewählten Spielkarte. Die Tafel kann untersucht werden, und man verwendet ein unpräpariertes Spiel. Ein Publikumsknüller, der zwar keinerlei Fingerfertigkeit verlangt, aber mit dem Sie durch intelligente Konstruktion die grösstmögliche Wirkung erzielen. Sie erhalten eine aus Holz handgefertigte Tafel, 2 "Gimmicks" und ein ausführliches Heft: CHF 30.-



Wild Nudist:

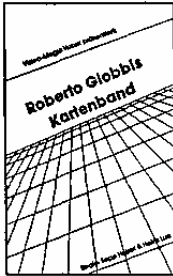
Die perfekte Wild Card Routine in der Hand: 4 beidseitig weisse Karten werden mit Rückseiten bedruckt. Dann erscheint auf der anderen Seite schlagartig die Bildseite einer zuvor gewählten Karte. Aber wie der Geist eines schottischen Spukschlusses verschwinden Bild- und Rückseiten wieder. Die Karten liegen für die wiederholte Vorführung bereit. Karten im Pokerformat und illustrierte Broschüre: CHF 18.-

Die Kartenklammer



Kein Trick, aber die professionelle Art, um ein Kartenspiel in optimalem Zustand zu halten. Verhindert das gefürchtete Durchbiegen des Spiels, indem es die Karten unter sanftem Druck presst und dadurch flach hält. Die Klammer ist aus bestem gebürstetem Stahl in erstklassiger Schweizer Qualität gefertigt - nach den Spezifikationen von Roberto Giobbi hergestellt: CHF 30.-. Ab 2 Stk. CHF 27.-/Stk.

Videobänder von Roberto Giobbi

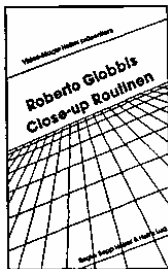


Geniessen Sie die Vorteile des Selbstunterrichts und des eigenen Lerntempos. Videostudium ist die moderne Art, Techniken, Kunststücke und Theorien visuell zu erlernen. In der privaten Atmosphäre Ihres Heims zeigt und erklärt Ihnen Roberto Giobbi seine Lieblingskunststücke.



Roberto Giobbi Kartenkunst:

Ein publikumswirksames Kartenprogramm, das stehend unter allen Bedingungen vorgeführt werden kann - in seinen Einzelteilen oder als komplette Routine. In *'Vieras-Ouvertüre'* erscheinen die 4 Asse auf ebenso elegante wie mysteriöse Art und Weise. In *'die Verwandlungskünstlerinnen'* verwandeln sie sich in Damen. Schliesslich wandern die 4 unterschriebenen Damen in verschiedene Taschen und in die Brieftasche. Erklärte Techniken: Side Steal, Palmieren, Filieren, Falschmischen, Doppelkolorieren, Kleinfingerabzählen, Dublieren, Scheinabheben, Kehren, Neal Elias Multiple Shift u.v.m.



Roberto Giobbi Falschspielband:

Erstklassige Kunststücke und Routinen rund um das Thema Falschspiel. In *'Ärmelasse'* werden 4 Asse scheinbar aus dem Ärmel produziert. *'Riffel-Lokalisierung'* ist eine einfache aber virtuos erscheinende Art, um die 4 Könige aus dem gemischten Spiel zu zaubern. *'Kartenfinale'* ist eine unglaubliche Kombination von Produktionen, Verwandlungen und Wanderungen. Der Traum eines Falschspielers ist eine komplette Falschspielroutine zum Thema Draw Poker, Stud Poker, Blackjack und Bridge. Erklärte Techniken umfassen: Spielaustausch, Zarrowmischen, Daumenabzählen, verschiedene Kontrollen, Falschabhebbetechniken...

Roberto Giobbi Close-up Routinen:

Laienwirksame Routinen für den Close-up-Bereich. Einige der besten Kunststücke mit Münzen, Seilen und Schwammbällen. In *'Sound Travelers'* erscheinen 3 Silbermünzen und wandern in ein Champagnerglas, das in der anderen Hand gehalten wird. *'Das Houdiniseil'* verwendet eine absolut neuartige Präsentationsidee für die beste Version des zerschnittenen und wiederhergestellten Seiles. *'Schwammbälle und Reisschale'* vereinigt 9 unterhaltende Supereffekte mit Schwammbällen zu einer eindrucklichen Routine.

Jedes Band in erstklassiger Aufnahmequalität Sfr. 68.- (Porto bezahlen wir!)

Bestellungen (Porto bezahlen wir!) mit Scheck in Sfr. oder int. Postanweisung an: Magie Communication Roberto Giobbi, Schalbergstrasse 101, CH-4153 Reinach, Fax 061-711 64 93.

Roberto Giobbi. Am 1. Mai 1959 in Basel geboren. Sprachstudien und Ausbildung zum Übersetzer. Zaubert seit 1973 und setzt sich intensiv mit der Close-up-Zauberkunst im allgemeinen und den Kartenkünsten im speziellen auseinander.

Neben zahlreichen Auftritten als professioneller Zauberer, gibt er vielbeachtete Vorträge, Seminare und Workshops für Berufskollegen im In- und Ausland.

Für das Jahr 1987 ernannte ihn der magische Zirkel von Deutschland zum «Schriftsteller des Jahres» und würdigte damit seine langjährige, fachschriftstellerische Tätigkeit.

Auf seinen erfolgreichen Tournées durch Europa, USA und Japan, die ihn u. a. ins renommierte Magic Castle in Hollywood führten, ernteten seine Darbietungen den Beifall und das Lob von weltweit anerkannten Fachkollegen.

1988–1991 in Den Haag sowie 1991–1994 in Lausanne gewann er am Wettbewerb der FISM den Titel eines Vizeweltmeisters in der Sparte der Kartenkunst.

Roberto Giobbi ist verheiratet und hat einen Sohn. Er lebt heute als Zauberunternehmer in Reinach bei Basel.

Roberto-Light – Technikfreie Kartentricks für den laienbewussten Zauberkünstler.

Roberto Giobbi beweist mit diesem aussergewöhnlichen Buch einmal mehr, dass es ihm nicht nur auf virtuose Fingerfertigkeit ankommt, die er sehr wohl beherrscht, sondern vor allem auf den Effekt, die Präsentation und die Kommunikation mit den Zuschauern.

Jeder Zauberkünstler, der auch einmal gerne ein Kartenkunststück vorführen will, jedoch nicht bereit ist, sich in jahrelanger Arbeit schwierige Kunstgriffe anzueignen, findet hier eine Fülle publikumswirksamer und leicht erlernbarer Kunststücke, die mit einem normalen, entliehenen Kartenspiel durchgeführt werden können.

Die Gründlichkeit, mit der Roberto Giobbi die vorliegenden Kunststücke beschreibt, zeigen, dass es eben vielmehr auf das *Wie* und weniger auf das *Was* ankommt. *Warum* das so ist, erfahren Sie spätestens bei der Lektüre dieses für den deutschsprachigen Raum einmaligen Buches.