



**T. A. Rosee
Klaus Pankow**

Verblüffende Kartentricks

**scanned by unknown
corrected by ab**

Mit Kartenmagie zum Zauberkünstler

Begeistern Sie Ihre Familie und Freunde mit verblüffenden Kunststücken. Lassen Sie Asse auf wundersame Weise verschwinden, sehen Sie voraus, welche Trümpfe ein Zuschauer auswählen wird, erraten Sie Karten, die sich ein anderer gemerkt hat. Dieses Buch zeigt Ihnen, wie's geht.

- Tricks für Anfänger und fortgeschrittene Zauberkünstler
- Profitricks zum Abheben und Verbergen von Spielkarten
- Kartenzaubereien für versierte Denksportler

ISBN 3-442-16497-4

Wilhelm Goldmann Verlag

März 2003

Umschlaggestaltung: Design Team München; Foto von Zefa/Fritz

Dieses E-Book ist nicht zum Verkauf bestimmt!!!

Buch

Wer seine Familie und Freunde, aber auch routinierte Denksportler mit raffinierten Kartenkunststücken überraschen will, braucht dieses Buch. Die Autoren haben über 40 Kartentricks und Kunststücke zusammengestellt, mit denen sowohl Anfänger als auch versierte Profis ihr Publikum verblüffen können. Mit wenig Übung und einfacher Vorbereitung lässt man Karten auf unerklärliche Weise verschwinden, errät, welche Karten sich der Zuschauer auswählen wird oder gemerkt hat. Mit anschaulichen Zeichnungen und gut erklärten Tricks kann jeder im Nu zum allseits bestaunten Zauberkünstler werden.

Inhalt

Zu diesem Buch	5
Kartenmagie für Zauberlehrlinge	7
Einfach toll!	7
Die Karte aus dem Hut	11
Der Röntgenlöffel.....	13
Der Skatabend.....	15
Ein mathematisches Kartenexperiment	16
Eine schriftliche Prophezeiung.....	17
Das Postgeheimnis	18
Mutus	22
Die Geisterbotschaft.....	24
Gerade und Ungerade	26
Rouge et noir	28
Die Detektivkarte.....	30
Aktenzeichen XY - ungelöst.....	32
Jetzt zaubern Sie mal!	39
Wenn einer eine Reise tut... ..	42
Gestatten - mein Name ist Pik Sieben.....	49
Mehr gibt es nicht!.....	54
Die perfekte Kartenmanipulation	56
Falsches Mischen.....	56
Falsches Abheben	58
Das Forcieren einer Karte	59
Die Zweihandvolte.....	64
Die Kippvolte	67
Das Schleifen.....	68
Das Palmieren von Spielkarten	68
Karten kolorieren	70
Immer wieder sechs Karten	71
Der mysteriöse Schreibblock.....	73
Die magische Hand	75
Tricks für Fortgeschrittene.....	77
Die Luftbrücke	77
Vier-Asse-Trick (nach Valentino Graziadei).....	84
Kümmelblättchen	87
Wenn zwei dasselbe tun	90

Total verdreht.....	93
Die Asse gehören zusammen.....	95
Lügelei.....	98
Kartenzauber für Denksportler	101
Kartenkunststück mit Rechnen.....	101
Karte erraten.....	103
Womit man rechnen muss.....	105
Asse raten.....	108
Die Polonäse.....	111
Die Wette.....	112
Zaubern mit präparierten Karten	113
Allgemeine Hinweise.....	113
Herstellen von Trickkarten	116
Stechen Sie ruhig zu	117
Vier-Asse-Trick.....	119
Nachgemacht und doch nicht gleich	121
Einige Regeln für den perfekten Kartenkünstler und alle, die es werden wollen	122

Zu diesem Buch

Kartenzauberei - das sind Tricks und Kunststücke, mit denen jeder, der ein wenig übt, seine Freunde und Bekannten verblüffen kann. Das Gute an der Zauberei mit Karten ist, dass die meisten Tricks ohne großen Aufwand mit einem einfachen Kartenspiel zu jeder Zeit an jedem Ort vorgeführt werden können. So kann ein Kartenmagier beispielsweise ein größeres Fest in Schwung bringen, er kann aber genauso gut im kleinen Kreis einige seiner Kunststücke vorführen.

In diesem Buch wird eine Vielzahl von Kartentricks vorgestellt, die sowohl den Zauberlehrling als auch den fortgeschrittenen Kartenkünstler zufrieden stellen werden. Manche der Tricks sind sehr einfach durchzuführen, andere hingegen bedürfen der längeren Übung, einige werden vom Magier allein vorgeführt, andere beziehen das Publikum mit ein. Eines haben jedoch alle Tricks gemeinsam: Bei richtiger Durchführung werden sie die Zuschauer in Erstaunen versetzen. Natürlich wird Ihnen auch verraten, wie Sie eine Karte in der Hand verschwinden lassen können, wie Sie Ihre Zuschauer dazu bringen, bestimmte Karten oder Kartenpäckchen auszuwählen, und wie Sie die Karten trickreich mischen.

Da jedoch nicht nur die Tricks allein einen guten Kartenzauberer ausmachen, sondern auch die Art, wie der Magier sie vorführt, erhalten Sie bei einer Reihe von Kunststücken Tipps, wie Sie Ihren Vortrag während der Vorstellung gestalten können. So ein Vortrag hat schließlich nicht nur die Aufgabe, die Zuschauer zu amüsieren, er soll sie auch von bestimmten Kunstgriffen ablenken.

Wahrscheinlich werden Ihnen nicht alle Tricks in diesem Buch gleich gut gefallen. Suchen Sie sich die Kunststücke aus, die Ihnen am meisten zusagen, und versuchen Sie ein abwechslungsreiches Programm zusammenzustellen -

schließlich ist Kartentrick nicht gleich Kartentrick!

Nun: Viel Spaß und viel Erfolg beim Einüben und bei der
Vorführung Ihrer ganz persönlichen Zaubervorstellung!

Kartenmagie für Zauberlehrlinge

Einfach toll!

Der erste Trick, den Sie kennen lernen, ist einfach auszuführen und dennoch sehr wirkungsvoll. Er ist also »einfach toll«!

Lassen Sie das Kartenspiel von einem Zuschauer gründlich durchmischen. Aus dem gemischten Spiel soll er irgendeine Karte herausziehen, sich merken, den anderen Zuschauern zeigen und dann wieder verdeckt oben auf das Spiel legen. Damit kein anderer das Geheimnis erfahren und die Spur seiner Karte heimlich verfolgen kann, hebt der Zuschauer sofort ab. Damit ist die Karte mitten im Stapel spurlos verschwunden. Zwei andere Zuschauer heben auch noch ab. Jetzt weiß keiner mehr, wo sie geblieben ist.

Fragen Sie ihn also: »Wissen Sie noch, wo Ihre Karte jetzt liegt?«

Auf die verneinende Antwort können Sie nun »schön vorwurfsvoll« reagieren: »So, so! -Sie passen also auf Ihre Sachen nicht auf. Ich soll nun sehen, wo ich die verlegten Sachen wiederfinde. Und herbeizaubern soll ich sie auch noch, obwohl ich nicht mal weiß, wie sie aussehen.«

Der Zauberkünstler blättert das Spiel kurz durch, nimmt eine Karte mitten aus dem Spiel heraus und legt sie noch verdeckt vor seinen »Zaubergehilfen«. Beim Zauberwort »Simsalabim« dreht er die Karte um. Es ist die vom Zuschauer ausgewählte Karte.

So wird es gemacht

Sie finden die vom Zuschauer herausgezogene und dann oben

auf das Kartenpaket gelegte Karte ganz leicht mit Hilfe einer so genannten »Leitkarte«. Das ist bei diesem Trick die unterste Karte des Spiels nach dem Mischen. Sie brauchen sich also nur die unterste Karte anzusehen, wenn Ihnen das Spiel nach dem Mischen zurückgegeben wird. Diese Karte kommt automatisch beim Abheben auf die Karte des Zuschauers zu liegen. Das mehrmalige Abheben danach ändert daran nichts mehr. Beim flüchtigen Durchblättern des Spiels sehen Sie nur nach, welche Karte als nächste unter Ihrer »Leitkarte« liegt. Das ist die gesuchte Karte!

Zusatzeffekte

Wenn Sie diesen Grundtrick gut beherrschen, können Sie ihn Ihrem Publikum durch verschiedene verblüffende Effekte noch wirkungsvoller vorführen.

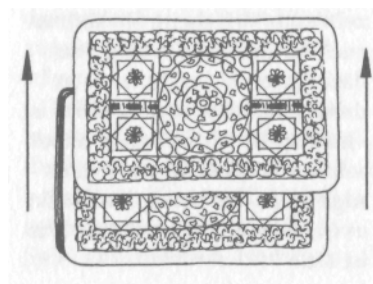
Die wievielte Karte soll es sein?

Legen Sie die zu erratende Karte nach dem Heraussuchen unter das Spiel als unterstes Blatt. Decken Sie das Spiel mit einem schwarzen Tuch zu, und fragen Sie Ihre Zuschauer: »Als wievielte Karte soll sie denn liegen, bitte schön?« Wird beispielsweise die Zahl 11 genannt, zählen Sie unter dem Tuch von oben 10 Karten einzeln ab und legen sie auf den Tisch. Die elfte ziehen Sie unten heraus.

Der große Wurf

Legen Sie die Karte des Zuschauers nach dem Heraussuchen unauffällig obenauf. Schieben Sie nur diese eine Karte seitwärts so weit über den Rand des Spiels heraus, dass sie etwa 2 cm herausragt. Aus etwa 50 cm Höhe lassen Sie das Spiel mit etwas

Schwung flach auf den Tisch fallen. Durch den Luftzug dreht sich die oberste Karte herum und bleibt mit der Bildseite nach oben auf dem Kartenpaket liegen. Das muss man selbstverständlich so lange üben, bis die richtige »Abwurfhöhe« und der erforderliche »Schwung« herausgefunden sind. Es lohnt sich aber bestimmt, denn durch den Zusatzeffekt wird der Trick zu einem echten Knüller! Falls es einmal nicht ganz so gut klappen sollte: Die Hauptsache ist, die Karte springt heraus. Wenn sie sich umdreht, haben Sie es gut gemacht. Wenn sie sich umdreht und auf dem Rücken des Spiels liegen bleibt, dann sind Sie auf dem richtigen Weg, ein großartiger Zauberer zu werden.



So muss die Karte für den Trick »Der große Wurf« liegen, damit sie herausfällt.

Ein alter Hut

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

Anstelle eines Hutes kann auch ein anderer Behälter verwendet werden. Dann legen Sie die gesuchte Karte am besten als unterste des Spiels, holen unter dem Tuch zunächst einige Päckchen hervor, die Sie jeweils achtlos mit der Bemerkung beiseite legen: »Die sind zu leicht. Da kann sie nicht dabei

sein.« Schließlich bringen Sie die gesuchte Karte triumphierend einzeln zum Vorschein. Sie können auch als drittes Päckchen nur drei Karten herausholen, von denen eine die unterste Karte ist. »Jetzt spüre ich: Sie muss dabei sein!« - Nach einigem Zögern sagen Sie: »Bei dieser hier zuckt es in meinen Fingerspitzen. Das ist sie!«

Messerstecherei

Wir legen die gesuchte Karte als unterste des Spiels. Das ganze Spiel wird leicht rund gebogen, etwa in der Mitte geteilt, und leicht so zu einem Paket zusammengelegt, dass in der Mitte ein Spalt entsteht. Dazu werden die beiden Hälften gegeneinander gestellt. Das Spiel wird in ein Glas gestellt und mit einem dünnen Tuch zugedeckt.

Einem Zuschauer geben Sie ein Messer in die Hand. Er soll damit irgendwohin mitten in das Spiel stechen. Mit allergrößter Wahrscheinlichkeit wird er den Spalt in der Mitte und damit genau die gesuchte Karte treffen. Klappt es damit einmal ausnahmsweise nicht, machen Sie ungeniert weiter, tun so, als sollte das so sein, und lassen die Karte mit dem großen Wurf erscheinen. Für diesen Fall sollten Sie eine witzige Bemerkung bereit haben, mit der Sie begründen, weshalb der Partner selbstverständlich nicht richtig getroffen habe. Sie können die Situation auch dadurch retten, dass Sie nach dem missglückten Versuch erklären: »Nun will ich, der König der Messerwerfer und Kartoffelschäler, Ihnen zeigen, wie ich mit einem einzigen Stich die Karte ausfindig mache.« Dabei stechen Sie in den Spalt und ziehen das Tuch vorsichtig unter dem Messer weg. Das Messer steckt genau an der gesuchten Karte.

Die Karte aus dem Hut

Man mischt ein Kartenspiel und bittet einen Zuschauer, nach seinem Belieben »halt« zu sagen. Ist das geschehen, stoppt man das Mischen, trennt das Spiel in zwei Päckchen und legt sie auf den Tisch. Nach Wahl eines Päckchens bittet man den Zuschauer, sich die untere Karte anzusehen und sie in das gesamte Spiel zu mischen. Nun nimmt man einen Hut, zeigt ihn leer vor, lässt das Spiel hineinwerfen, bedeckt die Hutöffnung mit einem Tuch, schüttelt kräftig durch und setzt den bedeckten Hut auf dem Tisch ab. Jetzt bittet man, die gezogene Karte zu nennen, greift unter dem Tuch in den Hut und bringt die gezogene Karte zum Vorschein.

So wird es gemacht

Die Lösung ist sehr einfach. Man benötigt zu diesem Trick eine Duplikatkarte, sagen wir z.B. Herz-8. Man steckt die Herz-8 unter das Schweißband des Hutes. Der so präparierte Hut liegt auf einem Stuhl. Neben ihm das Spiel mit der unten liegenden zweiten Herz-8. Nun mischt man, indem man eine Karte nach der anderen von oben abzieht; eine Art, die vielen Skatspielern bekannt ist, und erwartet das »Halt«. Ist das erfolgt, hat man in der linken Hand das Paket der abgezogenen, in der rechten das Paket der restlichen Karten mit der unten liegenden Herz-8. Beide Pakete legt man nun auf den Tisch. Anschließend folgt die so genannte »gezwungene Wahl«. Man bittet einen Zuschauer, ein Päckchen zu berühren. Tippt er auf das andere, so sagt man: »Gut, dann scheidet also dieses Päckchen aus, und mit dem anderen werde ich das Kunststück ausführen.« Sie bitten ihn nun, sich die untere Karte anzusehen, sie den anderen Zuschauern zu zeigen, in das ganze Spiel wieder hineinzugeben

und gut durchzumischen.

Während das geschieht, hat man den Hut so ergriffen, dass die Hand die im Schweißband befindliche Karte voll verdeckt, zeigt ihn leer vor und lässt das Spiel hineinwerfen. Nachdem man den Hut wahlweise mit einem Tuch oder einem großen Stück Zeitungspapier bedeckt und den Inhalt gut durchgeschüttelt hat, greift man unter die Abdeckung und zieht nach einem vorgetäuschten Suchen die Karte aus dem Schweißband.

Der Röntgenlöffel

Ein Zuschauer wählt eine Karte, steckt sie in einen Briefumschlag, klebt ihn zu und überreicht ihn dem Zaubermeister. Der Künstler nimmt das Kuvert in die linke Hand und einen Kochlöffel in die rechte. Nun behauptet er, durch diesen Löffel in das Kuvert sehen zu können, da dieser Löffel Röntgenstrahlen aussende - es handle sich um einen magischen Löffel.

Nachdem er eine Weile das Kuvert besehen hat, wobei er es geheimnisvoll mit dem Löffel berührt, nennt er den Kartenwert. Das Kuvert wird geöffnet und die genannte Karte gezeigt.

So wird es gemacht

Die Lösung ist einfach. Erstens muss das Kuvert aus billigem, dünnem Material bestehen, darf aber trotzdem nicht durchsichtig sein. Zweitens befindet sich auf der einen Seite des Löffels ein mit einer Reißzwecke befestigtes und mit reinem Alkohol getränktes Schwämmchen. Berührt man nun mit dem Schwämmchen das Papier, so wird es durchsichtig. Dass das Kuvert senkrecht vor die Augen gehalten wird und der Löffel erst, nachdem er sich hinter dem Kuvert befindet, gedreht wird, um dann mit dem Schwämmchen das Papier zu bestreichen, ist wohl klar. Sie brauchen das Kuvert nur da zu benetzen, wo sich der Index der Karte befindet.

Variante Fenstergucker

Weil man den Alkohol vielleicht nicht zur Hand hat, hier noch eine andere Möglichkeit: Sie können in einen der Umschläge ein kleines Loch - besser eine Papierklappe - schneiden. Durch

dieses Fenster können Sie den Kartenwert ablesen. Diesen Umschlag dürfen Sie selbstverständlich nicht aus der Hand geben!

Der Skatabend

Man zeigt drei Buben vor mit der Behauptung, dass dies drei Freunde seien, die in einem Hause wohnten und sich soeben zum Skatspiel nach dem Abendessen verabredet hätten, sie trennen sich jedoch zunächst. Der erste Bube, den wir mit Karl bezeichnen wollen, wird oben auf den Kartenstapel gelegt, wohnt also in der obersten Etage. Emil, der zweite, wohnt im Erdgeschoss, wird also als unterste Karte gelegt, und Fritz kommt in die Mitte, wohnt somit in der ersten Etage. Die drei haben sich heute bei Fritz, der in der Mitte wohnt, verabredet. Damit das auch stimmt, was man soeben behauptet hat, lässt man einmal abheben, schlägt einen Fächer und zeigt darauf alle drei Buben in der Mitte zusammen vor.

Wollen Sie dieses Kunststück vorführen, so brauchen Sie nur den vierten Buben vor Beginn unbemerkt nach oben zu legen. Die Täuschung beruht darauf, dass sich der eine Bube verändert. Damit das Publikum diese Veränderung nicht bemerkt, zeigt man die drei Buben zu Anfang nur für einen Augenblick vor. Am günstigsten ist es, mit den beiden roten Buben zu arbeiten. Karo-Bube wird zum Beispiel zwischen Kreuz- und Pik-Buben liegend vorgezeigt, und der Herz-Bube liegt oben. Bei flüssiger Vorführung wird niemand merken, dass zum Schluss der Herz-Bube zwischen den beiden schwarzen Buben liegt.

Ein mathematisches Kartenexperiment

Lassen Sie ein Kartenspiel mischen, und wenn Sie es zurücknehmen und auf den Tisch legen, merken Sie sich heimlich die untere Karte. Den Namen dieser Karte schreiben Sie auf einen Zettel, falten ihn zusammen und legen ihn auf den Tisch. Fächern Sie nun das Spiel verdeckt auf dem Tisch auf, lassen Sie zwei Karten herauschieben und mit der Bildseite nach oben wenden. Nehmen wir an, es wären Karo-König und Pik-10.

Sagen Sie, dass 15 Ihre Glückszahl sei und deshalb die Werte dieser beiden Karten auf 15 ergänzt werden sollen. Ein König hat den Wert vier. Ein Zuschauer zählt also vom Rücken des Spiels Karten auf den König, sodass dieser noch zur Hälfte sichtbar bleibt. Er zählt dabei vom Kartenwert an weiter, also

5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15. Bei der Zehn: 11, 12, 13, 14, 15.

Nun darf ein Zuschauer die hingezählten Karten zusammennehmen, mischen und mit der Rückseite nach oben auf den Tisch legen. Sie legen dann den Rest des Spiels darauf.

Nun erklären Sie, dass die Werte der beiden zufällig aufgedeckten Karten zusammen 14 ergeben. Ein Zuschauer zählt deshalb 14 Karten von der Rückseite des Spiels ab und legt die 14. Karte separat. Ihre Voraussage wird verlesen, die betreffende Karte wird umgedreht - es ist tatsächlich die Karte, die Sie vorausgewusst haben.

Eine schriftliche Prophezeiung

Man schreibt den Namen einer bestimmten Karte auf einen Zettel und übergibt ihn zusammengefoldet einem Anwesenden. Einen anderen Anwesenden bittet man, eine Zahl etwa bis 13 zu nennen. Die Karten werden nun bis zu der genannten Zahl, sagen wir zum Beispiel 14, verdeckt übereinander auf den Tisch gezählt und wieder auf das in der Hand verbliebene Restpaket gelegt. Das ganze Spiel übergibt man einem Zuschauer und bittet ihn, 13 Karten auf den Tisch zu zählen und die 14. separat. Auf diese wird nun der Zettel gelegt. Mit einer beschwörenden Handbewegung über dem Ganzen und der Behauptung, die Karte würde sich jetzt in die auf dem Zettel notierte verwandeln, lässt man den Zettel vorlesen und die Karte wenden. Welch ein Wunder: Die Zettelprophezeiung stimmt.

Der Vorführende braucht sich nur heimlich die obere Karte zu merken und zu notieren, dann - so wie beschrieben - verfahren, und das Wunder ist geschehen.

Das Postgeheimnis

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

- Das Kartenspiel wird von einem Zuschauer gut gemischt.
- Sie merken sich die nach dem Mischen unten liegende Karte.
- Drei Zuschauer sollen je eine Karte aus dem Spiel ziehen, sich merken und sogleich in einen Briefumschlag stecken, der fest zugeklebt wird.
- Sie selber ziehen auch eine Karte, deren Namen Sie dabei nennen, etwa mit den Worten: »Ich selber ziehe auch eine Karte mitten aus dem Spiel; sagen wir einmal die Herz-10.« (Der Name der untersten Karte.)
- Greifen Sie aber nicht gleich nach dieser Karte, sondern lassen Sie die rechte Hand »suchend« über den Karten schweben; gleichzeitig schieben Sie die Karten mit der linken Hand durcheinander. Es darf nicht zu erkennen sein, dass Sie die unterste Karte genommen haben. Beim Aufnehmen behaupten Sie lauthals: »Dies ist die Herz-10!« (Sie ist es ja auch tatsächlich.)
- Sie stecken Ihre Karte unbesehen ebenfalls in einen Briefumschlag, der zugeklebt wird.
- Sie sammeln die Briefumschläge ein. Ihr eigener Umschlag wird dabei unauffällig als unterster gelegt.
- Ein Zuschauer wird gebeten, die von Ihnen anschließend

genannten Karten auf dem Zettel zu notieren.

- Sie öffnen den ersten Umschlag mit den Worten: »Ich habe die Herz-10 gezogen.« Beim Anschauen der Karte nicken Sie zustimmend mit dem Kopf. »Ja, das stimmt. Notieren Sie bitte als erste Karte die Herz-10.« Die Karte behalten Sie verdeckt in der Hand oder legen sie zugedeckt weg. (Da in dem Umschlag tatsächlich nicht Ihre, sondern eine der von den Zuschauern gezogenen Karten lag, kennen Sie nun schon eine von den dreien.)

- Vor dem Öffnen des zweiten Umschlags nennen Sie den Namen der soeben gesehenen Karte. Beim Öffnen und Kontrollieren, ob das auch stimmt, nicken Sie wieder zustimmend mit dem Kopf und tun so, als hätte diese Karte wirklich in dem Umschlag gelegen: »Sie haben die Pik-8 gezogen!«

Zur Kontrolle, ob meine Behauptung zutrifft, wollen wir auch das nachprüfen und notieren.

(Beim Ansehen der in diesem Umschlag tatsächlich liegenden Karte haben Sie die zweite der zuvor von den Zuschauern gezogenen Karten erfahren.)

- Mit dem dritten und dem vierten Umschlag wird ebenso verfahren wie mit dem zweiten. Sie sind jeweils um eine Nasenlänge - besser gesagt: um jeweils eine Karte - voraus. Im vierten Umschlag liegt anstelle der angesagten Karte Ihre zuerst genannte Herz-10.

- Nachdem alle vier Karten notiert worden sind, stecken Sie Ihre Herz-10 (im Beispielsfall) an die erste Stelle. Jetzt können Sie die vier Karten noch einmal der Reihe nach vorzeigen und sich von den drei Zuschauern bestätigen lassen, dass Sie die von ihnen gezogenen und sogleich in den Briefumschlägen verschlossenen Karten richtig erraten haben.

Variante

Auch zu diesem Grundtrick gibt es interessante Varianten.
Hier eine davon:

Massen Hypnose

Sie behaupten, Sie könnten die anwesenden Gäste sehr schnell und mit einfachsten Mitteln in eine Massenhypnose versetzen.

Zunächst wollten Sie die Wirkung Ihrer Hypnose nur mit Hilfe einiger unschuldiger Spielkarten ausprobieren.

Die »Medien« könnten also ganz unbesorgt sein.

Drei Zuschauer sollen sich melden, die sich für willensstark halten. Sie würden beweisen, dass es mit dem eigenen Willen doch nicht so weit her sei, denn diese Medien würden auf Ihr Kommando hin genau die ihnen suggerierten Karten aus dem Spiel herausziehen und Ihnen übergeben.

- Das Spiel wird gut gemischt. (Sie merken sich wieder die Karte, die nach dem Mischen als unterste liegt.)

- Sie halten das Kartenspiel in der linken Hand. Die Karten zeigen mit dem Rücken zu den Zuschauern. Die Blätter werden zu einem großen Fächer geöffnet.

- Die »Medien« sollen jeweils, ohne zu zögern oder zu überlegen, irgendeine Karte herausziehen und Ihnen verdeckt übergeben. Den Namen dieser ihnen befohlenen Karte sollen sie sich merken.

- Vom ersten Partner fordern Sie die Karte, die Sie sich gemerkt haben (unterste Karte).

- Vom zweiten Partner fordern Sie die Karte, die Ihnen der erste tatsächlich anstelle der genannten gegeben hat. Vom dritten Partner fordern Sie die Karte, die Ihnen der zweite Zuschauer tatsächlich gegeben hat.

Zuletzt nehmen Sie selber eine vierte Karte - und zwar die unterste -, dazu nennen Sie aber den Namen der Karte, die Ihnen der dritte Partner gegeben hat. Dazu sagen Sie etwa: »Ich selbst will mich auch beteiligen und gleichzeitig mit der Hypnose die Autosuggestion, also die Selbsthypnose, vorführen. Ich befehle mir selber, die... (Name der untersten Karte) zu nehmen.« Es ist zweckmäßig, die Karten vorher etwas durcheinander zu schieben, sodass nicht mehr zu erkennen ist, dass Sie die unterste des Spiels nehmen.

- Die vier gezogenen Karten halten Sie noch verdeckt in der rechten Hand. Der Rest wird weggelegt. (Noch ein wichtiger Hinweis: Es kann vorkommen, dass einer der Partner zufällig die unterste Karte nimmt und Ihnen übergibt. In diesem Glücksfall hören Sie mit dieser Karte auf und brauchen sich selber keine mehr zu nehmen, weil Sie dank der unfreiwilligen Hilfe eines Mediums alle geforderten Karten schon in der Hand haben.)

- Ihre Medien sollen rasch hintereinander die Karten nennen, die Sie ihnen befohlen haben. Sobald der Name genannt ist, legen Sie diese Karte auf den Tisch.

Bei der vierten Karte sagen Sie: »Ich habe mir selber befohlen, die... (Name der untersten Karte) zu nehmen. Bitte sehr, hier ist sie!«

Mutus

Sie lassen von irgendeinem der Anwesenden 20 beliebige Karten aus einem Spiel entnehmen. Diese Karten legen Sie offen zu zehn Paaren auf den Tisch.

Jeder der Anwesenden darf sich eines dieser Kartenpaare merken, aber nur ein Paar! Nicht etwa je eine Karte aus verschiedenen Paaren.

Dann nehmen Sie die Paare zusammen, wobei Sie einmal dieses greifen und einmal jenes, um nicht den Eindruck zu erwecken, dass das Zusammennehmen nach einer bestimmten Methode geschehe. Achten Sie darauf, dass die Paare beisammen bleiben. Jetzt werden die 20 Karten nacheinander ausgelegt nach der »Zauberformel«:

Mutus Nomen Dedit Cocis

Zuerst legen Sie das M im Wort »Mutus«. Dann folgt das zweite M, das in »Nomen« erscheint. Jetzt legen Sie den zweiten Buchstaben von »Mutus«, also das U. Es folgt das zweite in der Formel enthaltene U, das sich ebenfalls in »Mutus« befindet. Dann legen Sie den dritten Buchstaben von »Mutus«, also das T. Es folgt das zweite T, das Sie als letzten Buchstaben von »Dedit« finden. Der vierte Buchstabe von »Mutus«, nämlich das U, liegt schon da, also wird jetzt der fünfte Buchstabe von »Mutus«, das S, gelegt. Es folgt das zweite S, also der letzte Buchstabe von »Cocis«. Nun das D von »Dedit«, dann das zweite D, also der dritte Buchstabe von »Dedit«, und so fort. Es empfiehlt sich, das Auslegen der Karten nach diesem Schema zunächst zu üben. Der Spieler wird bald solche Fertigkeit darin erlangen, dass es im größeren Zuschauerkreis tadellos klappt. Nun wird einer der Zuschauer gefragt: »In welcher Reihe bzw. in welchen Reihen liegen jetzt die gemerkten Karten?«

Vielleicht hat dieser Spieler sich das Paar gemerkt, das als zweites ausgelegt wurde. Es handelt sich also um die beiden U im Zauberwort »Mutus«. Der Zauberkünstler kann sofort auf diese beiden Karten tippen, die der Zuschauer ihm als in der ersten Reihe liegend angegeben hat. Ein zweiter Freund aus der Gesellschaft gibt an, dass seine gemerkten Karten in der ersten und vierten Reihe liegen. Die einzig übereinstimmenden Buchstaben in diesen Reihen sind die beiden S. Man tippt auf die fünfte Karte der ersten Reihe sowie auf die fünfte Karte der vierten Reihe. Es stimmt. Das gedachte Paar ist entdeckt. Es ist den Zuschauern, die diese Zauberformel nicht kennen, unmöglich, dem Kartenkünstler je auf die Schliche zu kommen.

M	U	T	U	S
N	O	M	E	N
D	E	D	I	T
C	O	C	I	S

Hier noch einmal die »Zauberformel«, nach der Sie die Karten auslegen.

Die Geisterbotschaft

Dieses Kunststück ist so verblüffend, ja beinahe unheimlich, dass alle Anwesenden wirklich fast davon überzeugt sind, man stehe mit den Geistern in Verbindung. Man nimmt ein Spiel Karten, breitet es vor den Augen aller aus und sagt dazu: »Bitte, überzeugen Sie sich, dass es sich um ein gewöhnliches Spiel handelt!« Dabei merkt man sich unauffällig die zehnte Karte von oben. (Wir wollen einmal annehmen, dass diese zehnte Karte der Herz-Bube sei.) Jetzt schiebt man die Karten wieder zusammen, gibt sie einem der Anwesenden und fordert diesen auf, sich eine beliebige Zahl zwischen zehn und zwanzig zu denken. Darauf bittet man ihn, so viele Karten vom Päckchen verdeckt, übereinander auf den Tisch zu zählen. (Hat der Zuschauer sich die Zahl 14 gedacht, so wird er 14 Karten abzählen.) Der Vorführende hat sich so lange zum Fenster gewandt oder ist aus dem Zimmer gegangen, um nicht in den Verdacht zu kommen, dass er das Abzählen beobachtet habe. Nachdem er wieder ins Zimmer gekommen ist, schließt er ein Weilchen die Augen und bittet alle Anwesenden um äußerste Ruhe, da er sich jetzt mit dem »Geisterreich« in Verbindung setzen müsse, aus dem er eine Botschaft erwarte. Dann greift er nach einem Stück Papier, bittet um einen Bleistift und schreibt, als werde seine Hand gelenkt, »Herz-Bube« nieder. (Sie erinnern sich, dass in unserem Beispiel der Herz-Bube die zehnte Karte war.) Nun kehrt der Vorführende langsam ins »Diesseits« zurück, benimmt sich wie einer, der soeben aus dem Traume erwacht, und bittet den, der sich die Zahl zwischen zehn und zwanzig (in unserem Fall also die 14) dachte, von dieser Zahl die Quersumme zu bilden. Die Quersumme von 14 ist eins plus vier = fünf. Dann bitten Sie ihn, von den vor ihm liegenden vierzehn Karten so viele abzunehmen, wie die gebildete Quersumme ihm angibt. Sie selber als Vorführer sehen wieder weg. Der Mitspieler soll sich die letzte - in unserem Falle also

die fünfte - der abgenommenen Karten gut ansehen. Jetzt sagen Sie: »Ehe du selber die Karte sahst, haben mir die Geister schon ihren Wert mitgeteilt. Ich habe ihre Botschaft auf diesen Zettel geschrieben.« Der ebenso erstaunte wie amüsierte Freund liest »Herz-Bube«. Zur Verblüffung der ganzen Runde bestätigt er, dass seine fünfte Karte wirklich der Herz-Bube ist. Man kann die Sache ausprobieren, so oft man mag. Immer wird die Karte, die der Quersumme irgendeiner gedachten Zahl zwischen zehn und zwanzig entspricht, diejenige sein, die zu Beginn der Vorführung im Spiel an zehnter Stelle lag. Hinter diesen Trick kommt sicher niemand!

Gerade und Ungerade

Zu diesem Trick muss der Vorführende ein vorbereitetes Spiel benutzen. Oben liegen alle geraden, dann folgen alle ungeraden Kartenwerte. Man muss dazu natürlich die Werte der Karten kennen. Es sind: Ass = 11 (ungerade), König = 4 (gerade), Dame = 3 (ungerade), Bube = 2 (gerade), 10 = 10, 9 = 9, 8 = 8, 7 = 7.

In einer Hälfte des Spiels haben Sie also die Könige, Buben, Zehnen, Achten. In der anderen Hälfte finden sich die Asse, Damen, Neunen und Sieben. Jetzt lässt der Vorführende je einen Zuschauer aus jeder Hälfte je eine Karte ziehen, die er verdeckt vor sich hinlegt. Der Vorführende sagt nun: »Du kannst die Karten mischen und du auch.« Dabei reicht er jedem der beiden eine Hälfte, sodass der eine die geraden Karten mischt, der andere die ungeraden.

Nun lassen Sie die Karte mit dem geraden Wert in das Paket mit den ungeraden Werten stecken und umgekehrt. Jede Hälfte wird von den Zuschauern einzeln gemischt.

Natürlich ist es nun kinderleicht für Sie, die beiden Karten, die die Freunde zogen und sich merkten, herauszufinden, da jede die einzige gerade bzw. ungerade im Kartenpaket ist. Der Vorführende wird diese einfache Sache geschickt mit allerlei Hokusfokus verbinden. Während sich die verblüfften Zuschauer die richtig herausgesuchten Karten ansehen, kann er unauffällig die beiden sortierten Spielhälften mischen und zum nächsten Trick überleiten.

Selbstverständlich können die Karten auch in einer etwas komplizierteren Weise sortiert werden. Das möchte ich sogar bei einem kritischen Publikum empfehlen, weil dadurch die Gefahr einer Entdeckung beseitigt wird. Beispielsweise kann man die geraden Werte der Farben Kreuz und Herz mit den ungeraden von Pik und Karo gemischt als obere Hälfte und

dementsprechend die ungeraden von Kreuz und Herz mit den geraden von Pik und Karo gemischt als untere Hälfte legen. Tricks mit einem sortierten Kartenspiel kann man am besten am Anfang der Vorführung präsentieren. Keinesfalls dürfen die Karten im Beisein der Zuschauer sortiert werden. Die Wirkung kann wesentlich erhöht werden, wenn der Zauberer vor Beginn sein Kartenspiel mehrmals abhebt. Wie das als »falsches Abheben« gemacht wird, wird Ihnen im folgenden Abschnitt dieses Buches verraten.

Rouge et noir

Bei diesem Trick geht es um eine Prophezeiung. Sie sagen etwas voraus, was Sie nicht wissen können.

Wie im Roulett kann Ihr Partner zwischen Rot und Schwarz wählen. Sie schreiben Ihre »Prophezeiung« auf einen Zettel, der zusammengefoldet und so weggelegt wird, dass ihn alle jederzeit sehen können.

Ihr Zaubergehilfe soll das Spiel gründlich mischen. Er soll wählen, ob er lieber Rot oder Schwarz haben will. Jetzt soll er - wie bei dem bekannten Kartenspiel »Tod und Leben« - jeweils zwei Karten aufdecken. Diese werden jeweils mit der Bildseite sichtbar nebeneinander auf den Tisch gelegt. Bei dem nun folgenden Vorgang spielt nur der Zufall eine Rolle; berechnen kann man ihn nicht. Weisen Sie Ihre Zuschauer ausdrücklich darauf hin: »Immer wieder wird es beim Roulett versucht, aber es geht nicht. Das Glück und das Ergebnis eines reinen Glücksspiels kann man nicht berechnen oder vorhersagen - es sei denn, man ist ein Zauberer!«

Haben beide aufgedeckten Karten die Farbe, die Ihr Partner für sich beansprucht hat, bekommt er beide Karten. Haben beide die andere Farbe, muss er beide Karten Ihnen geben. Haben die Karten verschiedene Farben (eine ist rot, die andere ist schwarz), bleiben sie in der »neutralen Mitte« liegen. Sind alle Karten so verteilt, lesen Sie Ihre »Prophezeiung« vor: »Sie werden in Ihrem Päckchen genau zwei Karten weniger haben als ich in meinem!« Die Karten in beiden Päckchen werden gezählt. Es stimmt tatsächlich.

Nach kurzer Denkpause erklären Sie: »Vielleicht war es nur ein Zufall. Wir sollten es noch einmal probieren.« Diesmal haben Sie ein anderes Ergebnis vorhergesagt: »Sie werden ganz genauso viele Karten haben wie ich!« Es wird so verfahren wie beim ersten Mal. Und wieder trifft Ihre »Prophezeiung« zu:

Beide haben genau die gleiche Zahl Karten bekommen.
Wunderbar! - Oder?

So wird es gemacht

Vor der Vorführung legen Sie zwei schwarze Karten als oberste und zwei rote Karten als unterste des Spiels. Das Spiel steckt noch in einem Etui oder in einer anderen undurchsichtigen Umhüllung. Das kann auch Ihre Tasche sein, aus der Sie die Karten erst nach der Farbwahl hervorholen. Je nach der Farbwahl Ihres Partners lassen Sie die beiden obersten oder die beiden untersten Karten im Etui. Es fehlen also zwei Karten im Spiel. Das müssen zwei von der Farbe sein, die Ihr Partner gewählt hat. Lassen Sie jetzt das Spiel ruhig noch einmal mischen. Dabei kann nichts »Schädliches« mehr passieren. Beim zweiten Mal wird das komplette Spiel verwendet. Stecken Sie das Paket also erst in die Tasche, als sei die Sache damit erledigt, und holen Sie nach der »Denkpause« das Spiel mit der vorher angegebenen Begründung wieder heraus. Übrigens sind auch andere Vorhersagen möglich: Sie können auch vier Karten einer Farbe zurückhalten (drei geht selbstverständlich ebenso wenig wie eine) oder mit einer größeren Zahl von Karten als 32 (etwa mit 52 Karten) zaubern. Selbstverständlich muss die Gesamtzahl der verwendeten Karten gerade sein, und es müssen ursprünglich genauso viele rote wie schwarze vorhanden sein. Alles andere geschieht dann ganz von selbst - das Publikum darf nur die Karten im Etui nicht sehen!

Die Detektivkarte

Ein Kartenspiel von 32 Karten wird gründlich gemischt. Vier Zuschauer dürfen sich nun je eine Karte denken, suchen sich die gedachte Karte aus dem Spiel heraus und legen sie verdeckt vor sich auf den Tisch. »Sie sind nun der Detektiv«, sagt der Vorführende zu einem der mitwirkenden Zuschauer. »Und Sie, meine Herrschaften, sind die Verbrecher«, teilt er den verdutzten drei anderen mit. Der »Detektiv« erhält nun den Auftrag, auf jede der verdeckt daliegenden vier Karten immer je eine Karte zu legen, so lange, bis das Spiel verbraucht ist. Er kann nun die vier Päckchen zu je acht Karten in beliebiger Reihenfolge zusammenlegen, bloß die Päckchen dürfen dabei nicht getrennt werden, und das Spiel noch abheben. Er hebt einmal ab »für den Mond«, einmal »für die Sonne« und ein drittes Mal »für die Erde«. Der Zauberer, der während dieser ganzen Manipulation am Fenster stand und dem Tisch den Rücken kehrte, tritt nun dazu. Er legt jetzt das Kartenspiel in acht Päckchen zu je vier Karten aus, wobei er immer eine Karte nach der anderen vom Spiel herunternimmt. Dann lässt er sich die Karte nennen, die der »Detektiv« sich gedacht hatte, sucht sie aus einem der acht Päckchen heraus und schiebt alle anderen Karten auf dem Tisch zusammen. Anschließend lässt er das Spiel mischen, steckt die Detektivkarte wieder an einer beliebigen Stelle ein und hält das Päckchen an das Ohr. »Die Karten flüstern mir jetzt zu, welches die drei Verbrecherkarten sind«, sagt er. »Ich bitte um äußerste Ruhe, denn die Karten sprechen sehr leise.«

In der Tat - er kann nun die drei Verbrecherkarten nennen. Wie macht er das? Wenn alle sich genau an die Verhaltensmaßregeln halten, müssen die vier gedachten Karten in einem Päckchen beisammen liegen, wenn der Zauberer die Detektivkarte heraussucht. Er braucht sich also nur rasch die Werte der drei übrigen Karten dieses Viererpäckchens zu

merken.

Aktenzeichen XY - ungelöst

Auch bei diesem Trick geht es wie im letzten - auf Verbrecherjagd. Sie als Magier bitten einen Teilnehmer der Runde, den Detektiv zu spielen.

Dann beginnen Sie mit folgender Erzählung: »Ich werde Ihnen jetzt zehn Karten einzeln und nacheinander vorzeigen. Das sind die Fahndungsfotos von den gesuchten Spitzbuben. Merken Sie sich bitte eines dieser Bilder, also eine der zehn Karten. Merken Sie sich bitte auch, an welcher Stelle Sie den Kerl gesehen haben, also als die wievielte Karte, vom Rücken des Spiels gezählt, Ihre Karte gezeigt wird.«

(Der Magier blättert zehn Karten vom Rücken des Kartenspiels einzeln ab und zählt dabei laut von eins bis zehn.)

»Ich darf Sie noch einmal daran erinnern: Bitte merken Sie sich die Karte und die Zahl. Bitte gut merken und nicht vergessen. Wenn Sie wollen, können Sie sich Karte und Zahl auf einem kleinen Zettel notieren. Den darf ich selbstverständlich nicht sehen; also gut verstecken! Das Gleiche machen wir jetzt mit dem zweiten Ganoven.«

(Der Magier wendet sich an einen zweiten Zuschauer.)

»Damit meine ich Sie natürlich nicht. Ganz im Gegenteil: Sie sollen auch beim Verbrecherfang helfen. Merken Sie sich bitte das zweite Fahndungsfoto. Ich zähle die Karten elf bis 20 vor. Merken auch Sie sich bitte eine dieser Karten und den Platz, an dem sie in der Reihe zu sehen war.« (Die Karten elf bis 20 werden ebenfalls einzeln unter lautem Vorzählen gezeigt.)

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

Achten Sie genau auf meine Hände, damit hier nichts manipuliert wird. Vorläufig berühre ich das Spiel überhaupt

nicht.

So, nun sagen Sie mir bitte, wo Sie die gesuchten Verbrecher zuletzt gesehen haben. Nicht die Namen der Karten nennen, sondern nur die Zahlen, als wievielte die Karten, die Sie ausgesucht haben, in diesem Spiel liegen.« (Die Zuschauer nennen die beiden Zahlen, beispielsweise die fünfte und die zwölfte Karte.)

»Suchen wir zuerst den ersten Spitzbuben. Ihre Karte liegt als die fünfte; Sie sagten es ja schon. Also sehen wir nach: 1 - 2 - 3 - 4; das hier, die fünfte Karte, ist Ihre! Ihre Karte kommt in ›Einzelhaft‹.«

(Der Magier legt die gesuchte, hier also die fünfte Karte einzeln und verdeckt auf den Tisch.)

»Weiter zum zweiten Teil. Bis zur fünften Karte waren wir gekommen. Zählen wir nun weiter bis zur 12: 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 und die 12! Hier ist Ihre Karte, also der zweite Verbrecher.«

(Die zwölfte Karte wird ebenfalls einzeln und verdeckt herausgelegt.) »Passen Sie nun ganz besonders gut auf.

Oh Schreck! Da sind die beiden Festgenommenen dem Kommissar doch noch einmal entwischt. Weg sind sie!«

(Der Magier nimmt die beiden einzeln herausgelegten Karten vom Tisch auf und lässt sie von einem dritten Zuschauer an verschiedenen Stellen mitten in das Kartenspiel stecken.)

»Niemand weiß nun, wo sich die beiden schweren Jungs versteckt haben. Sie sind irgendwo in der Masse untergetaucht. Sicher ist nur, dass sie sich getrennt haben und nicht mehr zusammen sind.

Aber wir geben nicht auf!« Der Magier wirft das Kartenspiel auf den Tisch. Die beiden gesuchten Karten hält er aber in der Hand.

So wird es gemacht

Bei der Vorführung dieses Tricks entsteht der Eindruck, als sei hierfür eine ganz außergewöhnliche Fingerfertigkeit erforderlich. Besonders der Griff in das Kartenspiel, mit dem der Magier die beiden gesuchten Karten mitten aus dem Kartenspiel herauszieht, imponiert den Zuschauern. Aber auch dieser hübsche und sehr wirkungsvolle Trick ist kinderleicht auszuführen und erfordert keine schwierigen Kunstgriffe.

Für Mathematiker und Denksportler wird die Lösung vorweg in einer Formel erklärt. Wer sich damit nicht belasten möchte, kann diesen Absatz überschlagen. Für das Verständnis des Ablaufs ist die Formel nicht notwendig.

Die Zauberformel lautet: $(X + 1) + (Y + 1) + Z = 32$. Sicherlich erinnern Sie sich noch daran, dass die Buchstaben X, Y und Z in der Algebra für unbekannte Zahlen stehen. So ist es auch hier. X und Y sind die Zahlen (Plätze) der beiden von den Zuschauern gemerkten Karten, und Z ist die Zahl der restlichen Karten des Spiels, die nach der zweiten gemerkten Karte noch folgen. Das + 1 drückt aus, dass die beiden gesuchten Karten jeweils um einen Platz gegenüber ihrem ursprünglichen Platz weitergerutscht sind. Am Beispiel wird das gleich verständlich: Die Zuschauer hatten sich die fünfte und die zwölfte Karte gemerkt. Tatsächlich liegen sie nach der Manipulation des Magiers aber als sechste und dreizehnte Karte.

Die Manipulation besteht einzig und allein darin, dass der Magier während der Vorführung heimlich eine Karte des Restspiels zusätzlich oben auf das Kartenpaket gebracht hat. Dazu braucht er weder die gemerkten Karten noch deren Platz (X und Y) zu kennen. Diese Platzzahlen werden ihm ja später von den beiden Zuschauern genannt. Ihm genügt es zu wissen, dass tatsächlich nicht diese, sondern die jeweils nächstfolgende Karte die vom Zuschauer gemerkte ist. Damit ist der harte Kern

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

So viel haben Sie sicher schon von vornherein begriffen, dass die beiden in das Spiel gesteckten Karten tatsächlich nicht die beiden gesuchten waren. So ist es. Es waren irgendwelche anderen Karten, die wir gar nicht kennen und auch nicht kennen müssen. Wichtig ist aber, dass sie bis zum »Verschwinden« im Kartenpaket verdeckt bleiben. Vor allem bei einer Wiederholung dieses Tricks besteht die Gefahr, dass ein vorwitziger Zuschauer mal rasch nachsehen möchte. Das müssen Sie notfalls dadurch verhindern, dass Sie die Karten selber schnell in das Spiel einstecken. Selbstverständlich mit einer passenden Bemerkung.

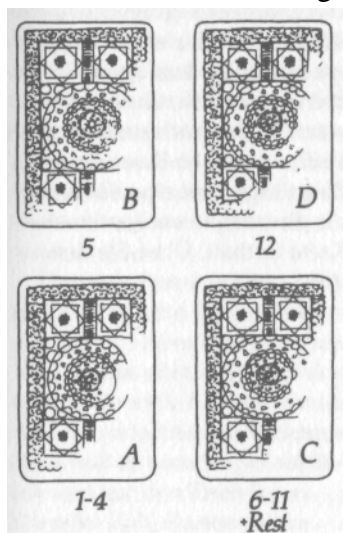
Nun will ich erklären, wie man eine zusätzliche Karte unbemerkt oben auf das Spiel bringt. Am besten macht man das schon während des Vorzeigens und Vorzählens der Karten 1 bis 10 und 11 bis 20. Zählen Sie die ersten zehn Karten einzeln vom Rücken des Spiels ab, das Sie in der linken Hand halten. Die Karten werden einzeln nacheinander in die rechte Hand genommen, wobei die folgende Karte immer vor die schon in der rechten Hand gehaltenen gesteckt werden muss. So haben die Karten ja auch vor dem Vorzeigen gelegen.

Als ordnungsliebender Mensch stoßen Sie diese ersten zehn Karten in der rechten Hand dann auf der Tischkante glatt. Zugleich gehen Sie mit der linken Hand, in der Sie noch das Restpaket halten, dicht an die rechte Hand heran. Die vier Finger der linken Hand liegen vor den Karten, der Daumen auf dem Rücken des Pakets. Genau in dem Augenblick, in dem Sie die Karten mit der rechten Hand auf der Tischkante glatt stoßen, schieben Sie mit dem Daumen der linken Hand die oberste Karte des linken Pakets auf den Rücken des rechten Pakets. Das

geht schnell und sicher, wenn man das linke Paket etwas hinter das rechte bringt.

Wichtig ist, dass Sie während dieses entscheidenden Vorgangs munter weiterplaudern, denn das lenkt die Aufmerksamkeit der Zuschauer ab. In der Beschreibung hört sich der kurze Vorgang wohl etwas kompliziert an. Tatsächlich handelt es sich um einen sehr einfachen Trick.

Beim Nachzählen und Herauslegen der Karten betonen Sie jeweils: »Das hier ist Ihre Karte!« Gerade weil es tatsächlich nicht die gemerkte, sondern eine beliebige andere Karte ist, wird es besonders betont. Ähnlich verhält es sich mit der Aufforderung, das Publikum solle gut aufpassen, damit ihm nichts entgehe. Diese Aufforderung macht der erfahrene Magier immer erst dann, wenn er seine geheimnisvolle Arbeit schon getan hat. Dann dürfen die Zuschauer sehr genau aufpassen, denn jetzt geschieht nichts mehr, was verborgen bleiben müsste.



So legen Sie die Karten in Päckchen für den Trick »Aktenzeichen XY«.

Beim Abzählen und Ablegen der Karten darf nichts

durcheinander kommen. In unserem Beispiel hatten sich die Zuschauer die fünfte und die zwölfte Karte gemerkt. Nachdem Sie unbemerkt eine Karte zusätzlich oben auf das Spiel gebracht haben, liegen diese beiden Karten jetzt als sechste und 13. Karte von oben. Diese beiden Karten müssen wir also im Auge behalten und so ablegen, dass wir sie nachher leicht herbeizaubern können.

Die Abbildung links zeigt Ihnen, wie die Karten liegen müssen. Der erste Zuschauer hat angegeben, dass seine Karte die fünfte sei. Die einzeln von oben abgezählten Karten 1 bis 4 kommen als Päckchen nach unten links (A), die fünfte Karte einzeln verdeckt herausgelegt darüber (B). Danach zählen Sie weiter hier also von 6 - bis zu der vom zweiten Zuschauer genannten Zahl - hier bis 12. Diese Karten 6 bis 11 werden wieder als Päckchen unten neben das zuerst abgelegte Päckchen 1 bis 4 gelegt (C). Die zwölfte Karte wird als vom zweiten Zuschauer gemerkte einzeln herausgelegt und neben die vom ersten Zuschauer gemerkte platziert (D). Den Rest des Spiels legen Sie nun noch geschlossen auf das Päckchen unten rechts, also auf C.

Prägen Sie sich das Schema gut ein: Oben liegen die beiden einzeln herausgelegten Karten, unten links die zuerst abgezählten, unten rechts die zwischen der ersten und zweiten gemerkten Zahl angezählten und die restlichen Karten (Abbildung Seite 27).

Die beiden Karten, die Sie nachher herbeizaubern wollen, liegen als oberste und als unterste des rechts unten liegenden größten Päckchens C. Dort sollen sie bis zum Herbeizaubern liegen bleiben. Deshalb müssen sowohl die beiden einzelnen Karten (B und D) als auch das unten links liegende kleinere Päckchen A mitten zwischen das Päckchen C und nicht etwa darauf oder darunter gebracht werden. Die beiden einzeln herausgelegten Karten werden vom dritten Zuschauer irgendwo mitten in das Spiel gesteckt, stören unsere Ordnung also nicht.

Das links unten liegende Päckchen A legen wir vorher selber mitten in das Paket C.

Die Wirkung dieses geistreichen Tricks kann noch erhöht werden, wenn Sie das Spiel vor dem Herausschleudern der beiden gesuchten Karten pedantisch glätten und dazu erklären, Sie wollten nicht etwa heimlich zwei Finger dazwischenhalten, damit Sie die gemerkten Karten besser wiederfinden könnten.

Das »Auf-den-Tisch-werfen« des Spiels und das »In-der-Hand-behalten« nur der beiden gesuchten Karten ist ein wirkungsvoller Bluff. Wie Sie inzwischen schon wissen, geht es dabei nur darum, die oberste und die unterste Karte in der Hand zu behalten. Hierzu nehmen Sie das Spiel in die rechte Hand. Der Daumen liegt fest auf dem Rücken des Spiels, der Zeigefinger fest unter dem Spiel. Schleudern Sie nun die Karten vorwärts schräg nach unten auf den Tisch, so wirken Daumen und Zeigefinger wie eine Klammer, die die oberste und unterste Karte festhält. Üben Sie den Wurf vorher.

Jetzt zaubern Sie mal!

Ich empfehle Ihnen, ein Kunststück in das Programm einzubauen, bei dem zur Abwechslung nicht Sie selber, sondern Ihr Partner als »Zauberlehrling« zaubert. Dabei müssen Sie aber besonders darauf achten, dass alles genau nach Ihren Anweisungen gemacht wird. Versehentliche oder gar absichtliche Fehler Ihres »Mediums« würden nämlich alles verderben. Im äußersten Notfall können Sie sich noch dadurch aus der Affäre ziehen, dass Sie lapidar bemerken: »War also doch wohl nichts mit Ihrem Zaubern! - Ja, ja, wenn man nicht alles alleine macht!«

Sie übergeben die »Zaubermaterie« an Ihr »Medium«. Es soll die Karten diesmal besonders gut mischen und vor allem »unhörbar« denken, damit es Ihnen noch schwerer gemacht wird.

Das »Medium« soll irgendeine Zahl bis zehn denken. Betonen Sie es: »Aber bitte nur denken! Nichts, aber auch gar nichts sagen!« So viele Karten, wie sie der nur gedachten Zahl entsprechen, soll es vom Stapel abzählen und auf den Tisch legen. Dieselbe Zahl Karten soll es dann noch einmal vom Rest abzählen und als zweites Päckchen neben das erste auf den Tisch legen. Der Rest, der zunächst nicht benötigt wird, wird auf die Seite gelegt. Das »Medium« soll eines der beiden Päckchen zur Sicherheit in die Tasche stecken. Das übrig gebliebene Päckchen soll es vorsichtshalber noch einmal mischen und sich dann die nach dem Mischen zufällig unten liegende Karte merken. »Unter dem Siegel absoluter Verschwiegenheit« soll es diese Karte auch den übrigen Zuschauern zeigen. Dieses Päckchen wird jetzt vom »Medium« auf den vorher zur Seite gelegten Rest gelegt, »damit keiner mehr sehen kann, wie viele Karten in dem abgelegten Päckchen waren«. Von alldem konnte der Magier, der sich solange abgewendet hatte, unmöglich

irgendetwas sehen. Jetzt erst kommt er an den Tisch zurück und blickt seinem »Medium« tief in die Augen. Der Partner soll vom Rücken des Spiels eine Karte nach der anderen einzeln und verdeckt (aufeinander) ablegen. Nach einigen Karten (tatsächlich nach der zehnten Karte) sagt der Zauberer: »Halt. So geht das nicht. Das Medium denkt offenbar an andere schöne Sachen, aber nicht intensiv genug an die eine Karte, auf die es hier allein ankommt.« Die schon abgezählten Karten werden als Päckchen (also nicht etwa einzeln) auf den Rest zurückgelegt. »Oh, wir haben ja noch etwas vergessen. Die Karten, die Sie noch immer in der Tasche versteckt halten.« Dieses Päckchen wird nun noch ganz oben draufgelegt; das Kartenspiel ist damit wieder komplett.

Jetzt kommt etwas ganz Einmaliges: Das »Medium« darf sich sogar sein Zauberwort selber aussuchen! Was darf es sein: Das alte »Hokusfokus«, das moderne »Simsalabim« oder vielleicht lieber das ganz geheimnisvolle »Abrakadabra«?

Der Zaubermeister buchstabiert nun das bestimmte Zauberwort laut vor und nimmt bei jedem Buchstaben eine Karte vom Stapel ab. Die nächstfolgende Karte legt er verdeckt vor sein »Medium«. Nach allerlei »Geisterbeschwörungen« (die je nach Geschmack und nach Gelegenheit unterschiedlich gestaltet werden müssen) fragt er das »Medium«, welche Karte es sich gedacht habe. Die Karte wird herumgedreht. Es ist die vom Zuschauer gedachte Karte.

So wird es gemacht

Dieser Trick beruht auf einem mathematischen Prinzip, das Sie für die Vorführung nicht kennen müssen. Denksportler mögen die Lösung als Formel aufschreiben, wenn es ihnen Spaß macht, das mathematische Geheimnis zu lüften, jedenfalls ist es bei solchen Tricks besonders wichtig, dass alles genau in der

richtigen Reihenfolge gemacht wird. Sonst muss die Sache schief gehen!

Wenn das »Medium« die Karten vom Rücken des Spiels einzeln abnimmt, muss der Zauberer leise mitzählen. Genau nach der zehnten Karte sagt er: »Halt!« Wichtig ist, dass diese zehn Karten im Paket und nicht etwa einzeln auf den Rest gelegt und dann erst darauf die Karten aus der Tasche des Zuschauers abgelegt werden.

Beim Buchstabieren der Zauberwörter »Hokuspokus« und »Simsalabim« wird die nächstfolgende Karte, bei dem Zauberwort »Abrakadabra« (das einen Buchstaben mehr hat) dagegen schon die Karte herausgelegt, auf die beim Buchstabieren der letzte Buchstabe gefallen ist.

Alles andere geschieht dann ganz von selbst!

Wenn einer eine Reise tut...

Bei dem nun folgenden Trick handelt es sich um ein kinderleichtes, aber sehr wirkungsvolles Kartenkunststück. Sie müssen vor Ihrer Vorführung aus einem Kartenspiel die vier Buben, die Könige, die Damen und die Asse herausnehmen, denn nur diese Quartette benötigen Sie für Ihren Trick. Dann beginnen Sie Ihre Geschichte:

Es waren einmal vier junge Männer, die eine Reise nach Italien machten. (Sie nehmen die Buben in die Hand und halten sie hoch.) In ihrem Urlaubsort angekommen, quartierten sie sich in ihrem Hotel ein. Jeder von ihnen bekam ein eigenes Doppelzimmer. (Nehmen Sie die vier Buben, und legen Sie sie mit der Bildseite nach unten vor sich auf den Tisch. Die Karten werden nun in größerem Abstand voneinander, am besten in der Form eines Vierecks, aufgedeckt.) Sie legten sich rasch zur Ruhe, denn sie waren sehr müde und wollten schlafen. Doch Pustekuchen!

Kurze Zeit später wandten sich nämlich vier weitere Männer (zeigen Sie Ihrem Publikum die Könige) an die Rezeption des Hotels - auch sie benötigten dringend ein Zimmer für die Nacht, doch in der näheren Umgebung waren alle anderen Hotels bereits ausgebucht. Der Besitzer des Hotels weckte nun die jungen Männer, die bereits in ihren Doppelzimmern schliefen, und fragte, ob es möglich wäre, dass er in jedes der Doppelzimmer einen weiteren Herrn einquartieren könne. Zunächst waren die jungen Männer von dieser Idee nicht begeistert, doch als der Hotelbesitzer ihnen anbot, den Zimmerpreis zu halbieren, stimmten sie zu. Also wurden die anderen Herren bei ihnen einquartiert. (Verteilen Sie nun die Könige auf die »Zimmer«, sodass die Buben und Könige derselben Farbe zusammen liegen.)

Nach einer weiteren halben Stunde kamen vier Frauen (zeigen

Sie die vier Damen), die auch auf der Suche nach einer Unterkunft waren. Dem Hotelbesitzer taten die Frauen Leid. Er erinnerte sich daran, dass noch ein paar Notbetten in der Abstellkammer standen. Die einzigen Zimmer, die jedoch groß genug waren, um diese Betten noch darin aufzustellen, waren die Doppelzimmer der zuvor angekommenen Herren. Mit den Frauen hatten die Männer sofort Mitleid. So wurde in jedem Zimmer für jeweils eine der Frauen ein Notbett aufgestellt. (Legen Sie die farblich passende Dame zu dem König und dem Buben.)

Doch damit nicht genug: Vier weitere Frauen auf Zimmersuche (zeigen Sie die Asse) wurden auf einem weiteren Notbett in den Doppelzimmern einquartiert. (Auch die vier Asse werden verteilt. In jedem »Zimmer« liegen jetzt der Bube, die Dame, der König und das Ass derselben Farbe.)

Allerdings waren alle nach den vielen Störungen so aufgedreht, dass sie nun nicht schlafen konnten. Aus diesem Grund gingen sie zur Hotelbar, um noch einen Schluck zu trinken und sich miteinander bekannt zu machen. (Nehmen Sie nun die vier Kartenpäckchen zu je vier Karten, und legen Sie sie zu einem Paket mit 16 Karten zusammen.) Der Hotelbesitzer machte Musik an, und bald begann die lustige Gesellschaft zu tanzen.

(Das »Tanzen« stellen Sie durch mehrmaliges Abheben der Spielkarten dar.)

Als alle fröhlich beisammen saßen und feierten, betrat ein Polizist das Hotel. Er habe erstens gehört, dass der Hotelbesitzer die Zimmer überbelege, und zweitens, dass er Frauen und Männer, die einander unbekannt seien, gemeinsam in ein Zimmer stecke - so etwas ginge doch wohl nicht! Die Hotelgäste waren derweil ganz ruhig geworden und verteilten sich rasch wieder auf die Zimmer. (Die Karten werden reihum einzeln wieder auf die »Zimmer« verteilt, wobei die Karten mit der Bildseite nach unten abgelegt werden. In jedem »Zimmer«

liegen wieder vier Karten.)

Unter großem Gemurre des Hotelbesitzers begann der Polizist zu kontrollieren. Der Hotelbesitzer fürchtete nicht so sehr, dass der Polizist eine Geldstrafe verhängen würde, weil die Zimmer überbelegt waren, er hatte vielmehr Angst, dass der Carabinieri ihm seine Erlaubnis, das Hotel zu führen, entziehen könnte, weil er Frauen und Männer gemeinsam untergebracht hatte, die nicht miteinander verheiratet waren - der Polizist war nämlich für seine Sittenstrenge bekannt.

Der Polizist öffnete also die erste Zimmertür. (Decken Sie die vier Karten eines Päckchens auf.) In diesem Zimmer befanden sich nur die vier Frauen, die als erste gekommen waren (die vier Damen). Im zweiten Zimmer waren die Buben zu finden, im dritten die Könige und im vierten Zimmer die vier Asse. (Decken Sie alle Päckchen nacheinander auf. In jedem »Zimmer« liegen jetzt die vier Bilder desselben Werts zusammen.) Der Hotelbesitzer atmete auf. Der Polizist verhängte eine geringe Geldstrafe, weil die Zimmer überbelegt waren, ermahnte den Hotelbesitzer noch einmal, dann ging er wieder.

Der Hotelbesitzer klopfte daraufhin an alle Zimmertüren, bedankte sich bei seinen Gästen und lud sie auf ein weiteres Getränk an der Hotelbar ein. (Nehmen Sie vier Kartenpäckchen wieder zu einem Paket zusammen.) Bald ging die Party wieder los - alle tanzten fröhlich durcheinander. (Das »Tanzen« stellen Sie wieder durch mehrmaliges Abheben der Karten dar.) Nach einer weiteren Stunde waren alle sehr müde und gingen auf ihre Zimmer. (Verteilen Sie die Karten noch einmal reihum einzeln auf die »Zimmer«. Zunächst bleiben sie allerdings noch zugedeckt - Ihr Publikum soll nicht sehen, wer »zusammenliegt«.)

Allerdings war die frühere Zimmerordnung wiederhergestellt worden, denn keiner der Hotelgäste hatte Lust, die Koffer in ein jeweils anderes Zimmer zu tragen - die waren nämlich in den

Zimmern geblieben. (Die Päckchen werden aufgedeckt. Bube, Dame, König und Ass derselben Farbe liegen nun wie am Anfang zusammen.)

So wird es gemacht

Dieser bezaubernde und wirkungsvolle Kartentrick ist ein Musterbeispiel dafür, wie ein gewandter Zauberkünstler mit wenig Aufwand und ohne jeden Kunstgriff eine verblüffend große Wirkung erzielen kann. So unglaublich es sich zunächst anhören mag: Bei diesem hübschen Kunststück brauchen Sie eigentlich gar nichts zu tun! Alles läuft fast von selbst so ab, wie es beschrieben worden ist.

Dieser Trick gehört zu den aus alter Zeit überlieferten Kartenkunststücken. Frisch aufpoliert und mit einer netten Geschichte dargeboten, wirkt er aber ausgesprochen modern und kommt erfahrungsgemäß gut an.

Bevor die Vorstellung beginnt, suchen Sie aus einem normalen und unpräparierten Kartenspiel die 4 Buben, 4 Damen, 4 Könige und die 4 Asse heraus und legen sie in dieser Reihenfolge verdeckt auf den Rücken des Kartenspiels.

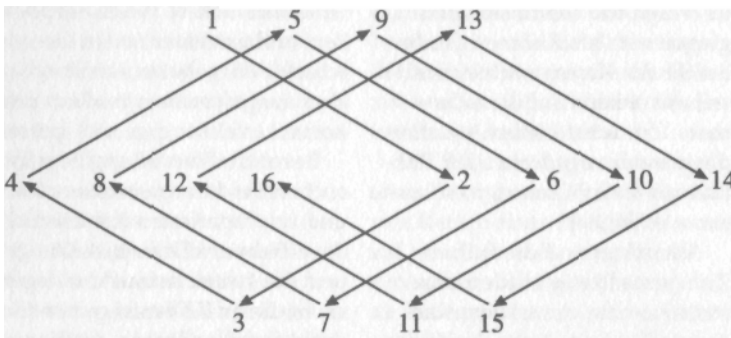
So vorbereitet beginnen Sie Ihre Geschichte zu erzählen. Die »Hotelzimmer« werden durch die aufgedeckten Karten dargestellt. Beim Einziehen in die 4 »Zimmer« müssen schließlich in jedem Päckchen der Bube, die Dame, der König und das Ass derselben Farbe »wohnen«.

Wenn die Bewohner der »Zimmer« in die Bar gehen, nehmen Sie die Karten so auf, dass die Karten, die bisher in einem »Zimmer« zusammenlagen, zusammenbleiben. Nehmen Sie also erst vier zusammenliegende Karten auf, dann das nächste Viererpäckchen und so weiter.

Das Paket mit den 16 Karten legen Sie - mit dem

Kartenrücken nach oben - vor sich auf den Tisch.

Wenn Sie davon erzählen, dass die Hotelgäste »tanzen«, heben Sie die Karten mehrmals ab. Heben Sie so ab, wie Sie es von allen Kartenspielen her gewohnt sind. Wichtig ist, dass niemals doppelt abgehoben werden darf; aus den 16 Karten dürfen nicht drei Teile, sondern immer nur zwei Teile gemacht werden. Bei einem doppelten Abheben käme das Spiel nämlich in Unordnung, und der Trick könnte dann nicht mehr gelingen. Achten Sie auch darauf, dass beim Abheben nicht versehentlich eine Karte liegen bleibt oder herausfällt.



So verteilen Sie die Karten bei dem Trick »Wenn einer eine Reise tut...«

Nun kommt eine einfache Tatsache, auf der der Trick im Wesentlichen beruht: Beim Abheben eines Kartenspiels wird die Reihenfolge der Karten überhaupt nicht verändert! Falls Sie es noch nicht wussten, befinden Sie sich durchaus in großer Gesellschaft mit vielen passionierten Kartenspielern, die es auch nicht wissen. Am besten stellen Sie sich den Vorgang des Abhebens so vor: Durch das Abheben werden nur Anfang und Ende einer Kartenreihe, nicht aber die Reihenfolge der Karten verändert. Mit anderen Worten gesagt: Wenn Sie ein Kartenspiel so oft abheben, bis zufällig wieder die Karte oben liegt, die auch vor dem ersten Abheben dort lag, haben Sie trotz des mehrmaligen Abhebens - im Gegensatz zum Kartenmischen

überhaupt nichts verändert. Jede Karte liegt wieder genau an derselben Stelle wie vorher! Probieren Sie dies bitte mit einem sortierten Kartenspiel aus, dann werden Sie voll überzeugt sein. Dieses Ergebnis ist eine unserer magischen Grundweisheiten, die auch in später beschriebenen Tricks noch eine Rolle spielen wird.

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

Schauen Sie sich die Skizze einmal genau an. In dem Kartenpaket, das Sie gerade verteilt haben, hatte jede 4. Karte denselben Wert. Jede 4. Karte war also beispielsweise ein Bube.

Wenn die Karten so gelegt werden, dass die 1., 5., 9. und 13. Karte zusammen in ein Päckchen kommen, liegen selbstverständlich Karten desselben Wertes zusammen. So einfach ist das. Ich habe Ihnen ja am Anfang der Erklärung schon gesagt, dass Sie bei diesem Trick eigentlich nichts zu tun brauchen!

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

Der zweite Teil (der zweite Barbesuch) ist nichts anderes als eine Wiederholung des ersten Teiles, aber mit umgekehrtem Ergebnis. Denken Sie daran, dass beim Aufnehmen die jeweils zusammenliegenden Karten zusammenbleiben müssen. Also erst ein Päckchen aufnehmen, dann erst das nächste und so weiter. Dabei niemals doppelt abheben.

Unsere Damen und Herren sind nach der anstrengenden Nacht etwas müde. Deshalb wird das Verteilen auf die »Zimmer« diesmal langsamer als bei der »Flucht« vorgenommen. Die Karten werden wieder einzeln reihum wie beim Kartengeben

verteilt. Beim Verteilen auf die Zimmer ist das Durcheinander wieder eingetreten, Sie wissen warum.

Dieser Trick klappt immer. Ein Versagen gibt es nicht; es sei denn, Sie hätten etwas falsch gemacht, beispielsweise beim Abheben einzelne Karten herausfallen lassen oder die Rundumfolge beim Verteilen auf die »Zimmer« nicht eingehalten.

Sollte so etwas tatsächlich passiert sein, dann zieht sich der über solches Missgeschick erhabene Künstler durch dumme Sprüche aus der Affäre. Hierzu nur ein Beispiel: Sind versehentlich drei Damen und ein Bube zusammengelegt worden, sagen Sie einfach: »Die Vier haben sich so gut unterhalten, dass sie ihr Gespräch auch noch auf dem Zimmer weiterführen wollten.«

Gestatten - mein Name ist Pik Sieben

Wie jeder Mensch hat auch jede Karte einen Namen. Zum Beispiel: »Gestatten Sie, dass ich mich Ihnen vorstelle? - Mein Name ist Pik Sieben.« Pik ist der Vorname und Sieben der Familien- oder Hausname. Den Namen brauchen die Karten hauptsächlich dafür, dass man sie wiederfindet. Das werden Sie bei dem folgenden Trick feststellen.

Der Magier reicht das Spiel einem Zuschauer und bittet ihn, die Karten zu mischen. Dann gibt er weitere Instruktionen: »Nun ziehen Sie bitte irgendeine Karte mitten aus dem Spiel. Merken Sie sich die Karte, und zeigen Sie sie auch den übrigen Zuschauern. Nur mir nicht.

Verstecken Sie diese Karte wieder mitten im Spiel. Das machen wir so, dass Sie die Karte verdeckt oben auf das Spiel legen und dann sogleich abheben. Zwei andere Zuschauer dürfen auch noch abheben, damit niemand meint, wir würden unter einer Decke stecken.

Wissen Sie noch, wo Ihre Karte jetzt liegt? Wie soll ich sie denn wiederfinden, wenn Sie auf Ihre Sachen nicht ordentlich aufpassen?

Aber die Karte hat ja einen Namen. Der wird uns beim Suchen helfen.«

(Der Magier nimmt das Spiel wieder in die Hand.)

»Nehmen wir einmal an, Ihre Karte hätte den schönen Namen Karo Acht. Ich weiß, das stimmt nicht; aber nehmen wir es einmal an. Für jeden Buchstaben, den der Name der Karte hat, nehme ich eine Karte einzeln und verdeckt vom Rücken des Spiels ab. Die Karte, auf die der letzte Buchstabe des Namens fällt, das ist sie!

Dafür hat sie ja auch ihren Namen.

Also: Karo-Acht.«

(Der Magier nimmt nacheinander acht Karten einzeln und verdeckt vom Rücken des Spiels und buchstabiert dabei. Auf die achte Karte fällt das »t«, der letzte Buchstabe des Namens der Karte. Diese Karte wird aufgedeckt. Es ist die Karo-Acht.)
»Diese Karten sind für uns erledigt. Die dürfen nicht mehr mitspielen und kommen unter das Restpaket. Andere wollen ja auch mal!«

(Nun bittet der Magier den Zuschauer zu zaubern. Die ausgewählte Karte darf er aber noch nicht verraten.)

»Hier ist das Zauberkartenspiel. Machen Sie es nun bitte mit Ihrer Karte ganz genau so, wie ich es mit meiner Karte, der Karo-Acht, vorgemacht habe. Buchstabieren Sie bitte leise und für uns alle unhörbar den Namen Ihrer Karte; nehmen Sie für jeden Buchstaben eine Karte einzeln und verdeckt vom Rücken des Spiels ab, und decken Sie die Karte, auf die der letzte Buchstabe des Namens fällt, auf. Das wird sie sein!«

(Der Zuschauer buchstabiert leise - beispielsweise Kreuz-Bube. Er deckt die letzte Karte, in diesem Fall die neunte, auf. Es ist aber nicht der Kreuz-Bube, sondern irgendeine andere Karte.)

»Na, so etwas! Sie brauchen wohl noch ein wenig Übung! Welche Karte hatten Sie gezogen? Kreuz-Bube, danke schön. Für Ihr großmütiges Entgegenkommen werde ich mich gelegentlich revanchieren.«

(Der Magier buchstabiert nun selber den Namen der vom Zuschauer gemerkten Karte, hier also Kreuz-Bube. Er deckt die letzte, hier die neunte Karte auf. Es ist der Kreuz-Bube.)

»Ja, meine lieben Freunde. Da ist der Kreuz-Bube doch noch aufgetaucht.«

So wird es gemacht

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

Nachdem das Spiel von einem Zuschauer gründlich gemischt worden ist, stoßen Sie das Kartenpaket auf der Tischkante glatt (so genanntes Egalisieren des Spiels). Dabei halten Sie die Karten so, dass die Kartenrückseite zu den Zuschauern, die Bildseite aber zu Ihnen zeigt. Mit einem schnellen Blick sehen Sie sich die unterste Karte an. Das ist unsere Leitkarte, die wir selbstverständlich nicht vergessen dürfen.

Der Zuschauer legt die aus der Mitte des Kartenspiels herausgezogene Karte oben auf das Kartenspiel; dann hebt er ab. Wir wollen uns zunächst klar machen, was dabei geschieht: Nach dem Abheben liegen unsere Leitkarte und die vom Zuschauer gemerkte Karte nicht mehr als oberste und unterste Karte, sondern irgendwo mitten im Spiel. Aber - und nur darauf kommt es hier an - unsere Leitkarte (die bisher unterste) liegt jetzt genau über der vom Zuschauer gemerkten Karte (der bisher obersten Karte.) Dort kommt sie automatisch durch das Abheben hin. Daran ändert sich auch durch mehrmaliges Abheben nichts. Allerdings darf immer nur einfach und niemals doppelt - das heißt in drei Teilen - abgehoben werden.

Beim Durchblättern des Spiels kann der Magier also ohne Mühe und sehr einfach feststellen, welche Karte gezogen worden ist. Er braucht nur nachzusehen, welche Karte jetzt unter seiner Leitkarte liegt. An sich könnte er diese Karte herausnehmen und sie voller Stolz als die gesuchte vorzeigen. Unsere Kartenzauberei soll aber etwas geistreicher und ansprechender sein. Deshalb also der Hokusfokus mit dem Buchstabieren des Kartennamens und dem missglückten Zauberversuch eines Zuschauers.

Das Buchstabieren wird vom Magier zunächst an einem Beispiel vorgeführt. Dazu wird nicht irgendeine beliebige, sondern unsere Leitkarte genommen. In dem beschriebenen Beispiel war das die Karo-Acht, die jetzt über dem Kreuz-Buben liegt. Vor dem scheinbar bedeutungslosen Durchblättern überlegen Sie, wie viele Buchstaben der Name Ihrer Leitkarte hat. In dem beschriebenen Beispiel: Karo-Acht = acht Buchstaben. Sie selbst heben dann das Spiel so ab, dass die Leitkarte an die richtige Stelle kommt, hier also als achte Karte, vom Rücken aus gerechnet, liegt. Diese kleine Manipulation wird mit einer solchen Selbstverständlichkeit und unter Fortsetzung des Vortrages gemacht, dass niemand diesem Vorgang Bedeutung beimessen wird. Kein Wunder, dass beim Vorbuchstabieren und Abzählen von acht Karten die aufgedeckte achte Karte tatsächlich die vorher angesagte ist, denn wir haben sie ja selber vorher dort hingebracht.

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

Bei manchen Karten kann es zweifelhaft sein, wie der Name

geschrieben und buchstabiert wird. Deshalb ist es zweckmäßig, wenn Sie beim Durchblättern des Spiels und beim Suchen nach Ihrer Leitkarte zugleich nachsehen, welche Karte gezogen worden ist. Zur Erinnerung: Es ist die Karte, die unter der Leitkarte liegt. Sie können dann gegebenenfalls klarstellen, dass »ö« in König als »oe« buchstabiert werden soll. Es wäre nämlich ärgerlich, wenn der Trick wegen eines solchen Missverständnisses nicht auf Anhieb gelingen würde.

Mehr gibt es nicht!

Zum Abschluss dieses Abschnitts, in dem nur Tricks beschrieben sind, die ohne schwierigere Kunstgriffe und mit jedem normalen Kartenspiel ausgeführt werden können, nun noch ein Kunststück mit einem besonderen Effekt. Dabei wird nicht, wie sonst so oft, eine geheime Karte erraten, sondern am Schluss steht überraschend eine Aussage, die die Zuschauer nicht erwartet haben.

Ihr Partner soll eine beliebige Anzahl Karten vom Spiel wegnehmen und in die Tasche stecken. Er braucht sie nicht zu zählen. »Hauptsache ist, da kann nichts drankommen!«

Es sollen aber nicht mehr als die Hälfte sein, »damit auch noch einige zum Weiterzaubern übrig bleiben«.

Der Zauberer nimmt auch ein Päckchen Karten weg, das er unbesehen in die Tasche steckt. Auf das Kommando »los« nehmen jedes Mal der Zauberer und sein Partner eine Karte aus der Tasche, die sie vor sich hinlegen. Einen Unterschied gibt es allerdings: Der Zauberer, »der keine Geheimnisse verbergen will«, legt seine Karte mit der Bildseite nach oben, der Partner dagegen, »der sich nicht in seine Karten sehen lassen will«, mit dem Rücken nach oben (also verdeckt). Es gibt noch einen Unterschied: Der Partner darf seine Karten dort wegnehmen, wo es ihm gerade passt; also von oben, von unten oder auch aus der Mitte.

Auf ein geheimes Zeichen »seiner inneren Stimme« sagt der Zauberkünstler plötzlich nicht »los«, sondern: »Halt! Mehr gibt es nicht. Das war Ihre letzte Karte.«

Großes Staunen. Aber es stimmt!

So wird es gemacht

Bei diesem hübschen Trick ist Ihre »Leitkarte« die 17. Karte von oben im Spiel. Nur diese Karte müssen Sie kennen. Nachdem Sie sich diese beim »flüchtigen Durchsehen« des Spiels nach dem Mischen gemerkt haben, darf an der Lage nichts mehr verändert werden. Nochmaliges Mischen oder Abheben würde jetzt alles verderben. Sie müssen unbedingt darauf achten, dass der Zuschauer weniger Karten als die Hälfte nimmt. Sonst müssen Sie ihn sofort unter einem Vorwand korrigieren. Sie selbst stecken nicht - wie es erscheint - eine beliebige Anzahl Karten in Ihre Tasche, sondern es müssen genau 16 sein. Zählen Sie diese möglichst unauffällig zum Beispiel vier mal vier beim Durchsehen des gemischten Spiels ab, und sagen Sie dazu: »Vorsichtshalber wollen wir doch nachsehen, ob sie wirklich gut gemischt sind.« Für das Gelingen des Tricks ist es gleich, von welcher Stelle der Zuschauer jeweils seine Karte wegnimmt; es kommt ja nur auf die Anzahl der Karten an. Sie müssen dagegen Ihre Karten jeweils von der Bildseite (also von unten) wegnehmen und dürfen dies nicht ändern. Sobald Sie Ihre »Leitkarte« (die vorher gemerkte siebzehnte) aufgedeckt haben, sagen Sie: »Halt! Mehr gibt es nicht. Das war Ihre letzte Karte.«

Die perfekte Kartenmanipulation

Falsches Mischen

Das »falsche Mischen« ist ein Mischen der Spielkarten in der bei Kartenspielen üblichen Weise, bei dem jedoch eine oder mehrere Karten im Auge behalten und an die ursprüngliche Stelle zurückgebracht werden. Die übrigen Karten werden echt gemischt.

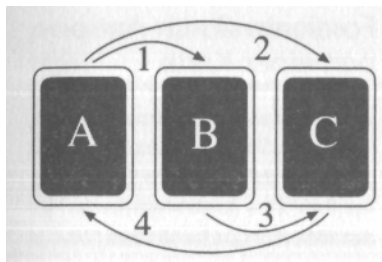
Bei einigen Tricks muss der Zauberer die oberste oder die unterste Karte des Kartenspiels kennen, die später für den Trick gebraucht wird. In diesen Fällen kann man das Spiel dennoch mehrmals scheinbar vollständig durchmischen. Soll die oberste Karte ihren Platz behalten, wird sie zunächst einzeln vom Rücken abgezogen und der Rest nach dem »echten Mischen« als Päckchen auf diese Karte gelegt. Jetzt liegt die Karte, die wir im Auge behalten wollen, als unterste. Beim zweiten Mischdurchgang mischen wir das ganze Spiel normal, ziehen aber zuletzt die unterste Karte einzeln ab und legen sie oben drauf. Die Karte liegt jetzt wieder wie vor dem Mischen als oberste.

Soll die unterste Karte an ihrem Platz bleiben, wird umgekehrt vorgegangen. Zuerst also das Spiel bis auf die unterste Karte normal mischen, dann die unterste einzeln abziehen und oben auf das Spiel bringen. Beim zweiten Durchgang wird die oberste Karte einzeln abgezogen und beim Mischen wieder nach ganz unten gebracht.

Das gekonnte »falsche Mischen« wirkt absolut echt und unverdächtig. Es lohnt sich, einige Zeit zum Einüben

aufzubringen. Legen Sie dazu eine markante Karte - zum Beispiel das Herzass - obenauf oder unten drunter, und mischen Sie diese Karte mehrmals »rauf und runter«. Kontrollieren Sie sich selber, ob es geklappt hat. Falls nicht, überlegen Sie, wo der Fehler passiert ist.

Falsches Abheben



Falsches Abheben. Die Abbildung zeigt die Reihenfolge des Abhebens und die richtige Ablage der drei Teile des Spiels.

Das »falsche Abheben« ist ein Vorgang, bei dem die Karten nach dem scheinbar normalen Abheben wieder genauso liegen wie vorher. Dabei wird sogar »doppelt abgehoben«, das heißt, der Stapel wird in drei Teile geteilt und in anderer Reihenfolge wieder zusammengelegt. Das Spiel, von dem Teile abgehoben werden, bezeichnen wir mit A, den zuerst abgenommenen Teil mit B und den danach ebenfalls von A abgenommenen Teil mit C.

Heben Sie zuerst etwa ein Drittel der Karten vom Spiel A ab, und legen Sie diesen Teil als B rechts neben das Spiel. Dann nehmen Sie auch von A ein weiteres Päckchen - ebenfalls etwa ein Drittel - und legen es ganz nach rechts neben B als Teil C. Das mittlere Päckchen B nehmen Sie auf und legen es nach rechts auf C. Zuletzt nehmen Sie den rechten Stapel (B + C) auf und legen ihn auf A. Die Abbildung links macht noch einmal deutlich, in welcher Reihenfolge abgehoben werden muss. Probieren Sie diese kleine Mogelei aus, und üben Sie so lange, bis der Ablauf ganz flüssig wirkt.

Das Forcieren einer Karte

Bei der »forcierten Wahl« wählt der Zuschauer anscheinend völlig frei und unbeeinflusst irgendeine Karte aus, während er tatsächlich die Karte nimmt, die der Zauberkünstler will. Dafür gibt es verschiedene Methoden.

Forcieren durch zweimaliges Abheben

Lassen Sie das Spiel von einem Zuschauer gründlich mischen und von einem anderen abheben. Das zurückgegebene Spiel zeigen Sie kurz von der Bildseite her »als offensichtlich gut gemischt« vor; dabei merken Sie sich die oberste Karte. Das ist die Karte, die Sie dem Zuschauer bei seiner angeblich freien Wahl »aufzwingen«.

Das mit dem Rücken nach oben verdeckt liegende Spiel soll Ihr Zaubergehilfe irgendwo abheben und den zufällig abgehobenen Teil umgedreht - also mit der Bildseite nach oben - auf den Rest zurücklegen. Jetzt soll er noch einmal, aber etwas tiefer als beim ersten Mal abheben. Den ganzen nun abgehobenen Teil soll er ebenfalls umdrehen und auch mit der Bildseite nach oben zurück auf den Rest legen. Der »Zaubermeister« fächert das ganze Spiel auf dem Tisch auf. Jetzt liegen links Karten mit dem Rücken nach oben und rechts Karten mit der Bildseite nach oben. Sie betonen, dass der »Zaubergehilfe« das Spiel an zwei ganz verschiedenen Stellen abgehoben habe, sodass der Zufall unmöglich bei der Lösung eine Rolle spielen könne. Der Zuschauer soll die erste Karte, die »andersherum« (mit dem Rücken nach oben) liegt, aufnehmen und sich merken. Das ist die vorherbestimmte Karte, die vor dem zweimaligen Abheben als oberste lag, die Sie kennen, und mit der Sie nun nach eigenem Geschmack weiterzaubern können.

Diese Art der »Forcierten Wahl« ist besonders für den Anfang gut geeignet, weil sie einfach auszuführen und dennoch »undurchschaubar« ist.

Forcieren durch Antippen einer Karte

Bei dieser Art der vorausbestimmten Wahl müssen Sie nur die unterste Karte des Spiels kennen. Das Kartenspiel wird in der linken Hand mit dem Rücken nach oben gehalten und von links nach rechts aufgefächert. Unter der Deckung des Kartenfächers wird die unterste Karte mit den Fingerspitzen der rechten Hand ganz nach rechts verschoben. Das darf selbstverständlich von oben nicht zu sehen sein.

Der Zuschauer soll auf irgendeine der verdeckt liegenden Karten tippen. Sie betonen dabei, dass Sie jetzt eine Karte erraten wollen, die der Zuschauer ausgesucht, aber nicht einmal von der Stelle genommen habe. Alle Karten, die unter der vom Zuschauer nur durch Berühren ausgesuchten Karte liegen, werden weggenommen; die in der linken Hand verbliebenen Karten werden von links nach rechts zusammengeschoben. Beim Zusammenschieben bleibt die vorher nach rechts verschobene Einzelkarte (die von Ihnen gemerkte unterste Karte) an ihrem Platz. Sie wird (als jetzt auch unterste Karte des Restes) als angeblich nur durch Antippen ausgewählte Karte vorgezeigt.

Diese Art der »gezwungenen Wahl« kann beispielsweise gut in Kombination mit einer »Prophezeiung« verwendet werden. Sie wissen ja schon, welche Karte ausgewählt wird, und können deshalb den Namen vorher auf einen Zettel schreiben oder die gleiche Karte irgendwo erscheinen lassen.

Forcieren nach T. A. Rosee

Man sieht sich die unterste Karte unbemerkt an und schlägt die Volte (siehe S. 47). Die Karte befindet sich jetzt in der Mitte, jedoch ist das Spiel in zwei Pakete getrennt. Die letzte Karte des oberen Pakets ist die zu forcierende Karte, sie ruht auf der Spitze des kleinen Fingers, die anderen Fingerspitzen berühren die rechte Längsseite des oberen Pakets. Der Daumen umschließt das Ganze. Das untere Paket ruht auf dem Handteller. Jetzt fächert man das obere Paket aus, indem man mit dem Daumen die Karten in die linke Hand schiebt. Das geschieht lässig mit begleitendem Text, der auffordert, eine Karte zu ziehen. Durch die laufende Bewegung der Karten ist die aufgeforderte Person etwas unschlüssig, eine Karte zu ziehen. Man stoppt ganz kurz und schiebt die zu forcierende Karte etwas vor, die dann meistens ergriffen wird.

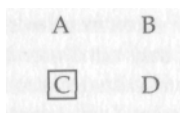
Die Volte sowie das Forcieren sind zwei Kunstgriffe, die - bis sie richtig sitzen - fleißig geübt werden müssen. Natürlich ist diese Art der Vorführung etwas für Anspruchsvolle. Für sie noch einige Tipps.

Zuerst ist es gut, beim Lesen ein Kartenspiel in der Hand zu haben und nach der Beschreibung die Griffe mitzumachen.

Zweitens etwas ganz Wichtiges: Die Volte kann man allein üben, wogegen man beim Erproben des Forcierens einen Partner benötigt. Dieser Partner ist das Publikum. Man versucht recht oft eine forcierte Karte ziehen zu lassen. Dies wird am Anfang nicht leicht sein, weil die Routine fehlt. Wird eine andere Karte gezogen, ist es nicht schwer umzuschalten, um mit dieser Karte ein anderes Kunststück vorzuführen. Mit der Zeit klappt es dann schon besser. Und wer die Geduld besitzt, immer weiter zu probieren, wird eines Tages die Freude erleben, bombensicher zu sein und aus dem Stegreif mit der forcierten Karte die tollsten Sachen zu machen.

Forcieren durch geschickte Fragen

Bei einigen Tricks soll der Zuschauer eines von mehreren Kartenpäckchen oder eine Karte aus nur einigen zur Wahl gestellten bestimmen. Für den redegewandten Zauberer ist es überhaupt kein Problem, ihm bei anscheinend völlig freier Wahl tatsächlich ein vorausbestimmtes Päckchen oder eine gewünschte Karte zuzuspielen. Als Beispiel für eine solche aufgezwungene Wahl wird nun die Wahl zwischen vier Kartenpäckchen (zum Beispiel mit je acht oder mit je vier Karten wie beim »Vierassetrick«, siehe S. 89) beschrieben. Die vier Päckchen werden in zwei Reihen ausgelegt. Das Päckchen C ist dasjenige, das dem Zuschauer unter dem Eindruck der freien Wahl zugeschoben werden soll:



Die erste Frage: »Welche Reihe wollen Sie, die vordere oder die hintere?« - Welche Antwort auch gegeben wird, Sie legen in jedem Fall die Päckchen A und B weg!

Die zweite Frage: »Rechts oder links?« - Wieder legen Sie das Päckchen weg, das Ihnen passt, und lassen das zu wählende liegen.

Die Doppelsinnigkeit der Fragen ergibt sich aus mehreren Gründen:

- Welche Reihe die vordere und welche die hintere ist, hängt vom Standort des Betrachters ab. Die vom Zuschauer aus gesehen hintere Reihe ist von Ihnen aus gesehen die vordere und umgekehrt. Dasselbe gilt entsprechend für die Seiten rechts und links.

- Aus Ihrer Frage kann noch nicht entnommen werden, was anschließend mit dem gewählten Päckchen geschehen soll;

»wegnehmen« oder »liegen lassen«. Auch insofern können Sie verfahren und begründen, wie Sie wollen.

- Das Ergebnis können Sie auch kurzerhand umdrehen. Dazu können Sie sagen: »Gut, Sie wollen dieses hier; dann bleibt für mich ja nur das andere übrig!«

Wichtig ist, dass Ihre Begründungen völlig selbstverständlich erscheinen. Lassen Sie dem Zuschauer auch nicht viel Zeit zum Nachdenken; alles muss zügig vor sich gehen. Erfahrungsgemäß gibt es Zuschauer, die Sie hereinlegen möchten. Dem muss und kann man stets mit Schlagfertigkeit und Ideen begegnen. Dazu ein Beispiel: Fällt Ihnen der Zuschauer ins Wort: »Nein! - Sie sollen das andere nehmen!«, geben Sie gelassen die Antwort: »Also, ganz wie Sie wollen. Nehme ich eben das andere. Den Rest lege ich weg.« Oder Sie helfen sich dadurch, dass Sie sagen: »Na schön, nehme ich also das andere; für Sie bleibt dann dieses hier übrig.«

Das Geheimnis der »forcierten Wahl« besteht hier also darin, dass Sie in jedem Fall das tun, was Sie von vornherein wollen. Frage und Begründung lenken von dieser Tatsache nur ab. Probieren Sie Ihre persönliche Geschicklichkeit zunächst bei Personen aus, die nicht besonders schwierig oder kritisch sind. Wenn Sie die Sache beherrschen, kann Ihnen überhaupt nichts mehr passieren. Schlimmstenfalls gehört eine gehörige Portion Mut - man kann auch sagen Frechheit - dazu, aus einem offensichtlich missglückten Trick doch noch eine Sensation zu machen. Wenn wirklich etwas schief gegangen ist, was nicht mehr repariert werden kann, gehen Sie einfach zu einem anderen Trick über, den Sie wie selbstverständlich von vorne beginnen. Deshalb sagt ein kluger Zauberer in der Regel auch nicht vorher, was er machen wird!

Die Zweihandvolte

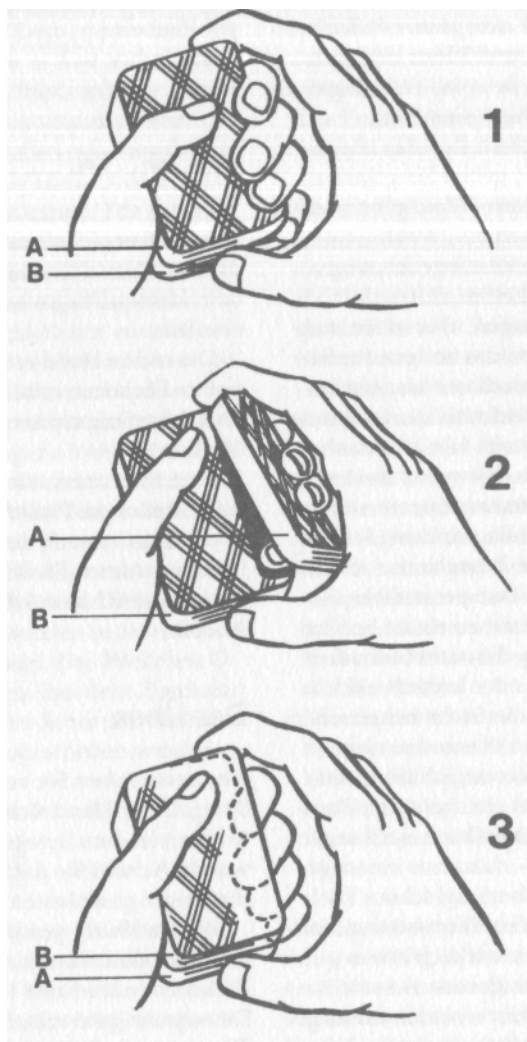
Das Kartenspiel nimmt man in die linke Hand und teilt es mit dem kleinen Finger in etwa gleiche Teile.

Die rechte Hand erfasst das untere Päckchen mit Daumen und Zeigefingerspitze (siehe S. 48, Abb. 1).

Jetzt zieht man, wie Abb. 2 zeigt, das obere Päckchen ab und klappt es nach dem Abheben des unteren Päckchens darunter. Die Schlussstellung zeigt Abb. 3.

Das Üben

Am besten üben Sie vor dem Spiegel. Der Handrücken der Rechten ist dem Spiegel zugewandt. Achten Sie darauf, dass die Finger geschlossen sind.



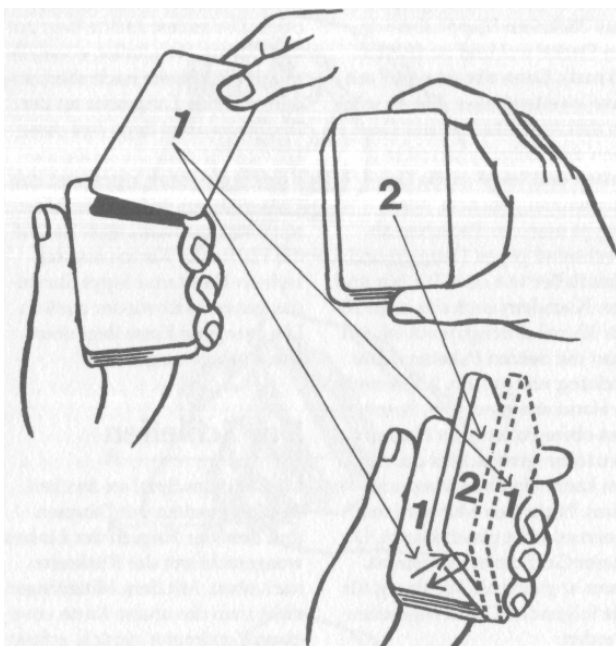
Die Zweihandvolte

Die Vorübung geschieht folgendermaßen: Man nimmt ein Päckchen in die linke Hand, der Daumen ist gestreckt, der kleine Finger unten, die anderen drei Finger oben klemmen das Päckchen ein. Jetzt wird die Hand gestreckt und wieder

gekrümmt. Das Päckchen klappt also wie ein Deckel auf und zu (10- bis 20mal). Dann übt man nur mit dem zweiten Paket. Dieses wird an den Außenkanten mit Daumen und Zeigefingerspitze gehalten und leicht in die Daumenwurzel gedrückt. Nun klappt man das Päckchen abwechselnd gegen Daumen und Handteller wie eine Tür hin und her. Nachdem auch das etwa 20- bis 30mal durchgeprobt ist, übt man mit beiden Paketen: Erste Stellung wie in Abb. 1. Die rechte Hand stark gewölbt, damit das obere Paket beim Nachuntenziehen geräuschlos durchlaufen kann. Und nun üben und üben. Nicht den Mut verlieren, wenn es nicht gleich klappt. Da dieser Griff der schwerste ist, kann er gleich als Vorübung für die folgenden Griffe angesehen werden.

Die Kippvolte

Um eine xbeliebige Karte unter Kontrolle zu bringen, dient unter anderem die Kippvolte. Man lässt eine Karte ziehen, teilt nun das Spiel in zwei Teile und hält die eine Hälfte mit dem rechten Daumen sowie den anderen Fingern an den Schmalseiten waagerecht mit dem Rücken nach oben. Die andere Hälfte liegt auf dem linken Handteller, ebenfalls mit der Rückseite nach oben, sodass die eine Längsseite an der Daumenwurzel liegt. Auf diese Hälfte lässt man die gezogene Karte legen. Man kippt jetzt das Päckchen um, sodass die Bildseite sichtbar wird, wirft darauf die Hälfte der Karten aus der rechten Hand und kippt darauf das ganze Spiel wieder zurück. Die gezogene Karte liegt oben (siehe Abbildung S. 50).



Die Kippvolte

Das Schleifen

Man hält das Spiel an den beiden Längsseiten mit Daumen und den vier Fingern der Linken waagrecht mit der Rückseite nach oben. Mit dem Mittelfinger zieht man die untere Karte etwa einen Zentimeter zurück, erfasst mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand die vorletzte Karte und zieht sie heraus. Angewandt wird dieser Trick, um eine Karte in eine andere zu verwandeln.

Das Palmieren von Spielkarten

Unter »Palmieren« versteht man in der Zauberkunst allgemein Kunstgriffe, bei denen Gegenstände in der Hand, für den Zuschauer unsichtbar, verborgen gehalten werden. Spielkarten können einzeln oder in kleineren Päckchen in der Innenseite der Hand »palmiert« werden. Perfekte Manipulatoren palmieren ein ganzes Kartenspiel und können sogar die Hand von beiden Seiten als angeblich leer vorzeigen. Solche Perfektion, die man im Fernsehen und auf der Bühne oft bewundern kann, kann ein Amateur aber kaum erreichen. Wer das schaffen will, für den heißt es: »Üben!«

Palmieren in der Innenhand

Zum Palmieren in der Innenhand werden die Karten leicht gewölbt eingeklemmt zwischen zwei Linien, die etwa oben an der Unterkante der ersten Fingerglieder und unten neben der Daumenwurzel verlaufen. Die Hand muss bei diesem Vorgang eine Haltung behalten, die natürlich und unverdächtig aussieht. Ganz leicht ist das nicht. Üben Sie diesen Kunstgriff am besten vor dem Spiegel. Sie können dann beurteilen, wie Ihre

Vorführung, von den Zuschauern aus gesehen, wirkt.

Palmieren auf dem Handrücken

Zum Palmieren auf dem Handrücken wird die Karte längs gehalten und an zwei gegenüberliegenden Ecken gefasst. Eine Ecke wird zwischen Zeigefinger und Mittelfinger, die andere zwischen Ringfinger und kleinen Finger geklemmt. Die Hand darf so nur von der Handflächenseite her gezeigt werden. Wer genügend fingerfertig ist, mag auch das »Kippen« probieren. Dabei wird die auf dem Handrücken palmierte Karte zum Vorzeigen, »dass die Hand auf beiden Seiten leer ist«, während man die Hand herumdreht, von der Rückseite über die Fingerspitzen in die Handinnenfläche gekippt. Nach dem Vorzeigen der Innenhand folgt das »Zurückkippen« auf den Handrücken rückwärts wieder über die Fingerspitzen. An diese Griffe sollten Sie sich aber nur heranwagen, wenn Sie bereit sind, viel Zeit zum Üben aufzuwenden.

Karten kolorieren

Man hält das Spiel senkrecht an den beiden Längsseiten jeweils mit Daumen und den übrigen Fingern der linken Hand. Die Bildseite ist dem Publikum zugewandt.

Jetzt bedeckt man mit der rechten Hand die Bildseite und entfernt sie nach einigen Sekunden wieder. Es wird eine andere Karte sichtbar, in die die erste sich während des Abdeckens scheinbar verwandelt hat. Dieses kleine Kunststück kann man mehrmals wiederholen.

Die Lösung ist sehr einfach: Während man mit der rechten Hand abdeckt, trennt man mit dem Nagel des linken Zeigefingers vier bis fünf Karten ab und schiebt sie mit dem Zeigefinger in die rechte Hand bis zur Daumenwurzel, zieht die rechte Hand mit den palmierten Karten ab, zeigt noch einmal die soeben verdeckte Karte des Spiels vor, um zu beweisen, dass noch nichts passiert ist. Anschließend legt man die leicht gewölbte Rechte, in der sich die palmierten Karten befinden, wieder auf, trennt mit der rechten Daumenspitze eine Karte ab und entfernt die rechte Hand wieder. Die erste Verwandlung ist geschehen. Diesen Trick kann man so oft wiederholen, wie man Karten palmiert hat. Einen Rat noch: Übernehmen Sie sich zu Anfang nicht. Palmieren Sie nur so viele Karten, wie Sie problemlos in der Hand verbergen können. Wenn der Trick misslingt, kennen Ihre Zuschauer eines der bestgehüteten Geheimnisse der Zauberkunst.

Immer wieder sechs Karten

Man zählt sechs Karten vor, legt eine ab und zählt wieder sechs Karten vor, legt wieder eine ab, um abermals sechs Karten vorzuzeigen. Wieder wird eine abgelegt und wieder besteht der Rest aus sechs Karten. Daraufhin macht man eine Greifbewegung über den Karten und lässt eine Wurfbewegung nach der Jackentasche folgen. Mit den Worten »wiederum sechs« zählt man drei Karten aus der Hand und holt die restlichen aus der Jackentasche. Die Beschreibung der Lösung erscheint beim Lesen schwerer, als es die kleine Manipulation ist. Darum ist es geraten, gleich die Karten in die Hand zu nehmen, um jeden gelesenen Griff in der Praxis folgen zu lassen.

So wird es gemacht

Man zählt vom Spiel sechs Karten ab, legt das Spiel beiseite und zählt die sechs Karten noch einmal vor. Eine kleine Gesellschaft von 10 bis 15 Personen nimmt am besten am Tisch oder in einer Zimmerecke Platz. Sie bauen sich selbst etwa zwei bis drei Meter entfernt davon mit einem Stuhl frontal vor dem Publikum auf. Man legt nun eine Karte auf dem Stuhl ab, hat also fünf Karten. Um zu zeigen, dass es scheinbar sechs Karten sind, hält man das Paket mit dem linken Daumen und den anderen Fingern an den beiden Längsseiten nach unten gerichtet, mit der Rückseite der Karten zum Publikum, ähnlich wie beim Schleifen. Die linke Hand hält das Paket so, dass die obere Schmalseite in den Handteller zeigt, dann zählt man mit der rechten folgendermaßen: mit Daumen und Mittelfinger zieht man die erste Karte von oben ab, legt den Zeigefinger obenauf, sodass die Karte jetzt mit Zeigefinger und Daumen oben und mit dem Mittelfinger unten gehalten wird. Nun zählt man »eins«.

Jetzt folgt der erste Täuschungsgriff. Man legt die Karte, die zwischen Zeige- und Mittelfinger gehalten wird, unten gegen das Paket. Der Daumen liegt jetzt oben und zieht die oberste Karte ab, sie gleichzeitig mit dem Zeigefinger erfassend. Dabei lässt man die zuerst abgezogene Karte unter dem Paket. Jetzt zählt man »zwei« und zieht die anderen Karten aus der Linken in die Rechte, einzeln bis sechs zählend. Wieder wird eine Karte abgelegt. Man hat nun vier in der Hand und soll sie als sechs zählen.

Nunmehr verfährt man genau wie beschrieben, nur mit dem Unterschied, dass man die ersten zwei abgezogenen Karten unten auflegt, um dann flüssig weiterzuzählen. Man muss das Paket immer senkrecht halten, damit eine abgezählte Karte die andere verdeckt und vom Zuschauer nicht bemerkt wird, dass man zu Anfang eine statt zwei Karten in der abziehenden Hand hält und - wie eben beschrieben - eine statt drei. Es dürfte klar sein, dass bei jeder abgezogenen Karte von »eins« bis »sechs« gezählt wird. Also, »eins« die erste, »zwei« die zweite, »drei« die dritte Karte, wobei die ersten beiden unten gegengelegt werden, und dann folgend weiter bis »sechs«. Es ist doch klar, dass die ersten beiden Karten am Schluss nochmals als fünfte und sechste auftreten. Das nur zum besseren Verständnis. Wieder wird eine abgelegt, und man hat drei Karten in der Hand, die als sechs gezählt werden sollen. Jetzt heißt es aufpassen, weil zweimal unterlegt wird.

»Eins« die erste, »zwei« die zweite, beide unterlegen, »drei« die dritte, ebenfalls unterlegen, und zum Schluss die vierte, fünfte und sechste Karte. Dieser Griff muss vor dem Spiegel gut geübt werden. Über dem geordneten Paket kommt die Greif- und darauf die Wurfbewegung zur Jackentasche. Man zeigt die restlichen drei Karten als Fächer vor und holt die anderen drei Karten, die man vor Beginn unbemerkt in die Jackentasche gesteckt hat, hervor. Mit der Bemerkung »wieder sind es sechs Karten« schließt man ab.

Der mysteriöse Schreibblock

Man bittet einen Anwesenden um sein Autogramm. Von ihm wird die erste Seite eines Schreibblocks signiert. Nun nimmt man die Seite vom Block, steckt sie in ein Kuvert, verklebt es und gibt es einem Anwesenden zur Aufbewahrung. Sodann wird aus einem Spiel eine Karte gezogen und unbesehen ebenfalls in ein Kuvert gesteckt, das man einer anderen Person zur Aufbewahrung übergibt. Man bittet nun, um die Sache spannend zu machen, die beiden Personen, ihre Kuverts in die linke Hand zu nehmen und mit der rechten sich die Hand zu geben.

Mit einer hin und her schwenkenden Bewegung und den Worten »Ich werde jetzt auf elektrischmagischem Wege den Nennwert der Karte auf den signierten Zettel übertragen! Merken Sie schon, wie es kribbelt?« oder so ähnlich, lässt man nach einem Zauberspruch wie »Simsalabim« oder einem anderen Wort, am nettesten einem selbst erfundenen Spruch, das Kuvert öffnen und den Inhalt des Zettels verlesen, der zum Beispiel lautet »die gezogene Karte ist der Karo-Bube, (Die Signierung) Fritz Schulz«. Wird dann das Kuvert, in dem sich die bezeichnete Karte befindet, geöffnet und sie ans Tageslicht befördert, möchte ich den sehen, der nicht verblüfft ist...

Die Erklärung: Der Schreibblock hat halbe Postkartengröße und besteht aus einer Kartonunterlage, auf der sich 15 bis 20 lose Blätter befinden, die in der Mitte mit einem Bandgummi (Einmachgummi) zusammengehalten werden. Das obere Blatt ist halb; da es in der Mitte vom Gummiband verdeckt ist, wird ein ganzes Blatt vorgetäuscht. Die Unterschrift des Zuschauers wird unter den Gummi gesetzt, also auf das zweite Blatt, auf dem sich über dem Gummi, durch das halbe Blatt verdeckt, der vorher aufgeschriebene Text befindet. Ist die Unterschrift geleistet, dreht man den Block um, zieht das beschriebene Blatt unter dem halben heraus und steckt es in ein Kuvert. Die Karte

wird auf eine der ab S. 43 beschriebenen Arten forciert. Das war's.

Die magische Hand

Man lässt eine Karte ziehen und sie, nachdem sie gut angesehen wurde, wieder ins Spiel geben. Nachdem man gemischt hat, nimmt man die obere und die untere Karte, ohne sie zu zeigen, und bittet einen Anwesenden, noch zwei beliebige Karten zu ziehen, die ebenfalls unbesehen zu den beiden anderen gelegt werden. Man legt das Spiel beiseite und mischt die vier Karten scherzhafterweise noch einmal. Jetzt werden die vier Karten einzeln auf den Tisch gelegt, um zu beweisen, dass die gezogene Karte nicht dabei ist, und von zwei Personen mit den Händen bedeckt. Nachdem eine Person sowie eine verdeckte Karte bestimmt wurden, lässt man die gezogene nennen, dreht die gewählte Karte um, und das Unglaubliche ist geschehen: Durch die magische Hand der Person hat sich diese Karte in die vorher gemerkte verwandelt.

Dieses Kunststück beruht auf zwei Täuschungsgriffen plus gezwungener Wahl. Die gezogene und gemerkte Karte wird, nachdem sie wiederholt ins Spiel gegeben wurde, durch eine Volte nach oben gebracht. Der Ausführende nimmt die untere Karte und legt sie verdeckt auf den Tisch, dann die obere, also die gemerkte, zum Beispiel Pkkönig, und gibt sie auf die soeben abgelegte Karte. Nachdem zwei neutrale Karten gezogen wurden, werden diese ebenfalls unbesehen auf die abgelegten gegeben, und das Spiel wird beiseite gelegt.

Man mischt die vier Karten, indem man sie einzeln von oben in zwei Gängen abzieht, sodass sich zum Schluss der Pkkönig wieder an vorletzter Stelle befindet. Jetzt werden die vier Karten folgendermaßen vorgezeigt. Das ganze Päckchen wird gedreht, sodass die untere Karte zu sehen ist, und dann wieder zurückgewendet. Die untere Karte wird jetzt scheinbar abgelegt. In Wirklichkeit wird durch Schleifen der Pikkönig erfasst und verdeckt auf den Tisch gelegt. Man hat nun noch drei Karten.

Die untere Karte, also die soeben vorgezeigte, legt man verdeckt obenauf, zeigt durch Drehen die folgende, dreht zurück und legt sie neben die zuvor abgelegte. Wiederum gibt man die untere Karte verdeckt nach oben, dreht die Karten, gibt die untere verdeckt nach oben, dreht die Karten und zeigt die untere. Dies muss schnell gehen, da diese Karte das zweite Mal gezeigt wird. Man legt sie ab, zeigt nun die letzte und legt sie ebenfalls daneben. Nachdem zwei Anwesende mit ihren Händen je eine Karte bedeckt haben, beginnt die gezwungene Wahl. Man lässt eine der beiden Personen bestimmen. Wird die Person mit den neutralen Karten bestimmt, sagt man: »Gut, Sie können Ihre Karten auf das Spiel ablegen.« Wird die Person mit dem Pikkönig gewählt, sagt man zur anderen mit den neutralen Karten ebenfalls: »Gut, dann können Sie Ihre Karten auf das Spiel legen.« Zur Person mit dem Pikkönig gewandt: »So, jetzt bestimmen Sie eine Hand.«

Hebt er die Rechte, unter der sich die dritte neutrale Karte befindet, lässt man ebenfalls die Karte ablegen und behauptet, mit der letzten Karte das Experiment zu machen. Wird die Linke bestimmt, sagt man sofort, dass man damit das Experiment ausführe, und bittet ihn, die andere Karte abzulegen.

Tricks für Fortgeschrittene

Die Luftbrücke

Bei der »Luftbrücke« lösen Sie vor den Augen Ihrer kritischen Zuschauer Materie in Nichts auf und lassen sie an einem anderen Ort wieder aus dem Nichts erscheinen. Dazu benötigen Sie eine Zeitung, von der Sie eine Seite abtrennen, die nochmals in zwei etwa gleich große Teile geteilt wird. Dann geben Sie Ihrem Publikum Instruktionen:

»Kontrollieren Sie bitte die Zahl der Karten dieses Spiels. Es müssen genau 32 sein. Keine mehr und keine weniger! (Die 32 Karten werden verdeckt vorgezählt.)

Es stimmt? Dann bin ich ja zufrieden! Und jetzt kommt das Schwierigste an diesem Trick. Wir müssen nun ausrechnen, wieviel die Hälfte von 32 ist.

Also, die Hälfte von 32 ist bekanntlich 16. Je 16 Karten lege ich unter Ihrer strengen Aufsicht auf meine beiden »Zauberteppiche«.

(Die ersten 16 Karten werden verdeckt vorgezählt und auf das linke Zeitungsblatt gelegt; die übrigen 16 Karten werden nun ebenfalls laut vorgezählt und verdeckt auf das rechte Zeitungsblatt gelegt.) Nun dürfen Sie wählen: rechts oder links?

Das rechte Paket wünschen Sie? Nun gut, wie Sie wollen. Aus dem rechten Paket wählen Sie nun bitte drei Karten aus. Sie können die drei Karten nehmen, die obenauf liegen; Sie können aber auch die drei Karten wählen, die unten im Paket liegen. Wenn Sie aber ganz raffiniert sein wollen, dann ziehen Sie drei Karten einzeln an verschiedenen Stellen mitten aus dem Paket heraus.

(Der Zuschauer zieht darauf sicher einzeln drei Karten mitten

aus dem Paket heraus.)

Zeigen Sie diese drei Karten auch den anderen Gästen. Nur ich darf sie nicht sehen! Vorsichtshalber notieren Sie auf diesem kleinen Zettel Farben und Werte der Karten - falls sie verschwinden und nie mehr wiederkommen. Den Zettel mit den geheimen Aufzeichnungen verstecken Sie bitte. Damit an die Karten nur ja nichts herankommen kann, werden wir sie wie ein Wertpaket einpacken und sichern. Ich selbst darf sie weder sehen noch berühren. Aber vorher zählen wir die Karten sicherheitshalber noch einmal nach.

(Die Karten werden noch einmal gezeigt und vorgezählt.)

In jedem Paket befinden sich nach wie vor 16 Karten.

(Die beiden Pakete werden getrennt in Zeitungspapier eingewickelt. Ein Paket wird mit blauem, das andere mit rotem Klebeband zugeklebt. Außerdem werden an beiden Paketen rundherum Gummibänder angebracht.)

In diesem Paket mit dem roten Band, das rechts vor mir liegt, befindet sich die von Ihnen bestimmte Materie in Form von drei Karten. Behalten Sie dieses Paket besonders gut im Auge.

Aus diesem einbruchsicher verschlossenen Paket entnehme ich vor Ihren kritischen Augen unsichtbare Materie und transportiere sie durch die Luft über eine große Entfernung in den anderen, ebenso gesicherten Gewahrsam. Ich gebe offen zu: Das ist die kritische Phase des physikalischen Experimentes.

(Der Magier tut so, als nähme er nacheinander drei unsichtbare Karten aus dem rechten Paket und trage sie durch die Luft zu dem anderen Paket auf der linken Seite.)

So, nun ist es so weit. Nun muss ich Ihnen den untrüglichen Beweis für meine kühnen Behauptungen erbringen.

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

Zwischendurch dürfen Sie auch mal zaubern: Suchen Sie bitte den Zettel, auf dem Sie die Kartenwerte notiert haben.

Dass drei Karten fehlen, wissen wir schon. Aber welche sind es? Ich meine, es müssten die drei Karten sein, die Sie vorhin mitten aus dem Spiel gezogen und dort wieder versteckt haben. Aber bitte, kontrollieren Sie das doch gleich einmal. Ich habe sonst ein ungutes Gefühl.

(Der Zuschauer wickelt das rechte Paket aus und bestätigt, dass in diesem Paket nur noch 13 Karten sind. Er blättert diese Karten durch und muss zugeben, dass tatsächlich seine drei Karten aus diesem Paket verschwunden sind.)

Öffnen Sie bitte auch das linke Paket. Sind da jetzt etwa drei Karten mehr als vorhin drin?

(Der Zuschauer öffnet das linke Paket und stellt fest, dass in diesem Paket jetzt 19 Karten sind.)

Das ist ja eine tolle Sache!

Wenn Sie mir doch bestätigen könnten, dass nicht irgendwelche Karten, sondern ausgerechnet die herübergewandert sind, die Sie bestimmt, ausgewählt, versteckt und doch so sicher verpackt hatten..

(Der Zuschauer blättert die 19 Karten durch und bestätigt, dass seine drei Karten hinzugekommen sind.)

Manchmal erschrecke ich mich selbst vor meinen magischen Fähigkeiten. Vor allem dann, wenn ich selbst nicht genau weiß, wie das vor sich gegangen ist.«

So wird es gemacht

Die geheimnisvolle unsichtbare Wanderung von drei vorausbestimmten Karten, die der Magier nicht kennen kann, von einem verschnürten Paket in ein anderes, ist einer der Höhepunkte im Programm der zauberhaften Zaubereien mit

Karten. Die Grundidee des Tricks ist so raffiniert erdacht, dass sogar erfahrene Amateure, die schon viele Tricks kennen, bestimmt nicht hinter das Geheimnis kommen werden.

Bei der Luftbrücke müssen ausnahmsweise schon vor Beginn der Vorstellung einige Vorbereitungen getroffen werden.

Zunächst sei verraten, dass Sie zwei Kartenspiele mit gleichem Rückenmuster benötigen, obwohl bei der Vorführung nur ein Spiel zu sehen ist. Aus den beiden Spielen nehmen Sie je 16 Karten heraus. Welche Karten das sind, ist unerheblich; es müssen aber aus beiden Spielen jeweils die gleichen Karten sein. Die beiden Pakete mit je 16 Karten legen Sie zu einem Skatspiel von 32 Karten zusammen. Innerhalb der beiden 16er Gruppen können die Karten in beliebiger Reihenfolge liegen. Sie sollen sogar nicht in derselben Reihenfolge liegen, weil sonst eher auffallen könnte, dass die Karten sortiert sind. In dem Spiel, das am Anfang benutzt wird, sind also tatsächlich nur 16 verschiedene Karten enthalten, die je doppelt vorkommen.

Achtung: Das so vorbereitete Spiel darf nicht gemischt und nicht abgehoben werden. Ein mehrmaliges falsches Abheben ist selbstverständlich möglich.

Die 16 restlichen Karten eines Spiels werden weggelegt; sie werden nicht benötigt. Von den 16 Restkarten des zweiten Spiels werden 13 in einer Jackentasche oder an einem anderen leicht zugänglichen Platz versteckt; die übrigen drei Karten legen wir in die zusammengefaltete Zeitung, die wir nachher rein zufällig zum Verpacken der beiden Pakete verwenden. Außerdem legen Sie etwas rotes und blaues Klebeband sowie einige Gummibänder, die nachher zum Verschnüren der beiden Pakete benutzt werden sollen, griffbereit.

Nach der Aufteilung des Skatspiels in zwei Hälften auf die beiden »Zauberteppiche« befinden sich also in jedem der beiden Päckchen 16 Karten, wobei jede dieser 16 Karten in beiden Päckchen vorkommt. Wenn Sie sich das klar gemacht haben,

kennen Sie schon den Kern des Geheimnisses der unsichtbaren Reise durch die Luft. Das bedeutet nämlich, dass die drei vom Zuschauer gezogenen und notierten Karten von Anfang an auch in dem Paket enthalten sind, in das sie nachher angeblich hinüberwandern. Vielleicht überrascht Sie dennoch das Eingeständnis, dass der Magier bis zum Schluss der Vorführung selber nicht weiß - und auch nicht zu wissen braucht -, welche Karten der Zuschauer gezogen hatte. Welche es auch sein mögen, sie befinden sich in jedem Fall nachher in dem anderen Paket!

Eine andere Frage ist, wie sie aus dem Paket, in dem sie zunächst waren, verschwinden können, wenn der Zauberer doch gar nicht weiß, welche Karten verschwinden müssen. Auch die Lösung ist ganz einfach: die 16 Karten verschwinden alle, sodass die drei gezogenen auf jeden Fall weg sein müssen. Darauf kommen wir gleich zurück. Sicherlich haben Sie nach diesem Geheimnisverrat schon erkannt, dass es völlig gleich ist, welches Paket der Zuschauer am Anfang der Vorführung auswählt und welche drei Karten er nimmt.

Gerade weil diese Auswahl für das Gelingen des Tricks völlig bedeutungslos ist, stellt sie der Magier so hin, als sei dies die wichtigste und für ihn schwierigste Sache. Dasselbe gilt für das später vorzunehmende »Hinübertragen« der drei einzelnen Karten.

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

Bei der Vorführung unseres Tricks gibt es auch einen

kritischen Augenblick, in dem Sie die Aufmerksamkeit der Zuschauer möglichst ablenken sollen: das sichere Einwickeln und Verpacken der beiden Pakete in die Zeitung. Bei diesem Vorgang muss nämlich dafür gesorgt werden, dass nachher in einem Paket 19, in dem anderen aber nur noch 13 Karten sind. Verhältnismäßig einfach ist es, zu den 16 Karten noch drei hinzuzufügen. Das sind nämlich die drei Karten, die wir vorher schon in der Zeitung versteckt hatten. Es gehört keinerlei Fingerfertigkeit dazu, diese drei Karten beim Einwickeln und Verpacken mit in das Paket zu bringen. Wichtig ist nur, dass die Wahl der Zeitung als zufällig erscheint. Man kann beispielsweise zunächst nach einem anderen Bogen Papier oder nach einer anderen Zeitung greifen, um dann zu erklären: »Ach, nehmen wir lieber diese hier; die hat eine fettere Überschrift!« Dieses Paket ist also dasjenige, in das die drei Karten angeblich hinüberwandern. Etwas schwieriger ist es, das andere Paket so zu manipulieren, dass nur noch 13 Karten darin sind. Aber auch das ist nicht so schwierig, wie es auf den ersten Blick aussieht. Erinnern Sie sich daran, dass Sie vor Beginn der Vorführung 13 Karten in die Jackentasche stecken sollten? Vor dem Einpacken der Pakete oder während dieses Vorganges stecken Sie das rechte Päckchen mit den 16 Karten unter einem Vorwand in die Tasche. Gebrauchen Sie etwa die Erklärung: »Sie glauben wohl, ich fische jetzt klammheimlich die drei Karten wieder heraus?« In der Tasche werden die 16 Karten mit den 13 Karten vertauscht. Diese 13 Karten werden also eingepackt und gut verschlossen.

Es gibt noch andere Möglichkeiten, die beiden Päckchen heimlich zu vertauschen. Vielleicht fällt Ihnen dazu etwas Gutes ein. Denken Sie darüber nach. Welcher Weg der unauffälligste und damit der beste ist, hängt von den räumlichen Verhältnissen, vom Zuschauerkreis und oft auch von der Gunst des Augenblickes ab. Eine erprobte Möglichkeit ist es beispielsweise, beim Mischen oder Zählen versehentlich einige

Karten auf die Erde fallen zu lassen. Beim Suchen und Aufsammeln kann man wunderschön pfuschen. In diesem Fall müssen die 13 Karten unter dem Tisch so versteckt sein, dass man sie blitzschnell ergreifen und gegen das 16er Päckchen vertauschen kann.

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

Vier-Asse-Trick (nach Valentino Graziadei)

Man zeigt die vier Asse vor und behauptet, es seien alles rote. Daraufhin mischt man die Asse durch, legt sie sich mit der Rückseite nach oben auf die Hand, zeigt das oberste Ass, ein rotes, und legt es, nachdem es wieder zurückgedreht wurde, auf den Tisch. Beim zweiten verfährt man genauso, die zwei restlichen werden als rote gezeigt und offen auf den Tisch gelegt. Mit den Worten »Sie sehen, hier liegen vier rote Asse« tippt man mit dem Finger auf die zwei verdeckten und behauptet dabei, sie wieder in schwarze zurückgezaubert zu haben, worauf man sie herumdreht.

Von dem restlichen Spiel zählt man auf die sichtbaren Asse je vier verdeckte Karten, nimmt das erste Päckchen, dreht das Ass um und legt es obenauf. Dann zeigt man den Zuschauern die unterste Karte und legt sie offen auf den Tisch, dann die zweite, die dritte und zum Schluss Karte Nr. 4, das Ass ist verschwunden. Das wiederholt man mit den restlichen drei Paketen und lässt die Asse ebenfalls auf geheimnisvolle Weise verschwinden. Ist das geschehen, nimmt man die vier Pakete zusammen, dreht alles und zählt nun fünf Pakete auf den Tisch. Man lässt nun eines wählen, dreht es und zeigt die vier Asse wieder gemächlich vereint vor.

Die Lösung

Die Asse werden so gezeigt, dass auf der Rückseite die roten liegen. Man mischt folgendermaßen: Die Karten werden in der rechten Hand gehalten, mit dem Daumen zieht man die erste Karte auf den Handteller der linken. Die zweite ebenfalls, die dritte zuunterst und die vierte obenauf, das wird wiederholt. Die

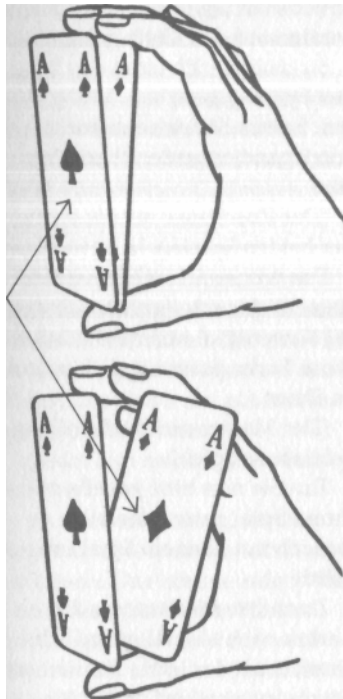
Reihenfolge der Karten ist nun schwarz, rot, schwarz, rot. Als Nächstes schiebt man das Paket etwas auseinander, trennt mit dem kleinen Finger die oberen zwei Asses ab, schiebt die oberen wieder zusammen, erfasst mit Zeigefinger und Daumen die linke untere Ecke und dreht beide Karten wieder um, sodass ein rotes Ass sichtbar ist, sodann wieder zurück auf die beiden unteren. Die Drehung geschieht beide Male von links nach rechts. Es empfiehlt sich, nach der ersten Drehung während des Vorzeigens des roten Asses die beiden Karten zwischen Mittelfinger und Daumen zu klemmen und darauf zu achten, dass sie sich nicht verschieben. Nach der zweiten Umdrehung hat man die Karten lässig auf die anderen geworfen, zieht die oberste schwarze Karte, die von den Zuschauern als rote angenommen wird, ab und legt sie verdeckt auf den Tisch. Die restlichen drei werden wieder gemischt, indem man die dritte als erste obenauf legt und die folgende, also jetzt ebenfalls zuunterst liegende, auch obenauf. Dann wiederholt sich das Drehen, man trennt nun die beiden oberen ab. Nach dem Drehen und Abziehen der oberen Karten, die man ebenfalls verdeckt auf den Tisch gelegt hat, dreht man die restlichen zwei roten Asses um und legt sie daneben. Nun folgt das Tippen mit dem Finger auf die schwarzen Asses, die ebenfalls gedreht werden. Vom Paket werden von der Rückseite je vier Karten auf jedes Ass gelegt. Darauf nimmt man das erste Paket in die Linke, und nachdem man das zuunterst liegende Ass gedreht und obenauf gelegt hat, erfasst man das Paket an beiden Längsseiten mit Daumen und den anderen vier Fingern so, dass die der haltenden Daumenspitze entgegengesetzte Seite in der Mitte der Finger ruht, sodass der Mittelfinger Bewegungsfreiheit hat und bei etwas Krümmung der Spitze bequem die Unterseite des Spiels berühren kann. Man dreht das Spiel, zeigt den Anwesenden die untere Karte, dreht wieder zurück, zieht sie mit der rechten Hand ab und legt sie offen auf den Tisch; bei der folgenden Karte geschieht dasselbe. Jetzt heißt es sauber arbeiten. Die

restlichen drei Karten werden waagrecht gehalten, der Mittelfinger wird gekrümmt und schiebt mit sanftem Druck die unterste Karte einen Zentimeter zurück (siehe Schleifen), sodass man mit der Rechten die beiden oberen Karten erfassen kann, diese abzieht und auf die beiden auf dem Tisch befindlichen auflegt. Wiederum heißt es sauber arbeiten, damit sich die Karten nicht verschieben und das Ass sichtbar wird. Gegen die letzte Karte tippt man nun mit dem Zeigefinger, dreht die Karte um und legt sie obenauf. Das Ass ist verschwunden! Alle Karten liegen sichtbar auf dem Tisch bis auf das verschwundene Ass. Mit den anderen drei Paketen verfährt man genauso. Nun legt man ein Paket auf das andere, dreht das Ganze und zählt fünf Karten in einer Reihe auf den Tisch, die nächsten fünf werden auf die liegenden gelegt, das wiederholt sich, bis fünf Pakete zu je vier Karten auf dem Tisch liegen. Durch dieses Auslegen befinden sich zwangsläufig alle vier Asse in der Mitte. Zum Schluss kommt das Täuschungsspiel mit dem Wählen. Man hat einen Zuschauer gebeten, ein Paket zu berühren. Am meisten wird gleich auf das mittlere getippt. Es ist dann am verblüffendsten, wenn die berührten Karten gedreht werden, und es erscheinen alle vier Asse wieder. Wird ein anderes Paket berührt, nimmt man es weg und lässt weiterwählen. Tippt man auf die neutralen, so nimmt man sie ebenfalls weg und sagt: »Dann müssen die Asse übrig bleiben.« Wird auf das Asspaket getippt, behauptet man, dass die Person einen magischen Finger habe und die Asse wieder herbeigezaubert hätte.

Kümmelblättchen

Ein verbotenes Spiel, wenn es sich um Geld handelt. Ein vergnügliches Spiel, wenn es der Unterhaltung dient. Es wird mit drei Assen vorgeführt, die vorgezeigt werden: Herz-Ass, Karo-Ass und Pik-Ass. Diese drei Assen werden dann mit dem Rücken nach oben auf den Tisch geworfen. Nun wird eine Person gebeten, auf das Pik-Ass zu tippen. Es wird gedreht und festgestellt, dass es ein rotes Ass ist. Obwohl die Person schwören könnte, genau aufgepasst zu haben.

Die Ausführung



Statt Pik-Ass wird Karo-Ass abgeworfen

Man hält mit Daumen und Zeigefingerspitzen links und rechts je ein rotes Ass und zeigt die Bildseite den Anwesenden. Sodann ergreift man mit Mittelfinger und Daumenspitze der rechten Hand das Pik-Ass so, dass beide Karten eine V-Stellung haben. Die Schmalseiten ruhen auf der Daumenspitze, die oberen etwas gesperrt auf Zeige- und Mittelfingerspitze. Nun wirft man das Pik-Ass verdeckt auf den Tisch, hebt es mit der linken Hand wie beschrieben wieder hoch, zeigt es den Anwesenden und wirft es wieder auf den Tisch. Das geschieht mehrmals hin und her. Abwerfen, zeigen, aufheben, zeigen, abwerfen, zeigen. Nachdem man die ersten beiden Male langsam abgeworfen hat, geschieht es das dritte und vierte Mal schneller. Zum fünften Mal wirft man das Pik-Ass ganz schnell in die Mitte und die beiden anderen links und rechts daneben. Jetzt nimmt jeder an, das Pik-Ass liege in der Mitte. Dem ist nicht so, weil man beim fünften Mal ganz schnell aus der rechten Hand das hinter dem Pik-Ass befindliche rote geworfen hat, indem man den haltenden Zeigefinger freigibt und das Pik-Ass mit dem Mittelfinger festhält. Hat man dies zur Verblüffung der Anwesenden mehrmals vorgeführt, kommt der zweite, noch reizvollere Gang. Man zeigt Pik-Ass, wirft es, hebt es links auf, wirft es wieder, hebt es rechts auf, und mit den Worten »Ich werfe es jetzt hierhin« lässt man das dahinter befindliche rote los, sodass es an Stelle des schwarzen zu liegen kommt. Nun legt man das in der linken Hand gehaltene rote Ass ab und ergreift es mit der rechten, wie vorher beschrieben. Man hat nun in der V-Stellung das rote Ass vorn und hinten das schwarze, wobei man beachten muss, dass das schwarze vom roten gut abgedeckt wird. Mit den Worten »Ich habe hier also zwei rote Asse«, wirft man das schwarze wie beschrieben ab, zeigt noch einmal das rote Ass vor und wirft es dann auf das schwarze.

Es ist darauf zu achten, dass dies sehr schnell gehen muss, damit die Anwesenden nicht merken, dass man zweimal

dasselbe rote Ass vorgezeigt hat. Tippt nun jemand nach Befragung »Wo liegt das schwarze?« auf das vermeintliche separat liegende Ass und stellt nach dem Umdrehen fest, dass es auch rot ist, wird die Überraschung groß sein.

Wenn zwei dasselbe tun

Bei diesem Trick kommt es zu einer geheimnisvollen Übereinstimmung zwischen dem Magier und einem »Medium«, die der Zauberer durch seine »hypnotischen Kräfte« erklärt. Suchen Sie sich einen Zuschauer aus, den Sie als besonders empfänglich für Ihre Geisteskräfte beschreiben. Dann beginnen Sie mit Ihrer Vorstellung. Sie sagen:

»Mit Hilfe dieser beiden Kartenspiele wollen wir nun herausfinden, ob Sie wirklich ein so geeignetes Medium sind, wie ich mir das denke.

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

Sie dürfen sich eines der beiden Spiele aussuchen. Völlig frei. Lassen Sie sich nur nicht von irgendjemandem beeinflussen.

(Der Zuschauer nimmt eines der beiden Spiele.)

Das wusste ich schon vorher, dass Sie das rote (grüne, schwarze) Kartenspiel nehmen würden. Diese Farbe passt nämlich so gut zu Ihnen.

(Der Magier nimmt das übrig gebliebene Spiel.)

Tun Sie nun bitte jeweils mit Ihrem Spiel genau dasselbe, was ich mit meinem Spiel tun werde.

Zunächst mischen wir die Karten noch einmal gründlich, damit auch der letzte Zweifel, es würde manipuliert oder zwischen uns beiden bestünde eine geheime Absprache, ausgeräumt wird.

Wir legen die Spiele vor uns verdeckt auf den Tisch. Jeder kann genau beobachten, was hier vorgeht.

Wir heben einmal ab und dann noch einmal. Sie geben mir alles, was Sie haben; ich gebe Ihnen alles, was ich habe.

(Die beiden Kartenspiele werden getauscht.)

Suchen Sie nun bitte aus Ihrem Kartenspiel irgendeine Karte heraus, die Ihnen sympathisch erscheint. Ganz gleich, welche. Lassen Sie sich bitte von Ihren geheimsten Wünschen und Gedanken inspirieren, aber nicht von meinen Gedanken beeinflussen. Ich mache es mit meinem Spiel genauso.

Zeigen Sie Ihre Karte bitte auch den Gästen, damit die auch etwas davon haben. Die gewählte Karte legen wir oben auf das Paket, damit wir sie gut im Auge behalten können.

(Jeder legt seine Karte oben auf das Paket.)

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

(Beide Spiele werden dreimal nacheinander abgehoben.)

Jetzt tauschen wir die Spiele noch einmal aus.

(Die beiden Kartenspiele werden noch einmal getauscht.)

Suchen Sie nun bitte aus Ihrem Spiel die Karte heraus, die Sie ausgewählt haben, und legen Sie diese Karte als unterste unter das Spiel. Ich suche aus meinem Spiel die Karte heraus, die mir besonders gut gefallen hat. Diese Karte lege ich ebenfalls unter das Paket.

Die beiden Spiele werden von mir nicht mehr berührt. Da gibt es also keinerlei Möglichkeit, mal heimlich nachzusehen, welche Karte Sie nach unten gelegt haben.

(Beide Spiele werden mit dem Kartenrücken nach oben in einigem Abstand voneinander auf den Tisch gelegt.)

Jetzt kommt der spannende Augenblick: Hokus - Pokus - Abrakadabra - Simsalabim.

(Die Pakete werden mit beiden Händen gleichzeitig umgedreht, sodass die untersten Karten sichtbar werden. In beiden Paketen liegen die gleichen Karten - beispielsweise

jeweils die Herz-10 - obenauf.)

Vielen Dank für Ihre Mitarbeit. Das haben Sie wirklich wundervoll gemacht. Sie sind wirklich ein exzellentes Medium.«

So wird es gemacht

Bei diesem Trick arbeiten wir wieder mit einer Leitkarte, die uns hilft, die vom Partner gewählte Karte schnell und sicher herauszufinden.

Welches der beiden Spiele - die gemischt sein können und in keiner Weise präpariert sind - der Partner oder die Partnerin auswählt, ist völlig gleich. Nach dem Mischen und Abheben merken wir uns beim ersten Austauschen der Spiele, welche Karte in dem Spiel, das wir dem Partner geben, als unterste liegt. Das ist einfach zu machen, indem wir das Spiel so hinübergeben, dass wir die unterste Karte sehen können. Das ist die Leitkarte. Der Zuschauer legt die von ihm ausgewählte Karte oben auf sein Paket. Beim Abheben kommt diese Karte auf den Platz unter die Leitkarte. Nach dem nochmaligen Austauschen der beiden Spiele können wir also ohne weiteres feststellen, welche Karte sich der Zuschauer gemerkt hat. Wir brauchen ja nur nachzusehen, welche Karte unter der Leitkarte liegt. Diese Karte legen wir als unterste dieses Spiels. In dem anderen Spiel besorgt dies der Partner für uns, denn er legt die gleiche Karte unter sein Spiel. Der Trick ist geglückt!

Total verdreht

Der Dreh mit der Drehkarte ist im Prinzip ein sehr einfacher Trick. Deshalb muss man sich schon etwas gefälliges Beiwerk einfallen lassen, wenn man ihn dennoch wirkungsvoll und ansehenswert präsentieren will.

Sie müssen zunächst das Kartenspiel von einem Zuschauer mischen lassen. Anschließend soll ein Zuschauer irgendeine Karte aus dem Spiel ziehen, diese sich merken, den übrigen Zuschauern zeigen und an irgendeiner Stelle wieder in das Spiel stecken.

(Während der Zuschauer seine Karte den übrigen zeigt, drehen Sie die unterste Karte des Spiels so herum, dass sie mit dem Kartenrücken nach unten also verkehrt herum - liegt. Bevor der Zuschauer seine Karte wieder in das Spiel steckt, drehen Sie das ganze Paket herum. Die unterste Karte liegt jetzt obenauf. Seien Sie vorsichtig, dass die obenauf verkehrt herum liegende Karte nicht verrutscht und dabei den Blick auf die darunter liegenden Bildseiten freigibt.)

Hinter dem Rücken drehen Sie die verkehrt herum liegende Karte (jetzt die oberste des Spiels) wieder in die normale Lage zurück. Das Spiel wird mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt.

Beim Vortrag können Sie etwa Folgendes sagen: »Die Karte, die Sie gezogen haben, bildet sich etwas darauf ein, dass Sie sie unter 32 Gleichen ausgewählt haben.

Beobachten Sie bitte, wie die aus der Reihe tanzt. Alle Karten herhören! Abteilung kehrt!«

(Das Spiel wird gedreht. Es liegt jetzt mit dem Kartenrücken nach oben.) »Das Kommando gilt auch für dich, du eingebildete Karte! Nun sehen Sie sich das an!«

(Das Spiel wird aufgefächert. Die vorher gezogene Karte liegt

mitten im Spiel. Sie liegt als einzige mit der Bildseite nach oben, hat sich also herumgedreht.)

Die Asse gehören zusammen

Bei den nächsten zwei Kartenkunststücken handelt es sich um Tricks, bei denen die vier Asse auf »geheimnisvolle« Weise zusammengebracht werden.

Gerecht verteilt

Vor der Vorführung werden die vier Asse als 10., 11., 21. und 22. Karte von oben in das Spiel gelegt.

Zwei Zuschauer sollen irgendeine Zahl zwischen 10 und 19, zwei andere irgendeine Zahl zwischen 20 und 29 auf einen Zettel schreiben oder sich ausdenken. Sie heben das Spiel mehrmals falsch ab.

Der erste Zuschauer nennt seine Zahl (beispielsweise 13). Sie zählen entsprechend viele Karten (hier 13) einzeln vom Paket ab und legen diese Karten geschlossen als Päckchen neben den Rest des Spiels.

Die Quersumme der vom Zuschauer genannten Zahl wird ausgerechnet (im Beispiel $1 + 3 = 4$).

Von dem rechts liegenden Päckchen (hier von den abgezählten 13 Karten) werden so viele Karten einzeln abgezählt, wie die Summe der Ziffern der maßgebenden Zahl bestimmt (Quersumme von $13 = 4$; also werden vier Karten abgezählt). Die letzte der abgezählten Karten (hier die vierte) wird verdeckt herausgelegt.

(Bevor Sie sich an den zweiten Zuschauer wenden, müssen auch die restlichen Karten des rechten Päckchens wieder umgeschichtet werden. Zählen Sie im Beispiel also nach der vier und dem Herauslegen der vierten Karte weiter bis 13, und legen Sie erst dann diese abgezählten Karten geschlossen wieder auf den Rest. Damit ist die ursprüngliche Ordnung

wiederhergestellt, und es kann weitergehen.)

Bei den drei übrigen Zuschauern, die eine Zahl notiert haben, wird ebenso verfahren, also

- Zahl nennen lassen;
- entsprechend viele Karten einzeln vorn Rücken abzählen und als Päckchen rechts neben den Rest des Spiels legen;
- die Quersumme der genannten Zahl ausrechnen (Summe der Ziffern) und dieser Zahl entsprechend vom rechten Päckchen abzählen;
- die Karte, auf die die Zahl fällt, einzeln und verdeckt herauslegen;
- weiterzählen bis zu der genannten Zahl und das rechte Päckchen wieder geschlossen auf den Rest zurücklegen. Zwischendurch können Sie falsch abheben und danach zum nächsten Zuschauer übergehen.
- Die vier einzeln herausgelegten Karten werden aufgedeckt. Es sind die vier Asse.

Die Hilfszauberer

Zur Abwechslung im Programm lassen wir zwei Zauberlehrlinge aus dem Zuschauerkreis selbstständig und nur nach ihrem Gefühl einen Vier-Asse-Trick zaubern. Hierfür verwenden wir möglichst ein Rommeespiel mit 52 Karten, weil uns damit eine größere Zahl Spielkarten zur Verfügung steht.

Vor Beginn der Vorführung werden die vier Asse als unterste Karten des Spiels gelegt.

Sie zeigen das Spiel als gut gemischt vor. Dabei müssen Sie unbedingt darauf achten, dass die Asse übereinander verdeckt bleiben. Blättern Sie also nur den oberen Teil weit auseinander.

Sie heben das Spiel zweimal hintereinander falsch ab.

Einer der Zauberlehrlinge soll etwa ein Drittel der Karten von oben wegnehmen und sich dabei nur von seinem Gefühl leiten lassen.

Diese vom Zuschauer weggenommenen Karten sind aussortiert, werden weggelegt und dürfen nicht mehr mitspielen. Erklären Sie dazu: »Hoffentlich war kein Ass dabei; die brauchen wir nämlich noch!«

Die restlichen Karten verteilen Sie abwechselnd auf die beiden Zauberlehrlinge.

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

Sie heben noch einmal falsch ab.

Jeder der beiden Zauberlehrlinge soll von seinem Paket so viele Karten von oben einzeln abzählen und neben sein Paket legen, wie er für richtig hält. Wenn sein Gefühl ihm sagt, nun seien es genug, soll er sofort aufhören. Die beiden Kartenreste werden ebenfalls weggelegt.

(Die Asse liegen jetzt jeweils als unterste Karten in den beiden verbliebenen Paketen.)

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

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

Lügerei

Bei diesem eindrucksvollen Kartentrick geht es darum, die Lügen eines Zuschauers aufzudecken. Als »Lügendetektor« benötigen Sie einen Kaffeelöffel oder einen anderen ganz normalen Haushaltsgegenstand. Dann kann es losgehen.

Ein Zuschauer soll sich eine Zahl zwischen 1 und 32 denken.

Sie gehen vom Tisch weg und lenken den weiteren Ablauf von einem Platz, an dem Sie nicht sehen können, was auf dem Tisch geschieht.

Vom Rücken des Spiels soll dieser Zuschauer so viele Karten einzeln abzählen und zu einem zweiten Päckchen rechts neben das Spiel legen, wie seine nur gedachte Zahl angibt.

Die oberste Karte des Restpakets (linkes Paket) soll sich dieser Zuschauer ansehen, merken und den übrigen Gästen zeigen.

Weisen Sie die Zuschauer besonders darauf hin, dass die auf dem linken Paket zufällig obenauf liegende Karte durch die nur gedachte Zahl bestimmt worden sei, die Sie unmöglich kennen können, und dass Sie von dem ganzen Vorgang natürlich nichts gesehen haben.

Das rechts liegende Paket soll geschlossen wieder auf den verbliebenen Rest zurückgelegt werden. (Also rechtes auf linkes Paket und nicht etwa versehentlich umgekehrt!)

Damit alle überhaupt nur denkbaren Spuren verwischt werden, heben Sie das Spiel dreimal hintereinander ab.

Damit an den Tisch zurückgekehrt, fordern Sie Ihren Partner auf, er solle Sie nur tüchtig belügen, indem er eine völlig frei erfundene falsche Zahl und eine ebenso falsche Karte angibt.

Sie legen die Karten mit der Bildseite nach oben in Form eines Kreises aus. Schieben Sie die Karten anscheinend nervös

hin und her. Der Partner soll die beiden faustdicken Lügen, also die falsche Zahl und die falsche Karte, noch einmal wiederholen.

Mit dem »Lügendetektor« kreisen Sie langsam über den Karten. Zunächst bleibt dieser ganz ruhig. Über der angegebenen falschen Karte beginnt er auszuschlagen. »Sehen Sie, wie er sich bemerkbar macht? Diese Lüge hat er uns schon aufgedeckt.

Dasselbe wollen wir mit der Zahl machen, die Sie mir gesagt haben. Wahrscheinlich ist die ebenfalls »erstunken und erfunden«!

Wieder kreist der »Lügendetektor« über den Karten. Beim Ansagen der falschen Zahl gebärdet er sich wild.

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

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

So wird es gemacht

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

Sollte das Geheimnis im silbernen Kaffeelöffel verborgen sein? Na klar, der »Lügendetektor« hat wirklich großen Anteil am Erfolg. Allerdings in einem anderen Sinn, als Sie wohl

annehmen: Er entdeckt nichts, aber er verschleiert etwas; nämlich wie einfach die Sache im Grunde ist.

Wir arbeiten wieder mit einer Leitkarte. Dieses Mal ist es aber nicht die unterste, sondern die oberste Karte des Spiels. Die oberste Karte des Spiels müssen wir uns also merken. Diese Karte unauffällig anzusehen ist etwas schwieriger, als es bei der untersten Karte ist. Am besten zeigen Sie das Spiel von der Bildseite her als gut gemischt vor und sehen sich bei dieser Gelegenheit die oberste Karte an. Wer etwas mutiger ist, kann sich die unterste Karte ansehen, an die ja leichter heranzukommen ist, und diese Karte beim Mischen einzeln nach oben bringen. Die anderen Karten können ganz normal gemischt werden. Dieses falsche Mischen sollten Sie jedoch gut üben.

Nach dem Auslegen der Karten in Kreisform mit der Bildseite nach oben brauchen Sie nur nachzusehen, welche Karte nach Ihrer Leitkarte folgt. Die gesuchte Karte liegt jetzt über der Leitkarte. Das Abzählen einiger Karten von oben und das Auflegen dieser abgezählten Karten im Paket auf dem verbleibenden Kartenrest hat die gleichen Folgen wie ein normales Abheben.

Die angeblich nur gedachte Zahl ist noch einfacher zu finden. Sie brauchen nämlich nur abzuzählen, an wievielter Stelle von oben die Leitkarte liegt. Diese Zahl wurde nur gedacht. Ihr Partner war allerdings unfreiwillig so hilfsbereit, Ihnen diese geheime Zahl sozusagen lauthals zuzurufen, indem er ebenso viele Karten einzeln angezählt hat und die Leitkarte damit gleichzeitig von ihrem Platz als bisher oberste Karte weg an die entsprechende Stelle gebracht hat. Damit diese Stelle nicht verändert wird, darf das dreimalige Abheben selbstverständlich nur als falsches ausgeführt werden.

Kartenzauber für Denksportler

Dieser Abschnitt ist vor allem für die Denksportler unter den Kartenzauberern gedacht. Wer Freude an geistigem Training hat, dem werden diese Kunststücke besonders gut gefallen.

Kartenkunststück mit Rechnen

Voraussetzung ist, dass der Vorführende die Kartenwerte so gut beherrscht, dass er sie blitzschnell zusammenzählen kann, wie Skatspieler dies beim Berechnen ihrer Stiche tun. Allerdings werden beim Skat die Sieben, Achten und Neunen überhaupt nicht bewertet, sondern sind gleich null, während sie bei unserem Kunststück die Werte sieben, acht und neun haben. Dafür zählen wir die Zehn nicht und das Ass nur als eins. Wenn wir beim Zählen über zehn kommen, also etwa neun plus acht = siebzehn, so merken wir nur die Sieben.

Wir üben:

König = 4

+ Dame = 3

= 7

+ Ass = 1

= 8

+ Zehn = 0

= 8

+ Neun = 9

= 17

weniger 10 = 7

und so fort. Beherrschen wir diese Kunst des geschwinden

Zusammenzählens, so können wir uns an die Vorführung unseres Kunststücks begeben. Wir bitten einen Zuschauer, ein Kartenspiel zu mischen und eine Karte zu ziehen, die unbesehen verdeckt zur Seite gelegt wird. Jetzt lassen wir - des guten Eindrucks halber - nochmals mischen, und dann er bieten wir uns, die herausgelegte Karte zu nennen, nachdem wir das Spiel Karten durchgesehen haben. Das Durchsehen muss natürlich so rasch geschehen, dass uns niemand nachsagen kann, wir hätten einfach die fehlende Karte ermittelt. Wir zählen ganz geschwind nach der oben erklärten Methode durch und stellen fest, dass wir als Endergebnis eine Zahl von null bis neun erhalten werden (nie eine höhere). Wir addieren zur ermittelten Zahl eine Vier, die Zahl, die sich daraus ergibt, ziehen wir von der Zahl zehn ab, und die Zahl, die wir auf diese Weise erhalten, gibt uns bestimmt den Wert der beiseite gelegten Karte an. Hat sich also beim Durchzählen etwa die Zahl fünf ergeben, so zählen wir vier hinzu. Das macht neun. Wir ziehen neun von zehn ab und erhalten eins. Da die Asse den Wert eins haben (die Zehner fallen weg, sodass elf minus zehn = eins maßgebend ist), so muss die herausgenommene Karte ein Ass sein. Nun blättern wir schnell noch einmal die Karten durch und stellen fest, welches Ass fehlt. Es ist klar, dass das fehlende Ass das gesuchte ist. Sollten sich wider Erwarten doch alle vier Asse im Spiel befinden, so ist dies ein Beweis dafür, dass wir uns verrechnet haben. Das Kunststück ist dann misslungen, wir müssen von vorne beginnen. Um dieser Blamage zu entgehen, ist es ratsam, oft im stillen Kämmerchen zu üben, bevor wir uns damit vor einen kritischen Zuschauerkreis wagen können.

Karte erraten

Aus einem Kartenspiel lässt man 25 beliebige Karten auswählen, die in fünf offenen Reihen zu je fünf Karten ausgelegt werden. Es ist dabei ganz gleich, welchen Wert die einzelnen Karten haben, sie erhalten im Geiste des Vorführenden die Nummer, die ihnen entsprechend ihrer Lage in den Reihen zukommt, also eine Nummer von eins bis 25. Die vierte Karte der zweiten Reihe zum Beispiel hat die Nummer neun. Einer der Zuschauer soll in Gedanken eine der ausgelegten Karten nehmen und sich merken, in welcher waagerechten Reihe sie liegt.

Jetzt werden die Karten zusammengenommen wie folgt:

Karte eins auf Karte zwei, beide auf Karte drei, diese drei auf Karte vier und so fort. Jetzt werden die Karten von neuem ausgelegt, diesmal nicht in waagerechten Reihen, sondern in senkrechten, wobei man wiederum oben links mit dem Auslegen beginnt.

Lagen sie vorher

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

so liegen sie jetzt

1	6	11	16	21
2	7	12	17	22
3	8	13	18	23
4	9	14	19	24
5	10	15	20	25

Wir lassen uns nun sagen, in welcher waagerechten Reihe die gemerkte Karte vorher lag und in welcher sie jetzt liegt. Sofort können Sie die »gedachte« Karte nennen. Vielleicht hat der Befragte gesagt, dass seine gemerkte Karte in der ersten Reihe lag. Nach dem zweiten Auslegen liegt sie aber nach seiner Angabe in der vierten Waagerechten. Da die fünf Karten der ersten Reihe nach dem zweiten Auslegen die jeweils ersten Karten der fünf Waagerechten darstellen, muss die gemerkte Karte jetzt Karte vier sein, also die erste der vierten Waagerechten.

Ein weiteres Beispiel soll diesen interessanten Trick verdeutlichen:

Die gemerkte Karte lag beim ersten Auslegen in der dritten Reihe. Nach dem zweiten Auslegen liegt sie wiederum in der dritten. Es handelt sich also um die Karte Nr. 13. Prüfen Sie bitte in den beiden Tabellen die Richtigkeit nach. Dies Kunststück ist ebenso einfach wie verblüffend. Natürlich brauchen wir nicht gleich auf die richtige Karte zu tippen, sondern wir können noch allerhand Zauberei machen. Wir lassen vielleicht die Karten zusammennehmen und mischen und suchen sie erst dann heraus. Oder wir nehmen sie selber zusammen und richten es dabei so ein, dass die Karte die oberste (oder zweite, dritte und so weiter) verdeckte Karte ist. Dann sagen wir: »Bitte, hebe die oberste ab (oder zweite, dritte und so weiter). Sie ist die gesuchte Karte!«

Ein wenig Übung gehört zu diesem Trick jedoch schon dazu. Sie wollen schließlich nicht lange überlegen, bis Sie die richtige Karte finden!

Womit man rechnen muss

Aus der großen Zahl der Zauberkunststücke, bei denen Zuschauer sich Zahlen ausdenken, die der Magier mit absoluter Zuverlässigkeit errät, hier noch ein besonders guter Trick. Dieses Kunststück ist ein Beispiel dafür, wie man aus einer Zahlenspielerei durch Hinzufügen von etwas Kartenhexerei einen hübschen und wirkungsvollen Kartentrick gestalten kann.

Vor der Vorführung werden in einer Jackentasche die Pik-10, Pik-8, Pik-9 und die Pik-Dame versteckt.

Die Pik-10 liegt als unterste von den Karten, darüber zunächst die 8, dann die 9 und obenauf die Dame.

Sie mischen das Kartenspiel gründlich durch und zeigen es dann von der Bildseite her als gut gemischt vor.

(Das Mischen könnten Sie zwar auch einem Zuschauer überlassen; weil dieser aber auf die Idee kommen könnte, die Karten nachzuzählen, machen Sie es lieber selber.)

Das gemischte Spiel wird im Anschluss an das Mischen ebenfalls in die Jackentasche gesteckt. Dabei werden die dort verborgenen Karten oben auf das Spiel gelegt.

Zur Begründung für das Einstecken des Spiels können Sie etwa Folgendes sagen:

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

Ein Zuschauer soll irgendeine dreistellige Zahl aufschreiben. Einzige Bedingung: Die erste Ziffer dieser Zahl muss um mindestens zwei größer sein als die letzte Ziffer, weil sonst nicht weitergerechnet werden kann.

Unter diese nach Belieben ausgewählte Zahl soll das Spiegelbild dieser Zahl geschrieben werden; das heißt, die erste und die letzte Ziffer werden ausgetauscht (siehe Beispiel). Diese Zahl wird anschließend von der ersten abgezogen.

Unter das bisherige Ergebnis soll wieder das Spiegelbild des Zwischenergebnisses geschrieben werden.

Beide Zahlen werden zusammengezählt.

Beispiel:

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

Bei dieser Rechnung kommt bei jeder Zahl als Ergebnis immer 1089 heraus! Probieren Sie es doch gleich einmal mit irgendeiner anderen Zahl.

Das Kartenspiel wird aus der Tasche genommen und verdeckt auf den Tisch gelegt. Sie können einmal oder mehrmals falsch abheben. Die Trumpffarbe für das folgende Spiel lassen Sie etwa wie folgt bestimmen:

»Wenn Sie schon Ihre geheimnisvolle Zahl, die Sie sich aus den Fingern gesogen haben, nicht verraten wollen, dann wollen wir uns wenigstens über die Trümpfe im folgenden Spiel einigen. Nehmen Sie bitte die Karte, die jetzt zufällig obenauf liegt, zeigen Sie diese auch den übrigen Gästen, und lassen Sie

sie sofort irgendwo mitten im Spiel untertauchen.

Wie soll ich denn nun die Farbe wissen? Ein ganz klein wenig hätten ihr sie mir ja mal zeigen können. Nur ein ganz - klein wenig!«

(Der Zauberer hat hier gut reden; er kennt diese Karte - Pik-Dame - ja schon.)

»Nun wollen wir sehen, wie unser Schnellrechner mich hereingelegt hat. Verraten Sie uns doch bitte die letzte Ziffer Ihres Ergebnisses.«

(Der Rechner nennt die Neun.)

»Ja, das stimmt genau!

Wie ich das so sicher behaupten kann? Nun, ganz einfach: Weil ich es vorher gewusst habe.«

(Die oberste Karte wird aufgedeckt: Pik-9.)

»Bei der vorletzten Ziffer Ihrer Zahl wollen wir es einmal umgekehrt machen. Ich habe das Gefühl, es müsste eine Acht sein.«

(Die nächste Karte wird aufgedeckt: Pik-8.)

»Ist Ihre Zahl etwa noch größer? Sagen Sie uns bitte die drittletzte Ziffer.

Ich lege die nächste Karte schon verdeckt neben die beiden anderen.« (Der Rechner nennt die Null. Daraufhin stellen Sie sich so, als wären Sie maßlos enttäuscht.)

»Null ist doch keine Zahl. Das ist überhaupt nichts.

Trotzdem will ich meine Karte aufdecken; selbst auf die Gefahr hin, dass ich mich unsterblich blamieren werde.«

(Die Pik-10 wird aufgedeckt.)

»Ach so, die Pik-10 ist das. Wir haben also die Ziffern 1 -0-8-9.

Genau in der von Ihnen heimlich ermittelten Trumpffarbe Pik. Dann heißt Ihre Zahl 1089.«

Asse raten

Hierbei handelt es sich um ein besonders geistreiches Kunststück. Der Magier entnimmt einem Spiel zu 32 Karten alle Sieben und das Karo-Ass. Kreuz-Ass, Pik-Ass und Herz-Ass legt er offen vor sich aus. Drei Zuschauer setzen sich dem Vorführenden gegenüber. Nennen wir sie einmal Herr Müller, Herr Schulz und Herr Schmitz. Müller bekommt eine Karte, Schulz erhält zwei Karten und Schmitz gar drei Karten. Der Magier sagt, dass er sich nun umwenden werde und jeder der drei Mitspieler eines der drei Asse an sich nehmen und verdeckt weglegen soll.

Aber derjenige, der das Kreuz-Ass an sich nimmt, muss von dem auf dem Tisch liegenden Kartenpaket so viele Karten dazunehmen, wie er bereits in der Hand hat. Der das Pik-Ass nimmt, muss das Doppelte der Karten vom Paket nehmen, die er bereits in der Hand hat. Und der letzte, der das Herz-Ass auswählt, nimmt viermal so viele Karten vom Paket dazu, wie er bereits zuvor bekam.

Am besten schreibt man auf das Kreuz-Ass »einmal«, aufs Pik-Ass »zweimal« und aufs Herz-Ass »viermal«, damit die Mitspielenden sich bestimmt nicht irren können. Der kleinste Irrtum nämlich lässt den Trick misslingen.

Wählt Herr Müller, der eine Karte bekam, beispielsweise das Herz-Ass, muss er viermal eine Karte vom Paket dazunehmen.

Tabelle I

Verbliebene Karten	Müller	Schulz	Schmitz
1	Kreuz-Ass	Pik-Ass	Herz-Ass
2	Pik-Ass	Kreuz-Ass	Herz-Ass
3	Kreuz-Ass	Herz-Ass	Pik-Ass
5	Pik-Ass	Herz-Ass	Kreuz-Ass
6	Herz-Ass	Kreuz-Ass	Pik-Ass
7	Herz-Ass	Pik-Ass	Kreuz-Ass

(Dass vier Restkarten bleiben, kommt nicht vor.)

Tabelle II

Ausgesuchte Asse			Auf gen. Karten				Rest
Müller	Schulz	Schmitz	M.	Sch.	Schm.	zus.	v.18
Kreuz	Pik	Herz	1	4	12	17	1
Pik	Kreuz	Herz	2	2	12	16	2
Kreuz	Herz	Pik	1	8	6	15	3
Pik	Herz	Kreuz	2	8	3	13	5
Herz	Kreuz	Pik	4	2	6	12	6
Herz	Pik	Kreuz	4	4	3	11	7

Wählt Herr Schmitz, der drei Karten bekam, das Kreuzass, muss er drei nehmen.

Der Magier hat sich zum Fenster gewandt, oder er ist ganz aus dem Zimmer gegangen, sodass er keinesfalls wissen kann, welches der drei Asse sich bei den einzelnen Mitspielern befindet. Auch die Anzahl der dazugenommenen Karten kann er

nicht ermitteln, da die Mitspielenden sie ebenfalls weggesteckt haben. Das Seltsame ist, dass der Kartenkünstler tatsächlich aus der Anzahl der auf dem Tisch verbliebenen Restkarten entnehmen kann, wie die drei Asse sich auf die drei Mitspielenden verteilen.

Er zählt die restlichen Karten und erhält dabei eine Zahl zwischen eins und sieben. Am besten macht er sich eine Tabelle, aus der er die Verteilung der Asse ersehen kann. Diese lernt er auswendig, und erst dann, wenn sie ihm ganz geläufig ist, geht er daran, das Kunststück in der Öffentlichkeit vorzuführen.

Die Anwesenden werden nie auf die Lösung des Rätsels kommen, Ihnen jedoch wird sie mit den folgenden Tabellen verraten: Ein Ass und die vier Sieben befinden sich nicht mehr im Spiel. Das Spiel besteht also nur noch aus 27 Karten. Auch die drei Asse gehen ab, die ja nicht mitberechnet worden sind, sodass eigentlich nur 24 Karten in Frage kommen.

Es gibt nun sechs Möglichkeiten, wie die Spieler sich die Asse geteilt haben. Tabelle I ist diejenige, die Sie auswendig lernen müssen. Tabelle II gibt die Erklärung dafür, wieso aus den Restkarten der Verbleib der Asse zu ersehen ist.

Die Polonäse

Der Zauberer nimmt die vier Damen und die vier Könige aus einem Spiel zu 32 Karten. Er legt sie zu einem Päckchen zusammen in folgender Reihenfolge: Herz-König, Pikkönig, Herz-Dame, Karo-König, Kreuz-König, Pik-Dame, Kreuz-Dame, Karo-Dame. Herz-König liegt also als oberste Karte im Päckchen, Karo-Dame als unterste. Die erste Karte vom Rücken des Päckchens legt er offen auf den Tisch. Es ist der Herz-König. Die nächste gibt er unter das Päckchen und legt die nächste -Herz-Dame - wieder offen auf den Tisch. Wieder steckt er die nächste Karte unter das Päckchen. Die folgende Karte kommt wieder offen auf den Tisch, es ist der Kreuz-König. Die nächste unter das Päckchen, die folgende offen auf den Tisch, es ist die Kreuz-Dame. In dieser Weise fährt er fort, bis alle Karten offen auf dem Tisch liegen. Tatsächlich liegen nun alle Karten paarweise beieinander, also Kreuz-König bei Kreuz-Dame, Herz-König bei Herz-Dame und so fort. Das ganze Geheimnis dieser »wunderbaren« Paarfindung beruht darauf, dass man die Karten vor Beginn der Manipulation in der angegebenen Weise geordnet hat. Die Zuschauer, die nicht hinter den Trick mit dem Ordnen kommen dürfen, werden staunen.

Übrigens kann man ein ganzes Kartenspiel in bestimmter Weise ordnen und genauso verfahren, wie oben angegeben. Man wird dann zum Schluss lauter Kartenpaare vor sich haben. Sie werden bei einiger Überlegung selbst herausfinden, wie Sie das Spiel zu diesem Zwecke ordnen müssen!

Die Wette

Der Magier legt 30 Spielkarten auf den Tisch. Er sucht sich unter den Anwesenden einen Spielpartner aus, dem er folgenden Vorschlag macht: »Wir nehmen nun abwechselnd von diesen 30 Karten eine beliebige Anzahl weg, jedoch nie mehr als höchstens sechs auf einmal. Wer die letzten Karten vom Tisch nimmt, hat gewonnen. Es ist mir gleich, wer von uns beiden anfängt.«

Die Lösung

Beginnt der Vorführende selbst, so nimmt er zunächst zwei Karten weg. Also bleiben 28 Karten auf dem Tisch zurück, und das ist wichtig. 28 lässt sich ohne Rest durch sieben teilen.

Wie viele Karten der Spielpartner nun auch immer nehmen wird, mehr als sechs darf er ja nicht weglegen, immer wird der Vorführende so viele nach ihm nehmen, dass die vom Partner genommenen und seine genommenen zusammen sieben ergeben. Auf diese Weise muss er Sieger werden.

Fängt jedoch der Partner mit dem Wegnehmen an, so wird es nicht schwer für Sie sein, im Laufe des Spiels dafür zu sorgen, dass eine durch sieben teilbare Zahl erreicht wird. Sie verfahren dann ebenso, wie oben angegeben.

Zaubern mit präparierten Karten

Allgemeine Hinweise

Im Fachhandel für Zauberbedarf werden eigens für Magier hergestellte, besonders gedruckte Kartenspiele verschiedener Art und so genannte »Päckchentricks«, die aus einigen normalen und aus einigen speziell veränderten Karten bestehen, angeboten. Manche Amateure lehnen es zwar uneingeschränkt ab, mit »gezinkten Karten« zu arbeiten, weil sie die Benutzung solcher Spielkarten als »unanständig« oder als »nicht standesgemäß« ansehen. Dies gilt sicherlich für Kartenspiele - besonders wenn es um Geld geht. Beim Zaubern sollte man so weit nicht gehen. Beim Zaubern mit Trickkarten handelt es sich um eine wesentlich andere Art des Zauberns als bei den Kartenkunststückchen, die mit jedem normalen Kartenspiel durch Fingerfertigkeit, logisches Denken oder auf Grund mathematischer Prinzipien vorgeführt werden können. Für den Einsatz von Trickkarten spricht jedenfalls, dass dadurch viel mehr Farbigkeit und Abwechslung in der Art der Tricks in das Gesamtprogramm hineingebracht werden kann.

Zu empfehlen ist auch der zusätzliche Einsatz von schönen und farbenprächtigen Zubehöerteilen. Es gibt zum Beispiel einen so genannten »Sandrahmen«, in dem Karten wirkungsvoll erscheinen und aus dem sie auf sehr geheimnisvolle Weise verschwinden, ohne dass der Zauberer den »Bilderrahmen« auch nur berührt hat.

Eine »Ultra-Cardbox« (mit zweifach doppeltem Boden) ist vielseitig einsetzbar. Es gibt Seidentücher, auf denen die Kartenbilder erscheinen. Im Handel sind zudem:

Svengali-Karten

In diesem Spiel ist jede zweite Karte gleich. Die gleichen Karten sind etwas kleiner als die normalen, sodass beim Durchblättern nur die normalen Karten zu sehen sind.

Stripperkarten

Im »Stripperspiel« sind alle Karten leicht konisch geschnitten, sodass eine in umgekehrter Längsrichtung eingesteckte Karte am Rand ein wenig übersteht und so »erfühlt« werden kann.

Marked-Deckkarten

Alle Spielkarten sind auf ihrer Rückseite unauffällig gekennzeichnet, wobei ein bestimmtes System verwendet wird.

Doppelbildkarten

Die Karten haben auf ihrer Vorder- und Rückseite verschiedene Bilder. Sie sind besonders gut für »Kartenverwandlungen« einzusetzen.

Doppelrückenkarten

Als Gegenstück zu den Doppelbildkarten haben diese Karten auf beiden Seiten Rückenmuster. Es gibt sie gleichfarbig oder mit verschiedenfarbigen Rückenmustern (zum Beispiel rot/blau).

Riesenkarten

Das sind Spielkarten zum Zaubern vor einem größeren Zuschauerkreis, die etwa dreimal so groß sind wie normale. Für den Anfang sind besonders gut die »Tricksets« geeignet, die Trickkarten verschiedener Art enthalten. Denken Sie beim Einkauf von Trickkarten daran, dass Sie normale Kartenspiele mit demselben Rückenmuster mitbestellen, die Sie zum Vorzeigen und Untersuchen unbedingt brauchen.

Herstellen von Trickkarten

Mit etwas Geschick kann man Trickkarten selber herstellen.

Spielkarten bestehen aus mehreren Papierschichten. Durch ein »Wasserbad« (wie beim Ablösen von Sammlerbriefmarken), das hier aber mehrere Stunden dauert, können Sie die bedruckte Bildschicht von der Rückenschicht ablösen. Lösen Sie zuerst eine Ecke vorsichtig mit einem dünnen Gegenstand (zum Beispiel Rasierklinge). Das Abziehen des ganzen Bildes ist dann nicht mehr schwierig.

Für die beiden folgenden, nur beispielhaft aufgenommenen Tricks benötigen wir vier präparierte Karten:

1. Doppelbildkarte Kreuz-Ass/Herz-7
2. Doppelbildkarte Herz-Ass/Karo-9
3. Doppelbildkarte Karo-Ass/Pik-9
4. Doppelryückenkarte, die aus zwei aufeinander geklebten farbgleichen Rückenmustern besteht.

Leichter ist es, einfach zwei Karten aufeinander zu kleben. Leider hat dies aber den Nachteil, dass die präparierten Karten dadurch doppelt so dick werden. Zumindest für solche Karten, die ein Zuschauer in die Hand nehmen soll, ist das deshalb nicht zu empfehlen. Ein bisschen Bastelarbeit ist ja auch mal ganz schön. Wer meint, er selber sei nicht geschickt genug, der hat in seinem Bekanntenkreis sicherlich einen Tüftler, der diese Arbeit übernehmen kann. Er muss sich nur vergewissern, dass der Bastler niemandem verrät, dass er Karten präpariert hat!

Stechen Sie ruhig zu

Das zuvor präparierte Kartenspiel, das eine Doppelrückenkarte (wie eben beschrieben) enthält, wird als »offensichtlich gut gemischt« vorgezeigt. Nur »aus Gründen äußerster Vorsicht« hebt der Zauberer doch noch mehrmals ab. Schließlich soll vermieden werden, dass gemogelt werden kann. Ein Zuschauer nimmt »die jetzt rein zufällig obenauf liegende Karte« und steckt sie unbesehen an einer ganz beliebigen Stelle in das Spiel. »Damit diese Karte nachher wiedergefunden werden kann«, hält der Zauberer beim Einstecken das Spiel jetzt mit der Bildseite nach oben. Das Ergebnis ist klar: Die eingesteckte Karte muss jetzt mittendrin als einzige andersherum liegen. Der Magier verkündet nicht nur, dass »das Messer des Täters die Kreuz-9 war«, sondern - so unglaublich es klingen mag - er gibt auch noch genau die Stelle an, an die der Zuschauer diese Karte gesteckt hat: »Sie haben Ihre Karte genau zwischen die Karo-Dame und die Herz-10 gesteckt!«

Das Spiel wird nun auf dem Tisch aufgefächert. Die einzige Karte, die mit der Bildseite nach oben liegt, ist die Kreuz-9. Die rechts und links neben dieser Karte liegenden Karten werden von einem Zuschauer herausgenommen, aufgedeckt und vorgezeigt. Es sind die vom Magier vorhergesehenen Karten.

So wird es gemacht

Bei diesem Trick wird die vorher beschriebene »Doppelrückenkarte« eingesetzt. Sie liegt als oberste Karte. Das Abheben muss als »falsches Abheben« (Beschreibung siehe S. 42) ausgeführt werden, sodass die oberste Karte dabei ihren Platz behält. Wenn diese Karte vom Zuschauer in das mit der Bildseite nach oben gehaltene Spiel eingesteckt wird, ist der Rücken dieser Karte zwischen den Bildern der übrigen zu sehen.

Wird das Spiel nachher mit der Rückenseite nach oben aufgefächert, ist diese Karte aber nicht mehr zu erkennen, weil ihr Rücken jetzt zwischen den Rücken der übrigen verschwindet.

Die Karte, die man als die vom Zuschauer offensichtlich eingestochene vorzeigt, ist also in Wirklichkeit eine andere. Vor der Vorführung hat der »Hellseher« selbst eine andere Karte mitten im Spiel umgedreht, die er als die vom Zuschauer gezogene und irgendwo eingesteckte präsentiert. So ist es wahrlich keine Kunst, schon vorher zu wissen, zwischen welchen beiden Karten diese nachher liegen wird: Nämlich da, wo sie vorher auch schon lag. Sie müssen sich lediglich die Namen von drei Karten merken! Sie können die Namen auch als »Weissagung« auf einen Zettel schreiben oder aus einem anderen Spiel diese drei Karten heraussuchen und irgendwo verdeckt hinlegen. Zuletzt decken Sie diese Karten auf. Sie stimmen genau mit der eingestochenen und den beiden daneben liegenden überein.

Vier-Asse-Trick

Die vier Asse werden aus dem Spiel herausgesucht und in Form eines Vierecks als »vier Häuser« ausgelegt. Nach mehrmaligem Abheben werden oben vom Spiel reihum auf jedes Ass drei beliebige Karten verdeckt aufgelegt. Die untersten Karten werden umgedreht, »damit alle in die gleiche Richtung sehen«. Nun erklärt der Zauberer, dass die vier Asse als gute Freunde eigentlich lieber zusammen in einem Haus wohnen möchten.

Offen umziehen könnten sie aber nicht; sonst kämen sie noch ins Gerede. Aber bei Zauberern ist so was ja kein Problem. Er erklärt weiter: »In irgendeinem dieser vier Häuser hocken die bestimmt schon zusammen. Wenn man doch nur wüsste, in welchem!« Weil das so schwierig zu erraten sei, wolle es der Magier gar nicht erst versuchen. Er überlasse es lieber einem Zuschauer, ein Haus zu bestimmen, in dem sich die vier Asse jetzt befinden sollen.

Ein Zuschauer bestimmt irgendeines der vier »Häuser«. Die Karten dieses Päckchens werden aufgedeckt: Es sind die vier Asse! Die übrigen Päckchen werden auch noch aufgedeckt: Es ist kein Ass mehr dabei!

So wird es gemacht

Bei dieser rätselhaften Kartenwanderung, die nur einer von vielen möglichen »Vier-Asse-Tricks« ist, werden die vorher beschriebenen Doppelbildkarten eingesetzt. Vor der Vorführung werden die Karten (vom Spielrücken gesehen) wie folgt gelegt:

- Zwei beliebige Karten
- Normales Kreuz-Ass

- Drei beliebige Karten
- Normales Herz-Ass
- Drei beliebige Karten
- Normales Karo-Ass.

Die drei Doppelbildkarten und das normale Pikass werden im untersten Drittel des Spiels mit der Bildseite »Ass« nach oben abgelegt, von wo sie nachher »herausgesucht« werden.

Diese vier Karten werden auf dem Tisch so ausgelegt:

links:

1. Doppelbildkarte Herz-Ass
2. Doppelbildkarte Kreuz-Ass rechts:
3. Normales Pik-Ass
4. Doppelbildkarte Karo-Ass

Nach dem »falschen Abheben« werden die zwölf Karten von oben einzeln reihum (in der Folge 1.-2.-3.-4.) ausgelegt. Dabei kommen die drei echten Assen von selber in das Paket drei, in dem das normale Pik-Ass schon liegt. Im Gegensatz zu den drei anderen Assen wurde diese Karte beim Umdrehen tatsächlich nicht umgedreht, sondern blieb unverändert liegen. Das Paket drei wird vom Zuschauer durch

»forcierte Wahl« (Beschreibung S. 42-46) bestimmt. Die übrigen drei Pakete müssen selbstverständlich nur von der Bildseite so vorgezeigt werden, dass die Rückseiten der Doppelbildkarten nicht zu sehen sind.

Nachgemacht und doch nicht gleich

Man übergibt seinem Mitspieler vier Karten und entnimmt dem Kartenspiel ebenfalls vier Karten für sich selbst. Mit den Worten: »Machen Sie bitte alles das, was ich Ihnen vorführe, genau nach«, zeigt der Ausführende seinem Gegenüber die vier Karten gefächert in seiner Hand vor. Der Kartenrücken zeigt nach oben. Nachdem sein Gegenüber dasselbe getan hat, werden die Karten zusammengeschoben und mit der linken Hand gehalten.

Nun wird die erste Karte abgenommen, herumgedreht und nach unten gelegt. Die folgende Karte wird abgenommen und so, wie sie sich zeigt, also mit dem Rücken nach oben, wieder nach unten gelegt. Die nächste Karte wird abgenommen, wieder gedreht und nach unten gegeben. Die nächste Karte wird nicht gewendet und kommt nach unten. Nun wird das ganze Päckchen umgedreht, die obere Karte abgenommen - sie zeigt die Bildseite gewendet - und wieder obenauf gelegt. Jetzt wird das Päckchen fächerförmig ausgebreitet. Und siehe da, des Künstlers Karten zeigen alle den Rücken, jedoch des Partners Kartenfächer zeigt eine Karte mit der Bildseite. Das Spiel kann man mehrfach wiederholen, es ist immer das gleiche Resultat.

So wird es gemacht

Die Lösung ist einfach: zu diesem Trick benötigt man eine präparierte Karte mit zweiseitigem Rücken, die beim Beginn des Spiels als zweite liegen muss.

Einige Regeln für den perfekten Kartenkünstler und alle, die es werden wollen

- Berücksichtigen Sie bei der Zusammenstellung Ihres Programms die Erfahrung, dass bei Zaubereien ein Zuwenig immer besser ist als ein Zuviel. Brechen Sie deshalb die Vorstellung ab, wenn das Interesse der Zuschauer nachlässt.

- Bringen Sie möglichst viel Abwechslung in das Programm.

- Nicht vorhergesehene Zwischenfälle - seien es kleine Pannen beim Zaubern oder zufällige Begebenheiten im Zuschauerkreis - sind durchaus kein Unglück. Sie fordern den guten Künstler nur zu noch mehr Schlagfertigkeit und Witz heraus. Die Zuschauer wissen ja gar nicht, wie der Trick planmäßig weitergehen sollte. Notfalls können Sie also während der Fahrt auf einen anderen Trick umsteigen. Es kommt nur darauf an, durch einen geschickten Übergang zu vertuschen, dass etwas schief gegangen ist.

- Für Zauberkünstler ist es nicht standesgemäß, die Tricks zu verraten. Damit würden Sie den Zuschauern in den meisten Fällen auch gar keine Freude machen. Nach der Erklärung würden sie statt des Staunens und der Bewunderung sagen oder denken: »Ach, so einfach ist das?« Das wollen Sie doch sicher vermeiden.

- Überlegen Sie vor dem Beginn der Vorstellung, welche Tricks Sie zeigen wollen. Alle notwendigen Vorbereitungen (Heraussuchen und Sortieren von Karten, Bereitlegen von Zubehör) sollen möglichst immer schon vorher erledigt sein.

- Wählen Sie für den Anfang ein kleines und nicht besonders kritisches Publikum. Erst wenn Sie die Tricks perfekt

beherrschen, dürfen Sie sich an schwierigere Aufgaben heranwagen.