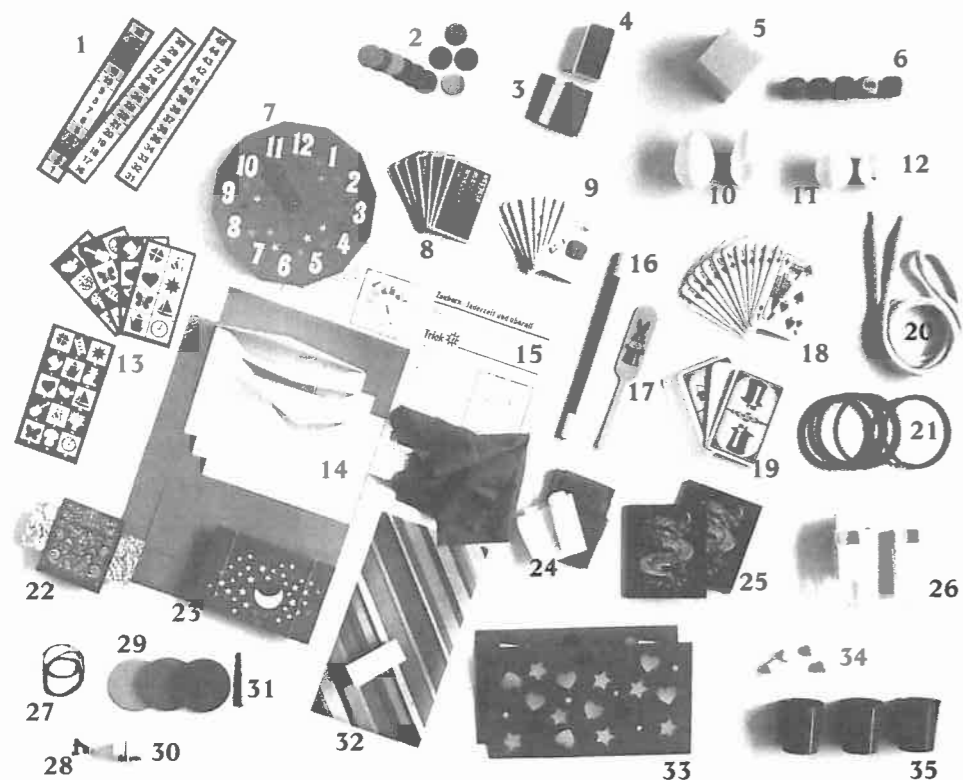


Der große Zauber Künstler



® Ravensburger



Der große Zaubermeister

Mit 111 Tricks von
Zaubermeister Martin Michalski

Ravensburger Spiele® Nr. 00 216 0

Inhaltsangabe:

- | | |
|----------------------------|----------------------------------------|
| 1 Zauber-Zahlenstreifen | 19 Zauber-Kartenspiel |
| 2 Zauberchips | 20 Zauberseil |
| 3 Farbplättchen | 21 Kunststoffringe |
| 4 Zauberkästchen | 22 Schatztruhe mit Schmuckbildstreifen |
| 5 gelber Schaumstoffwürfel | 23 Wundermappe |
| 6 Zauberwürfel | 24 Zaubertücher |
| 7 Zauberuhr mit Zeiger | 25 Sichtblenden |
| 8 Zahlenkarten | 26 Spiegelgläser mit Spiegelfolie |
| 9 Bilderkarten | 27 Gummiringe |
| 10 Kunststofffeier | 28 Metallklammern |
| 11 Kunststoffball | 29 Farbscheiben |
| 12 Zauberball | 30 Klebeband |
| 13 Ratebilder | 31 Konusstift |
| 14 Briefumschläge | 32 Zauberteppich mit Kunststoffhülse |
| 15 Zauberbuch | 33 Zauberpapiere |
| 16 Zauberstab | 34 Schaumstoffwürfel |
| 17 Zauberkerle | 35 Kunststoffbecher |
| 18 Zauberkarten | |

<i>Trick 57:</i> Ein Seidentuch verschwindet	Seite 52
<i>Trick 58:</i> Die Tuchfärbung	Seite 53
<i>Trick 59:</i> Das Wasser aus dem Nichts	Seite 53
<i>Trick 60:</i> Die Zechprellerstory	Seite 54
<i>Trick 61:</i> Wie entsteht ein Ei?	Seite 54
<i>Trick 62:</i> Die Ei-Verwandlung	Seite 56
<i>Trick 63:</i> Reingefallen	Seite 56
<i>Trick 64:</i> Die Ei-Wanderung	Seite 57
<i>Trick 65:</i> Der große Eierzauber	Seite 58
<i>Trick 66:</i> Das Eierlegen	Seite 59
<i>Trick 67:</i> Die Hasenkelle	Seite 60
<i>Trick 68:</i> Gold oder Silber?	Seite 61
<i>Trick 69:</i> Die Wundermappe	Seite 61
<i>Trick 70:</i> Das verzauberte Papier	Seite 62
<i>Trick 71:</i> Das zauberhafte Foto	Seite 63
<i>Trick 72:</i> Das verwunschene Geld	Seite 63
<i>Trick 73:</i> Die Schatztruhe	Seite 64
<i>Trick 74:</i> Die magische Uhr	Seite 65
<i>Trick 75:</i> Der geheimnisvolle Zeiger	Seite 65
<i>Trick 76:</i> Das Karten-Uhren-Wunder	Seite 66
<i>Trick 77:</i> Die farbigen Tücher	Seite 67
<i>Trick 78:</i> Aus der Luft gegriffen	Seite 67
<i>Trick 79:</i> Die Tuchverkettung	Seite 68
<i>Trick 80:</i> Der Platzwechsel	Seite 68
<i>Trick 81:</i> Gedanken lesen	Seite 68
<i>Trick 82:</i> Die verzauberten Bilder	Seite 69
<i>Trick 83:</i> Die acht Zauberkarten	Seite 69
<i>Trick 84:</i> Das Rechengenie	Seite 70
<i>Trick 85:</i> Die Voraussage	Seite 71
<i>Trick 86:</i> Der Buchtest	Seite 71
<i>Trick 87:</i> Die rätselhaften Würfel	Seite 72
<i>Trick 88:</i> Mit verbundenen Augen	Seite 72
<i>Trick 89:</i> Das Farbenraten	Seite 73
<i>Trick 90:</i> Die Zahl 1089	Seite 73
<i>Trick 91:</i> Die geheimnisvollen Farbscheiben	Seite 74
<i>Trick 92:</i> Die Tuch-Ball-Verwandlung	Seite 75
<i>Trick 93:</i> Eine Würfel-Ball-Verwandlung	Seite 75
<i>Trick 94:</i> Die Rückverwandlung	Seite 76
<i>Trick 95:</i> Der Geisterball erscheint	Seite 77
<i>Trick 96:</i> Der Geisterball verschwindet	Seite 77
<i>Trick 97:</i> Eine mysteriöse Tuchverbindung	Seite 78
<i>Trick 98:</i> Die geheimnisvolle Zahl 64	Seite 78

<i>Trick 99:</i> Die unzerstörbare Zeitung	Seite 79
<i>Trick 100:</i> Das Becherkunststück	Seite 81

Zaubern: Jederzeit und überall

<i>Trick 101:</i> Die Super-Karten-Verwandlung: Schwarz wird Rot	Seite 83
<i>Trick 102:</i> Die Zurückverwandlung	Seite 84
<i>Trick 103:</i> Bilder werden Zahlen	Seite 84
<i>Trick 104:</i> Zahlen werden wieder Bilder	Seite 85
<i>Trick 105:</i> Das geheimnisvolle Kartenraten	Seite 85
<i>Trick 106:</i> Der Vier-Buben-Trick	Seite 86
<i>Trick 107:</i> Dame und Bube	Seite 86
<i>Trick 108:</i> Welche Karte wurde umgedreht?	Seite 87
<i>Trick 109:</i> Ein Doppeleffekt	Seite 87
<i>Trick 110:</i> Der Kartenfund	Seite 88
<i>Trick 111:</i> Die seltsame Übereinstimmung	Seite 88

Lustige Zaubersprüche

Seite 89

Wie erfinde ich eine Zauberstory?

Seite 90

Tips für die Praxis

Seite 90

Zaubern mit Martin Michalski



Wenn Tücher erscheinen und Gläser verschwinden, wenn sich Karten verwandeln und die Zuschauer staunen, dann ist jeder Zauberer in seinem Element. In der Zunft der Zauberkünstler hat Martin Michalski einen guten Namen. Viele fanden durch seine Zauberbücher und Zauberspiele den Weg zur modernen Täuschungskunst. Für den gebürtigen Schlesier war „Zaubern“ von Kindheit an sein Hobby.

Für alle, die die faszinierende Freizeitbeschäftigung „Zaubern“ erlernen möchten, lüftet Martin Michalski den Schleier vieler Geheimnisse. Der erfahrene Zaubermeister mit internationalem Ansehen zeigt, wie man den Einstieg in die Täuschungskunst vollzieht. Er versteht es, Schritt für Schritt mit Text und

Bild die Tricks so zu erklären, daß sich jedem diese unterhaltsame Kunst auf ganz natürliche Weise erschließt. Ganz sicher ist die Grundlage für die exakte Trickerklärung auf die Tatsache zurückzuführen, daß der Autor viele Jahre lang den Beruf eines Ingenieurs ausübte, in dem es auf größte Genauigkeit ankam.

Der Zauberei gelingt es, die Zuschauer zu verblüffen und in den Bann der Zaubertäuschung einzubeziehen. Aus der Reaktion der Zuschauer erfährt der Zauberschüler, was er richtig und was er falsch macht. Er wird lernen, sich freier und natürlicher zu bewegen. Dazu kommt, daß Zauberdarbietungen zu flüssiger Sprache und zur Entfaltung der eigenen Persönlichkeit beitragen.

Otto Maier Verlag, Ravensburg

Lieber Zauberfreund!

Wenn vom Zaubern die Rede ist, geht es immer um den uralten Wunsch des Menschen, Geheimnisvolles und Unmögliches wahr zu machen. Selbstverständlich kann kein Mensch in diesem Sinne zaubern, denn diesem Wunsch stehen die Naturgesetze entgegen. So stellt jeder Zaubertrick in Wahrheit eine Mischung verschiedener Fertigkeiten dar. Zunächst benötigst Du das Hilfsmittel, mit dem Du eine Täuschung erzielen willst. Es ist verständlich, daß dieses Hilfsmittel allein nicht zaubern kann. Erst durch Handfertigkeit wird ein Trick zur perfekten Täuschung. Ein psychologisch geschickter Trickablauf und etwas Schauspielkunst geben der Vorführung den letzten Schliff.

Die Zauberei erzielt ihre Wirkung, weil sie auf die Wünsche, die Gedankengänge und das Aufnahmevermögen des Menschen genau abgestimmt ist. Der Zauberer versucht, mit Hilfsmitteln und geschickter Ablenkung den Zuschauer zu täuschen. So geschieht etwas, für das der Zuschauer keine Erklärung findet, obwohl er weiß, daß er einem Trick aufgesessen ist. Im Geheimnis des unerklärlichen Zaubertricks liegt der Reiz, der die Menschen auch in unserer technisch aufgeklärten Welt immer wieder in seinen Bann zieht.

Für Dich als angehenden Zauberkünstler ist es wichtig zu wissen, daß kein Zaubertrick fer-

tig aus dem Kasten springt. Eine gut gelungene Täuschung ist nur dann möglich, wenn Du Dich Schritt für Schritt mit dem Ablauf jedes einzelnen Tricks beschäftigst. Durch intensive Übung und Abstimmung jeder Geste wird es Dir gelingen, auch einfache Tricks überzeugend zu präsentieren. Du mußt die Aufmerksamkeit der Zuschauer geschickt auf das Unwesentliche lenken, um das Wesentliche zu verschleiern und den Trick unbeobachtet ausführen zu können. Viele Handhabungen werden nur scheinbar vorgenommen, wobei in Wirklichkeit etwas anderes passiert. Da die Wirkung überraschend sein soll, ist es wichtig, daß Du niemals vor Beginn eines Tricks ankündigst, was nachher folgen wird.

Du wirst ein erfolgreicher Zauberkünstler, wenn Du die nachstehenden wichtigen Grundsätze befolgst:

Die 6 Regeln der Zauberkunst

1. Regel: Das oberste Gesetz in der Zauberei:
Du darfst niemals einen Trick verraten.
2. Regel: Übung ist wichtig
Führe kein Zauberkunststück vor, bevor Du es nicht fehlerlos beherrschst.
3. Regel: Richtiger Standort
Die Entfernung zwischen Dir und Deinen Zuschauern soll mindestens 2,5 m betragen, außer bei ausgesprochenen Tischtricks.
4. Regel: Keine Wiederholung
Wiederhole kein Zauberkunststück, es sei denn, daß in der Beschreibung die Möglichkeit der Wiederholung angeführt ist.
5. Regel: Stets Ruhe bewahren
Führe alle Bewegungen stets ruhig aus. Sage auch niemals vorher, was kommt. Geht mal etwas schief, darfst Du Dich nicht aus der Fassung bringen lassen. Meistens ist der Trick noch irgendwie zu retten.
6. Regel: Zaubergeräte verschließen
Am Schluß Deines Zaubersprogramms schließt Du alle Zauberhilfsmittel sofort weg, damit die Zuschauer Deine Geheimnisse nicht ergründen können.

Dein Erfolgsprogramm

Schon Deine erste Zaubervorstellung soll ein Erfolg sein. Deshalb ist es wichtig, die Reihenfolge der Kunststücke für das Programm gut zu wählen. Wir haben Dir hierzu einen Vorschlag ausgearbeitet, wie Deine erste Vorführung ablaufen sollte.

Damit auch das Drumherum zauberhaft wirkt, mußt Du zunächst den Zauberplatz bestimmen. Am besten wählst Du Deinen Standpunkt vor einem neutralen Hintergrund, vielleicht vor einem Vorhang oder einer Wand. Als Zaubertisch kannst Du einen Hocker oder einen Stuhl verwenden. Dieser wird mit einem dunklen Tuch überdeckt. Darauf kommt Dein Zauberkasten mit den Gegenständen, die für die Vorführung benötigt werden. Vorteilhaft ist es, wenn Du den Zauberplatz noch mit einer oder zwei Lampen ausleuchten könntest.

Mit einer kleinen Ansprache begrüßt Du Deine Zuschauer für das folgende Programm:

1. Trick: Der Zauberstab in der Zündholzschachtel
2. Trick: Die Zauberstab-Servanten-Kombination
3. Trick: Der Würfel verschwindet
4. Trick: Der Zauberstab schwebt
5. Trick: Der gefesselte Ring
6. Trick: Die verzauberten Bilder
7. Trick: Die Schatztruhe
8. Trick: Wo ist die Herz-Dame?
9. Trick: Ein buntes Spiel wird weiß
10. Trick: Zurückverwandeln
11. Trick: Die Extratour
12. Trick: Die acht Zauberkarten
13. Trick: Der Buchtest
14. Trick: Die magische Uhr
15. Trick: Das Karten-Uhren-Wunder

So, wie hier beschrieben, kannst Du Dir neue Programme zusammenstellen. Achte bitte darauf, daß immer der erste und der letzte Trick besonders wirksam sind.

Ganz besonders wirkungsvoll sind noch einige Kunststücke, die von vielen Berufszauberkünstlern in ihren Programmen gezeigt werden. Je nachdem, welches Experiment Dir besonders liegt, solltest Du die nachstehend aufgezählten Tricks dann später in Dein neu zusammengestelltes Programm aufnehmen.

- Der wandelnde Zauberstab
- Die rätselhaften Schnüre
- Der indische Seilzerschneidetrick
- Spiegelglasillusionen
- Verkettung von drei Ringen
- Der große Eierzauber
- Die unzerstörbare Zeitung
- Das Becherkunststück

Illustrationen: Josef Löfflath



Die Servante

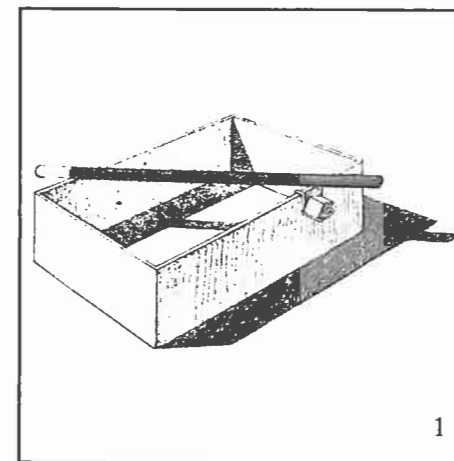
Ein wichtiges Hilfsmittel für die Vorführung von Zauberkunststücken ist die Servante. Unter dieser Bezeichnung verstehen alle Zauberer eine dem Zuschauer verborgene Tasche bzw. ein Fach oder einen Behälter, in den Gegenstände abgelegt oder von dort aufgenommen werden können. So kannst Du, z. B. beim Ergreifen eines Zauberstabes, für die Zuschauer unbemerkt etwas in die Servante fallen lassen oder dort herausholen (siehe Trick 2 und 3).

Am besten bastelst oder beschaffst Du Dir eine Stofftasche, die mit einem eingezogenen Drahtbügel oben offengehalten wird und direkt an der hinteren Tischkante befestigt werden kann. Die Befestigung an der Tischkante darf nicht sichtbar sein. In vielen Fällen genügt es auch, wenn der Tisch, an dem gezaubert wird, eine Schublade hat, die man etwas herauszieht. Wichtig ist nur, daß die Zuschauer die herausgezogene Schublade nicht sehen können. Bei vielen Tricks ist es durchaus nicht nötig, eine unsichtbare Servante zu verwenden. Für diese Fälle haben sich als Servanten auch Körbchen oder Schachteln gut bewährt, die direkt auf den Tisch gestellt werden (Abb. 1). In jedem Fall ist zu beachten, daß die Servante oder Schublade mit Schaumstoff ausgelegt ist. Dadurch können die Zuschauer nichts hören, wenn ein Gegenstand in die Servante gelegt wird.

Eine zusammenklappbare, besonders platzsparende Servante in Kastenform läßt sich leicht herstellen. Du schneidest die Wände aus farbigem Karton oder steifem Plastikmaterial zu. Die Wände werden mit farbigem Klebeband verbunden, das gleichzeitig als Klappscharnier dient. Auf den Boden legst Du ein dickes Stück Schaumstoff, das etwas größer zugeschnitten werden sollte und zwischen die Seitenwände eingedrückt wird.

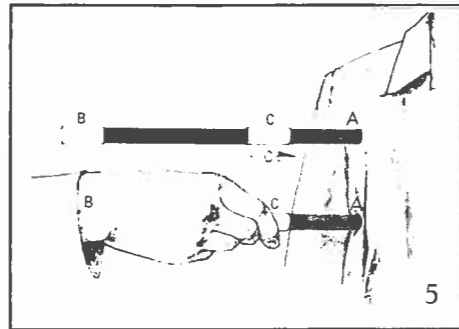
Dein Zauberstab

Für viele Deiner Zauberkunststücke ist der Zauberstab ein wichtiges Hilfsmittel. Für die Zuschauer stellt er das Symbol der magischen Gewalt dar. Durch geschickte Handhabung des Zauberstabes kannst Du die Zuschauer ablenken und viele Bewegungen verschleiern. Beim Aufnehmen und Ablegen des Zauberstabes kannst Du z. B. Gegenstände mit aufnehmen. Auf die gleiche Weise ist es auch möglich, Gegenstände verschwinden zu lassen. Während der Vorführung sollte der Zauberstab immer griffbereit liegen. Am besten liegt er über der Servante, wie es die Abbildung 1 zeigt.



1

Zauberstabes drückst Du leicht gegen den Körper Deines Mitspielers. Du schiebst jetzt die weiße Hülse „C“ langsam gegen das schwarze Ende „A“ des Stabes. Dabei läßt Du den Stab mit dem weißlackierten Ende „B“ für die Zuschauer unbemerkt in Deinen Ärmel gleiten. Durch die Verschiebung der weißen Hülse wird der Zauberstab für die Zuschauer immer kürzer. Dadurch entsteht für sie der Eindruck, der Stab dringe in den Körper ein. (Abb. 5).



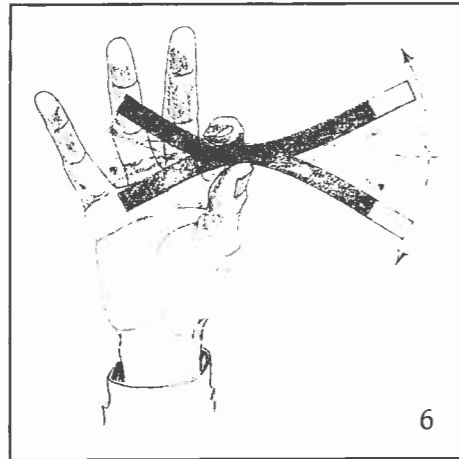
Trick 5

Zubehör:
Zauberstab

Der biegsame Zauberstab

Klopfe mit dem Zauberstab gegen den Tisch und beweise den Zuschauern damit, daß der Stab massiv ist. Nach einem Zauberspruch wird der Stab plötzlich biegsam.

Hierzu hältst Du den Stab im ersten Drittel zwischen Daumen und Zeigefinger. Wenn Du nun die Hand auf und ab bewegst, wippen gleichzeitig die Enden des Stabes auf und ab. Für die Zuschauer entsteht durch eine optische Täuschung so der Eindruck, als ob der Zauberstab biegsam sei wie Gummi (Abb. 6).



Trick 6

Zubehör:
Zauberstab, doppelseitiges Klebeband

Der Zauberstab schwebt

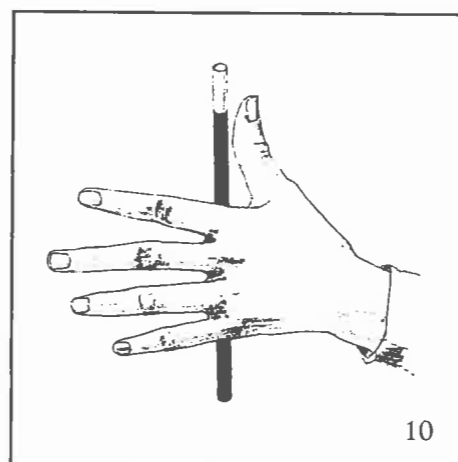
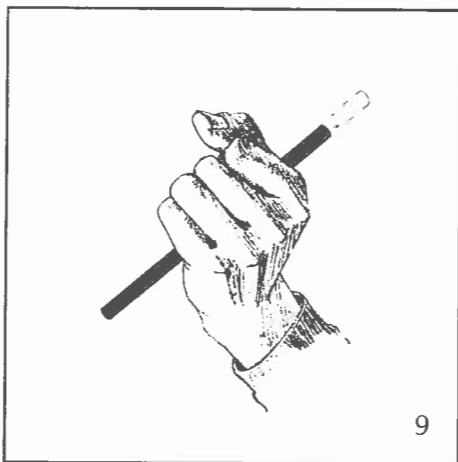
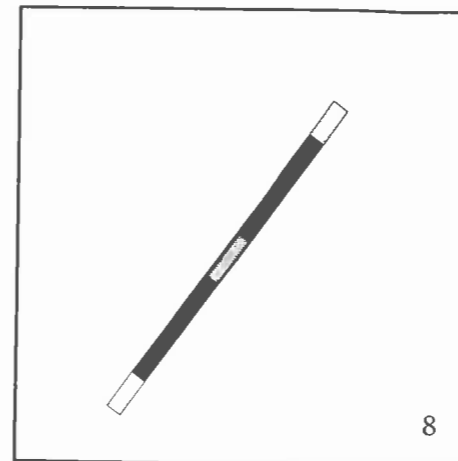
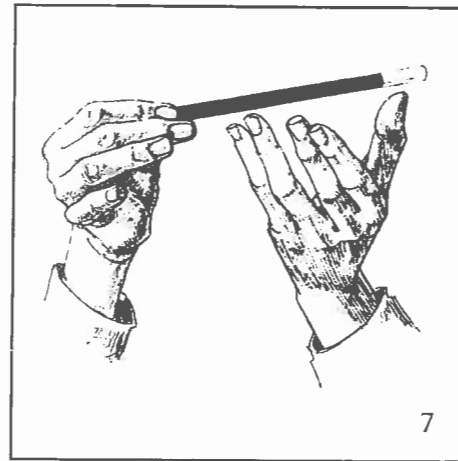
Nun lernst Du einen ganz tollen Trick kennen. Dazu benötigst Du ein Stück doppelseitiges Klebeband. Ein Stück Klebestrei-

fen wird am Zauberstab befestigt (Abb. 8). Ganz beiläufig zeigst Du den Stab her, wobei die Zuschauer nur die unpräparierte

Seite des Zauberstabs sehen. Lege den Stab auf die linke Handfläche (Abb. 7). Durch das Schließen der Hand zur Faust wird der Zauberstab mit der Klebefläche an die Hand gedrückt (Abb. 9). Wenn Du nun die Faust öffnest, haftet der Stab an der Klebefläche in der Hand (Abb. 10). Nach der Vorführung des schwebenden Stabes rollst Du den Stab von der Handfläche ab. Das Stück Klebeband bleibt am Zauberstab. Die Wir-

kung dieses tollen Tricks kannst Du durch einen geeigneten Spruch noch steigern. Hier ein Beispiel:

Schaut her, ihr Leute, gebet acht, ich habe etwas mitgebracht. Ein Zauberstab aus schwarzem Holz, das ist mein ganz besonderer Stolz. Mit meiner Hand ich Geisterkraft ihm gebe, und – hokus pokus – schwebe! schwebe! schwebe!



Trick 10

Zubehör:
Seil

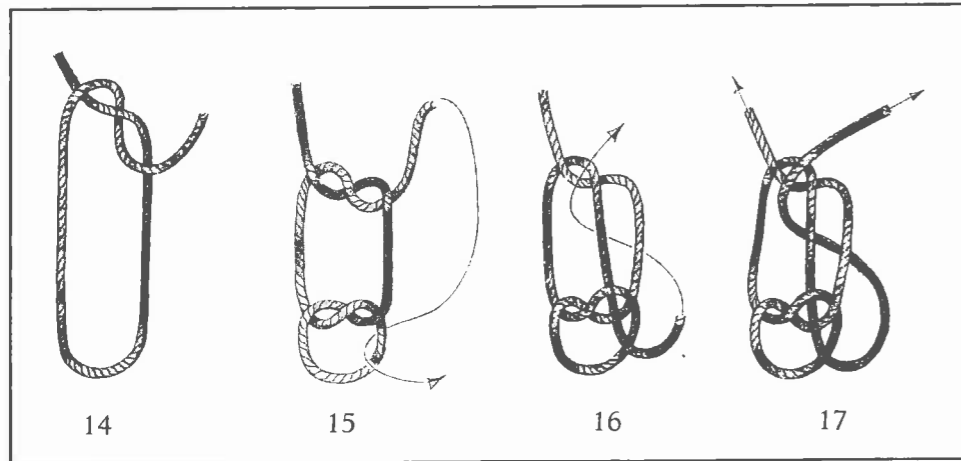
Das verrückte Zauberseil

Ein völlig unpräpariertes Seil wird von den Zuschauern untersucht. Niemand findet etwas Verdächtiges daran. Du schlägst mit dem Seil zuerst einen großen Knoten und danach einen zweiten Knoten. Ein Ende des Seiles wird durch die entstandene Schlinge gezogen. Zur Verblüffung der Zuschauer sind die Knoten spurlos verschwunden.

Sehr witzig ist es, diesen Zaubertrick gleichzeitig von einem der Zuschauer mitmachen zu lassen. Es wird mit Sicherheit keinem gelingen, den Trick auszuführen,

wenn er nicht das Geheimnis der Knotenentwirrung kennt. Das Ergebnis beim Zuschauer wird ein wildes Durcheinander von Knoten sein.

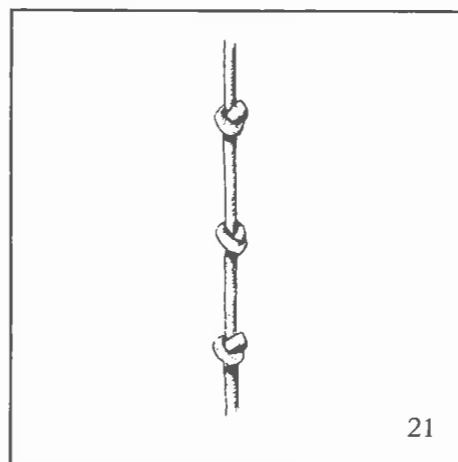
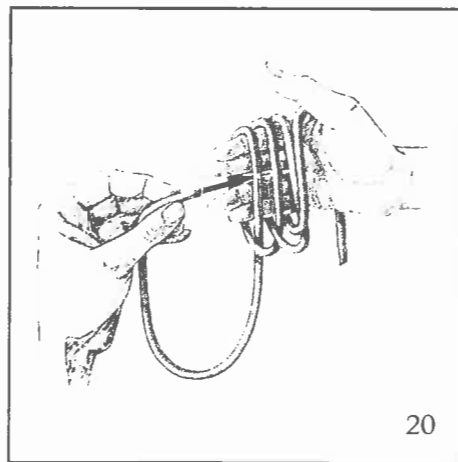
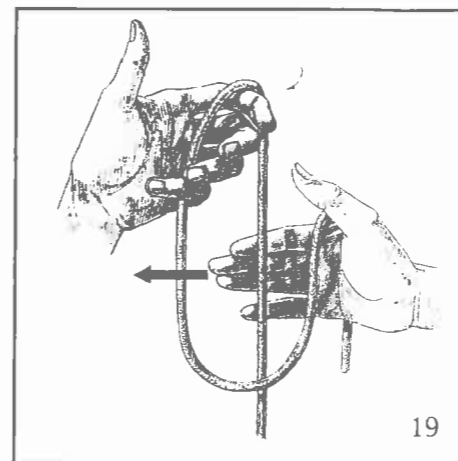
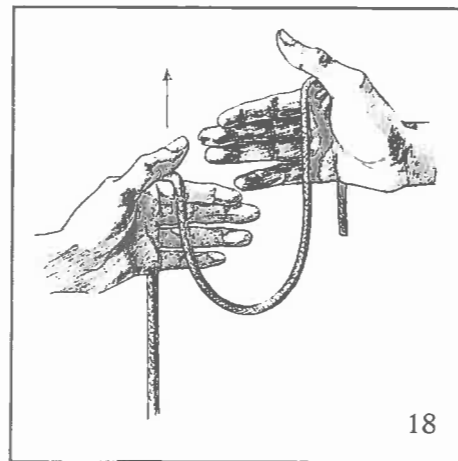
Und so geht der Trick: Das Kunststück gelingt nur, wenn die beiden Knoten, wie in der Abb. 14 und 15 gezeigt, locker geschlungen werden. Daraufhin wird ein Seilende, genau wie in Abb. 16 und 17, durch die entstandenen Schlingen gezogen. Wenn Du nun beide Enden des Seils anziehst, sind die Knoten verschwunden.



dazu, allzu vorwitzige Zuschauer zum Verstummen zu bringen. Wenn nämlich der Trick dem Besserwisser ständig mißlingt, wird dies bei Deinen anderen Zuschauern Gelächter auslösen.

Die Vorführung gelingt um so leichter, je länger das Seil ist. Die Seillänge darf bis zu 3 m betragen. Die rechte Hand ergreift ein Seilende. Die linke Hand faßt etwa 30 bis 40 cm unter dem oberen Ende das Seil, hebt es und verdreht es zu einer Schlaufe (Abb. 18 und 19). Die Schlaufe wird auf die rechte Hand gehängt; dieser Vorgang wird etwa 3- bis 4mal wiederholt. Das übriggebliebene Seilende wird nun durch sämtliche Schlei-

fen durchgesteckt und zwischen die Finger der rechten Hand eingeklemmt (Abb. 20). Mit einer Schleuderbewegung streckst Du das Seil, und es bilden sich Knoten (Abb. 21). Die Anzahl der Knoten wird durch die Anzahl der Schlaufen bestimmt, die Du vorher über die rechte Hand gedreht und gehalten hast.



Trick 11

Zubehör:
Langes Seil

Die Blitzverknotung

Der folgende Trick ist sehr wirkungsvoll und gar nicht schwer. Das Geheimnis liegt im Legen der Schlaufen. Auch hier wird es

wohl kaum einem der Zuschauer gelingen, das Experiment nachzumachen. Dieser kleine Trick eignet sich auch besonders

Trick 14

Zubehör:
Seil, Schere

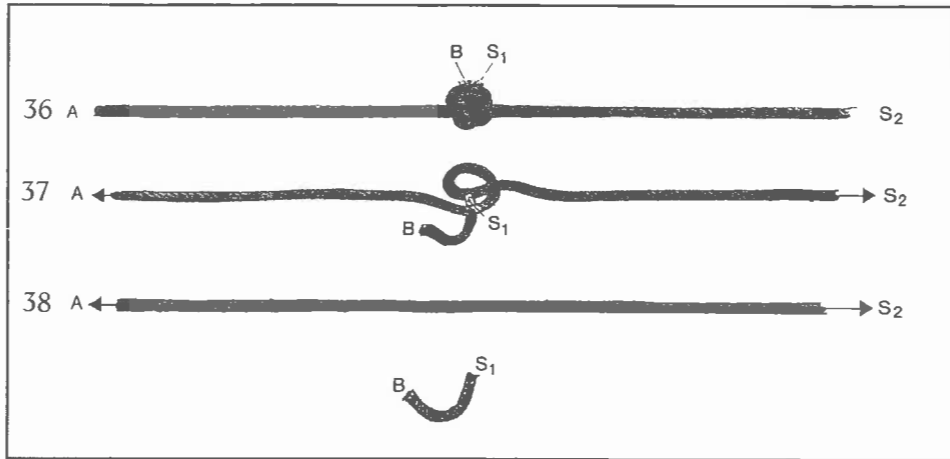
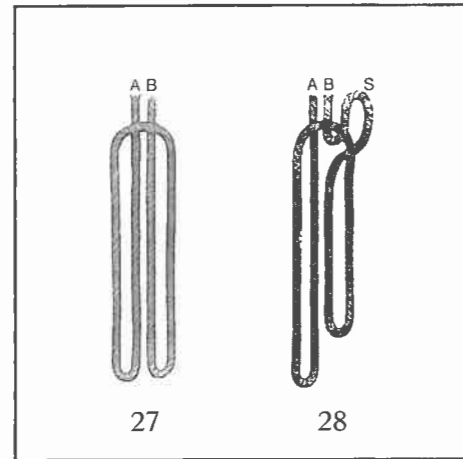
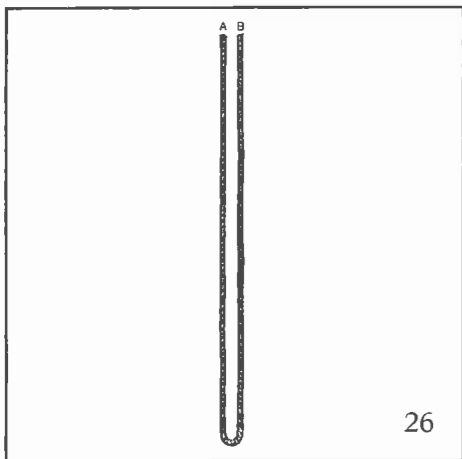
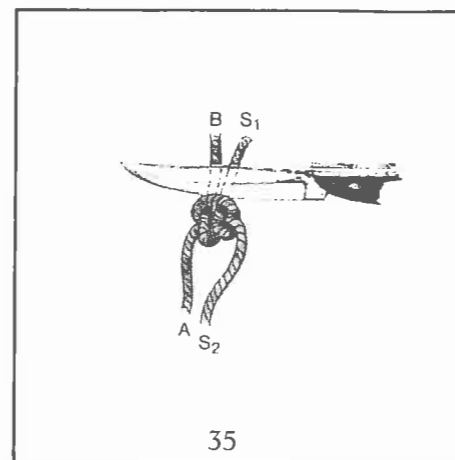
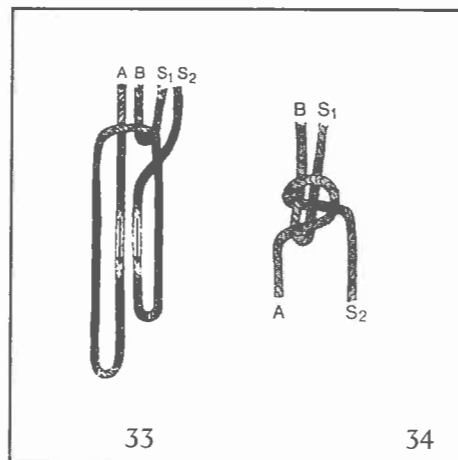
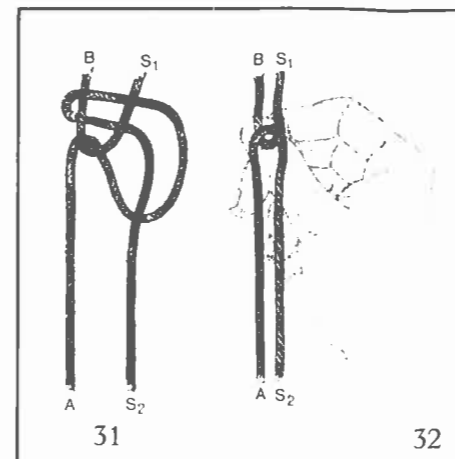
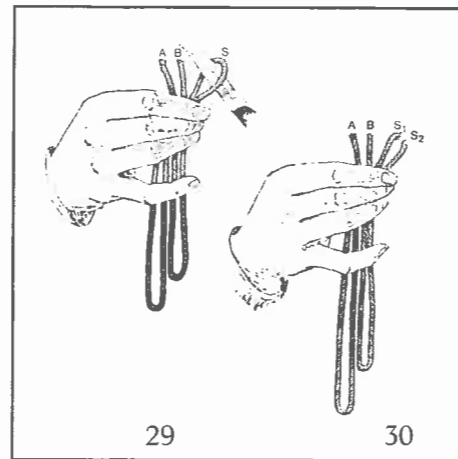
Der indische Seilzerschneidetrick

Dies ist eins der schönsten Zauberkunststücke und wird bald der Glanzpunkt in Deinem Programm sein. Du zeigst ein Seil und eine Schere und läßt diese Gegenstände untersuchen. Dann legst Du das Seil doppelt zusammen und zerschneidest die so gebildete Schlaufe. Deine Zuschauer sehen einwandfrei vier Seilenden. Du verknotest die beiden Seile an der Schnittstelle. Mit einem Zauberspruch ziehst Du dann das Seil stramm – der Knoten springt weg, und das Seil ist wieder unversehrt!

Und so geht der Trick: Nach erfolgter Untersuchung nimmst Du das Seil in die linke Hand und legst es doppelt zusammen. Die beiden Enden sind dabei zwischen Daumen und Zeigefinger eingeklemmt, und das Seil hängt in Schlaufenform nach unten (Abb. 26). Zur Ablenkung des Publikums zeigst Du nochmals die rechte Hand leer vor. Jetzt nimmst Du die Schlaufe hoch und klemmst sie ebenfalls zwischen Daumen und Zeigefinger (Abb. 27). Die Zuschauer meinen, die hochgenommene Schlaufe schaue oben zwischen den Fingern hervor. In Wirklichkeit hast Du vom Ende „B“ des

Seils durch Hochziehen eine Schlaufe gebildet, die Du dann durchschneiden kannst (Abb. 28 und 29). So entstehen die Schnittstellen „S1“ und „S2“. Du schneidest also in Wirklichkeit ein Stück vom Seil ab.

Wenn Du nun von den hängenden Doppelschlaufen jeweils das Ende herabziehst, kannst Du Deinen Zuschauern 4 Enden, also 2 Seilstücke, zeigen. Die Täuschung des scheinbar in der Mitte durchgeschnittenen Seils ist vollkommen, wenn Du beachtest, daß die Kreuzungsstelle des langen Seils mit dem abgeschnittenen kurzen Ende durch den Daumen verdeckt wird (Abb. 30 und 32 – dabei ist der Daumen zur Verdeutlichung „durchsichtig“ gezeichnet). Mit einem der langen Enden bildest Du jetzt einen Knoten über die beiden Enden des kurzen Seils. Dann schneidest Du die beiden überstehenden Enden am Knoten kurz ab (Abb. 33 – 35). Ziehst Du nun das Seil fest auseinander, so springt der Knoten ab, und das Seil ist wieder unversehrt – allerdings etwas kürzer, doch das merkt niemand (Abb. 36–38). Übe diesen Trick sehr sorgfältig vor einem Spiegel ein.



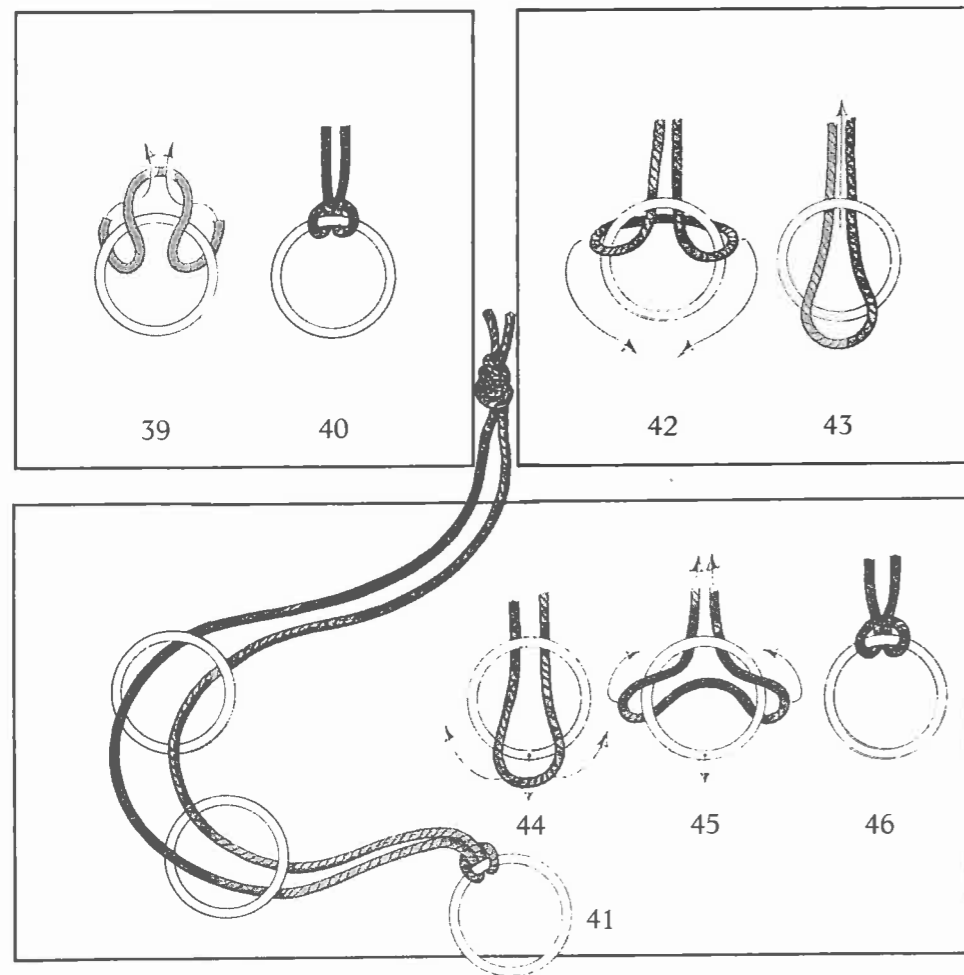
Trick 15

Zubehör:
3 Kunststoffringe,
Zauberseil, 1 großes Tuch

Das Geheimnis der Ringbefreiung

Gib Deinen Zuschauern 3 Ringe und 1 Seil zur Überprüfung. Knüpfe anschließend einen Ring auf das Seil. Beide Seilenden werden durch die beiden anderen Ringe geschoben. Die Seilenden werden verknotted und von einem Zuschauer festgehalten. Es scheint völlig ausgeschlossen, daß Du die

Ringe befreien kannst, ohne den Knoten zu lösen oder das Seil zu durchschneiden. Lege Seil und Ringe auf den Tisch und decke ein großes Tuch über das Ganze. Die beiden verknotteden Seilenden ragen unter dem Tuch hervor und werden von einem Zuschauer gehalten. Hokus pokus fidibus –



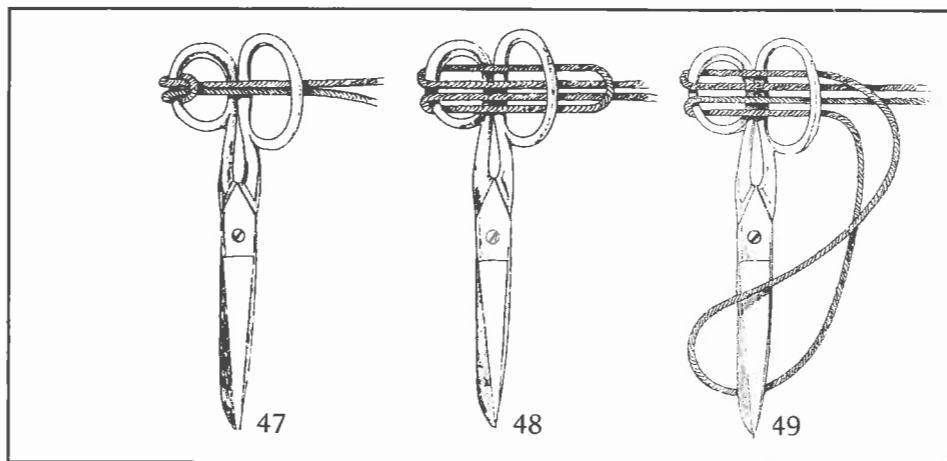
Trick 16

Zubehör:
2 m Schnur, Schere

Die verzauberte Schere

Du legst eine Schnur von etwa 2 m Länge auf die Hälfte zusammen, ziehst die Schleife durch das eine Griffloch der Schere, steckst die freien Enden durch die Schleife und ziehst stramm. Jetzt sitzt die Schlinge ganz fest im Griffloch. Die beiden freien Enden ziehst Du zur zusätzlichen Sicherung noch durch das zweite Griffloch der Schere. Die gesamte Verknötung mußt Du genau so ausführen, wie es die Abb. 47–49 zeigen. Binde die Schere mit den freien Enden der Schnur an ein Tischbein, eine Stuhllehne

oder den Griff eines Schrankes. Zur Befreiung wird die Schlinge vom ersten Griffloch aus durch das zweite Griffloch gezogen, und zwar so weit heraus, daß Du die Schere hindurchstecken kannst. Dabei mußt Du darauf achten, daß der Teil der Schlinge, der in den Grifflöchern der Schere zuoberst läuft, vor der Schere entlangläuft. Der untere Teil muß hinter der Schere entlanglaufen, wenn sie durchgesteckt wird, da sich sonst eine neue Befestigungsschlinge bildet.



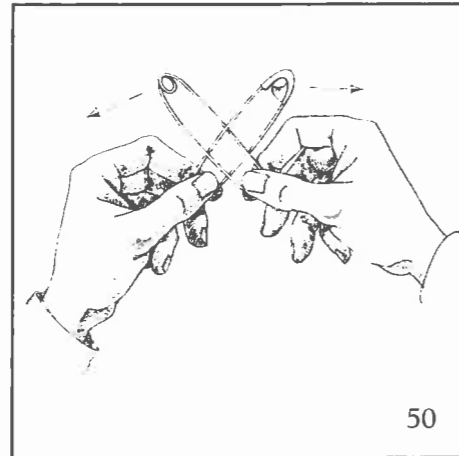
Trick 17

Zubehör:
2 Sicherheitsnadeln

Der Nadeltrick

Du kannst 2 ineinandergekettete Sicherheitsnadeln trennen, ohne daß sie geöffnet werden. Dabei durchdringt sichtbar eine Nadel die andere.

Das Geheimnis des Tricks liegt in der Verkettung. Die Abb. 50 zeigt, wie die Nadeln verkettet sind und wie sie gehalten werden. Der Riegel der linken Nadel öffnet die Verkettung. Die offene Seite des Verschlusses ist oben. Um den Trick etwas spannend im Ablauf zu gestalten, bläst Du auf die Nadeln und erklärst, dies mache die Nadeln weich. Dann ziehst Du mit einem Ruck beide Hände auseinander, und die Nadeln sind getrennt, ohne daß die Verschlüsse offenstehen. Keinem Zuschauer wird dieser Trick gelingen, wenn er nicht die einzige richtige Ausgangsposition kennt. Beachte,



daß Du die Nadeln nur auseinanderbringst, wenn Du die Verkettung so ausgeführt hast, wie es die Abbildung zeigt.

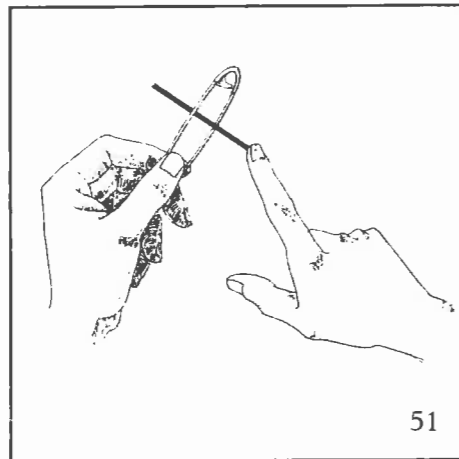
Trick 18

Zubehör:
1 große Sicherheitsnadel, 1 Holzstäbchen

Das Wunderholz

Du beschaffst Dir ein rundes Hölzchen (etwa 8 cm lang), flachst es an beiden Enden etwas ab und streichst es schwarz an. Das Hölzchen durchbohrst Du in der Mitte und steckst es auf eine große Sicherheitsnadel. Die Bohrung muß so beschaffen sein, daß die Nadel nicht zu leicht oder zu schwer durch die Bohrung läuft.

Nun zur Vorführung: Du hältst die Nadel, wie es die Abb. 51 zeigt. Mit dem rechten Zeigefinger schlägst Du kurz auf das rechte Ende des Hölzchens. Durch den Aufprall an die Nadel schlägt das Holz zurück. Dabei entsteht für den Zuschauer der optische Effekt, als ob das Holz durch die Metallnadel hindurchgedrungen wäre.



Trick 19

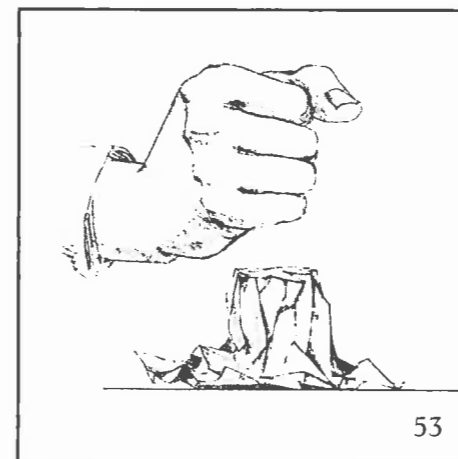
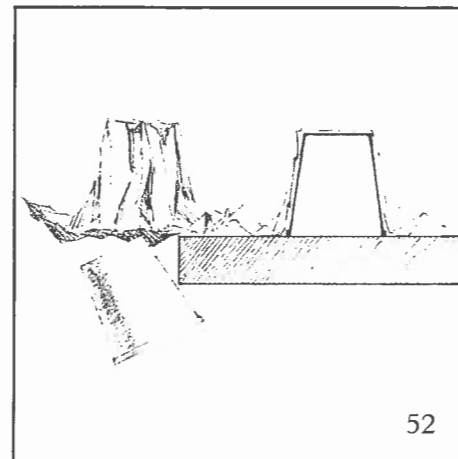
Zubehör:
Kleiner Plastikbecher, Zeitungspapier

Ein Becher geht durch den Tisch

Du setzt Dich zu den Zuschauern an einen Tisch und läßt einen kleinen Plastikbecher untersuchen. Dann stellst Du ihn mit der Öffnung nach unten auf den Tisch. Aus einem Stück Papier formst Du einen Papierhut, der über den Becher gestülpt wird. Ein Zuschauer wird aufgefordert, sich durch Fühlen davon zu überzeugen, daß der Becher noch unter der Papierhülse steht. Dann schlägst Du mit der Faust auf den Becher, wobei das Papier zusammenfällt, der Becher die Tischplatte durchdringt und auf den Boden fällt.

Ein Trick mit einer überraschenden Wirkung. Und hier ist das Trickgeheimnis: Zuschauer und Zauberer sitzen rund um den Tisch. Nachdem Du ein Papier über den Becher gestülpt hast, nimmst diese Papierhülse die Form des Bechers an. Und hierin liegt auch das ganze Geheimnis. Du schiebst den Becher mit der Papierhülse auf dem Tisch seitlich hin und her, damit die Zuschauer sich durch Fühlen überzeugen können, daß der Becher noch vorhanden ist. Wenn Du den Becher und die Hülse wieder zu Dir

ziehst, gehst Du ein wenig über die Tischkante (Abb. 52) und läßt den Becher auf die zusammengehaltenen Oberschenkel fallen. Die Papierhülse, die ja die Form des Bechers beibehält, wird wieder zur Mitte des Tisches geschoben. Die rechte Hand schlägt die Papierhülse flach (Abb. 53), während die linke Hand den auf den Schenkeln liegenden Becher ergreift und zu Boden fallen läßt. Beachte dabei, daß die Hin- und Herbewegung des Bechers ohne Unterbrechung erfolgt und gut eingeübt wird. So wird dieses kleine Zauberkunststück zu einem sensationellen Trick.



Trick 20

Zubehör:
3 quadratische Stücke Papier,
etwa 20 x 20 cm groß

Das verzauberte Papier

Mit diesem netten Experiment kann man leicht einen Besserwisser unter den Zuschauern verblüffen. Du gibst ihm ein Stück Papier mit der Spitze, glatte Streifen herunterzureißen. Es wird dem Zuschauer nicht gelingen. Dagegen bist Du in der Lage, von demselben Papier gerade, gleichmäßig verlaufende Streifen herunterzureißen.

Das Geheimnis liegt im Papier selbst. Es besteht aus Fasern, die bei der Herstellung in einer bestimmten Laufrichtung zusammengeklebt werden. Reißt Du das Papier in Laufrichtung der Fasern, bekommst Du einen Streifen mit gerader Kante. Reißt Du jedoch quer zur Faser, so weicht der Riß in alle möglichen Richtungen aus. Es ist also nur darauf zu achten, daß Du das Papier

dem Zuschauer so in die Hände gibst, daß die Faserrichtung quer verläuft. Die Wirkung ist nicht bei allen Papieren gleich stark, deshalb solltest Du das Papier vorher ausprobieren.

Am besten legst Du Dir dann ein Stück bereit, das sich vor den Zuschauern in zwei quadratische Stücke teilen läßt. So beweist Du, daß Du dasselbe Papier wie der Zuschauer benützt. Damit Du die Faserrichtung der einzelnen Papiere genau erkennen kannst, solltest Du ein entsprechendes kleines Zeichen mit dem Bleistift anbringen. Da die Papierstücke quadratisch sind, kann der Zuschauer keine Richtung und daher auch keinen Unterschied zwischen seinem und Deinem Papier erkennen.

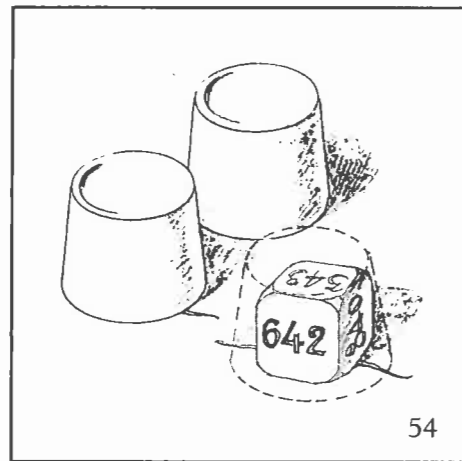
Zubehör:
2 Zahlenwürfel,
2 Becher, Klebstoff

Trick 21

Der Röntgenblick

Auf dem Tisch liegen 2 Zahlenwürfel, der schwarze und der rote. Ein Zuschauer wird aufgefordert, die Plätze der Würfel mehrfach zu wechseln und sie anschließend mit den Plastikbechern aus dem Zauberkasten zu bedecken. Während dies geschieht, drehst Du Dich um. Ist der Zuschauer fertig, wendest Du Dich wieder dem Tisch zu. Ohne die Becher zu berühren, kannst Du sofort den Becher bezeichnen, unter dem sich der schwarze Würfel befindet.

Das Geheimnis ist ganz einfach. An die Unterseite des schwarzen Zahlenwürfels klebst Du mit etwas Klebstoff ein Haar, das gerade noch unter dem Plastikbecher ein wenig hervorschaut (Abb. 54). Niemand wird hinter das Geheimnis kommen, weil



jeder die Erklärung in den unpräparierten Bechern suchen wird.

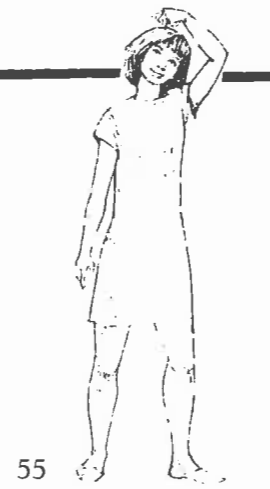
Trick 22

Zubehör:
2 Farbscheiben

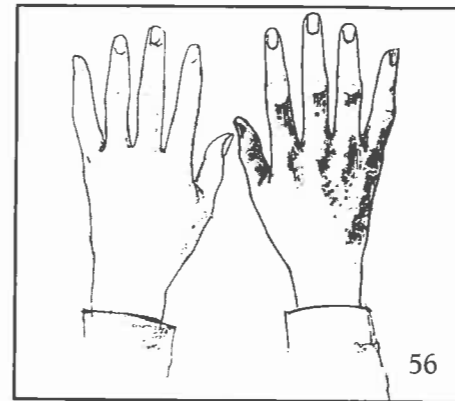
Das magische Hellsehen

Von den 3 Farbscheiben wählt ein Zuschauer zwei Farben. Die dritte Scheibe wird beiseite gelegt. Du bittest jetzt einen Zuschauer, in jede Hand eine der Scheiben zu nehmen und, während Du Dich umdrehst, eine der Scheiben hoch über den Kopf zu halten und 13 kreisende Bewegungen auszuführen (Abb. 55). Dann soll der Zuschauer beide Hände mit den darin befindlichen Scheiben auf den Tisch legen, wobei die Scheiben verdeckt sein sollen. Du drehst Dich dann um und kannst überraschenderweise sofort sagen, welche Scheibe vom Zuschauer gewählt und oben gehalten wurde.

Dieser Trick ist ganz einfach. Du mußt Dir merken, welche Farbe in welche Hand genommen wird. Durch das Hochheben der einen Hand und die Ausführung der kreisenden Bewegungen fließt das Blut aus dem hochgehobenen Arm zurück. Beim Auflegen der Hände auf den Tisch erkennst Du an der blassen Hautfarbe die hochgehobene Hand und kannst die gewählte Farbe nennen (Abb. 56).



55



56

Trick 23

Zubehör:
2 Farbscheiben

Das Blindkunststück

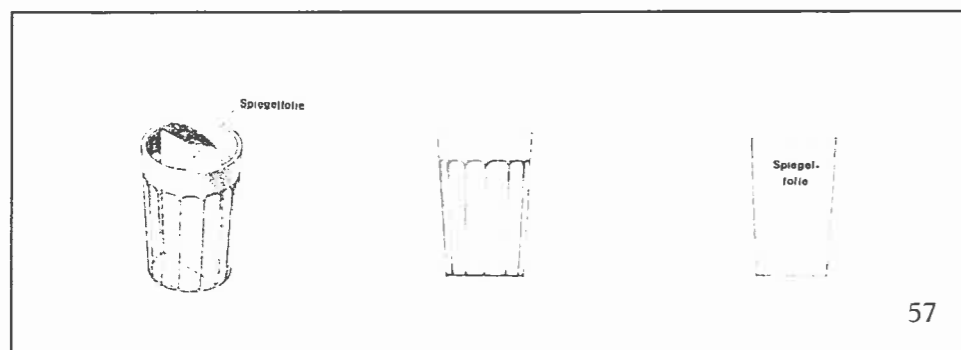
Für dieses Experiment nimmst Du mit Deinen Zuschauern um einen Tisch Platz. Die rote und eine weitere Scheibe werden auf den Tisch gelegt. Dann läßt Du Dir die Augen fest zubinden. Von den Zuschauern kann jetzt immer eine Scheibe gedreht werden. Obwohl Deine Augen fest verbunden

sind, kannst Du sofort sagen, welche Scheibe gedreht worden ist.

Selbstverständlich brauchst Du hierzu einen Gehilfen, der Dir jedesmal heimlich die Zehenspitzen mit seinem Fuß berührt, wenn die rote Scheibe gedreht wird.

Spiegelglas-Illusionen

Du zeigst ein leeres durchsichtiges Glas und führst damit eine Reihe verblüffender Kunststücke vor. In dem leeren Glas erscheinen und verschwinden Gegenstände. Tücher wechseln ihre Farbe und wechseln ihre Plätze, wenn Du das zweite Glas dazu verwendest. Für die nachstehend beschriebenen vier Kunststücke verwendest Du die im Zauberkasten befindlichen Facettengläser. Von den beigegefügt Spiegelfolien kommt jeweils ein Stück in jedes Glas. Damit ist die Präparation fertig. Die Einzelheiten gehen aus der Abb. 57 hervor. Wichtig ist, daß die Zuschauer nie von oben Einblick in die Gläser erhalten. Als Zubehör für die Tricks 24 bis 27 benötigst Du 2 Facettengläser, 2 Spiegelfolien, Seidentücher, diverse Gegenstände (wie bei den einzelnen Tricks angegeben) und 2 Sichtblenden (Paravants).



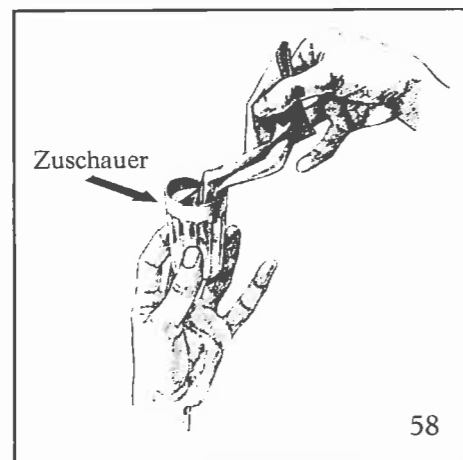
Trick 24

Zubehör:
Spiegelglas, Seidentuch

Das Tuch im Glas

Du zeigst ein leeres durchsichtiges Glas, greifst hinein und zauberst ein farbiges Tuch hervor.

Lege vor Beginn der Vorführung das farbige Seidentuch in eine Hälfte des Spiegelglases. Die leer erscheinende Hälfte ist den Zuschauern zugewandt. Das Glas hältst Du so, wie es aus der Abb. 58 ersichtlich ist. Greife in das Glas hinein und ziehe möglichst schnell das hinter der Spiegelfolie befindliche Tuch heraus.



Trick 25

Zubehör:
Spiegelglas,
Seidentuch, Zeitungspapier

Das Tuch verschwindet

Mit einem Stück Zeitungspapier umkleidest Du ein Glas. Dann steckst Du das soeben herbeigezauberte Tuch (siehe Trick 24) wieder in das Glas zurück. Das Papier wird entfernt, und das Tuch ist verschwunden. Das verwendete Zeitungspapier kannst Du den Zuschauern zum Untersuchen geben.

Um das Tuch verschwinden zu lassen, umkleidest Du zur Ablenkung der Zuschauer das Glas mit einem Stück Papier. Dann steckst Du das Seidentuch hinter die Spiegelfolie und ziehst das Papier ab. Da die leere Hälfte des Spiegelglases den Zuschauern zugewandt ist, ist das Tuch auf unerklärliche Weise „verschwunden“.

Trick 26

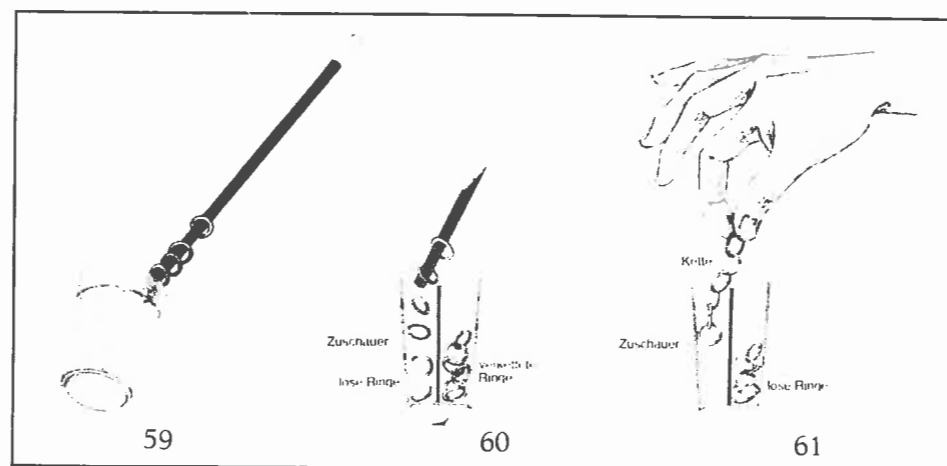
Zubehör:
Spiegelglas, Zauberstab,
Schlüsselringe, Zaubertuch

Die Ringverkettung

Auf einem bereitgestellten Tablett steht ein Glas. Du ergreifst einen Zauberstab, auf den eine Reihe einzelner Ringe gefädelt ist. Du läßt diese Ringe laut klappernd in das Glas hineingleiten, dann wird das Glas mit einem Tuch überdeckt. Zeige beide Hände

leer vor. Du entfernst das Tuch, greifst in das Glas und ziehst die soeben einzeln in das Glas gegebenen Drahringe aneinandergekettet heraus.

Hinter der Spiegelfolie liegen die vor der Vorführung ineinandergeketteten Ringe.



Du sämtliche Hölzer aus der Schachtel bis auf 3 Stück. Nun werden 2 Häufchen gebildet. Das erste aus 5 Hölzern, das zweite aus 3 Hölzern. Lasse einen Zuschauer frei ein Häufchen wählen. Entscheidet er sich für das kleine Häufchen (3 Hölzer), so erklärst Du, Du hättest dies bereits gewußt und ent-

nimmst zum Beweis der Zündholzschachtel die darin befindlichen 3 Hölzer. Wird das Häufchen mit den 5 Hölzern gewählt, so zeigst Du den Zettel in der Schachtel vor. Du bist auf jeden Fall für beide Möglichkeiten gerüstet.

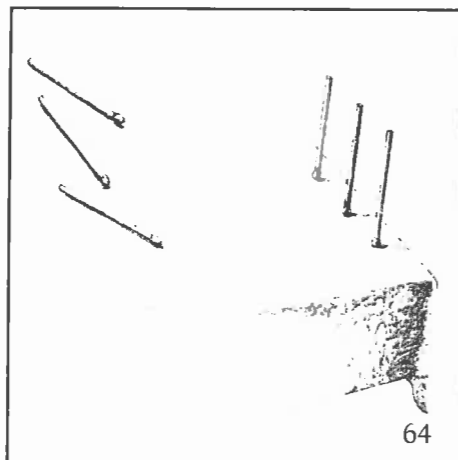
Trick 30

Zubehör:
Zündhölzer, Tischdecke

Die Zündholz-Balance

An mehrere an einem Tisch sitzende Zuschauer werden je 3 unbenützte Zündhölzer verteilt. Die Zuschauer werden aufgefordert, das gleiche zu tun, was Du als Zauberünstler vorführst. Du reibst eines der Zündhölzchen an der Spitze des Zeigefingers der linken Hand. Alle werden nun aufgefordert, dies nachzumachen und dann ihr Holz mit dem Zündteil nach unten auf den Tisch zu stellen. Sämtliche Zündhölzer fallen um, nur das Hölzchen des Zauberers bleibt stehen. Auf diese Weise stellst Du 3 Zündhölzer nebeneinander, die unerklärlicherweise nicht umfallen (Abb. 64).

Dieser Trick ist denkbar einfach. Allerdings kannst Du ihn nur vorführen, wenn auf dem Tisch eine Tischdecke liegt. Zu Beginn des Tricks befeuchtest Du die Zeigefingerspitze mit Speichel. Wenn Du nun das Zündholz mit dem Köpfchen am feuchten Teil des Fingers reibst, weicht die Zünd-



Trick 31

Zubehör:
2 Zündholzschachteln

Die verschwundenen Zündhölzer

Nimm aus einer Zündholzschachtel ein Zündholz. Du erklärst dabei, daß Du das Holz als Zauberstab benötigst. Zum Beweis, daß die Schachtel gefüllt ist, bewegst Du diese auf und ab, wobei deutlich das Klappern der Hölzer zu hören ist. Mit dem entnommenen Hölzchen beschwörst Du nun die Schachtel – hokus pokus verschwindebus – die Hölzer sind weg. Die Zündholzschachtel ist leer und kann sofort untersucht werden.

Zu diesem Trick benötigst Du 2 Zündholzschachteln. Eine ist halb voll und wird mit

einem Gummiband am rechten Unterarm unter dem Ärmel verborgen. Die andere Schachtel enthält nur ein Zündholz. Dieses wird herausgenommen. Dann erst wird die Schachtel geschüttelt. Nun ist deutlich das Klappern der Hölzer von der zweiten Schachtel zu hören. Da die Zuschauer von der zweiten Schachtel nichts wissen, glauben alle, das Geräusch komme aus der sichtbaren Schachtel. Öffnest Du diese, werden alle staunen, denn die Schachtel ist leer.

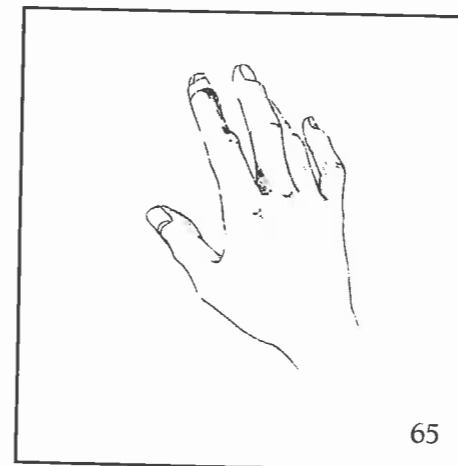
Trick 32

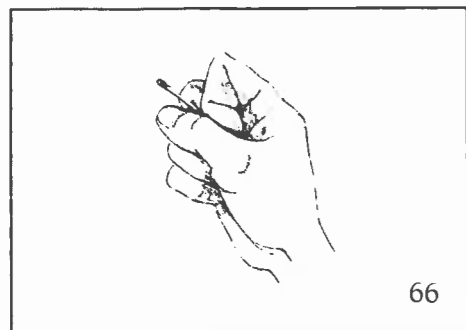
Zubehör:
Zündhölzer,
1 Stück Klebestreifen

Der Zündholzfang

Scheinbar aus dem Nichts greifst Du als Zauberer immer wieder ein Zündholz nach dem anderen. Jedesmal, wenn ein Zündholz erscheint, wird es in einen Behälter geworfen. Von überall her läßt Du Zündhölzer erscheinen, obwohl die Hand immer wieder leer vorgezeigt wird.

Befestige an der Rückseite des Zeigefingers mit einem Stück Klebestreifen ein Zündholz, wie es die Abb. 65 zeigt. Bei der Vorführung blicken die Zuschauer gegen die Innenfläche einer Hand, wobei die Finger gespreizt werden. Führe die rechte Hand nach oben und bilde eine Faust. Durch die Krümmung des Zeigefingers stellt sich das Zündholz auf und wird für die Zuschauer





66

sichtbar (Abb. 66). Scheinbar wirfst Du dieses Zündholz jetzt in einen Behälter, den Du in der linken Hand hältst. Dazu gehst Du mit der Hand in den Behälter hinein.

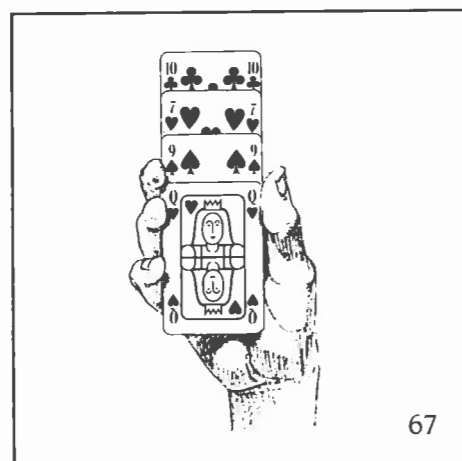
Dort streckst Du die Finger. Die rechte Hand wird so herausgeführt, daß den Zuschauern wieder die Innenfläche zugekehrt ist. Am besten stellst Du Dich im Linksprofil zu den Zuschauern, d. h., Deine linke Körperseite ist den Zuschauern zugewandt. Greife dann in der beschriebenen Weise ein Zündholz nach dem anderen scheinbar aus der Luft. Für die Zuschauer entsteht der Eindruck außerordentlicher Fingerfertigkeit. Vor Beginn der Vorführung zeigst Du den Behälter flüchtig leer vor. Unter der linken Hand, die den Behälter hält, sind einige Zündhölzer verborgen, die Du später in den Behälter hineinfallen lassen kannst. Diese werden dann als die herbeigezauberten Hölzer aus dem Behälter geschüttet.

Trick 33

Zubehör: Spielkarte mit Dreifachdruck (Kreuz 10, Herz 7, Pik 9), Spielkarte mit Aufdruck Herz-Dame, Hut oder ähnlicher Behälter

Zwei Karten verschwinden

Für diesen Trick brauchst Du die Karte mit dem Dreifachbilddruck. Auf diese legst Du die Karte Herz-Dame. Du hältst die Karten gestaffelt in der rechten Hand (Abb. 67). Dabei mußt Du beachten, daß die Zuschauer die Rückseite der Karten nicht zu sehen bekommen. Jetzt zählst Du dem Publikum vor: „1, 2, 3, 4 – es sind 4 Karten, die ich in meiner Hand halte.“ Dabei sehen die Zuschauer auf die Bildseite der Karten. Du ergreifst jetzt einen Hut oder ähnlichen Behälter, zeigst ihn leer vor, drehst ihn dann so, daß die Zuschauer nicht hineinsehen können, und gibst die Karten hinein. Für Dein Publikum erweckst Du also den Anschein, daß 4 Karten in den Hut kommen. Im Hut selbst drehst Du die beiden Karten um und ziehst sie mit der Rückseite nach oben wieder heraus. Die Zuschauer sehen jetzt nur noch zwei Karten. Lege diese beiden Karten beiseite. Mit dem Zauber-



67

stab folgt jetzt eine kleine Beschwörung über dem Hut, der dann leer gezeigt wird. Für die Zuschauer sind die zwei übrigen Karten also verschwunden.

Trick 34

Zubehör: Spielkarte mit Dreifachdruck (Kreuz 10, Herz 7, Pik 9), Spielkarte mit Aufdruck Herz-Dame, 2 weitere Karten (Herz 7, Pik 9), Hut oder ähnliches

Zwei Karten erscheinen

Du kannst den vorher beschriebenen Trick noch wirkungsvoller vorführen. Dazu nimmst Du Herz 7 und Pik 9 und steckst sie in Deine Tasche. So vorbereitet, führst Du den Trick wie vorbeschrieben aus. Sobald Du den Hut leer vorgezeigt hast, legst Du ihn zur Seite. Damit die Zuschauer nicht glauben, Du hättest die Karten im Ärmel,

streifst Du diesen etwas zurück. Dann greifst Du in die Tasche, holst die aufeinanderliegenden Karten heraus, wobei wiederum die Karten-Rückseite zu den Zuschauern zeigt. Dann fächerst Du die Karten auseinander, so daß man deutlich 2 Stück erkennen kann.

Trick 35

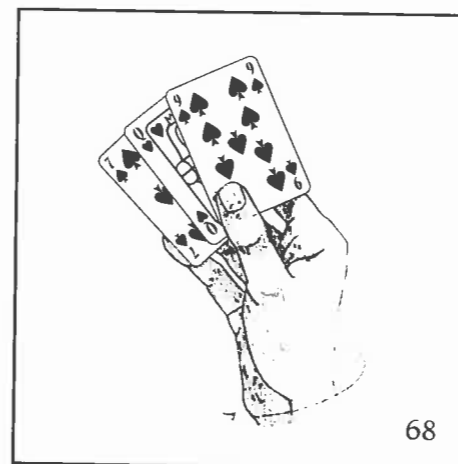
Zubehör: 1 Doppeldruckkarte (Pik 7, Herz-Dame), 1 Karte Pik 8, 1 Karte Pik 9, 1 Karte Herz-Dame

Wo ist die Herz-Dame?

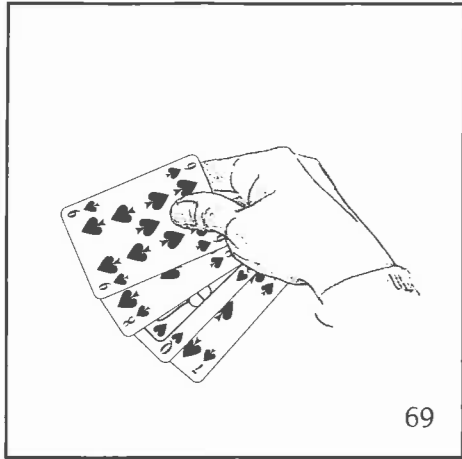
Du zeigst die Karten als Fächer vor. Außen 2 schwarze Karten (Pik 7, Pik 9) und in der Mitte Herz-Dame. Nachdem Du den Fächer gedreht hast, darf ein Zuschauer die mittlere Karte – also vermeintlich die Herz-Dame – ziehen und verdeckt auf den Tisch legen. Du zeigst sofort die beiden übrigen Karten vor. Wendet nun der Zuschauer die von ihm gezogene Karte, so zeigt sich, daß er nun die Karte Pik 8 hat. Du holst dann die Herz-Dame aus Deiner Tasche. Ein toller Trick mit enormer Wirkung.

Und hier ist das Geheimnis: Auf die Doppeldruckkarte (Pik 7 und Herz-Dame) legst Du die Karte Pik 8 und exakt darüber die Karte Pik 9 (Abb. 69). Der Daumen liegt auf den Karten, die übrigen Finger liegen auf den Rückseiten (Abb. 68). So zeigst Du den Kartenfächer mit der Bildseite vor. Die Zuschauer glauben, drei Karten zu sehen. Du erklärst, daß die Herz-Dame Deine zauberhafte Assistentin ist.

Fordere einen Zuschauer auf, die mittlere Karte zu ziehen, also die Herz-Dame. Dazu drehst Du den Kartenfächer so, daß die Rückseiten nach oben zeigen. Wieder sind

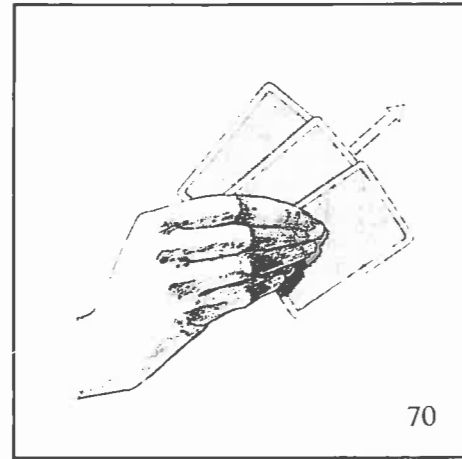


68



69

deutlich drei Karten zu sehen (Abb. 68, 70). Der Zuschauer zieht die mittlere Karte und legt sie verdeckt auf den Tisch – es ist nicht die Herz-Dame, sondern die Karte mit der Pik 8. Beim Drehen des Kartenfächers hast Du mit dem Daumen die Karte Pik 9 nach außen geschoben. Dadurch kommt, von der Rückseite her gesehen, die Karte Pik 8 zum Vorschein. Abb. 69 zeigt, von unten gesehen, die Bewegung. Du fragst den Zuschauer nochmals, welche Karte er gezogen habe. Inzwischen schiebst Du die in Deiner Hand verbliebenen Karten sorgfältig so übereinander, daß Pik 9 den Doppeldruck von Herz-Dame verdeckt. Es sind also nur noch die 2 Pik-Kar-



70

ten zu sehen. So zeigst Du die beiden Karten vor und bestätigst damit die Ansicht des Zuschauers, daß er die Herz-Dame gezogen habe. Lasse ihn nun seine Karte umwenden. Während alle sich darüber amüsieren, daß der Zuschauer nicht die Herz-Dame (Deine Zauberassistentin) gezogen hat, legst Du die in Deiner Hand verbliebenen Karten beiseite und ziehst Herz-Dame aus der Tasche. Dort hattest Du diese natürlich schon vor Beginn der Vorführung plaziert. Du kannst dazu erklären, daß diese Dame eben Deine Assistentin sei und deshalb nicht so ohne weiteres verzaubert oder entführt werden könne.

Trick 36

Zubehör:
20 Zauberkarten
(davon 10 weiße Karten)

Die Wunderkarten

Du zeigst ein farbiges Kartenspiel vor und blätterst es vor den Augen der Zuschauer durch. Jeder sieht die schnell wechselnden farbigen Bilder eines Zauberers, der etwas aus seinem Zylinder erscheinen läßt. Aus diesem Spiel ziehst Du eine weiße Karte. Die kannst Du nun an den verschiedensten

Stellen wieder erscheinen lassen. Die weiße Karte hat außerdem scheinbar die Kraft, weitere Karten in weiße Karten zu verwandeln, ja sogar das ganze Kartenspiel. Das ganze Geheimnis besteht in der verschiedenen Länge der Karten und ihrer Anordnung. Sieh Dir zunächst den Karten-

satz genau an und ordne das Spiel in die richtige Reihenfolge. Die Hälfte der Karten trägt keine Abbildungen. Das sind die sogenannten Blanko-Karten. Die Blanko-Karten sind etwas kürzer als die Farbkarten. Der Kartensatz ist so zu ordnen, daß lange und kurze Karten abwechseln. Von der Bildseite her gesehen, wird mit der langen Karte (Farbkarte Nr. 1) begonnen. Von der Rück-

seite her gesehen, liegt obenauf eine kurze Blanko-Karte. Nur bei dieser Anordnung ist der einwandfreie Ablauf des Tricks garantiert. Der Kartensatz wird deshalb auch nicht gemischt. Vor jedem Trick mußt Du das Kartenspiel gut auf den Tisch aufstoßen, damit die kurzen Karten nach unten rutschen.

Trick 37

Zubehör:
20 Zauberkarten
(davon 10 weiße Karten)

Wo liegt die Blanko-Karte?

Nach dem Aufstoßen der Karten faßt Du das Spiel der Länge nach und legst drei Päckchen aus (Bildseite nach unten). Durch die Schnittlänge wird nun immer auf jedem Dreierpäckchen die Blanko-Karte oben liegen. Du kannst nun ein Päckchen bestim-

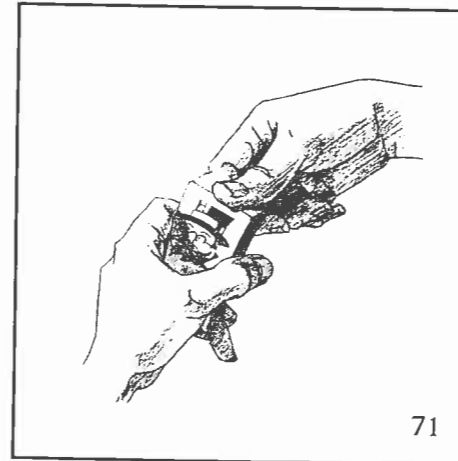
men lassen. Die oberste Karte wird immer die Blanko-Karte sein. Beim Zusammennehmen des Spiels mußt Du die umgekehrte Reihenfolge wie beim Auslegen einhalten!

Trick 38

Zubehör:
20 Zauberkarten
(davon 10 weiße Karten)

Welche Karte wird gezogen?

Zunächst mußt Du das Spiel wieder aufstoßen und mit der Bildseite nach unten in die linke Hand nehmen. Dann blätterst Du mit der rechten Hand das Spiel von vorn nach hinten langsam durch (Abb. 71). Einer der Zuschauer soll irgendwann „Halt“ rufen. Die an dieser Stelle obenliegende Karte darf der Zuschauer ziehen. Du kennst bereits die Farbe der Karte – es ist immer eine Blanko-Karte. Die gezogene Karte muß an dieselbe Stelle des Spiels zurückgebracht werden.



71

Trick 39

Zubehör:
20 Zauberkarten
(davon 10 weiße Karten)

Die oberste Karte wird verwandelt

Das Spiel wird aufgestoßen und dann von vorn nach hinten durchgeblättert. Damit demonstrierst Du, daß es sich um lauter farbige Karten handelt. Du hebst jetzt der Länge nach die letzte Karte ab – in Wirklichkeit sind es die beiden letzten Karten. Biege dabei die beiden Karten etwas zurück, damit die obenaufliegende Blanko-Karte gut anliegt; von der Bildseite her gesehen, ist so nur eine farbige Karte sichtbar. Zeige die

abgehobene Karte vor, wobei Du die Hand hin und her bewegst. Lege die Karte zurück und lasse Dir vom Zuschauer bestätigen, daß er eine farbige Karte gesehen hatte. Nun ziehst Du die tatsächlich oberste Karte ab und beweist damit dem Zuschauer, daß er sich getäuscht hat. Es ist keine Farbkarte, sondern eine Blanko-Karte.

Trick 40

Zubehör:
20 Zauberkarten
(davon 10 weiße Karten)

Karte ziehen und verwandeln

Lasse, wie bei Trick 38 beschrieben, eine Karte aus dem Spiel wählen. Es ist eine Blanko-Karte. Sie wird beiseite gelegt und beweist nun im folgenden ihre Kraft, auch andere Karten in weiße Karten zu verwandeln. Du hebst, wie bei Trick 38 beschrieben, angeblich die oberste Karte ab und zeigst diese vor. Dabei sehen die Zuschauer

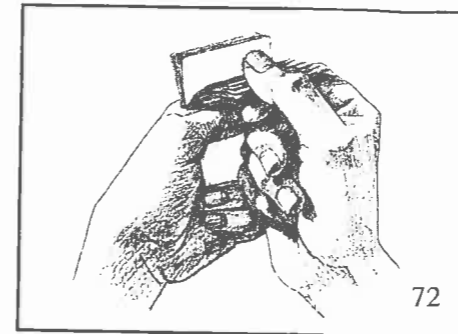
eine Farbkarte. Dann ziehst Du die tatsächlich oberste Karte ab und reibst diese verdeckt an der beiseitegelegten Karte. Beim Vorzeigen ergibt sich, daß die Karte nun ebenfalls in eine Blanko-Karte verwandelt worden ist. Du mußt das Spiel wieder in der richtigen Reihenfolge zusammenlegen.

Trick 41

Zubehör:
20 Zauberkarten
(davon 10 weiße Karten)

Ein buntes Spiel wird weiß

Stoße das Spiel zunächst auf und blättere es von vorn nach hinten durch (Abb. 71). Dann ziehst Du die letzte Karte ab, zeigst diese als weiße Karte vor und legst sie dann vorne auf das Spiel. Stoße das Spiel nochmals auf und blättere dieses nun von hinten nach vorn durch (Abb. 72). Für die Zuschauer hat sich das ganze Spiel in weiße Karten verwandelt.



Trick 42

Zubehör:
20 Zauberkarten
(davon 10 weiße Karten)

Zurückverwandeln

Umgekehrt zu Trick 41 wird die vorne liegende Blanko-Karte wieder hinten auf das Spiel zurückgenommen. Es liegt nun wieder eine farbige Karte vorn. So wird das

Spiel gezeigt, aufgestoßen und von vorn nach hinten durchgeblättert. Es erscheinen jetzt wieder alle farbigen Karten mit dem Aufdruck „Zauberer“.

Trick 43

Zubehör:
20 Zauberkarten
(davon 10 weiße Karten)

Immer die Blanko-Karte

Du benützt das Spiel mit der normalen Reihenfolge (Blanko-Karte hinten). Ein Zuschauer nennt eine Zahl zwischen 1 und 18. Ist die Zahl ungerade, wird von der Blanko-Karte aus gezählt. Bei einer geraden

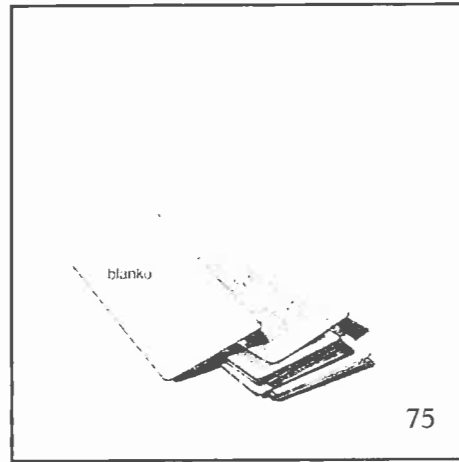
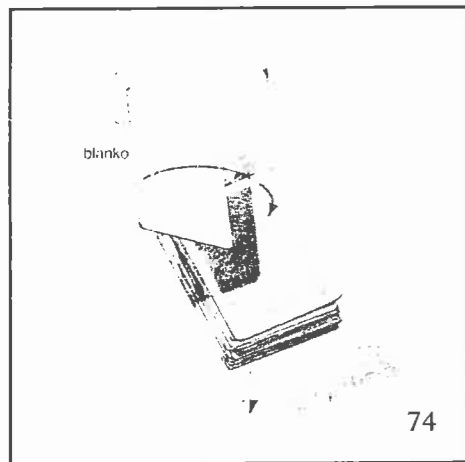
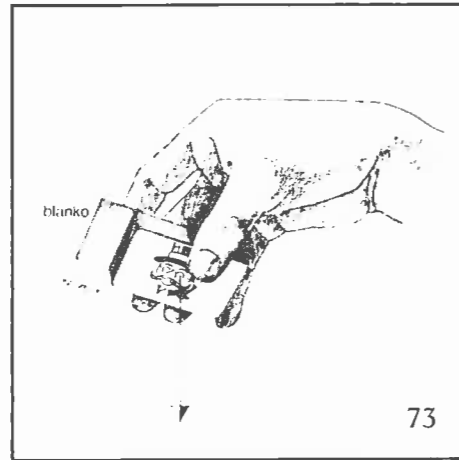
Zahl zählst Du von der vordersten bunten Karte aus. Die durch das Abzählen ermittelte Karte wird vorgezeigt – es ist immer eine Blanko-Karte.

Trick 44

Zubehör:
20 Zauberkarten
(davon 10 weiße Karten)

Die springende Karte

Wie in Trick 38 beschrieben, läßt du einen Zuschauer durch Zuruf eine Karte des Spiels wählen. Du ziehst diese Karte heraus und zeigst sie vor – es ist die Blanko-Karte! Lege die Karte wieder an dieselbe Stelle zurück und schiebe das Spiel zusammen. Schiebe dann die oberste Karte etwa 2 cm seitlich über den Rand des Paketes (Abb. 73) und lasse die Karten aus einer Höhe von etwa 50 cm auf den Tisch fallen. Während das Kartenpäckchen geschlossen nach unten fällt, wird die oberste Einzelkarte durch den Luftzug umgedreht (Abb. 74). Nun liegt die Bildseite oben. Es ist eine Blanko-Karte (Abb. 75). Die Karte ist also von der zuvor gezeigten Stelle nach oben „gewandert“.



Trick 45

Zubehör:
20 Zauberkarten
(davon 10 weiße Karten)

Verwandlung in der Hand des Zuschauers

Zunächst mußt Du das Spiel wieder aufstoßen. Dann wird es von vorn nach hinten durchgeblättert. Hebe die oberste Farbkarte mit leicht durchgebogener aufliegender weißer Karte ab und zeige sie, wie bei Trick 39 beschrieben, vor. Lege die beiden Karten zurück. Ziehe die oberste Karte ab und gib sie einem Zuschauer verdeckt in die Hand. Du gibst ihm also angeblich eine farbige Karte. Stoße das Spiel erneut auf und blättere es wieder von vorn nach hinten bis zur Hälfte durch. Hebe die oberste Karte ab,

wobei Du die farbige Unterseite vorzeigst. Vom zweiten Kartenpäckchen zeigst Du nun, ebenfalls wie bei Trick 39 beschrieben, angeblich die letzte Karte vor. Es ist eine farbige Karte. Lege diese zurück und ziehe die tatsächlich letzte Karte ab. Berühre damit die Karte in der Hand des Zuschauers und drehe dann beide Karten zusammen um – beide haben sich in weiße Karten verwandelt! Auf jedes Kartenpäckchen legst Du eine der weißen Karten zurück und nimmst dann das Spiel wieder zusammen.

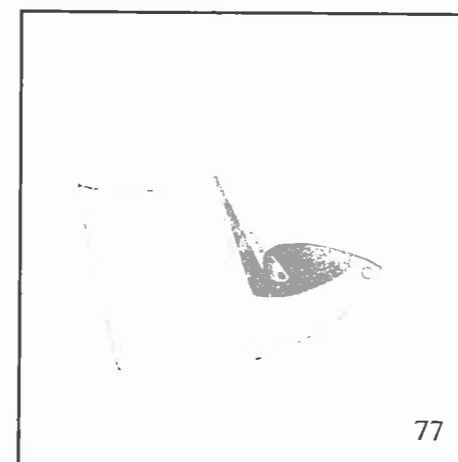
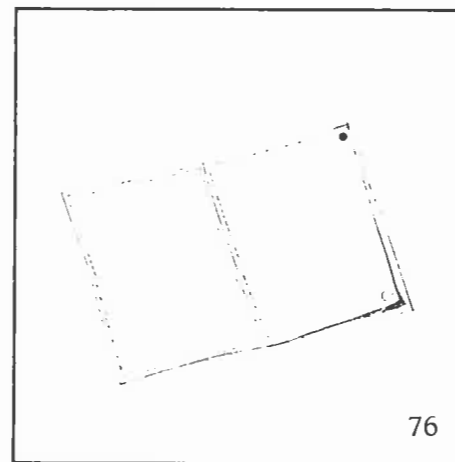
Trick 46

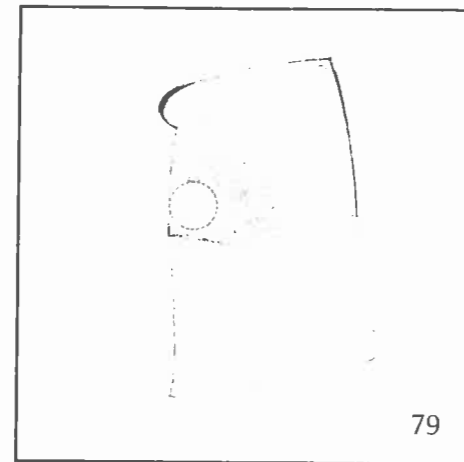
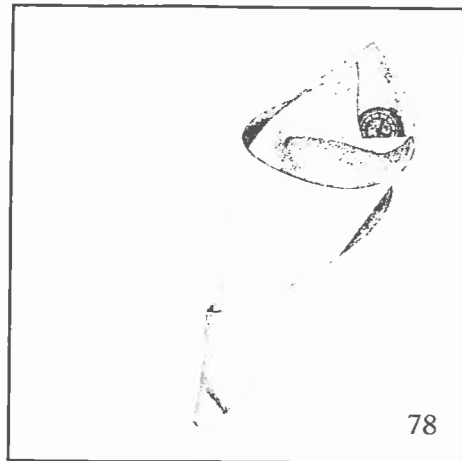
Zubehör:
Zeitung

Die Zaubertüte

Ein leerer Zeitungsbogen wird von allen Seiten vorgezeigt. Forme eine Tüte daraus, in die verschiedene Gegenstände eingelegt

werden. Die Tüte wird aufgerollt, und die Gegenstände sind spurlos verschwunden. Dazu sprichst Du einen Zauberspruch:





„Tüte nimm, was in dir drin, simsalabim.“ Der Bogen wird nun wieder zur Tüte geformt: „Abera kadabera, Tütengeist, du hast's bekommen, gib zurück, was du genommen.“ Und die Gegenstände können alle wieder erscheinen.

Nimm 2 Zeitungsbögen, die Du mit Klebstoff aufeinanderklebst (Abb. 76). Die gestrichenen Linien zeigen, wo Du den Klebstoff auftragen mußt. Nachdem der Bogen leer gezeigt wurde, wird eine Tüte geformt. Die in der Abbildung mit einem Punkt versehene Ecke wird zuerst eingewickelt, damit die Tüte mit der offenen dop-

pelten Tasche nach oben kommt (Abb. 77). Von der Tüte mußt Du nun die mit einem Kreis versehene Ecke nach innen einschlagen. Gegenstände, die verschwinden sollen, werden in diese doppelte Tasche eingeführt (Abb. 78). Wenn Du dann die Tüte entfaltet, mußt Du diese an der offenen Doppelseite halten. Die Gegenstände sind zwischen den beiden Bögen versteckt (Abb. 79). Nachdem Du erneut eine Tüte gedreht hast, kannst Du die verschwundenen Gegenstände aus der Tüte wieder erscheinen lassen.

Trick 47

Zubehör:
Zeitung

Die schleierhafte Tuchfärbung

Die unter Trick 46 beschriebene Zaubertüte wird leer vorgezeigt. Nachdem Du aus dem Bogen eine Tüte geformt hast, holst Du aus ihr ein seidenes Tuch hervor. Die Tüte wird sofort entrollt und wieder leer vorgezeigt. Abermals wird die Tüte geformt, in die Du das eben erschienene Tuch hineingibst und in einer anderen Farbe wieder herausholst. Zum Erstaunen der Zuschauer wird die Tüte nun entrollt und der

Bogen leer vorgezeigt.

In den doppelten Bogen der Zaubertüte legst Du vor Beginn der Vorstellung 2 verschiedenfarbige dünne Seidentücher. Nachdem Du nun die so präparierte Zeitung von beiden Seiten leer vorgezeigt hast, wird, wie bei Trick 46 beschrieben, eine Tüte geformt. Nun kannst Du Seidentücher erscheinen und verschwinden lassen und sogar scheinbar umfärben.

Trick 48

Zubehör:
Zeitung

Das verschwundene Tuch

Eine weitere effektvolle Möglichkeit der in Trick 46 beschriebenen Zaubertüte ist folgende: Ein Seidentuch befindet sich in dem doppelten Bogen der Zaubertüte. Verstecke irgendwo am Körper ein gleichfarbiges

Tuch. Nachdem Du aus der Tüte ein Tuch hervorgezaubert hast, kann dieses auf die bekannte Weise wieder verschwinden und nun aus dem Versteck am Körper wieder herbeigezaubert werden.

Trick 49

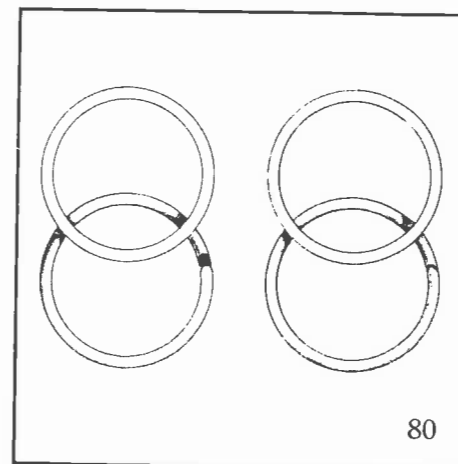
Zubehör:
3 Kunststoffringe, Zauberstab

Verkettung von zwei Ringen

2 massive, völlig geschlossene Ringe werden dem Publikum zum Untersuchen gereicht. Nach Rückgabe der Ringe verzauberst Du diese beiden Ringe durch Umkreisen mit dem Zauberstab. Nun bist Du in der Lage, die Ringe fest miteinander zu verketteten. Vor den Augen Deines staunenden Publikums hat ein Ring den anderen durchdrungen. Mit einem kleinen Zauberspruch kannst Du die ineinanderhängenden Ringe wieder lösen. Mit dem Zauberstab werden dann die Ringe wieder entzaubert und den Zuschauern zum Untersuchen gereicht.

Im Zauberkasten befinden sich insgesamt 4 Kunststoffringe. 3 Stück davon sind völlig geschlossen. Ein Ring ist präpariert und besitzt einen schrägen Schlitz (Abb. 80). Wenn Du einen geschlossenen Ring über diesen Schlitz schiebst und dabei den Schlitz etwas aufbiegst, gleiten die Ringe ineinander. Rasch ausgeführt sieht es aus, als ob Du die Ringe gegeneinanderschlägst und diese sich dabei durchdringen. Die nachstehend beschriebene Vorführungsmethode hat sich bewährt und ist deshalb gut einzustudieren:

2 unpräparierte Ringe werden zum Untersuchen gereicht. Nach ihrer Rückgabe legst



Du sie auf den Zaubertisch. Hier liegt auch hinter der Servante der präparierte Ring zum Austausch bereit. Du ergreifst jetzt den ersten Ring mit der linken Hand. Die rechte Hand nimmt den Zauberstab auf und umkreist den Ring. Hierbei erklärst Du, daß Du mit der magischen Kraft des Zauberstabes die Ringe erst einmal verzaubern mußt. Mit der rechten Hand, in der

sich der Zauberstab befindet, nimmst Du dann den geschlitzten Ring auf. Auch dieser Ring kommt in die linke Hand und wird mit dem Zauberstab umkreist. Niemand hat den Ringtausch bemerkt. Jetzt nimmst Du die beiden Ringe einzeln in die Hand, schlägst diese scheinbar gegeneinander und verkettest die beiden Ringe. Beim Vorführen der Verkettung ergreifst Du den präparierten Ring an der Schlitzstelle, die damit durch die Finger verdeckt bleibt. Du kannst aber auch ohne weiteres den präparierten Ring unverdeckt sehen lassen, wenn Du die Hände hierbei leicht in Bewegung hältst.

Durch leichtes Verbiegen des präparierten Ringes an der Stoßstelle kannst Du die Ringe wieder lösen. Sollen die Ringe wieder zum Untersuchen gereicht werden, so mußt Du durch Aufnehmen des Zauberstabes die Ringe angeblich wieder entzaubern. Dies geschieht zuerst mit dem präparierten Ring, der sofort auf dem Tisch abgelegt wird. Jetzt umkreist Du noch den unpräparierten Ring und behältst ihn gleich in der linken Hand. Während die rechte Hand den Zauberstab ablegt, wird der auf dem Tisch liegende zweite unpräparierte Ring aufgenommen und den Zuschauern übergeben.

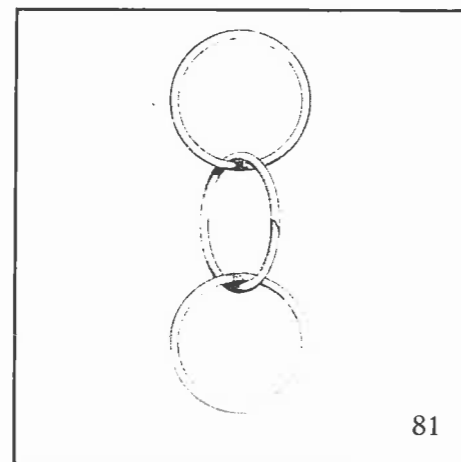
Trick 50

Zubehör:
4 Kunststoffringe, Zauberstab

Verkettung von 3 Ringen

Sobald Du die Vorführung von Trick 49 gut beherrschst, kannst Du die Wirkung steigern. Nacheinander werden nun 3 Ringe, die scheinbar völlig geschlossen sind, miteinander verkettet und schließlich wieder getrennt. Du mußt hier natürlich 3 massive Ringe zur Untersuchung geben.

Für den Austausch eines massiven Ringes gegen den geschlitzten Ring kannst Du auch eine andere Methode anwenden: Du schiebst den geschlitzten Ring dicht über dem Gürtel ins Oberhemd. Sobald Du die 3 unpräparierten Ringe von den Zuschauern zurückbekommen hast, nützt du beim Zurückgehen zu Deinem Zauberplatz die dabei notwendige Körperdrehung zum Austausch der Ringe. Die Verkettung erfolgt nacheinander, d. h., der geschlitzte Ring verbindet 2 massive Ringe (Abb. 81). Die Lösung geschieht in umgekehrter Reihenfolge. Für den Ringtausch ist wieder eine Körperdrehung erforderlich.



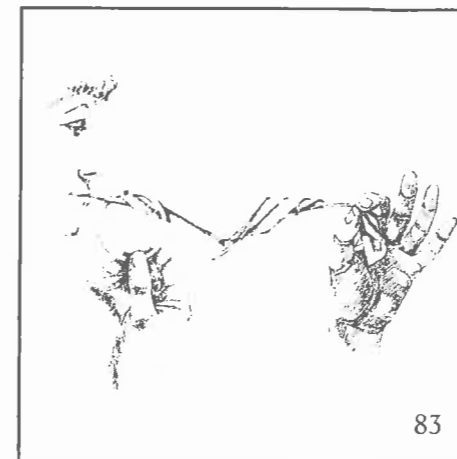
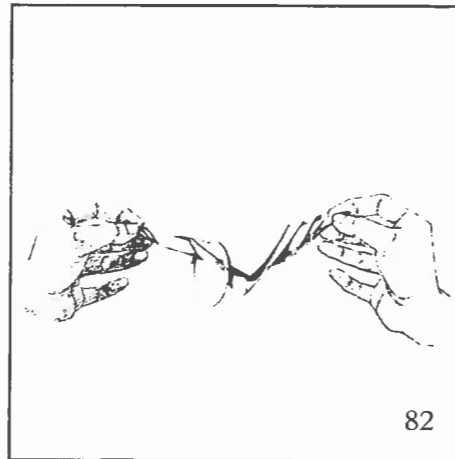
Trick 51

Zubehör:
1 Tuch, der geschlitzte Ring

Ein Ring durchdringt ein Tuch

Ein Taschentuch wird diagonal an den Ecken gefaßt und vorgezeigt. Hierbei wird das Tuch etwas zusammengerollt. Du nimmst jetzt den Ring auf und führst ihn über das Tuch (Abb. 82). Die Taschentuchecke in der rechten Hand wird zwischen die Zähne genommen, und die linke Hand spannt das

Tuch. Die rechte Hand greift an den über dem Tuch hängenden Ring, biegt ihn etwas auseinander und zieht ihn kurz vor dem Mund über das Tuch (Abb. 83). Der Ring hat also, für alle sichtbar, das Tuch durchdrungen.



Trick 52

Zubehör:
Zauberstab,
der geschlitzte Ring, Servante

Ein Ring durchdringt den Zauberstab

Du ergreifst den Zauberstab und stellst Dich seitwärts zu den Zuschauern. Dabei stützt Du ein Ende des Zauberstabes gegen Deinen Körper. Das andere Ende des Stabes wird von der linken Hand gehalten. In der rechten Hand befindet sich der geschlitzte Ring. Dieser wird nun leicht gegen

den Stab geschlagen, und schon hat der Ring den Stab durchdrungen und hängt fest. Die Entkettung ist in der gleichen Weise wie die Entfesselung der Ringe vorzunehmen.

Der Ring wird in der Teilung etwas auseinandergebogen und gleitet so über den

Stab, Ring und Zauberstab kommen jetzt in die rechte Hand. Der Stab wird abgelegt (Servante), und der massive Ring wird aufgenommen, während der präparierte in die

Servante fällt. Auch hier werden die Zuschauer von dem Austausch nichts bemerken und können trotz genauer Untersuchung am Ring nichts finden.

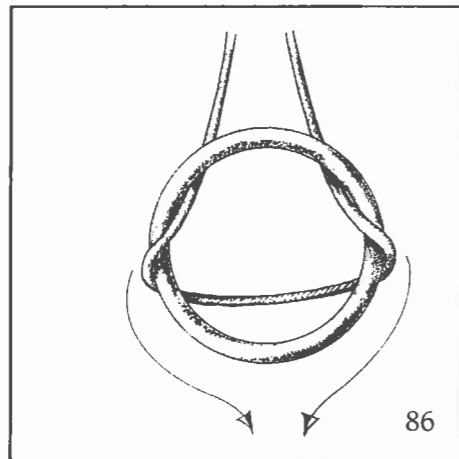
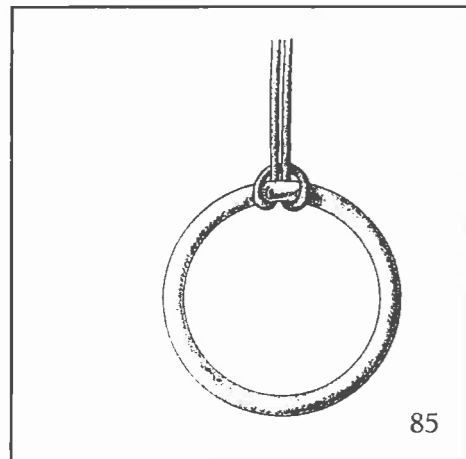
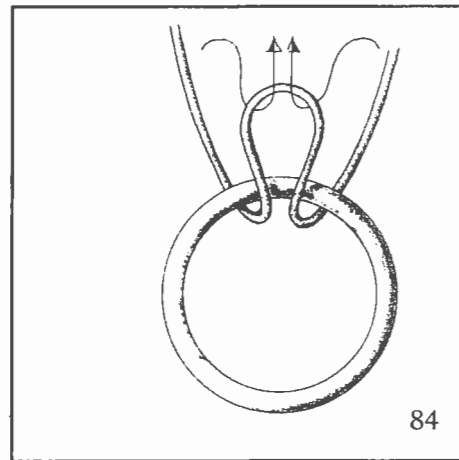
Trick 53

Zubehör:
Plastikring, Zauberschnur

Der befreite Ring

Die Zauberschnur und der farbige Plastikring werden von den Zuschauern untersucht. Der Ring wird, wie die Abb. 84/85 zeigen, verknotet und nochmals vorgezeigt. Beide Schnurenden werden nun von einem Zuschauer gehalten. Du deckst über den eingeknoteten Ring ein Tuch und befreist unter der Deckung des Tuches blitzschnell den Ring von der Schnur. Die beiden Schnurenden bleiben dabei unverändert in den Händen des Zuschauers. Beide Teile können sofort untersucht werden. Der Trick kommt durch die Art der Verknüpfung zustande (Abb. 84–86). Unter der Deckung des Tuches mußt Du zuerst die Schlaufe der Schnur etwas lockern und dann über den Ring ziehen.

Ube diesen Trick erst ohne Tuch und dann verdeckt mit dem Tuch.



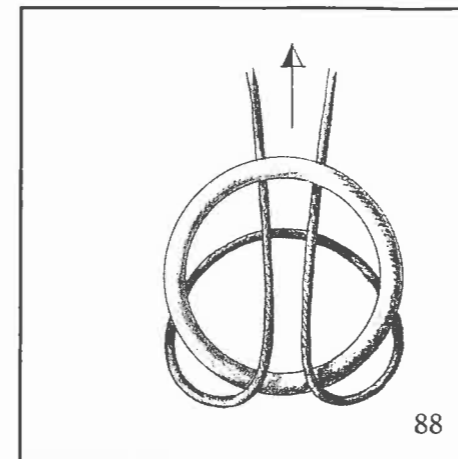
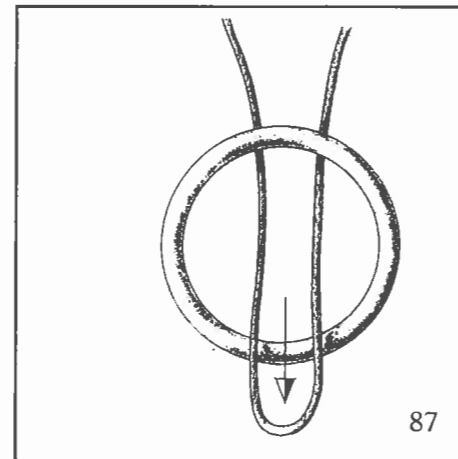
Trick 54

Zubehör:
Plastikring, Zauberschnur

Der gefesselte Ring

Ebenso erstaunlich ist es, wenn Du den Ring wieder auf die Schnur knüpfst. Unter der Deckung eines Tuches wird der Ring in der beschriebenen Weise auf die Schnur ge-

bracht (Abb. 87 und 88). Achte darauf, daß der Zuschauer dabei die Schnur hängen lassen muß.



Der Wanderteppich

Eine Vielzahl überraschender Zaubereffekte ist mit dem in den folgenden Abbildungen gezeigten Zaubergehärt zu erreichen. Es besteht aus drei Teilen:

- 1 bunter Folienzuehnitt (wir nennen ihn im folgenden einfach „Teppich“),
- 1 weiÙe Kunststoffhülse (man nennt das ein Kaschee, d. h. Versteck),
- doppelseitiges Klebeband.

Dieses Gerät ist so vielfach zu verwenden, daß sich damit allein ein ganzes Heftchen füllen lieÙe.

Hierzu einige Trickmöglichkeiten:

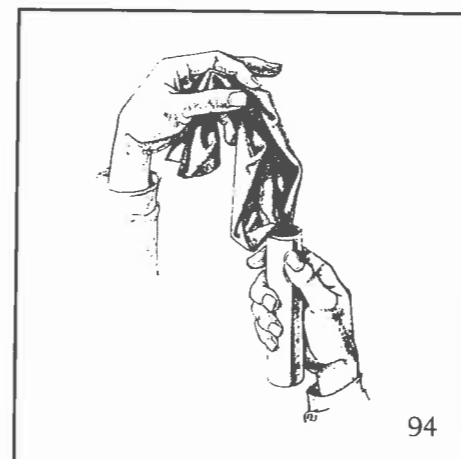
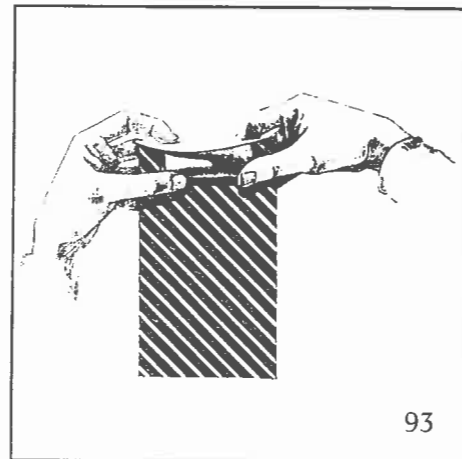
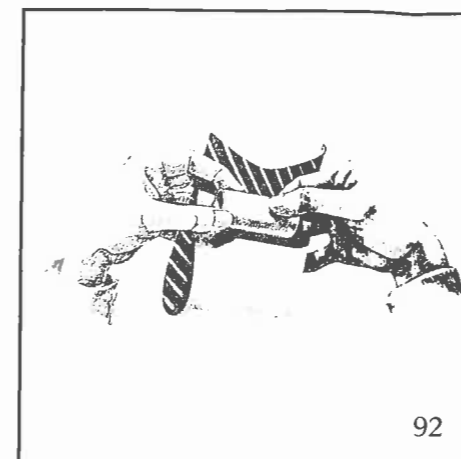
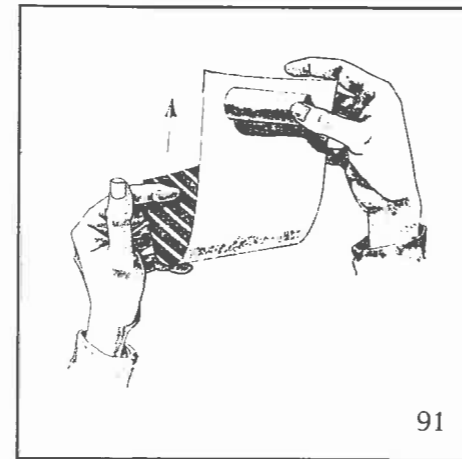
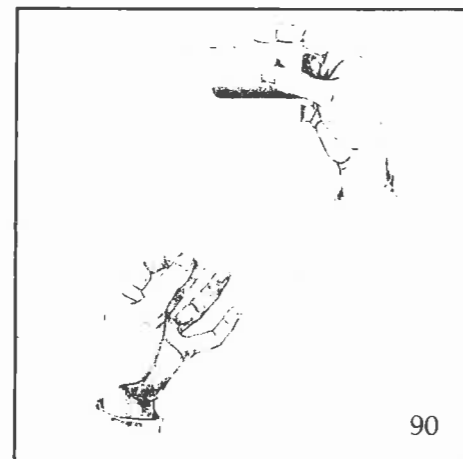
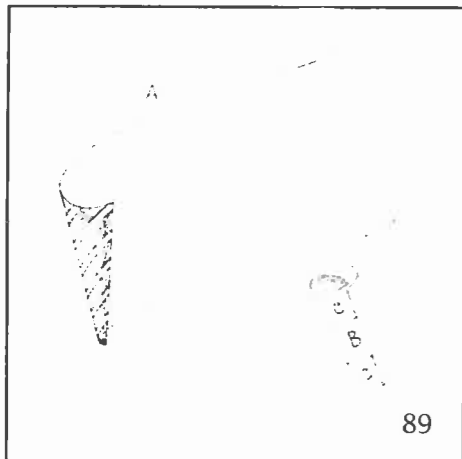
Trick 55

Zubehör:
Wanderteppich,
ein kleines Seidentuch

Ein Seidentuch erscheint

Für die Tricks mit dem Teppich ist folgende Vorbereitung notwendig: Die weiÙe Kunststoffhülse (B) wird mit 2 Stückchen des doppelseitigen Klebebandes (C) beklebt. Dann kommt die Hülse, wie in der Abb. 89 dargestellt, auf den Teppich (A). Sie haftet durch die zweite klebende Seite des Klebebandes fest. Der Teppich liegt so auf unserem Zaubertisch, daß die Hülse durch den Teppich verdeckt ist. Der Teppich wird zwischen beiden Händen (Abb. 90) gehalten.

Für die Zuschauer ist so die angeklebte Hülse nicht zu sehen. In diese wurde vor der Vorstellung ein Seidentuch gesteckt. Damit nun die Zuschauer auch die Rückseite des Teppichs zu sehen bekommen, muß der Teppich gewendet werden. Dies geschieht so, wie es die Abbildungen 91 bis 93 zeigen. Sobald Du das untere, unpräparierte Ende des Teppichs nach vorne gebogen hast, löst Du unter seiner Deckung die angeklebte Hülse mit Daumen und Zeigefin-



ger der rechten Hand. Klebe sie nun auf die Dir zugekehrte Seite des vorher präparierten Teppichendes (Abb. 92). Die rechte Hand erfaßt nun Teppich und Hülse und zeigt den Teppich freihängend nochmals mit der einfarbigen Seite leer vor. Da Vorder- und Rückseite des Teppichs verschieden sind, glauben die Zuschauer, daß es sich wirklich um einen unpräparierten Streifen handelt.

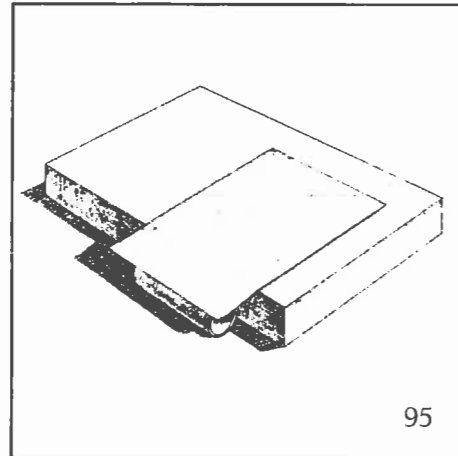
Die rechte Hand rollt jetzt den Teppich nach hinten zu einer Röhre zusammen (Abb. 93). Wie in der Abb. 94 dargestellt, läßt Du jetzt ein Seidentuch erscheinen. Hierauf kann der Teppich von beiden Seiten leer gezeigt werden. Er wird aufgerollt, die Hülse klebt oben. Das untere, unpräparierte Ende des Teppichs wird nach vorn gerollt, und unter seiner Deckung wird die Hülse wieder umgeklebt.

Trick 56

Zubehör:
Wunderteppich, Seidentuch

Die Extratour

In die Hülse wird ein Seidentuch gesteckt. Die Hülse selbst wird auf den Zaubertisch gelegt. Der Klebestreifen muß dabei nach oben zeigen. Den Blicken der Zuschauer wird die Hülse dadurch entzogen, daß sie hinter ein Kästchen oder hinter den Deckel unseres Zauberkastens gelegt wird. Laß jetzt den Teppich von den Zuschauern untersuchen. Sobald Du ihn zurückbekommen hast, zeigst Du ihn nochmals von beiden Seiten leer vor. Jetzt legst Du den Teppich auf dem Tisch ab, und zwar so, daß ein Ende über die Hülse zu liegen kommt (Abb. 95). Gleichzeitig drückst Du den Teppich auf dem Klebestreifen der Hülse etwas fest. Nun beginnst Du Deine Ärmel zurückzustreifen, um damit zu demonstrieren, daß Du darin nichts verborgen hast. Mit spitzen Fingern wird jetzt der Teppich ergriffen. Dabei nimmst Du automatisch die angeklebte Hülse mit auf. Nun rollst Du den Teppich sofort zu einer Röhre. Diese hältst Du so, daß die Zuschauer nicht hineinsehen können. Jetzt führst Du die Röhre zum Mund und bläst hinein. Dadurch wird das vorher in der Hülse befindliche Seidentuch in die Luft geschleudert und ist für die



95

Zuschauer auf unerklärliche Weise erscheinen. Der Teppich wird jetzt wieder aufgerollt und muß nur noch einseitig vorgezeigt werden, da er ja vorher untersucht wurde! Die Hülse hängt, für die Zuschauer unsichtbar, auf der Rückseite des Teppichs. Zum Ablegen rollst Du den Teppich zusammen, damit die Hülse nicht sichtbar wird. Auf dieser Basis lassen sich noch viele andere Trickkombinationen ausarbeiten. Von Zeit zu Zeit ist es notwendig, den Klebestreifen zu erneuern.

Trick 57

Zubehör:
Wunderteppich, Seidentuch

Ein Seidentuch verschwindet

Nach dem Vorzeigen der beiden leeren Seiten des Teppichs rollst Du wieder eine Röhre. Stecke nun für alle sichtbar ein Seidentuch hinein. Es befindet sich jetzt zwangsläufig in der mit eingerollten Hülse. Wenn Du nun den Teppich, wie bei den

vorigen Tricks beschrieben, wieder aufrollst und von beiden Seiten vorzeigst, bleibt das Seidentuch verschwunden. Achte wieder darauf, die Hülse wie in Abb. 92 umzukleben.

Trick 58

Zubehör:
Wunderteppich, 1 kleines rotes
und 1 kleines gelbes Seidentuch

Die Tuchfärbung

In die Hülse wird ein rotes und ein gelbes Seidentuch hineingesteckt. Nachdem Du, wie beschrieben, den Teppich leer vorgezeigt hast, wird wieder eine Röhre geformt, aus der Du ein rotes Seidentuch erscheinen läßt. Dieses wird sofort wieder in die Röhre zurückgegeben und erscheint nun aus ihr in einer anderen Farbe.

Bei diesem Trickablauf steckt abwechselnd je ein Tuch in der Hülse. Für die Größe der Seidentücher, die Du Dir besorgen mußst, hat sich die Seitenlänge von 20 cm am besten bewährt.

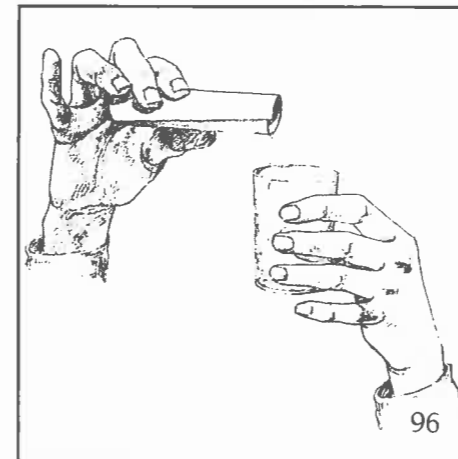
Trick 59

Zubehör:
Wunderteppich, Röhrchen mit Boden

Das Wasser aus dem Nichts

Als Kaschee verwendest Du einen Behälter mit Boden, z. B. ein Glasröhrchen, wie es oft von Arzneimitteln übrigbleibt. Zeige bei diesem Trick den Teppich ähnlich wie bei den bisherigen Tricks vor. Der einzige Unterschied liegt darin, daß Du das Kaschee senkrecht halten mußt und der Teppich seitlich gewendet und gerollt wird. Du mußt dies ganz neu einstudieren! Der Behälter wird mit Wasser gefüllt und der Teppich so aufgestellt, daß das angeklebte Kaschee verdeckt ist. Du nimmst dann den Teppich auf und demonstrierst die beiden leeren Seiten. Jetzt rollst Du den Teppich zur Röhre zusammen und schüttest nach einigen magischen Bewegungen das im Kaschee befindliche Wasser in ein bereitgestelltes Glas (Abb. 96).

Inzwischen hast Du sicher schon so viel Freude und Spaß an der Zauberkunst gefunden, daß Du selbst noch viele Vorführmöglichkeiten mit dem Wunderteppich findest.



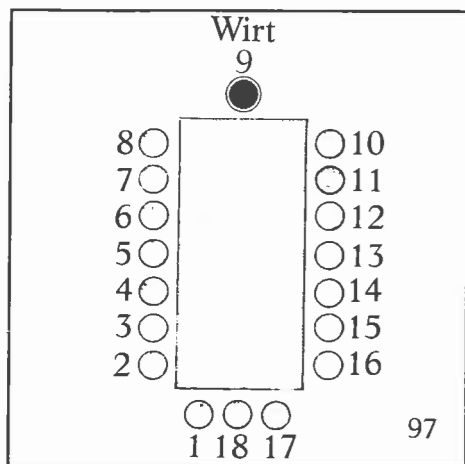
96

Trick 60

Zubehör:
Zettel, Bleistift, 18 Münzen

Die Zechprellerstory

Hier beschreibst Du in Form eines Vortrages ein sehr überraschendes Experiment. Du erzählst etwa folgendes: 17 Studenten hatten in einer Gastwirtschaft ein üppiges Festessen gehalten. Hierzu war auch der dicke immer gut aufgelegte Wirt eingeladen. Der Wirt und die Studenten saßen ringsum an einer langen Tafel.



Zur Veranschaulichung zeichnest Du auf einen Zettel den Tisch und setzt als „Studenten“ Münzen darum herum – so wie es die Abbildung 97 zeigt. Für den Wirt nimmst Du eine größere Münze. Du fährst in Deiner Erzählung fort:

Am Schluß des Festessens griff einer der Studenten in die Tasche und legte eine dicke Geldbörse auf den Tisch. Er sagte: „Heute soll nur derjenige von uns, einschließlich des Wirtes, die Zeche bezahlen, der beim Abzählen nicht frei wird. Wir zählen auf die Zahl 7 ab. Ich verbürge mich mit meinem Geld für meine Freunde.“ Der Wirt ging auf den Spaß ein und war nicht schlecht erstaunt, als er am Schluß bei dem vielen Reihumzählen der einzige war, der nicht frei wurde.

Das Trickgeheimnis ist ganz einfach. Entscheidend ist, daß Du bei dem in der Abbildung mit 1 bezeichneten „Studenten“ zu zählen beginnst. Du entfernst jedes Mal die Münze, auf die die Zahl 7 fällt. Auf diese Weise werden alle 17 Münzen frei und nur der Wirt bleibt zum Schluß übrig.

Trick 61

Zubehör:
Kunststoffei,
2 Seidentücher, Servante

Wie entsteht ein Ei?

Ein Seidentuch wird von beiden Seiten leer gezeigt. Dann krepelst Du Dir die Ärmel etwas zurück. Alle Zuschauer können sich somit überzeugen, daß Du nichts in Deinen Ärmeln verborgen hast. Du nimmst das Seidentuch und reibst es zwischen den Händen hin und her, wobei es immer kleiner wird und schließlich ganz verschwindet.

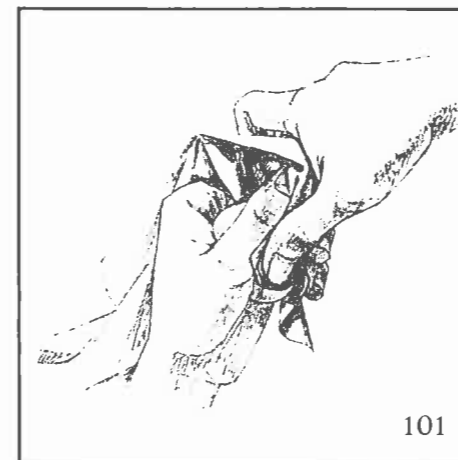
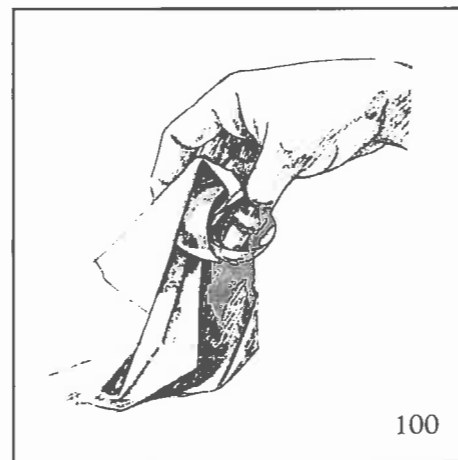
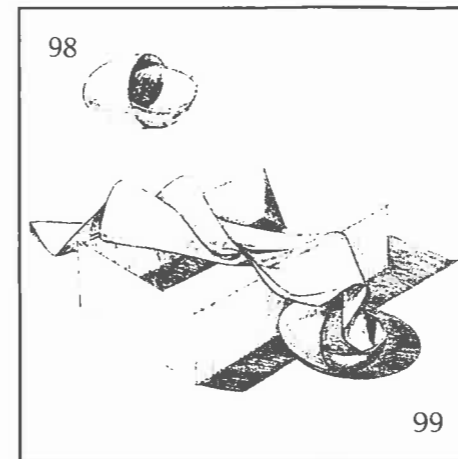
Wenn Du dann deine Hände öffnest, hat sich das Tuch plötzlich in ein Ei verwandelt, während das Tuch verschwunden ist. Das verschwundene Tuch kannst Du an anderer Stelle wieder erscheinen lassen. Im Zauberkasten befinden sich 2 hohle, zweiteilige Kunststoffeier. Die Größe der im Kasten befindlichen Seidentücher ist so

gewählt, daß ein Tuch im Hohlraum des Eies Platz hat.

Zunächst wird ein Ei geöffnet und die untere Schalenhälfte so in die obere hineingesteckt, daß eine Öffnung bleibt (Abb. 98). So präpariert, kommen die beiden Eischalen auf den Tisch hinter die Servante. Du zeigst das Seidentuch von vorn und von hinten als unpräpariert vor und legst es über die Servante. Ein Zipfel des Tuches muß dabei die geöffneten Eischalen bedecken, damit Du unter dem Schutz des Tuches das geöffnete Ei mit aufnehmen kannst (Abb. 99). Damit die Zuschauer vom Ablegen des Tuches abgelenkt werden, ist es zweckmäßig, wenn Du gleich darauf Deine Ärmel etwas aufkrepelst, um zu demonstrieren, daß Du darin nichts verborgen hast. Unter dem Schutz des Tuches wird das Ei mit aufgenommen (Abb. 100) und vom Tuch verdeckt in die linke Hand gegeben. Die rechte Hand rafft jetzt das Seidentuch immer mehr zusammen und gibt es in das offene Ei hinein (Abb. 101). Dabei werden beide Hände immer in Bewegung gehalten, so als ob Du etwas formen wolltest. Nachdem das Tuch

ganz im Hohlraum des Eies verschwunden ist, wird das Ei zusammengesteckt und den Zuschauern gezeigt.

Du kannst das Seidentuch auch wieder erscheinen lassen. Dazu mußt Du vor Deinem Vortrag ein zweites Tuch in die Tasche oder unter den Jackenaufschlag stecken. Von dort kannst Du es nun wieder hervorzaubern.



Trick 62

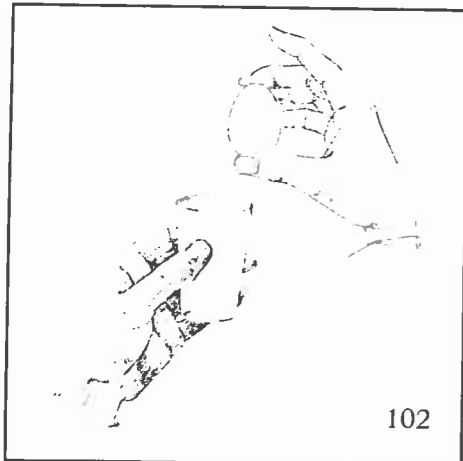
Die Ei-Verwandlung

Das soeben herbeigezauberte Ei umkreist Du mit dem Zauberstab, um es sofort an einem Glas anzuschlagen und den Dotter in das Glas zu geben. Für die Zuschauer wird dieses Kunststück besonders effektiv, da viele glauben, daß es sich bei dem hervorgezauberten Ei um ein Kunststoffschei handelt.

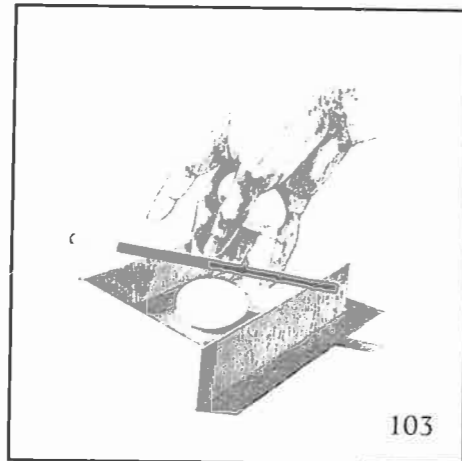
Sobald das Tuch im Hohlei verschwunden ist (siehe Trick 61), wird das Ei mit der rechten Hand vorgezeigt. Die linke Hand ergreift ein vorher bereitgestelltes Glas und hebt es in die Höhe (Abb. 102). Mit der rechten Hand, in der sich das Tuch-Ei befindet, gehst Du auf die Servante zu, über der

Zubehör:
Kunststoffschei, Hühnerei, Seidentuch, Glas, Zauberstab, Servante, kleines Handtuch

der Zauberstab liegt. Du ergreifst den Zauberstab und dabei tauschst Du das Tuchoi gegen ein richtiges Ei aus (Abb. 103). Mit dem Zauberstab rührst Du etwas in dem leeren Glas, zeigst nochmals das Ei und gibst es in das Glas hinein. Dann wird mit dem Zauberstab eine kleine magische kreisende Bewegung um das Glas ausgeführt. Das Glas wird auf den Tisch gestellt. Das Ei wird herausgenommen, an der Kante des Glases aufgeschlagen und über dem Glas auseinandergenommen. Dabei fällt der Eidotter für alle sichtbar in das Glas. Halte ein kleines Handtuch bereit, damit Du Dir evtl. die Hände abtrocknen kannst.



102



103

Trick 63

Reingefallen

Bei einer Zaubervorstellung sollte auch immer ein lustiger Zauberschertz dabei sein,

Zubehör:
Kunststoffschei, Seidentuch, Hühnerei

bei dem Dir scheinbar ein Mißgeschick passiert, über das die Zuschauer lachen können.

nen. Du rettst aber dann die Situation in einer Art und Weise, für die die Zuschauer keine Erklärung finden. Mit den beiden vorher beschriebenen Tricks ist dies sehr gut durchzuführen.

Während Du das Tuch in das Hohlei steckst, läßt Du beim Schließen des Eies einen Tuchzipfel herausschauen. Das Ei wird vorgezeigt, und selbstverständlich

machst du durch ein erschrockenes Gesicht die Zuschauer auf diese kleine Ungeschicklichkeit aufmerksam. Alle glauben nun, den Trick durchschaut zu haben. Es folgt jetzt die Kombination mit dem Zauberstab und dem Glas, wobei sich die Zuschauer nicht erklären können, woher plötzlich statt des Seidentuches im Ei der Eidotter kommt.

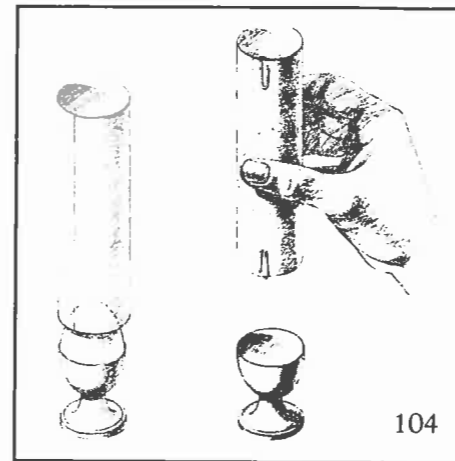
Trick 64

Die Ei-Wanderung

Den Zuschauern werden 2 leere Eierbecher gezeigt, die etwa mit einem halben Meter Abstand auf den Tisch gestellt werden. In den rechten Eierbecher gibst Du ein Ei. Dann formst Du aus dünnem Karton 2 Hüllen, die mit Büroklammern zusammengehalten werden. Je eine Hülle wird über den leeren und über den gefüllten Becher gestülpt. Nun beginnt für die Zuschauer ein unerklärlicher Platzwechsel. Jedesmal, wenn Du eine Hülle hebst, ist das Ei in den anderen Becher gewandert. Zum Schluß glauben die Zuschauer, endlich das Geheimnis erraten zu haben. Sie verlangen, die Kartonhüllen untersuchen zu dürfen. Zunächst willst Du das natürlich nicht, worauf die Zuschauer erst recht darauf bestehen werden. Das Erstaunen wird groß sein, wenn Du dann die Büroklammern der Hüllen löst und die Kartons von beiden Seiten leer vorzeigst.

Aus den beiden farbigen Kartonbögen, die Du im Zauberkasten findest, werden Hüllen geformt, deren Durchmesser so groß ist, daß sie gerade eben leicht über ein Ei zu schieben sind. Die Hüllen werden mit Büroklammern zusammengehalten. Eine Hülle bleibt leer. In die andere Hülle mußt Du nun mit einem Trick ein Ei hineinpraktizieren, und zwar so, daß es die Zuschauer nicht merken. Das ist ganz einfach. Hinter der Servante liegt das Ei bereit. Sobald Du

Zubehör:
2 Kunststoffschei, 2 Eierbecher, Servante, 2 farbige Kartonbögen, 4 Büroklammern



104

die Hülle geformt und mit Büroklammern gesichert hast, stülpst Du sie über das Ei, das hinter der Servante liegt. Nachdem die beiden Eierbecher auf den Tisch gestellt wurden, wird jetzt ein Ei für alle Zuschauer sichtbar in den Becher gestellt. Über den freien Becher kommt die Hülle mit dem Ei. Beachte dabei, daß die Hülle so gehalten wird, daß das Ei von den Zuschauern nicht entdeckt wird. In die Nähe, am zweckmäßigsten zwischen die Becher, wird die Servante gestellt. Hebst Du jetzt die Hülle vom rechten Eierbecher hoch, so wird durch leichtes Zusammendrücken von Daumen und Zeigefinger das im Becher befindliche Ei mit hochgehoben (Abb. 104).

Das Ei ist verschwunden. Mit der linken Hand wird dann die andere Hülse hochgehoben, wobei das Ei im Becher verbleibt. Für die Zuschauer entsteht so der Eindruck, als wäre das Ei hin- und hergewandert.

Schließlich kannst Du die Zuschauer noch raten lassen, wo sich gerade das Ei befindet. Du bestimmst ganz nach Belieben, ob die Zuschauer falsch oder richtig geraten haben. Der Trick wird dann lustig, wenn die Zuschauer merken, wie es gemacht wird. Sicher wird bald ein Zuschauer in die Hülse hineinsehen wollen. In diesem Fall machst Du zunächst ein etwas ärgerliches Gesicht, um dann schließlich doch die Papierhülsen zu zeigen. Zuvor ist es jedoch erforderlich, ein Ei verschwinden zu lassen. Dies geschieht auf folgende Weise:

Sobald Du das Ei in der Hülse eingeklemmt hast, gehst Du mit der Hülse dicht über die Servante. Du redest dabei mit den Zuschauern (z. B. Zwischenfragen), oder Du tust sonst irgend etwas, auf das Du Dich scheinbar so konzentrierst, daß Du „unwillkürlich“ in Deiner Bewegung innehältst, ja sogar die Hand mit der Hülse etwas sinken läßt – in diesem Moment, in dem die Hülse etwas in die Servante hineinragt, läßt Du das Ei in die Servante gleiten. Die ursprüngliche Bewegung wird sofort wieder fortgesetzt und die Hülse hochgehoben. Auf diese Weise kannst Du dann beide Hülsen leer vorzeigen, und in den Bechern befindet sich nur ein Ei. Dieser Trick ist immer ein Erfolgsschlager, wenn Du ihn sorgfältig übst und gut vorführst.

rollt daraus ein Ei in den Zylinderhut. Dies kann beliebig oft wiederholt werden.

Für diesen Trick darfst Du eine kleine Bastelarbeit nicht scheuen: Besorge Dir ein schwarzes, nicht durchscheinendes Tuch in der Größe von ca. 25 x 25 cm. In der Mitte einer Kante mußt Du einen schwarzen Faden annähen, dessen Ende in das Kunststoffteil geklemmt wird. Wenn Du das Tuch an der Stelle faßt, an der der Faden festgenäht ist, so wird das Ei durch das herabhängende Tuch verdeckt (Abb. 105). Das Tuch wird abgesenkt, und damit wird das Ei in den vorher leer vorgezeigten Zylinderhut

ingelegt. Fasse nun das Tuch an den beiden Ecken, die der Kante mit dem eingenahten Faden gegenüberliegen. Ziehe das Tuch in die Höhe und zeige es von beiden Seiten leer vor. Das Ei hängt währenddessen am Faden im Zylinderhut (Abb. 106). Das Tuch wird nun wieder über die Öffnung des Hutes gelegt. Dabei zeigt die Kante mit dem Faden zum Vorführenden hin. Nun wird das Tuch an dieser Kante wieder aufgenommen und über dem Hut vorsichtig zu einem Beutel zusammengelegt (Abb. 107). Aus dem Beutel läßt Du nun das Ei in den Hut kullern.

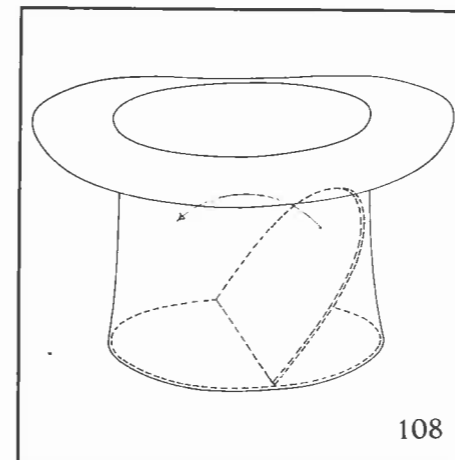
Trick 66

Zubehör:
Zylinderhut, Klappeinsatz, Kunststoffteil, Tuch, Hühnereier, Wasserglas

Das Eierlegen

Wie in Trick 65 beschrieben, läßt Du nun mehrere Eier in den Zylinder rollen. Dazwischen zeigst Du jedesmal das Tuch leer vor. Schließlich zeigst Du den Zylinder vor – er ist mit echten Eiern gefüllt!

Auch für dieses kleine Kunststück mußt Du zunächst den Zylinderhut mit einer kleinen Bastelarbeit präparieren. Aus Karton fertigest Du Dir einen Klappeinsatz, wie er in der Abbildung 108 dargestellt ist. Der Karton muß schwarz sein oder schwarz eingefärbt werden. Besonders hat sich auch ein Überzug aus selbstklebender Folie mit schwarzer, samtartiger Oberfläche bewährt. Der Einsatz wird in den Zylinderhut hineingedrückt. Die Klappe muß in beiden Stellungen gut abschließen. Mit diesem Klappeinsatz können viele verblüffende Kunststücke vorgeführt werden. Unter die Klappe kommen so viele Hühnereier, wie Platz haben. Zum Vorführen greifst Du soweit über die Krempe in den Hut, daß Du mit den Fingerspitzen die Klappe fest zuhalten kannst. So kannst Du den Zylinder



„leer“ vorzeigen. Nachdem Du so viele Eier herbeigezaubert hast, wie im Hut enthalten sind, legst du unbemerkt die Klappe um und zeigst den mit Eiern angefüllten Zylinderhut vor. Um zu beweisen, daß es richtige Eier sind, wird eines davon in ein bereitgestelltes Wasserglas aufgeschlagen.

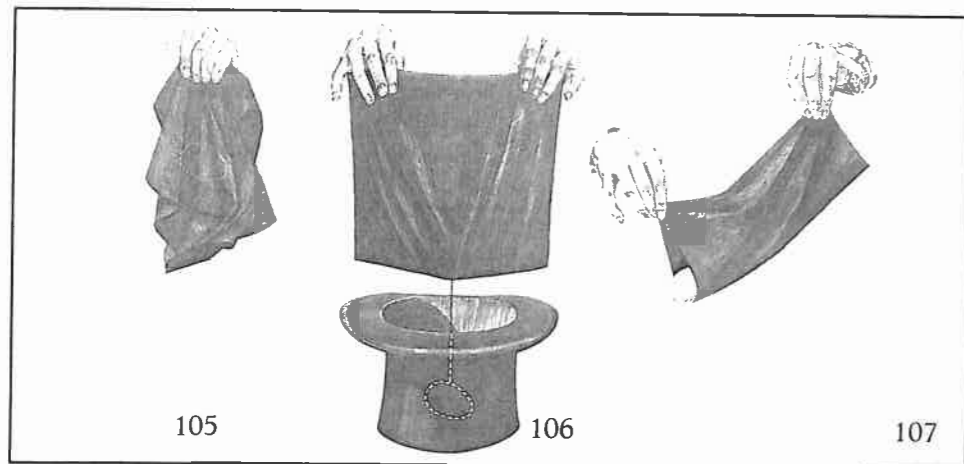
Trick 65

Zubehör:
Kunststoffteil,
Zylinderhut, schwarzes Tuch

Der große Eierzauber

Für dieses sehr wirkungsvolle Zauberkunststück zeigst Du einen leeren Zylinderhut und ein schwarzes, zusammengeballtes Tuch vor. Das Tuch wird über dem Hut ent-

faltet und von beiden Seiten leer vorgezeigt. Du bedeckst nun die Hutöffnung mit dem Tuch, dann greifst Du das Tuch wieder auf, faltest daraus einen Beutel, und schon



Trick 67

Zubehör:
1 Zauberkerle

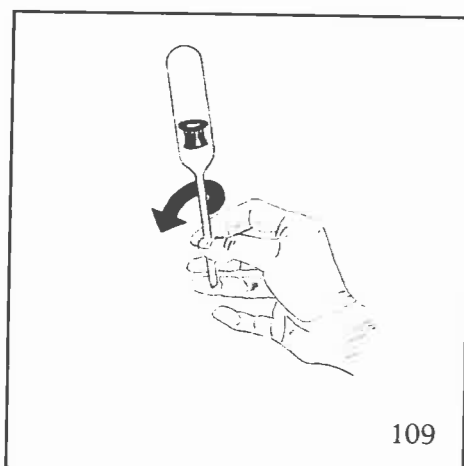
Die Hasenkerle

Auf der Zauberkerle ist ein leerer Zylinderhut abgebildet. Aus diesem kannst Du ein Kaninchen erscheinen und wieder verschwinden lassen. Um die gewünschte Täuschung zu erreichen, mußt Du zunächst den sogenannten Kellendrehgriff üben. Du zeigst scheinbar beide Seiten der Kerle leer vor. In Wirklichkeit wird jedoch zweimal die gleiche Seite vorgezeigt. Der Trick entsteht durch zwei verschiedene Drehungen. Zunächst wird die Kerle zwischen Daumen und Zeigefinger hin und her gerollt. Gleichzeitig wird während dieser Bewegung der Handrücken im Gelenk nach innen gedreht (Abb. 109/110).

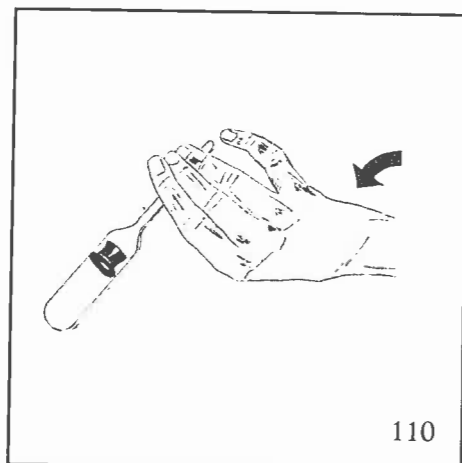
Lege die Zauberkerle mit dem leeren Zylinderhut nach oben auf den Tisch. Nimm die Kerle in die rechte Hand. Halte sie vor Dei-

nen Körper und zeige mit Hilfe des Drehgriffs, daß sich auf beiden Seiten ein leerer Zylinderhut befindet. Decke mit der linken Handfläche die Zauberkerle ab und drehe sie nur zwischen Daumen und Zeigefinger. Zeige nun die Zauberkerle vor. Zu aller Erstaunen befindet sich ein Kaninchen im Zylinder. Mit dem Kellendrehgriff läßt Du jetzt das Kaninchen auf beiden Seiten erscheinen. Du kannst das Kaninchen auch nur auf einer Kellenseite erscheinen lassen und die andere Seite mit leerem Zylinderhut vorzeigen.

Ebenso rätselhaft, wie das Kaninchen erschienen ist, kannst Du es durch einfache Drehung, unter Abdeckung der linken Hand, wieder verschwinden lassen.



109



110

Trick 68

Zubehör:
1 Plastikkästchen, 3 verschiedenfarbige Kartonkärtchen, 1 Augenbinde

Gold oder Silber?

Du benötigst zu diesem Experiment die 3 farbigen vorgestanzten Kartonkärtchen. Die Farbkärtchen stellen Gold und Silber dar, das 3. Kärtchen ist ein Kohlebrikett. Laß Dir mit einem Tuch die Augen zubinden. Du brauchst wirklich nichts mehr zu sehen. Dadurch kommt der Trick ganz toll zur Wirkung. Ein Zuschauer wird aufgefordert, eines der 3 Kärtchen in das bereitgestellte Plastikkästchen zu geben und es zu verschließen. Laß Dir das Kästchen in Deine rechte Hand geben und halte es vor Deine Stirn. Nach kurzem Zögern kannst Du sofort sagen, welches Kärtchen (z. B. Gold) sich im Kästchen befindet. Hast Du es erraten? Die Lösung ist, wie fast immer

bei der Zauberei, genial einfach. Die 3 Kärtchen unterscheiden sich durch kleine Differenzen in Länge und Breite. Gold paßt genau in das Kästchen. Silber ist etwas kürzer. Das Kohlebrikett ist etwas kürzer und schmaler. Du spürst beim Übernehmen des Kästchens, um welche Karte es sich handelt. Sobald Du nämlich das Kästchen leicht abkippst, merkst Du, ob sich das darin befindliche Kärtchen a) gar nicht (Gold), b) hin und her (Silber), oder c) hin und her und zusätzlich quer (Kohle) im Kästchen bewegen läßt. Du spürst einen ganz kleinen Anschlag. Mit etwas Übung wirst Du diesen Trick sehr schnell perfekt beherrschen.

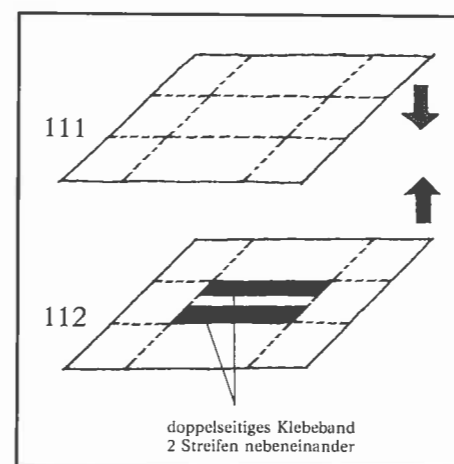
Zubehör:
2 große Bildkarten, präparierte Faltpapiertasche, 3 Stück Gummiringe, Zauberkarten Herz-Dame und Herz 7

Trick 69

Die Wundermappe

Hier lernst Du ein hübsches und in der Wirkung geheimnisvolles Zauberkunststück kennen. Zunächst mußt Du die Faltpapiertasche präparieren:

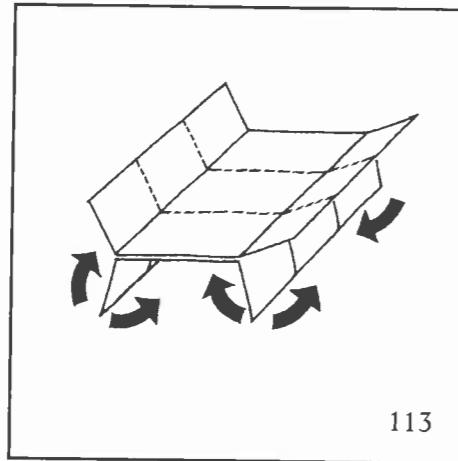
- Ziehe mit Bleistift und Lineal entsprechend Abb. 111 und 112 die notwendigen Hilfslinien auf je einer Seite der beiden im Zauberkasten befindlichen Papierbogen.
- Falte beide Papierbogen entlang der Hilfslinien. So entsteht je eine rechteckige Tasche von 7 x 9 cm Größe.
- Falte beide Papiere wieder auseinander.
- Schneide vom mitgelieferten Doppelklebestreifen 2 Stücke von genau 9 cm Länge ab.



doppelseitiges Klebeband
2 Streifen nebeneinander

61

- e) Klebe die beiden Streifen nebeneinander auf das Mittelfeld eines Papierbogens (Abb. 112). Dazu mußt Du zunächst die untere Schutzauflage des Klebestreifens entfernen.
- f) Entferne die zweite Schutzauflage der beiden Klebestreifen und lege den zweiten Papierbogen genau auf den ersten.
- g) Drücke die Klebeflächen fest aufeinander.
- h) Falte die Tasche exakt zusammen. Abb. 113 zeigt Dir, wie Du das machen muß.



113

Und nun zum Trick.

Lege Dir die beiden großen Bildkarten mit den zugehörigen Gummiringen zurecht. Vor Beginn Deiner Vorstellung mußt Du das Doppelfaltpapier vorbereiten. Lege die Zauberkarte Herz-Dame in die Falttasche, klappe sie zu, und lege das Faltpapier mit der Tasche nach unten an Deinem Zauberplatz zurecht.

Ergreife das Faltpapier und zeige es Deinen Zuschauern. Das Geheimfach mit der eingelegten Karte Herz-Dame zeigt zu Dir. Achte darauf, daß das Geheimfach nicht aufgeht. Lege das Faltpapier so ab, daß die Zuschauer nur das leere Papier sehen. Dann zeigst Du die Zauberkarte Herz 7 vor. Von der verborgenen Karte wissen die Zuschauer nichts.

Lege diese Karte in die Mitte des Faltpapiers. Falte das Papier zusammen und zeige es den Zuschauern. Dann sagst Du einen Zauberspruch! Lege das Papier nun zwischen die beiden Bildkarten und verschließe sie mit Gummiringen. Dann legst Du die Wundermappe für einen kurzen Moment so auf dem Tisch ab, daß das Geheimfach mit der Karte Herz-Dame nach oben liegt. Öffne die Mappe nun, falte das Papier auseinander und nimm die Karte heraus. Auf geheimnisvolle Weise hat sich die Karte verwandelt.

Lege das Faltpapier sofort zur Seite, damit niemand das Geheimfach entdecken kann.

Trick 70

Zubehör:
Wundermappe,
2 gleiche Papierstücke Größe 6 x 8 cm

Das verzauberte Papier

Zusammen mit dem Faltpapier eignet sich die Wundermappe natürlich ganz besonders dazu, Gegenstände zu tauschen oder verschwinden zu lassen.

Schneide Dir 2 farbige Papiere in der Größe 6 x 8 cm aus. Die beiden Papierstücke müs-

sen vollkommen identisch sein. Eins der beiden Papierstücke legst Du nun, wie bei Trick 69 beschrieben, in das Geheimfach der Faltpapiertasche. Der Trickablauf ist nun der gleiche wie unter 69 beschrieben. An Stelle der Zauberkarten nimmst Du je-

doch das zweite Stück Papier, zerreißt es vor den Augen der Zuschauer in vier Teile und legst dies in das offene Fach der Faltpapiertasche. Wenn Du dann die Wunder-

mappe abgelegt und gedreht hast, kommt das eben zerrissene Papier wieder unverändert aus der Wundermappe heraus.

Trick 71

Zubehör:
Wundermappe, 1 Foto (am besten Paßbild), 1 gleich großes Stück Papier

Das zauberhafte Foto

Auch hier wird die Wundermappe wieder zu einem Austauschtrick verwendet. In das Geheimfach legst Du ein Foto ein. Vor Deinen Zuschauern zeichnest Du jetzt auf ein Stück Papier, das der Größe des Fotos entspricht, mit ein paar Strichen ein lustiges Bild. Wenn Du z. B. ein Foto Deines Vaters

oder Deiner Mutter nimmst, erklärst Du, Du hättest ein wunderschönes Paßbild gemalt. Gib das gemalte Papier in die Mappe, schließe und wende sie wieder. Alle werden staunen, wenn sich jetzt das gemalte Papier in ein echtes Foto verwandelt hat.

Trick 72

Zubehör:
Wundermappe,
2 Münzen oder 2 Zehnmarkscheine

Das verwunschene Geld

Hier noch ein verblüffendes Kunststück: Du läßt Dir eine größere Münze oder einen Zehnmarkschein von einem Zuschauer geben. Das Geld kommt in die Mitte des auseinandergefalteten Faltpapiers. Die Geheimtasche bleibt leer und ist selbstverständlich bereits zusammengefaltet. Lege das Faltpapier zusammen und gib es wieder zwischen die beiden Bildkarten. Nachdem Du die Bildkarten mit den Gummiringen umspannt hast, drehst Du sie beim Ablegen wieder um. Eine Münze

mit dem gleichen Wert oder einen entsprechenden Geldschein hast Du heimlich vorher in Deine Tasche gegeben. Wenn Du nun die Wundermappe öffnest, ist das Geld aus dem Faltpapier spurlos verschwunden. Dafür kannst Du es jetzt aus Deiner Tasche hervorzaubern.

Das waren einige Ideen zur Zauberei mit der Wundermappe. Sicher fallen Dir noch viele weitere Möglichkeiten dazu ein.

Trick 73

Zubehör:
Schatztruhe,
Schmuckbildstreifen, 1 Metallklammer

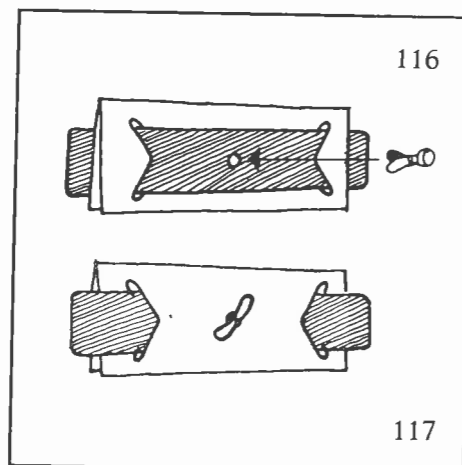
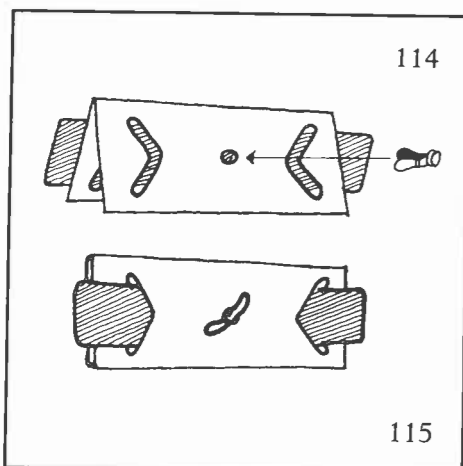
Die Schatztruhe

Für die erste Vorführung mußt Du zunächst die Hülle zusammenfalten, so wie es die Zeichnung (Abb. 114) zeigt. Dann schiebst Du den Streifen mit dem abgebildeten Schmuck so durch die Fenster der Hülle, wie es die Abb. 115 zeigt. Stecke die Metallklammer durch das Loch in der Mitte der Hülle durch den Schmuckstreifen hindurch und biege die Schenkel auseinander.

Deinen Zuschauern demonstrierst Du nun, wie der Schmuck in der Schatulle gesichert ist.

Jetzt nimmst Du die Teile auseinander und zeigst sie einzeln vor. Anschließend

schiebst Du den Streifen mit dem abgebildeten Schmuck wieder in die Schatztruhe. Diesmal schiebst Du den Streifen aber durch alle vier Fenster, so daß er hinten sichtbar ist (Abb. 116). Erneut wird die Metallklammer von hinten durch das Mittelloch geführt und auseinandergebogen. Jetzt drückst Du mit dem Daumen auf den Klammerknopf und sprichst ein Zauberwort. Ziehe anschließend den Streifen mit dem abgebildeten Schmuck aus der Hülle. Alle Zuschauer glauben, du hast den Schmuck aus der gesicherten Truhe entfernt, da ja die Klammer nach wie vor die Hülle zusammenhält (Abb. 117).



Trick 74

Zubehör:
Kartonuhr, Zauberstab

Die magische Uhr

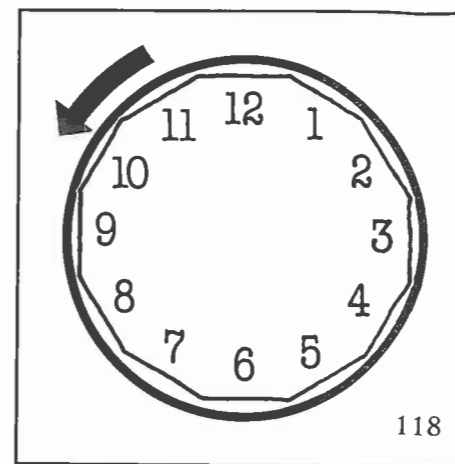
Du erklärst, daß Du auf geheimnisvolle Weise eine Zahl des Zifferblattes nennen kannst, die sich einer der Zuschauer zuvor ausgedacht hat.

Ein Zuschauer wird aufgefordert, sich eine Zahl des Zifferblattes zu merken. Du klopfst dann mit dem Zauberstab auf verschiedene Zahlen des Zifferblattes. Dabei muß der Zuschauer nach jedem Klopfen zu seiner gedachten Zahl 1 dazuzählen, bis er auf die Zahl 20 kommt. Die Zahl 20 spricht der Zuschauer laut aus, und genau in diesem Augenblick zeigst Du mit Deinem Zauberstab auf die gedachte Zahl auf dem Zifferblatt. Für Deine Zuschauer ist dies ein unerklärlicher Trick.

Bitte zuerst einen Zuschauer, sich eine Zahl auf dem Zifferblatt zu merken. Dann nimmst Du den Zauberstab und tippst damit auf verschiedene Zahlen. Bei jedem Klopfen muß der Zuschauer zu seiner gedachten Zahl 1 dazuzählen.

Wenn z. B. die Zahl 8 gedacht wird, ergibt sich beim ersten Klopfen 9 und beim zweiten Klopfen 10 usw., bis der Zuschauer auf die Zahl 20 kommt.

Die Zahl 20 muß der Zuschauer laut aussprechen, und in diesem Augenblick wirst



Du die von ihm gedachte Zahl auf dem Zifferblatt anzeigen.

Und so geht der Trick: Du mußt siebenmal auf eine beliebige Zahl auf dem Zifferblatt klopfen, beim achten Mal mußt Du aber auf die Ziffer 12 gehen und von da ab in der Richtung 11, 10 usw., immer um eine Zahl rückwärts (Abb. 118). Wenn der Zuschauer die Zahl 20 ausspricht, wirst Du bei richtiger Einhaltung der Reihenfolge immer auf die Zahl zeigen, die sich der Zuschauer ausgedacht hat.

Trick 75

Zubehör:
Kartonuhr mit Zeiger, 2 Münzen

Der geheimnisvolle Zeiger

Befestige den Zeiger mit der Metallklammer auf der Kartonuhr. Die schwarze Seite des Zeigers muß oben sein. Gib die Kartonuhr einem Deiner Mitspieler und bitte ihn, den Zeiger auf eine beliebige Zahl einzu-

stellen. Dabei soll Dein Mitspieler die Uhr so halten, daß Du die eingestellte Zeit nicht sehen kannst. Bitte Deinen Partner, sich genau die Zeit zu merken, die der eingestellten Ziffer gegenüberliegt. Die kleinere die-

ser beiden Zahlen soll der Zuschauer dann im Stillen von der größeren Zahl abziehen. Sobald er die Differenz ermittelt hat, bittest Du um ein Zeichen. Mach eine etwas spannende Pause und sage dann: „Das von Dir ermittelte Ergebnis ist 6.“ Dein Mitspieler wird Dir dies erstaunt bestätigen.

Es ist ganz gleich, welche gegenüberliegenden Zahlen von Deinem Partner gewählt werden, die Differenz wird immer 6 sein. Deshalb darfst Du dieses Zauberkunststück auch nur einmal vor dem gleichen Publikum vorführen.

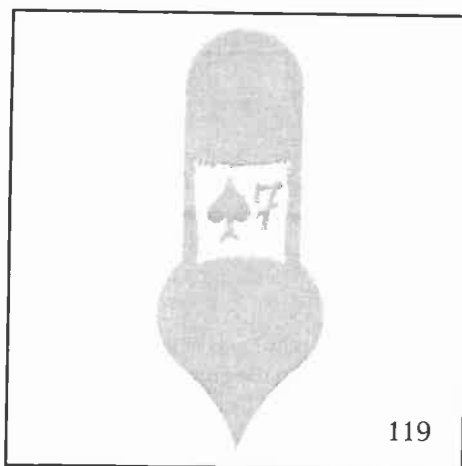
Trick 76

Zubehör:
Kartenuhr mit Zeiger, 1 normales Kartenspiel, 1 Zettel, 1 Kugelschreiber

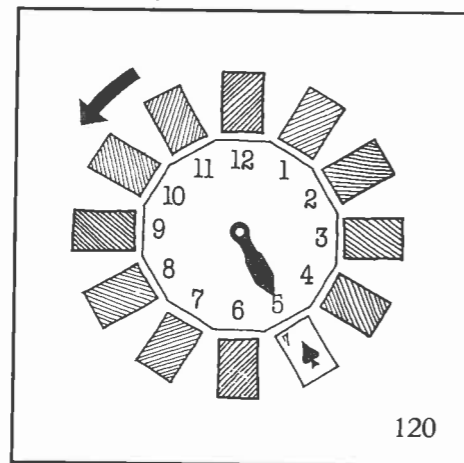
Das Karten-Uhren-Wunder

Der folgende Trick ist von enormer Wirkung. Er eignet sich damit ganz besonders als Abschluß Deiner Zauberdarbietung. Vorbereitung: Der Zeiger der Uhr weist 2 kleine Schlitze auf, durch die ein kleiner Zettel befestigt werden kann (Abb. 119). Du schreibst auf diesen Zettel z. B. das Wort „Pik 7“, dann schiebst Du ihn in die Schlitze, wie es die Zeichnung zeigt. Der Zeiger wird anschließend mit der Metallklammer so auf dem Zifferblatt befestigt, daß der Zettel nicht zu sehen ist. Das heißt also, die schwarze Seite des Zeigers ist oben. Aus einem Kartenspiel suchst Du Dir dann, wie in unserem Beispiel gewählt, die Karte „Pik 7“ heraus. Lege sie auf den Kar-

tenstapel und noch 12 weitere Karten darüber. „Pik 7“ liegt also nun als 13. Karte im Spiel. Beachte dabei, daß die Karten mit der Rückseite nach oben liegen müssen. So, und nun beginnt der Zauberspaß: Du legst das Zifferblatt auf den Tisch und bittest einen Zuschauer, sich eine Zahl zwischen 1 und 12 zu denken. Dann gibst Du ihm das Kartenspiel mit der Bitte, dieselbe Anzahl von Karten vom Kartenstapel wegzunehmen, die seiner gedachten Zahl entspricht. Fordere Deinen Zuschauer auf, diese Karten in seine Tasche zu stecken. Dann nimmst Du die restlichen Karten und legst 12 Stück davon mit der Rückseite nach oben um das Zifferblatt herum



119



120

(Abb. 120). Beginne bei der Zahl 12, lege die nächste Karte neben die 11, die nächste zur 10, die nächste Karte zur 9 usw. Bitte Deinen Zuschauer, jetzt die eingesteckten Karten auf den Tisch zu legen und laut abzuzählen.

Dem Ergebnis entsprechend stellst Du den Zeiger auf dem Zifferblatt ein. Dann drehst Du die Karte um, auf die der Zeiger jetzt zeigt: Es ist „Pik 7“!

Entferne nun den Zeiger vom Zifferblatt und zeige die Rückseite des Zeigers. Hier steht auf dem vorher eingeschobenen Zettel ebenfalls „Pik 7“. Eine Übereinstimmung, für die die Zuschauer keine Erklärung finden. Im Wiederholungsfall nimmst Du natürlich eine andere Karte und schreibst auf einen anderen Zettel den entsprechenden Kartenwert und gibst den Zettel wieder in die Schlitze des Zeigers.

Trick 77

Zubehör:
Zylinderhut mit Klappeinsatz,
2 verschiedenfarbige Seidentücher

Die farbigen Tücher

Unter der Klappe des Einsatzes befinden sich 2 verschiedenfarbige Tücher. Nachdem Du nun den Hut leer vorgezeigt hast, holst Du von dort ein Tuch heraus. Du steckst das Tuch wieder zurück und holst

es nach einigem Hokus Pokus andersfarbig hervor. Schau Dir noch einmal die Abbildung 108 an, dann weißt Du genau, wie der Trick abläuft.

Trick 78

Zubehör:
Zylinderhut mit Klappeinsatz,
mehrere kleine Gegenstände

Aus der Luft gegriffen

Ein Zylinderhut wird leer vorgezeigt. Du hältst den Hut in der linken Hand. Mit der rechten Hand ergreifst Du mehrere Male scheinbar etwas aus der Luft und gibst es sofort in den Zylinderhut. Da die Zuschauer nichts sehen, glauben sie natürlich, der Zauberer halte sie zum besten. Doch, oh Wunder, sobald der Zylinderhut umgekippt wird, kommen allerhand Gegenstände heraus.

In das Geheimfach unter der Klappe kommen mehrere kleine Gegenstände, wie z. B.

Bälle, Ringe, Uhr, Likörglas, Radiergummi usw. Du zeigst den Hut „leer“ vor. Die rechte Hand greift in die Luft und holt von dort unsichtbare Gegenstände. Nach fünf- oder sechsmal Greifen wird die Klappe im Hut umgelegt. Die Gegenstände können nun erscheinen. Dieser Trick ist ganz besonders zur Eröffnung geeignet, weil auf diese Weise alle kleineren Zaubergegenstände für Dein späteres Programm herbeigezaubert werden können.

Trick 79

Zubehör:
Zylinderhut mit Klappeinsatz, 4 Seidentücher (davon je 2 von gleicher Farbe)

Die Tuch-Verkettung

Du benötigst 4 gleichartige Seidentücher, von denen jeweils 2 die gleiche Farbe haben müssen. 2 Tücher verschiedener Farbe werden an einem Zipfel miteinander verknötet und in den Hut unter die Klappe gegeben. Die beiden anderen Tücher werden

bei der Vorführung einzeln in den vorher leer gezeigten Hut eingelegt. Sprich eine Zauberformel, wende die Klappe und hole nun die Tücher heraus, die sich scheinbar im Hut von selbst verknötet haben.

Trick 80

Zubehör:
2 Zylinderhüte mit Klappeinsatz, Seidentücher

Der Platzwechsel

Wenn Du 2 Hüte mit Einsätzen hast, kannst Du zur größten Belustigung der Zuschauer Gegenstände hin- und herwandern lassen.

Die beiden Hüte werden jeder für sich in etwa 1 Meter Entfernung auf einen Stuhl gestellt. Im linken Hut befindet sich ein rotes Tuch unter der Klappe. Der rechte Hut wird leer vorgezeigt. Das zweite rote

Tuch kommt in den rechten Hut, dann wendest Du die Klappe, und der Hut ist leer. Das Tuch wird jetzt aus dem linken Hut gezaubert. Noch lustiger wird die Geschichte, wenn die Zuschauer raten müssen, wo nun gerade der Gegenstand ist. Wenn Du nicht willst, haben die Zuschauer nie recht.

Trick 81

Zubehör:
7 Zahlenkarten

Gedanken lesen

Hier ist ein nettes Zauberkunststück mit Zahlenkarten. Dazu verwendest Du die im Zauberkasten befindlichen 7 Zauberkarten. Die Karten sind vorgestanzt, Du mußt sie zunächst sorgfältig aus dem Karton heraustrennen. Ein Zuschauer denkt sich eine Zahl von 1 bis 100. Du kannst diese gedachte Zahl auf folgende Weise ermitteln:

Bitte den Zuschauer, alle 7 Karten zu überprüfen. Dann soll er Dir alle diejenigen Karten geben, auf denen seine gedachte Zahl enthalten ist. Du brauchst jetzt nur jeweils die erste Zahl dieser Karten zu addieren. Die Endsumme der Addition ergibt dann die vom Zuschauer ausgedachte Zahl.

Trick 82

Zubehör:
5 Bildkarten

Die verzauberten Bilder

Zu diesem erstaunlichen Trick gehören 5 Bildkarten. Ein Zuschauer darf sich ein beliebiges der 15 Bilder auf der Haupttafel aussuchen und prägt es sich ein. Nach kurzem Befragen dieses Zuschauers kann der Zauberer das Bild genau bezeichnen.

Und so geht der Trick: Ein Zuschauer merkt sich eine Abbildung der nummerierten Haupttafel. Du nimmst nun die übrigen 4 Bildkarten und bittest den Zuschauer, Dir zu sagen, auf welchen der 4 Tafeln sich sein gedachtes Bild befindet. Von diesen Bild-

tafeln zählst Du die Anzahl der schwarzen Punkte in der linken unteren Kartenecke zusammen. Die ermittelte Summe entspricht der Zahl des Bildes auf der nummerierten Haupttafel.

Hier ein Beispiel:

Ein Zuschauer hat sich die Abbildung Nr. 13 gemerkt. Diese Darstellung befindet sich auf 3 Tafeln. Zählst Du die schwarzen Punkte dieser 3 Tafeln zusammen, dann erhältst Du die Summe „13“. Es ist das vom Zuschauer gedachte Bild „Schiff“.

Trick 83

Zubehör:
8 Bildkarten mit Zaubermotiven

Die acht Zauberkarten

Diesmal versuchst Du dich wieder einmal als „Hellscher“. Du errätst einwandfrei, welches von 8 Bildern sich ein Zuschauer gedacht hat.

Aus der vorgestanzten Kartontafel trennst Du sorgfältig die 8 Bildkarten heraus. Zeige einem Zuschauer die Bildkarten. Bitte ihn, sich eine Karte zu merken. Lege nun die zusammengeschobenen Karten in 2 Stapel mit der Bildseite nach oben aus. 1 Karte links, 1 rechts, wieder 1 links usw. Ergreife den linken Stapel und fächere die Karten auf. Frage den Zuschauer, ob er darunter seine Karte erkennen kann. Bestätigt er das, dann legst Du die 4 Karten auf das andere

Päckchen und nimmst beide zusammen hoch. Verneint er es, dann nimmst Du zuerst den auf dem Tisch liegenden Stapel auf und legst die vorgezeigten Karten darunter. **Wiederhole** das Austeilen und Vorzeigen **zweimal** in der gleichen Weise. Lege dann die 8 Karten, links beginnend, nebeneinander verdeckt auf den Tisch. Nun kannst Du ein paar geheimnisvolle Zaubersprüche sprechen. Decke dann die 3. Karte von links auf, und Du wirst sehen, jeder ist verblüfft! Es ist die richtige Karte.

Übe diesen Trick gut ein, bevor Du ihn vorführst.

Trick 84

Zubehör:
3 Zahlenstreifen, Büroklammer

Das Rechengenie

Im Zauberkasten befinden sich 3 verschiedenfarbige Kartonstreifen, auf deren Vorder- und Rückseite gegenläufig Zahlen aufgedruckt sind. Du läßt einen Zuschauer einen der 3 Streifen wählen und gibst ihm eine Büroklammer dazu. Der Zuschauer wird gebeten, auf seinem Streifen die Büroklammer über eine beliebige Zahl zu schieben. Sobald dies geschehen ist, bittest Du den Zuschauer, er möge sich fest auf die gewählte Zahl konzentrieren. Nun wird der Zuschauer gebeten, die rückseitige Zahl, an der sich die Büroklammer befindet, zu der gewählten Zahl zu addieren. Nachdem Du so tust, als ob Du scharf nachgedacht hättest, kannst Du Deinem Zuschauer sein ermitteltes Ergebnis nennen.

Dieses Zahlenexperiment ist einfach auszuführen. Es ist ganz gleich, welche Zahl sich der Zuschauer merkt. Pro Zahlenstreifen ergibt die Addition der beiden Zahlen immer dasselbe Ergebnis.

Bei der Zahlenreihe 1 bis 15 lautet die Schlüsselzahl 16.

Bei der Zahlenreihe 16 bis 30 lautet die Schlüsselzahl 46.

Bei der Zahlenreihe 31 bis 45 lautet die Schlüsselzahl 76.

Da Du die beiden nicht gewählten Streifen in der Hand hältst, weißt Du ja sofort, welche Zahlenreihe der Zuschauer wählte. Die Schlüsselzahlen mußt Du Dir natürlich einprägen (Abb. 121).

15	1	30	16	45	31
14	2	29	17	44	32
13	3	28	18	43	33
12	4	27	19	42	34
11	5	26	20	41	35
10	6	25	21	40	36
9	7	24	22	39	37
8	8	23	23	38	38
7	9	22	24	37	39
6	10	21	25	36	40
5	11	20	26	35	41
4	12	19	27	34	42
3	13	18	28	33	43
2	14	17	29	32	44
1	15	16	30	31	45

121

Trick 85

Zubehör:
3 Zahlenstreifen,
Briefumschlag, Zettel, Bleistift

Die Voraussage

Du nimmst ein Stück Papier und schreibst darauf die Zahl 138. Diesen Zettel steckst Du in einen Briefumschlag und übergibst ihn einem Zuschauer zur Aufbewahrung. Dann teilst Du die Zahlenstreifen unter den Zuschauern aus. Jeder der Zuschauer wird aufgefordert, sich eine Zahl von seinem

Streifen zu wählen und den auf der Rückseite befindlichen Zahlenwert hinzuzuzählen. Ein weiterer Zuschauer notiert die Ergebnisse. Sie werden addiert, und es ergibt sich zwangsläufig die Zahl 138. Jetzt wird der Briefumschlag geöffnet und der Zettel mit Deiner Voraussage herausgenommen.

Trick 86

Zubehör:
3 Zahlenstreifen, 1 Buch, Büroklammer

Der Buchtest

Ein besonders verblüffendes Experiment mit den Zahlenstreifen:

Vor Beginn der Vorstellung notierst Du Dir auf einem kleinen Zettel die 3 Schlüsselzahlen 76 - 46 - 16. Diese Zahlen schreibst Du untereinander. Dann nimmst Du Dir irgendein Buch und schlägst die Seite 76 auf. Von dieser Seite suchst Du Dir durch Abzählen das 46. Wort und das 16. Wort. Diese Wörter werden hinter der entsprechenden Schlüsselzahl notiert. Lege Dir den so vorbereiteten Zettel auf Deinem Zaubertisch als Gedächtnisstütze zurecht. Du erklärst jetzt Deinen Zuschauern, daß Du Dich als Hellseher betätigen willst.

Ein Zuschauer erhält zunächst einen Zahlenstreifen 31 bis 45 und eine Büroklammer dazu. Der Zuschauer wird aufgefordert, nach seiner Wahl mit der Büroklammer eine Zahl aus dem Streifen zu kennzeichnen. Nehmen wir an, es wäre die Zahl 37. Die auf der Rückseite stehende Zahl wird addiert. Das Ergebnis muß die Schlüsselzahl 76 ergeben.

Ein zweiter Zuschauer erhält jetzt das vorher von Dir ausgesuchte Buch mit der Bitte,

die Seite 76 aufzuschlagen, da dies ja die frei gewählte Zahl des ersten Zuschauers sei. Ein dritter Zuschauer darf von den beiden übrigen Zahlenstreifen (1 bis 15 und 16 bis 30) einen Streifen wählen. Auch hier wird wieder eine Zahl mit der Büroklammer gekennzeichnet. Nehmen wir an, der Zuschauer wählt die Zahl 6. Auf der Rückseite des Streifens gegenüber 6 steht die Zahl 10. Die Summe beider Zahlen ergibt wieder die Schlüsselzahl 16. Das 16. Wort auf der Seite 76 ist Dir ja bekannt. Du überlegst jetzt kurz, und dann nennst Du das Wort. Sollte der Zuschauer den anderen Streifen gewählt haben (16 bis 30), so gilt die Schlüsselzahl 46. In diesem Fall mußt Du das 46. Wort nennen.

Mit den Zahlen lassen sich noch viele weitere Zaubertricks ausführen. So kannst Du Dich z.B. als Schnellrechner betätigen. Von den Zuschauern werden auf den Streifen wieder Zahlen gewählt. Diese läßt Du nach der Addition mit der rückseitigen Zahl an die Tafel schreiben.

Diese Zahlen werden nun mit sich selbst oder einer von Dir zu benennenden Zahl

multipliziert. Bevor Deine Zuschauer die Hälfte des Ergebnisses gerechnet haben, bist Du in der Lage, das Rechenergebnis sofort zu nennen. Selbstverständlich mußt Du hierzu den Rechengang vor Beginn der Vorführung ausführen und Dir die entsprechenden Zahlen auf einen Zettel notieren. Noch besser ist es, wenn Du alles im Ge-

dächtnis behalten kannst. Mit etwas Überlegung wirst Du sicherlich noch manchen Trick mit den Zahlenstreifen selbst kombinieren. Allerdings ist es besser, in jeder Vorführung nur einen solchen Trick vorzuführen, weil sonst gute Rechner unter den Zuschauern zu leicht hinter das Geheimnis kommen.

Trick 87

Zubehör:
5 Zahlenwürfel,
Zettel, Bleistift

Die rätselhaften Würfel

Mit den 5 Zahlenwürfeln im Zauberkasten kannst Du ebenfalls als Schnellrechner auftreten. Bitte einen Zuschauer, mit allen 5 Würfeln einen Wurf zu machen. Die obliegenden 3stelligen Zahlen werden vom zweiten Zuschauer auf einem Zettel notiert und zusammengezählt. Während der Zuschauer gerade zu rechnen beginnt, schreibst Du schon das Ergebnis auf einen Zettel, den Du sofort verwahren läßt. Dieser Trick kann beliebig oft wiederholt werden, weil jedesmal eine andere Zahl herauskommt.

Das Trickgeheimnis ist ganz einfach. Hierzu gleich ein Beispiel: Nehmen wir an, die gewürfelten Zahlen wären folgende: 278, 558, 543, 366, 384. Du brauchst nur jeweils die letzten Ziffern, also $8 + 8 + 3 + 6 + 4$ zusammenzuzählen, dann erhältst Du die bei-

den letzten Ziffern der Summe. In unserem Beispiel 29.

Um die beiden vorderen Zahlen zu bekommen, mußt Du die eben ermittelte Zahl von der immer gleichbleibenden Kennzahl 50 abziehen. In unserem Beispiel $50 \text{ minus } 29 = 21$. Also ist das Ergebnis 2129.

Noch ein Beispiel: 840, 285, 756, 773, 960. Die letzten Ziffern werden wieder zusammengezählt: $0 + 5 + 6 + 3 + 0 = 14$. Diese Zahl wird wiederum von der Kennzahl 50 abgezogen und das Ergebnis vor die soeben ermittelte Summe gesetzt. Also $50 \text{ minus } 14 = 36$. Das Endergebnis lautet in diesem Fall: 3614.

Wenn Du dieses Experiment einige Male geübt hast, wirst Du erkennen, daß die Ausführung viel einfacher ist, als sie zunächst erscheint.

Trick 88

Zubehör:
5 Zahlenwürfel

Mit verbundenen Augen

Du kannst mit den Würfeln ein weiteres effektvolles Kunststück vorführen: Lasse Dir die Augen verbinden. Ein Zuschauer

führt mit allen 5 Würfeln einen Wurf aus. Der Zuschauer nennt Dir die gewürfelte Zahl jedes einzelnen Würfels. Obwohl Du

die Augen verbunden hast, kannst Du die Farbe des jeweiligen Würfels nennen. Das Geheimnis ist ganz einfach: Bei jedem der Würfel ist die mittlere Ziffer aller Zahlen immer gleich.

Schwarz = mittlere Ziffer = 4
Blau = mittlere Ziffer = 5
Grün = mittlere Ziffer = 6
Gelb = mittlere Ziffer = 7
Rot = mittlere Ziffer = 8

Trick 89

Zubehör:
3 Farbscheiben, konischer Stift

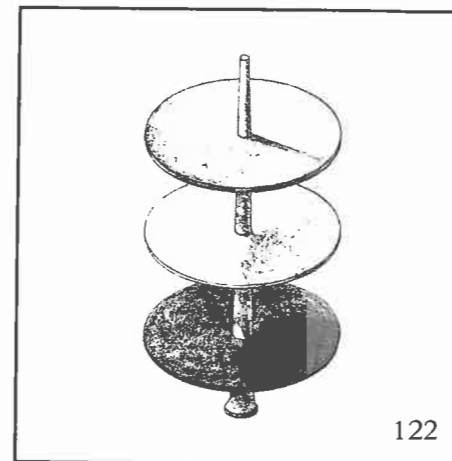
Das Farbenraten

Für dieses Kunststück nimmst Du die farbigen Kartonscheiben (schwarz, rot, gelb). Lege die Scheiben auf den Tisch. Dann läßt Du Dir mit einem Tuch die Augen verbinden. Ein Zuschauer wählt dann eine Scheibe. Diese läßt Du Dir in die Hand geben. Du führst die Scheibe hinter Deinen Rücken und tust so, als ob Du angestrengt nachdenken müßtest. Währenddessen steckst Du die gewählte Scheibe auf den konischen Stift, den Du heimlich vor Beginn der Vorstellung mit einem Faden am Rückenfutter Deiner Jacke befestigt hast.

Das Geheimnis des Tricks liegt darin, daß die Löcher in der Mitte der Kartonscheiben unterschiedlich groß sind. Je nachdem, wie weit sich die Scheibe auf den konischen Stift schieben läßt, weißt Du sofort, welche Farbe gewählt wurde. Ziehe die Kartonscheibe wieder vom Stab ab, halte sie hoch und sage jetzt erst bedächtig die Farbe. Der konische Stift bleibt am Faden unter der Jacke verborgen.

Zu Beginn Deiner Zaubervorstellung mußt

Du Dir natürlich durch einige Versuche genau einprägen, welche der Farbscheiben ganz, welche halb und welche nur gerade eben auf den Stift aufgeschoben werden kann. Wie die Farbscheiben auf den konischen Stift passen, ist auf Abb. 122 ersichtlich.



122

Trick 90

Zubehör:
Einige Zettel, Bleistift

Die Zahl 1089

Der Zauberer läßt sich von den Zuschauern eine Reihe von 3stelligen Zahlen

nennen, wählt davon eine beliebige aus und läßt damit einige Rechenoperationen

durchführen. Zuvor hat er bereits auf einen Zettel eine Zahl geschrieben, die sich dann tatsächlich bewahrheitet.

Du bittest die Zuschauer um die Nennung von 3 stelligen Zahlen, bei denen die erste Ziffer höher sein muß als die letzte. Die Zahlen dürfen außerdem keine Nullen enthalten. Du schreibst die genannten Zahlen auf und wählst davon eine aus, die höher sein muß als 231. Dann gibst Du die gewählte Zahl bekannt und schreibst gleichzeitig auf einen zweiten Zettel bereits das Ergebnis, das Du einem Zuschauer zur Aufbewahrung übergibst.

Lasse nun die Zuschauer mit der gewählten Zahl rechnen: Die Ziffernfolge soll umgekehrt werden und diese neue Zahl von der ersten Zahl abgezogen werden. Das Ergebnis dieser Rechnung kann auch eine 2stellige Zahl sein. In diesem Fall sollen die Zuschauer eine Null davorsetzen. Nun sol-

len die Zuschauer die Ziffernfolge dieser Zahl wieder vertauschen und zum ersten Ergebnis dazuzählen. Die Summe, die sich nun ergibt, ist genau die Zahl, die Du einem Zuschauer zur Aufbewahrung gegeben hast.

Zur Verdeutlichung hier ein Beispiel:

Ausgewählte Zahl	694
Umgekehrte Ziffernfolge	- 496
Ergebnis	198
Umgekehrte Ziffernfolge	+ 891
Gesamtergebnis	1 089

Bei diesem Trick kommt immer die Zahl 1 089 heraus. Deshalb kannst Du dieses Kunststück vor gleichem Publikum *nur einmal* vorführen.

Zubehör:
Zauberschnur, Plastikring,
2 Farbscheiben

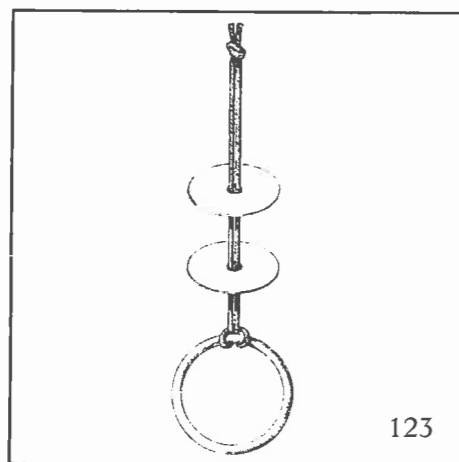
Trick 91

Die geheimnisvollen Farbscheiben

Du gibst die Zauberschnur, den Plastikring und die 2 Farbscheiben mit den größeren Bohrungen zum Untersuchen. Niemand kann etwas Verdächtiges entdecken. Zuerst knüpfst Du den Plastikring auf die Schnur, wie es die Abbildungen 84 bis 86 zeigen, dann fädelst Du über beide Schnurenden die beiden Farbscheiben. Die Enden der Schnur werden verknüpft und von einem Zuschauer gehalten. Du deckst nun ein Tuch über das Ganze und – hokus, pokus, fidibus – fallen schon die Scheiben auf den Boden, ohne daß die Schnur losgelassen wurde. Auch der Ring befindet sich unversehrt festgeknüpft an der Schnur.

Aus der Abbildung 123 ist die richtige Anordnung von Ring und Scheiben zu erkennen. Zur Befreiung der beiden Scheiben mußt Du erst den Ring lösen (siehe Beschreibung des Tricks „Der befreite

Ring“). Ziehe dann die Scheiben von der Schnur ab und verknüpfe wieder den Ring. Erst danach läßt Du die Scheiben fallen!



123

Trick 92

Zubehör:
Lochball, kleines farbiges Seidentuch,
Zauberstab, Servante

Die Tuch-Ball-Verwandlung

Zeige ein kleines farbiges Seidentuch von beiden Seiten leer vor und lege es kurz ab. Beweise den Zuschauern, daß beide Hände leer sind und in den Ärmeln nichts versteckt ist. Nun ergreifst Du das abgelegte Seidentuch, reibst es zwischen Deinen Händen, wobei es immer kleiner wird. Zur großen Überraschung aller Zuschauer ist plötzlich das Tuch verschwunden. An dessen Stelle ist ein angeblich massiver kleiner Ball erschienen.

Zunächst zeigst Du das Tuch von beiden Seiten vor. Dann wird es so über der Servante abgelegt, daß es auf der Vorder- und auf der Rückseite mit einem Zipfel herabhängt. An der Rückseite der Servante unter dem Tuch befindet sich der Lochball, der dort mit einem kleinen Drahtbügel aufgehängt wurde (vergleiche Trick 2). Sobald

Du das Tuch abgelegt hast, kannst Du auch Deine Ärmel zurückstreifen. Da das Tuch für die Zuschauer ständig sichtbar bleibt, wird kein Verdacht geschöpft. Du ergreifst dann das Tuch und nimmst dabei den Lochball mit auf. Lochball und Tuchzipfel kommen jetzt in die linke Hand. Unter leichten Bewegungen beider Hände wird das Tuch durch die Öffnung in den Lochball gesteckt. Die Finger der rechten Hand halten den Ball mit der Öffnung nach hinten und verdecken sie. Die linke Hand geht langsam von der rechten Hand weg, und der Ball wird sichtbar. Dieser Trick kann besonders wirkungsvoll abgeschlossen werden, wenn Du den Ball noch verschwinden läßt. Hierbei wird wie in Trick 3 vorgegangen.

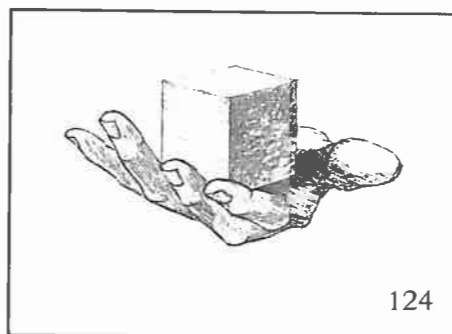
Trick 93

Zubehör:
Schaumstoffwürfel, Lochball

Eine Würfel-Ball-Verwandlung

Den Zuschauern wird ein Schaumstoffwürfel gezeigt. Nach einigen reibenden Bewegungen hat sich der Würfel plötzlich in einen weißen Ball verwandelt. Der Würfel ist verschwunden, und beide Hände sind leer.

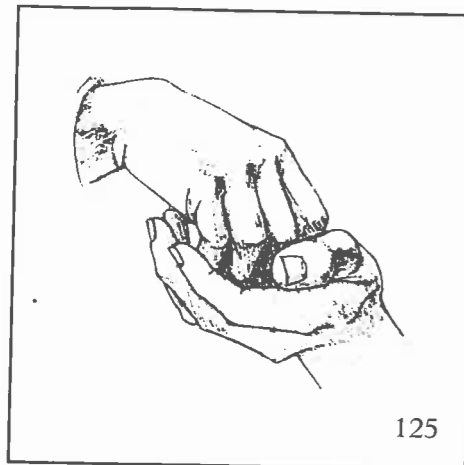
In den hohlen Schaumstoffwürfel wird der weiße Lochball gesteckt. Du zeigst den so präparierten Würfel auf der linken Handfläche vor. Die offene Seite liegt auf dem Handteller (Abb. 124). Unter Deckung der rechten Hand wird der Würfel gekippt



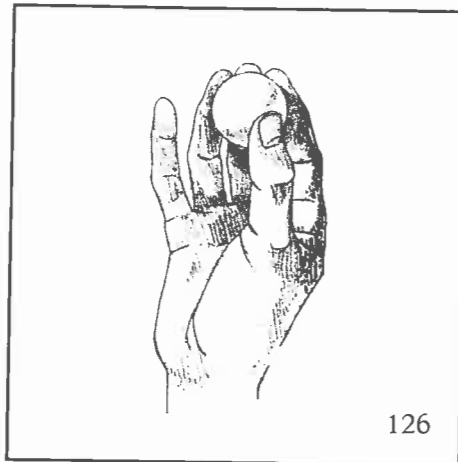
124

(Abb. 125). Dabei drückt die linke Hand den Schaumstoffwürfel so zusammen, daß der weiße Ball herausgedrückt wird. Unter leichtem Hin- und Herbewegen der Hände steckst Du nun den Schaumstoffwürfel in

den hohlen Ball hinein und läßt diesen erscheinen (Abb. 126). Der Trick kann langsam vorgeführt werden. Wichtig ist, daß beide Hände immer in Bewegung bleiben.



125



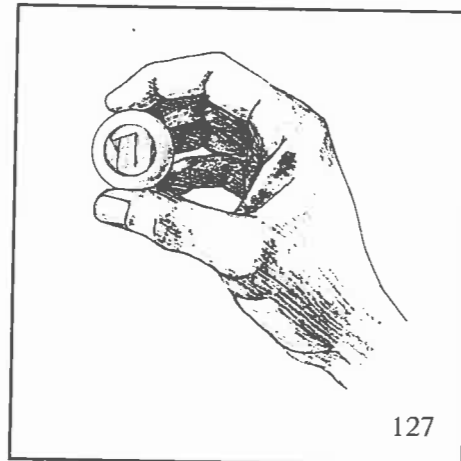
126

Trick 94

Zubehör:
Lochball,
Schaumstoffwürfel, Zauberstab

Die Rückverwandlung

Ein kleiner weißer Ball, den Du als massiven Ball vorzeigst, ändert plötzlich seine Form und verwandelt sich in einen Würfel. Vor der Vorführung wird der Schaumstoffwürfel in den weißen Lochball gestopft. Zu Beginn der Vorführung beweist Du, daß der Ball massiv ist, indem Du mit dem Zauberstab dagegenklopfst. Selbstverständlich muß die Öffnung im Ball von den Zuschauern abgekehrt sein (Abb. 127). Der Ball wird in die linke hohle Hand gelegt. Während die linke Hand kreisende Bewegungen ausführt, ziehen die Finger der rechten Hand den hohlen Schaumstoffwürfel aus der Ballöffnung. Sobald der Schaumstoff frei ist, wird der Ball in den Hohlwürfel hineingelegt. Nun kannst Du den erschienenen Würfel vorzeigen.



127

Trick 95

Zubehör: 1 Ball,
1 dünner Perlonfaden, (ca. 8 cm lang),
1 kleines Stück Klebestreifen

Der Geisterball erscheint

Obwohl Du Deine Hände leer vorzeigen kannst, erscheint plötzlich in Deiner rechten Hand ein farbiger Ball, den Du auf geheimnisvolle Art und Weise wieder verschwinden lassen kannst.

Vor der Vorführung mußt Du eine kleine Präparation vornehmen. Knote die Fadenenden des dünnen Perlonfadens zusammen und klebe die Schlaufe mit einem etwa 2 bis 3 mm breiten Stückchen Klebefilm am Ball fest. Aus 1 bis 2 m Entfernung ist die Präparation nicht mehr zu sehen. Mit der Schleife hängst Du den Ball so über den

Zeigefinger, daß der Ball – unsichtbar für Deine Zuschauer – am Handrücken baumelt. Zeige den Zuschauern die leere rechte Handfläche. Mit einer schnellen Bewegung wirfst Du nun die Kugel, die am Zeigefinger hängt, etwas hoch. Durch den Schwung kommt der Ball in den flachen Handteller. Schließe die Hand sofort, um sie gleich wieder zu öffnen und den Ball zwischen Daumen, Zeige- und Mittelfinger zu präsentieren. Für Deine Zuschauer ist der Ball blitzartig aus dem Nichts erschienen.

Trick 96

Zubehör: 1 Ball,
1 dünner Perlonfaden, (ca. 8 cm lang),
1 kleines Stück Klebestreifen

Der Geisterball verschwindet

Dieser Trick ist praktisch die Umkehrung von Trick Nummer 95. Der mit der Perlon-schleife versehene Ball liegt auf der Handfläche der rechten Hand, die Schlaufe ist über den Zeigefinger gestreift. Mit der linken Hand greifst Du jetzt nach dem Ball in der rechten Hand und täuschst vor, den Ball in Deine linke Hand zu nehmen. Dabei schiebt die linke Hand jedoch den Ball vom Handteller der rechten Hand hinter die offengehaltene Hand. Du bildest mit der linken Hand eine Faust, zeigt aber gleich-

zeitig wieder die rechte Innenhandfläche leer. Der Ball baumelt jetzt – für die Zuschauer unsichtbar – am rechten Handrücken. Ziehe die linke geschlossene Faust zurück und tue so, als ob Du den Ball in die Luft werfen wolltest. Dabei folgen die Augen der Zuschauer unwillkürlich der Wurfbewegung. Der Ball ist verschwunden. Auf diese Art und Weise kannst Du den Ball mehrere Male hintereinander erscheinen und verschwinden lassen.

Trick 97

Zubehör:
2 verschiedenfarbige Seidentücher,
1 kleiner Gummiring (in Hautfarbe)

Eine mysteriöse Tuchverbindung

Du hältst in jeder Hand ein Seidentuch. Das Tuch in der linken Hand wird zu dem Tuch in der rechten Hand gegeben. Beide Tücher werden hochgeworfen und flattern dann, wie durch einen Knoten verbunden, wieder herunter.

Als Vorbereitung spannst Du den Gummiring über Daumen, Zeigefinger und Mittelfinger der rechten Hand. Die hautähnliche Farbe macht diesen auf eine Distanz von ca. 2 Metern praktisch unsichtbar. Nimm mit der linken Hand eines der beiden Tücher auf und gib es in die rechte Hand. Das Tuch wird zwischen Daumen, Zeigefinger und Mittelfinger am Tuchzipfel gehalten. Mit der linken Hand wird auch das zweite

Tuch vom Tisch aufgenommen. Du zeigst nun in jeder Hand ein Tuch vor. Das Tuch aus der linken Hand kommt jetzt in die rechte Hand, wo Du es auch zwischen Daumen, Zeigefinger und Mittelfinger stopfst. Lasse dabei den Gummiring von den Fingern über die Tuchzipfel abgleiten. Damit sind beide Seidentücher verbunden. Wirf die Tücher in die Luft und fange sie wieder auf. Für die Zuschauer entsteht der Eindruck, beide Tücher seien miteinander verknotet.

Zur Entknotung genügt ein kurzes Auseinanderziehen der beiden Tücher. Lasse dabei den Gummi einfach abspringen.

Trick 98

Zubehör:
Zettel, Briefhülle, Bleistift

Die geheimnisvolle Zahl 64

Auf einen Zettel schreibst Du die Zahl 64 und gibst diesen in einen Briefumschlag. Bitte nun 4 Personen, je eine ein- oder zweistellige Zahl zu notieren. Jede der Zahlen ist mit 4 zu multiplizieren und das Ergebnis wieder mit 16 zu multiplizieren. Das Produkt dieses Rechenganges soll nun jeder durch die zuerst notierte Zahl dividieren. Zum großen Erstaunen aller Anwesenden bekommt jeder das gleiche Endresultat. Es ist die Zahl, die Du „erahnt“ hast, nämlich 64.

2 Beispiele machen dies am besten deutlich:

1. Zuschauer
 $3 \times 4 = 12 \times 16 = 192 : 3 = 64$
2. Zuschauer
 $12 \times 4 = 48 \times 16 = 768 : 12 = 64$

Trick 99

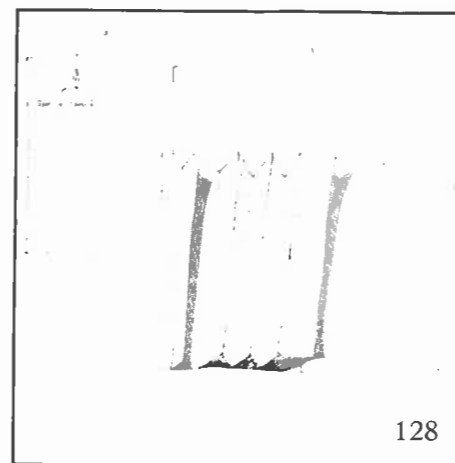
Zubehör:
2 gleiche Zeitungen, Klebstoff

Die unzerstörbare Zeitung

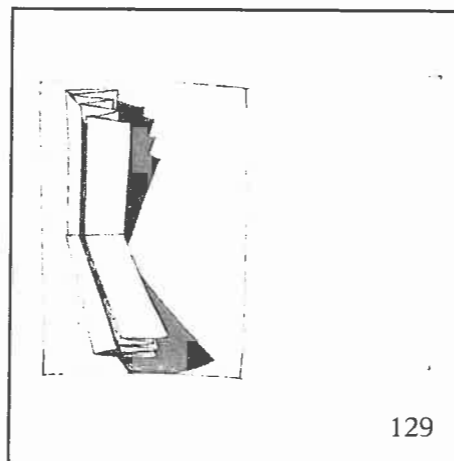
Deinen Zuschauern zeigst Du ein Zeitungsblatt von beiden Seiten. Dann wird das Blatt in mehrere Streifen zerrissen und zusammengeknüllt. Die Schnitzel werden nun entfaltet, und siehe da – die Zeitung ist wieder unversehrt.

Dies ist ein klassischer Trick von großer Wirkung. Zunächst besorgst Du Dir eine Tageszeitung in doppelter Ausführung. Du legst zwei gleiche Bögen so aufeinander, daß jeweils die Titelseite außen ist. In der linken oberen Ecke wird eine Fläche von ca. 5 x 5 cm mit Klebstoff bestrichen, so daß an einer Stelle die beiden Bögen aneinandergeklebt sind (Abb. 128). Falte nun einen Bogen zieharmonikaartig zusammen, zuerst der Breite nach, und den so entstandenen Streifen dann auch in der Länge, bis er nur noch ein Päckchen ist, das an der Rückseite des einen Bogens hängt (Abb. 129/130). Wenn Du dann die rechte Hälfte des Zeitungsbogens über das Päckchen legst, kannst Du die Zeitung von der Vorder- und Rückseite herzeigen.

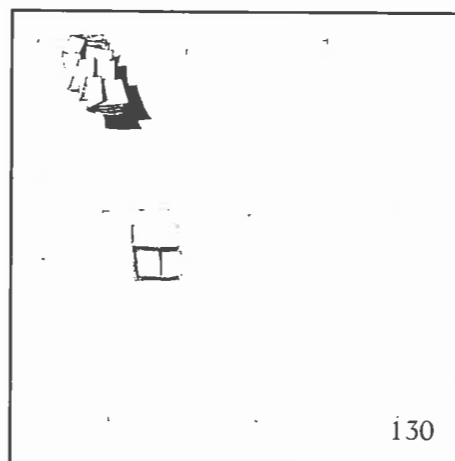
Nun zur Vorführung: Zeige die Zeitung im Normal-Format gefaltet von beiden Seiten vor. Dann faltest Du die Zeitung auf, wobei die linke Hand die präparierte Stelle hält (Abb. 131). Mit der rechten Hand reißt Du, links angefangen, einzelne Streifen des Zeitungsbogens ab. Alle Streifen werden



128

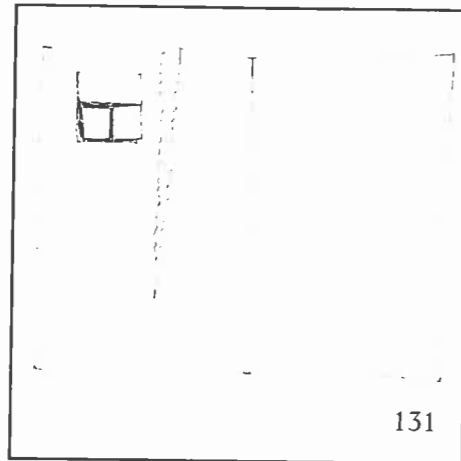


129

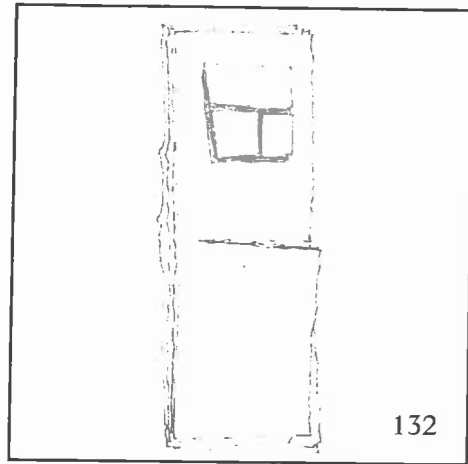


130

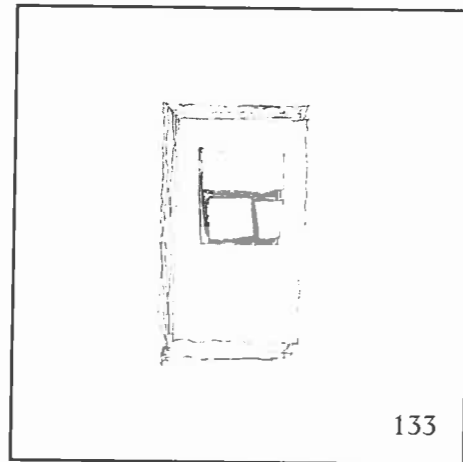
immer mit der linken Hand von vorne her auf die Zeitung gegeben und gehalten. Dann werden die Streifen auch noch einmal quer zerrissen (Abb. 132). Ebenfalls nach vorn gegeben, entsteht so ein Päckchen (Abb. 133). Die überstehenden Ränder der präparierten Zeitung werden nach vorne geklappt und halten so die Zeitungsfetzen zusammen. (Abb. 134 und 135). Wenn Du nun das präparierte Päckchen wendest und entfaltest, hängen die zerrissenen Zeitungsteile an der präparierten Stelle und sind nicht zu sehen, während Du die unversehrte Zeitung vorzeigen kannst (Abb. 136).



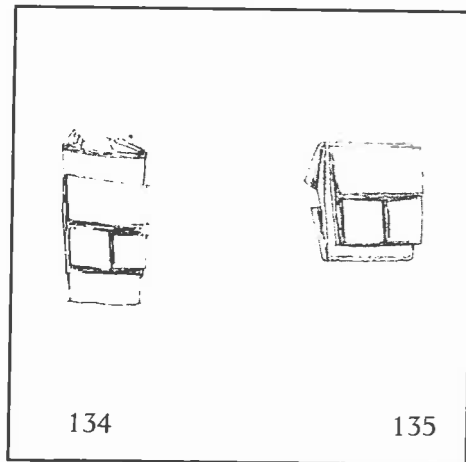
131



132

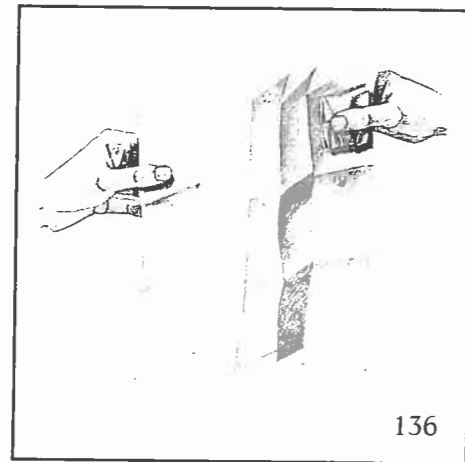


133



134

135



136

Trick 100

Zubehör:

3 Kunststoffbecher, 4 Schaumstoffwürfel

Das Becherkunststück

Hier lernst Du eins der schönsten Kunststücke kennen, das zugleich auch zu den ältesten gehört, das die Zauberei kennt. Es werden 3 Kunststoffbecher vorgezeigt. Die ineinandergesetzten Becher werden umgekippt, dabei erscheinen 3 kleine Schaumstoffwürfel. Ein Würfel wird auf den Boden eines der umgestülpten Becher gelegt. Ein zweiter Becher wird darübersetzt, und plötzlich durchdringt der Würfel scheinbar den massiven Boden des untersten Bechers. Dieses Spiel wiederholt sich, bis alle 3 Schaumstoffwürfel unter einem Becher vereint sind. Dies ist eine Zauberdarbietung, die scheinbar enorme Fingerfertigkeit voraussetzt.

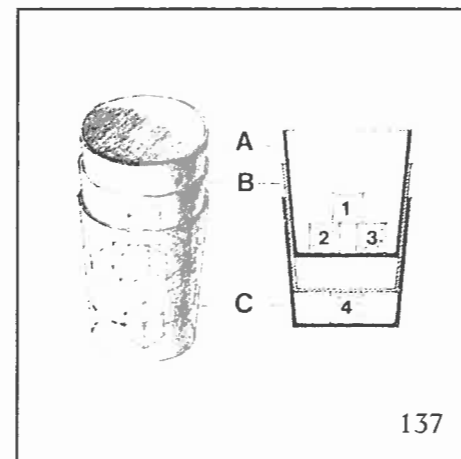
Die Wirkung des Tricks beruht darauf, daß die Zuschauer immer nur 3 Würfel sehen, obwohl 4 im Spiel sind.

Alle 3 Becher „A“, „B“ und „C“, sind ineinandergestülpt. Im untersten Becher „C“ ist jener vierte Würfel (Abb. 137). In den obersten Becher „A“ werden, für die Zuschauer sichtbar, 3 Würfel gegeben. Dann kippt die

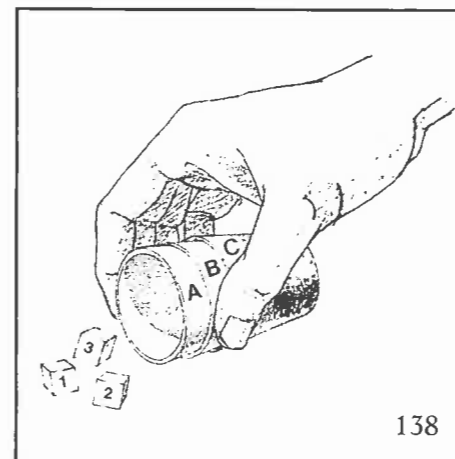
rechte Hand das Becherpaket leer, wie Abb. 138 zeigt. Die 3 Würfel, in der Abb. mit 1, 2, 3 numeriert, werden in einer Reihe auf den Tisch gelegt, die 3 Becher nebeneinander mit der Öffnung nach unten aufgestellt. Becher „C“ muß dabei so rasch umgekippt werden, daß die Zuschauer den Würfel 4 nicht zu sehen bekommen.

Würfel 3 wird auf Becher „C“ gelegt, Becher „B“ darübersgestülpt, beide Becher werden abgehoben – Würfel 4 bleibt sichtbar liegen. Die Zuschauer glauben aber, es sei der Würfel 3, der den Becher „C“ durchdrungen hat (Abb. 139 und 140).

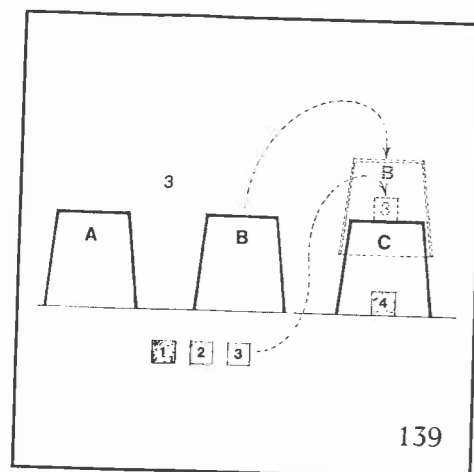
Während Du die beiden Becher „B“ und „C“ zusammen abhebst, zeigst Du die Innenseite von Becher „C“ kurz vor. Dann neigst Du die Öffnung der Becher zum eigenen Körper hin, weil nur so die folgende Manipulation ohne Einblick der Zuschauer möglich ist: Du ziehst den Becher „B“ mit dem darin befindlichen Würfel ab und stülpst ihn über Würfel Nr. 4. Nun sind 2 Würfel unter dem Becher „B“. Becher „C“ stellst Du ab.



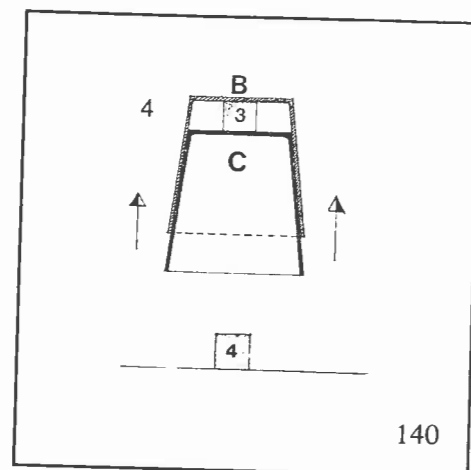
137



138



139



140

Nun wiederholt sich das Spiel: Du legst Würfel 2 auf Becher „B“ und stülpst darüber wieder Becher „C“ oder Becher „A“. Du hebst beide Becher zusammen ab, wobei 2 Würfel sichtbar werden (es handelt sich um Würfel Nr. 4 und 3). Du läßt kurz die Innenseite des Bechers sehen, neigst dann die Becher zum Körper hin, ziehst den unteren Becher, der den nächsten Würfel enthält, ab und stülpst ihn über die beiden Würfel 3 und 4. Becher „B“ stellst Du wieder ab. Du

legst nun wieder einen Würfel auf und stülpst einen zweiten Becher darüber, und so wiederholt sich das ganze Spiel nochmals. Zum Schluß sehen die Zuschauer 3 Würfel (es sind Nr. 4, Nr. 3 und Nr. 2). Du läßt die beiden übereinanderstehenden Becher, zwischen denen nun Würfel Nr. 1 verborgen ist, beieinander und räumst alle Zaubergegenstände sofort weg.

Zaubern: Jederzeit und überall

Unter dieser Rubrik lernst du einige Tricks kennen, die Du überall ohne große Vorbereitungen vorführen kannst. Damit bist Du in der Lage, überall zu zaubern, wenn Dich Deine Freunde oder Bekannten darum bitten. Kartenkunststücke sind ganz besonders bei jung und alt beliebt. Deshalb findest Du hier Tricks mit präparierten Karten, aber auch solche, die man mit völlig unpräparierten Karten vorführen kann.

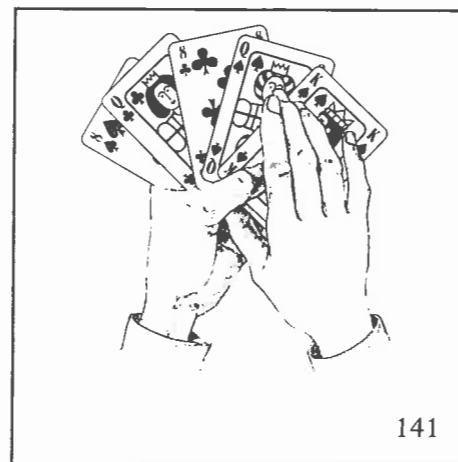
Zubehör: 2 unpräparierte Karten: Karo 8 und Pik König,
4 diagonal bedruckte Trick-Karten:
Pik 8/Karo-König; Kreuz-Dame/Karo 7;
Kreuz 8/Herz-Bube; Pik-Dame/Herz 7

Trick 101

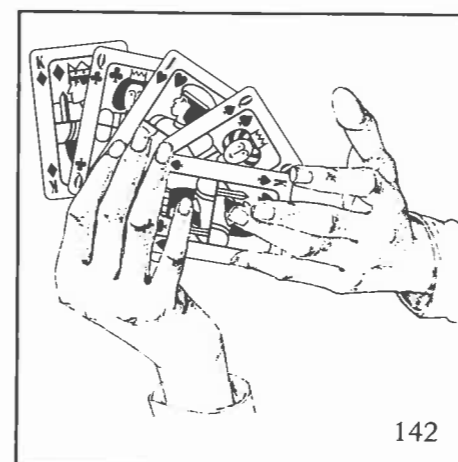
Die Super-Karten-Verwandlung: Schwarz wird Rot

Du zeigst 5 schwarze Karten gefächert vor, die sich durch Austausch von nur einer Karte alle in rote Karten verwandeln. Lege die schräg bedruckten Doppelkarten mit der Bildseite nach oben in gleicher Reihenfolge, wie unter „Zubehör“ angegeben, aufgefächert in Deine linke Hand. Es dürfen nur die schwarzen Karten zu sehen sein. Die roten Kartenhälften werden von der jeweils darüberliegenden nächsten Kar-

te abgedeckt. Die Pik-Dame/Herz 7-Karte wird durch den Pik-König abgedeckt (Abb. 141). Halte die Karten bei der Vorbereitung des Tricks so, daß Deine Zuschauer nur die Rückseiten sehen. Ergreife den Kartenfächer mit der rechten Hand und wende die Karten so, daß die Zuschauer jetzt die Bildseiten sehen (Abb. 142). Nimm die Karten wieder zurück in die Ausgangsposition (Abb. 141) und schiebe den Kartenfächer



141



142

zusammen. Lege die Karte Pik-König ab und nimm dafür die rote Karte Karo 8 auf. Lege sie auf die in Deiner linken Hand befindlichen Karten obenauf. Fasse die übereinandergelegten Karten mit der rechten Hand zwischen Daumen und Zeigefinger und ziehe das Kartenpäckchen aus der lin-

ken Hand ab. Wenn Du jetzt die Karten auseinanderfächerst, haben sich schlagartig alle Karten von Schwarz in Rot verwandelt. Die schwarzen Karten werden nun jeweils von der darüberliegenden Karte abgedeckt. Zeige nun den roten Kartensatz Deinem staunendem Publikum.

Trick 102

Die Zurückverwandlung

Natürlich kannst Du die Karten von der roten Farbe wieder in schwarze Karten zurückverwandeln:

Das zusammengesobene Kartenpäckchen liegt in Deiner linken Hand, und oben auf befindet sich Karo 8. Entferne Karo 8, lege die Karte ab und ersetze sie durch

Zubehör: 2 unpräparierte Karten: Karo 8 und Pik König, 4 diagonal bedruckte Trick-Karten: Pik 8/Karo-König; Kreuz-Dame/Karo 7; Kreuz 8/Herz-Bube; Pik-Dame/Herz 7

„Pik 7“. Mit Daumen und Zeigefinger ziehst Du nun die übereinanderliegenden Karten mit der rechten Hand aus der linken Hand nach oben ab. Bilde wieder einen Kartenfächer, und alle werden sehen, daß sich die vormals roten Karten wieder in schwarze zurückverwandelt haben.

Trick 103

Bilder werden Zahlen

In der unter „Zubehör“ aufgeführten Reihenfolge bildest Du aus den vier schräg bedruckten Trick-Karten wieder einen Fächer. Auf die letzte Trick-Karte Pik-Dame/Herz 7 wird die normale Karte Pik-König schräg aufgelegt. Fasse den in der linken Hand gebildeten Kartenfächer mit der rechten Hand und wende die Karten so, daß die Zuschauer die Bildkarten sehen können (Abb. 142). Mache darauf aufmerksam, daß alle 5 Karten aus sogenannten Bildkarten bestehen. Gib die Karten wieder in die linke Hand zurück. Halte den Fächer

etwas hoch, damit die Zuschauer wieder nur die Rückseiten sehen können. Lege Pik-König ab und nimm dafür die Karo 8 auf den Fächer. Schiebe die Karten in der linken Hand zusammen und ziehe diese wieder mit der rechten Hand aus der linken Hand nach oben ab. Dabei wendest Du die Karten leicht, so daß die untere Kartenkante jetzt zu den Zuschauern zeigt. Die Karten werden aufgefächert und, wie Abb. 142 zeigt, den Zuschauern präsentiert. Alle Bildkarten haben sich in schwarze bzw. rote Zahlenkarten verwandelt.

Trick 104

Zahlen werden wieder Bilder

Um den Effekt des vorbeschriebenen Tricks zu erhöhen, ist es zweckmäßig, wenn Du auch hier die Zahlenkarten in Bildkarten zurückverwandelst.

Die Ausgangsposition ist folgende: 5 Karten liegen übereinander in Deiner linken Hand. Die oberste Karte ist Karo 8. Bilde aus den 5 Karten einen Fächer und zeige ihn Deinen Zuschauern. Alle sehen nur Zahlenkarten. Halte den Fächer so, daß die Zuschauer nur gegen die Rückseiten der Karten sehen. Tausche nun die Pik-König-

Zubehör:

4 unpräparierte Karten: Pik-König und Karo 8, 4 diagonal bedruckte Karten: Karo-König/Pik 8; Kreuz-Dame/Karo 7; Herz-Bube/Kreuz 8; Pik-Dame/Herz 7

Karte mit der Karo 8 aus. Zeige noch einmal den Fächer vor und schiebe die Karten wieder zusammen. Wie schon vorher beschrieben, ziehst Du das Kartenpäckchen mit der rechten Hand ab, drehst die Karten leicht zu den Zuschauern und bildest einen neuen Fächer. Die Zahlenkarten sind verschwunden, dafür sehen alle Zuschauer deutlich nur noch rote bzw. schwarze Bildkarten. Schiebe die Karten wieder zusammen und lege sie ab.

Trick 105

Das geheimnisvolle Kartenraten

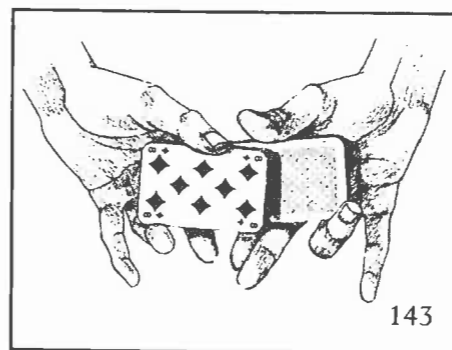
Zubehör:

Normales Skatspiel

Ein völlig unpräpariertes Kartenspiel wird von einem Zuschauer gründlich gemischt. Trotzdem bist Du in der Lage, immer wieder die oberste Karte zu benennen, obwohl Du anscheinend immer nur die Rückseiten des Kartenpäckchens siehst.

Du nimmst das Päckchen und bringst es mit der rechten Hand hinter den Rücken. Dabei siehst Du Dir unauffällig die unterste Karte an. Hinter dem Rücken wird nun die Hälfte des Spieles abgehoben und so gedreht, daß Karten-Rückseite auf Rückseite zu liegen kommt (Abb. 143). Das Päckchen hat jetzt auf beiden Seiten Kartenbilder. Du nennst jetzt die gesehene und gemerkte untere Karte und zeigst das Päckchen vor. Während dies geschieht, merkst Du Dir die nächste Dir zugewendete Karte. Das Päckchen wird wieder hinter den Rücken gebracht und die eben gemerkte Karte nach

vorne gesteckt. Bringe das ganze Päckchen wieder nach vorne und nenne dann die zuvorderst liegende Karte. Dies wird etwa 6- bis 8 mal wiederholt. Durchgebogene alte Karten sind hier nicht gut zu verwenden, weil sie leicht das Geheimnis enthüllen.



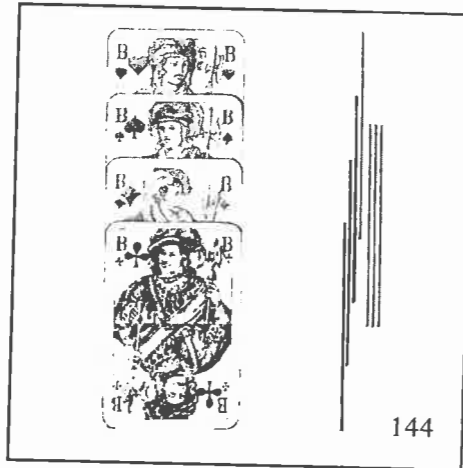
Trick 106

Zubehör:
Normales Skatspiel

Der Vier-Buben-Trick

Auch dieser einfache Trick löst bei den Zuschauern großes Erstaunen aus. Nachdem Du die 4 Buben aus einem Kartenspiel sortiert hast, werden diese so übereinander gestaffelt, daß von 3 Buben jeweils nur die Hälfte zu sehen ist. Heimlich hast du jedoch dem Spiel 3 weitere Karten entnommen, die verdeckt hinter den vier Buben aufbewahrt werden (Abb. 144). Aus der vorgezeigten Staffelnung wird ein Päckchen gebildet, das verdeckt auf die Karten des übrigen Spiels gelegt wird. Du erklärst nun den Zuschauern, daß die 4 beieinanderliegenden Buben getrennt werden. Dazu schiebst Du die 3 obersten Karten der Reihe nach einzeln an verschiedenen Stellen ins Spiel. Klopfe einmal auf das Päckchen, zähle die obersten 4 Karten ab und lege sie verdeckt auf den Tisch. Nun werden diese 4 Karten aufgedeckt. Es sind die 4 Buben, die

sich für die Zuschauer auf unerklärliche Weise wieder zusammengefunden haben.



Trick 107

Zubehör:
Normales Skatspiel

Dame und Bube

Durch einfaches Vertauschen einzelner Karten kannst Du ein wirkungsvolles Kunststück vorführen. Selbst geübte Skatspieler werden oft getäuscht. Du entnimmst einem Skatspiel eine Dame und einen Buben. Diese Karten werden den Zuschauern gezeigt und einzeln getrennt in das Spiel zurückgesteckt. Du legst das Kartenpäckchen auf den Tisch, um zu beweisen, daß die Lage der in das Spiel gesteckten Karten nicht markiert wurde. Dann nimmst du das Spiel auf, um es mit einem kurzen Ruck auf den Tisch zu werfen. Alle Karten fallen ab, und in Deiner Hand blei-

ben nur die 2 Karten „Dame“ und „Bube“ zurück.

Dem Kartenspiel werden die Karten Karo-Dame und Karo-Bube sowie Herz-Dame und Herz-Bube entnommen. Von diesen 4 Karten legst Du Herz-Bube und Karo-Dame so in das Spiel, daß sich eine Karte unten, die andere oben auf dem Päckchen befindet. Die beiden übrigen Karten Herz-Dame und Karo-Bube zeigst Du kurz den Zuschauern. Stecke dann diese beiden Karten an beliebiger Stelle in das Spiel. Nun wird das Kartenpäckchen auf dem Tisch aufgestoßen und als geordnetes Päckchen

Trick 108

Zubehör:
4 Bildkarten eines normalen Skatspiels

4 Bildkarten eines Skatspiels liegen mit der Bildseite nach oben nebeneinander auf dem Tisch. Du verläßt den Raum oder wendest Dich ab. Ein Zuschauer dreht nun eine oder mehrere Karten *einmal* um. Dabei muß die Bildseite oben belassen werden. Sofort nach Deiner Rückkehr kannst Du die Karten nennen, die umgedreht wurden.

In jedem Spiel befinden sich Karten, deren Ränder an der Schmalseite ungleich breit sind. Diese Unregelmäßigkeit ist auf die Fabrikation der Spielkarten zurückzuführen. Du wählst 4 derartige Karten aus und legst diese so nebeneinander, daß der breitere Rand bei allen Karten in einer Linie liegt. Wird nun eine oder werden mehrere Karten umgedreht, erkennst Du dies an der veränderten Lage des Kartenrandes.

Trick 109

Zubehör:
Normales Skatspiel

Ein Doppeleffekt

Aus 2 Kartenpäckchen wählt ein Zuschauer frei je 1 Karte. Der Zuschauer merkt sich diese Karten und steckt sie wieder in die Päckchen zurück. Du bist sofort in der Lage, die vom Zuschauer gewählten Karten herauszufinden.

Sortiere die Karten eines Skatspiels in schwarze (Kreuz und Pik) und rote Karten (Herz und Karo). Lege die schwarzen Karten mit der Bildseite nach unten, fächere die Karten und lasse eine Karte ziehen. Auf die gleiche Weise wird aus dem zweiten Päckchen (rote Karten) eine Karte gezogen. Bitte den Zuschauer, sich die gezogenen Karten gut zu merken. Lasse nun die

Karten verdeckt in die Päckchen zurückstecken, und zwar die schwarze Karte in den roten Stapel und die rote Karte in den schwarzen Stapel. Mische dann beide Päckchen gesondert. Bei Durchsicht beider Päckchen ist es leicht, die vom Zuschauer gezogenen Karten zu erkennen und zu benennen. In dem Päckchen mit den roten Karten befindet sich eine schwarze Karte, und die rote Karte befindet sich im Päckchen der schwarzen Karten. Achte aber darauf, daß die Zuschauer die nach Farben sortierten Kartenpäckchen nicht von der Bildseite her zu sehen bekommen.

Trick 110

Zubehör:
Normales Skatspiel

Der Kartenfund

Aus einem Kartenspiel läßt Du eine beliebige Karte ziehen. Während sich der Zuschauer die gezogene Karte ansieht, legst Du das Kartenpäckchen ab. Die gezogene Karte wird mit der Bildseite nach unten auf das Päckchen gelegt. Dann wird das Spiel einmal abgehoben. Danach legst Du nun die Karten einzeln mit der Bildseite nach oben auf den Tisch und benennst zu aller Erstaunen die gezogene Karte.

Das Trickgeheimnis ist die unterste Karte des Spiels. Bevor Du das Päckchen nach dem Ziehen einer Karte ablegst, merkst Du Dir die unterste Karte. Lasse die gezogene Karte vom Zuschauer auf das Päckchen legen und dieses schließlich abheben. Lege nun die Karten mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch ab. Die vom Zuschauer gezogene Karte liegt vor der von Dir gemerkten untersten Karte des Spiels, der sogenannten „Leitkarte“.

Trick 111

Zubehör:
Ein Kartenspiel mit 52 Karten,
Hut oder Zylinder, Klebeband,
2 Münzen gleichen Wertes, Büroklammer

Die seltsame Übereinstimmung

Zu der aufgeprägten Jahreszahl einer Münze findest Du blitzschnell die passenden Karten, deren Wert mit der Jahreszahl übereinstimmt.

Nehmen wir an, auf einer Münze steht die Jahreszahl 1978. Präpariere Dir vor dem Beginn der Vorstellung die notwendigen Karten wie folgt:

Wähle aus dem Kartenspiel aus

- ein Ass = 1,
- eine 9 = 9,
- eine 7 = 7,
- eine 8 = 8.

Die Farben der Karten spielen dabei keine Rolle und werden vernachlässigt. Die ausgewählten 4 Karten heftest Du mit einer Büroklammer zusammen. Die so präparierten Karten werden zwischen die übrigen Karten des Spiels gelegt. Achte darauf, daß

die Zuschauer die Klammer nie bemerken. Mit einem Stück Klebeband heftest Du noch vor Beginn der Zauberei die Münze, deren Jahreszahl den vorher ausgewählten Karten entspricht, unter das Schweißband des Hutes. Lasse Dir nun eine Münze des gleichen Wertes geben und lege diese in den Hut. Dazu legst Du das Kartenspiel. Tausche die Münze aus und lege Deine „präparierte“ Münze neben den Hut. Gib dann die Jahreszahl der Prägung bekannt und ziehe, während die Karten im Hut gemischt werden, die Klammer von den 4 präparierten Karten ab. Nimm nun diese 4 Karten aus dem Hut und lege sie verdeckt auf den Tisch. Lasse die Karten von einem Zuschauer wenden und die Kartenwerte sortieren. Die Jahreszahl der Münze stimmt mit den Kartenwerten überein.

Wie erfinde ich eine Zauberstory?

Um Erfolg mit Zauberkunststücken zu haben, kommt es weniger darauf an, **was** man zaubert, viel wichtiger ist es, **wie** man zaubert. Weltbekannte Zauberer führen oft ganz einfache Experimente vor und haben größten Erfolg damit.

Auch Du kannst Deine Kunststücke erfolgreicher gestalten, wenn Du die einzelnen Tricks mit einem kleinen Vortrag versiehst. Passende Geschichten zu erfinden, ist nicht schwer. Zunächst einmal mußt Du natürlich das Trickgeschehen einwandfrei beherrschen. Danach kannst Du überlegen, welche Geschichte zu den einzelnen Trickgegenständen am besten paßt.

Trickablauf und Story sollten jedoch in der Vorführung aufeinander abgestimmt sein. Nimm z. B. den Trick „Die Schatztruhe“. Die beiden wichtigsten Teile sind der Streifen mit dem abgebildeten Schmuck und die zugehörige Truhe. Dazu paßt eine kleine Geschichte aus der Märchenwelt. Die kannst Du etwa folgendermaßen erzählen:

„Vor langer Zeit lebte im Zauberland ein reicher alter König. Eines Tages feierte seine jüngste Tochter Hochzeit und folgte ihrem Prinzen in ein fernes Land. Als Geschenk hatte der König eine große Überraschung bereit. Aus seinem Schatz ließ er eine ganze Kiste mit wertvollen und kostbaren Edelsteinen, Gold, Silber und Perlen füllen. Alles wurde in eine Truhe verschlossen und versiegelt. Es war eine Zaubertruhe. Um diese wieder zu öffnen, mußte man einen ganz bestimmten Zauberspruch kennen. Der alte König forderte die Prinzessin auf, sich diesen gut einzuprägen:

Gold und Silber, welch ein Glück,
Zaubergeister, gebt es mir zurück!

Unglücklicherweise hatte die Prinzessin diesen Zaubersatz vergessen, und niemandem gelang es, die Truhe zu öffnen.

Für mich als Zauberer ist dies natürlich kein Problem. Ich sage meinen Spruch – und eins, zwei, drei, wie ihr seht, der Schmuck ist frei.“ Dabei ziehst Du den Schmuckstreifen aus der Truhe.

Als weiteres Beispiel, wie man einen Zaubertrick in eine kleine Geschichte einkleidet, kannst Du den Trick „Die Zechprellerstory“ nehmen.

Lustige Zaubersprüche

Abrakadabra

Hokuspokus

Simsalabim

Hokus Pokus Fidibus, 3 mal schwarzer Kater

Lirum larum Löffelstiel, zum Zaubern da gehört recht viel

2, 4, 6 – Zaubern hilft die Hex

*Die Hexe sich im Kreise dreht, wer zaubern kann weiß,
wie es geht*

Hokus Pokus Ziegenfuß, Mückenstich und Flintenschuß

Tips für die Praxis

Hier wollen wir noch einmal zusammenfassen, worauf ein Zauberer achten sollte. Sicher hast Du schon bemerkt, daß in jeder Trickbeschreibung immer zuerst der Effekt des Kunststückes beschrieben wird. Lies also erst einmal die einzelnen Effekte, und es wird Dir leichtfallen, die Tricks herauszusuchen, die Dir besonders gefallen. Auf diese Weise stellst Du Dir Deine einzelnen Programme zusammen. Um Dich leichter in die Vielzahl der Experimente einarbeiten zu können, findest Du am Anfang dieser Zauberschule zwei Programmempfehlungen. Nimm Dir auf keinen Fall zuviel vor – jeder Trick muß gut beherrscht werden. Zaubere nicht länger als 20 Minuten. In einer kleinen Tischrunde sind oft wenige Tricks vollkommen ausreichend.

Nicht nur die Handgriffe der Zauberdarbietungen sollten gut eingeübt werden, sondern auch ein lustiger, begleitender Vortrag. Deshalb findest Du im vorangegangenen Abschnitt Hinweise, wie man Zauberstories erfinden kann. Stelle Dir Dein Programm so zusammen, daß es durch Abwechslung an Spannung gewinnt. Der Trick mit dem größten Effekt wird als Schlußtrick vorgeführt. Wichtig ist auch das ganze Drum und Dran, der äußere Rahmen einer Vorstellung. Versuche mit einfachen Mitteln die Wirkung einer Zauberbühne oder einer Zauberecke herzustellen. Du kannst beispielsweise den Tisch, an dem Du zauberst, mit Stoff umspannen. Stoff eignet sich auch zur Verkleidung des Hintergrundes. Darauf können leicht Zaubermotive, wie glitzernde Sterne, angebracht werden. Gute Anregungen kannst Du oft der Arbeitsweise der Schaufenster-Dekorateure entnehmen. Auch dem Licht kommt große Bedeutung zu. Wenn auch die im Zauberkasten beschriebenen

Tricks das Tageslicht nicht zu scheuen brauchen, bringt doch erst eine richtig ausgewählte Beleuchtung eine besondere Atmosphäre. Zu helles Deckenlicht ist ungünstig. Vorteilhaft sind Lichtquellen, die von schräg vorne oder von unten leuchten.

Wenn Du vorhast, ein volles Programm zu bieten, wäre es eine nette Idee, Deine Gäste mit einer Zaubereinladungskarte zu überraschen. Alle Geladenen werden dann die Vorführung mit Spannung erwarten. Du kannst die Einladungskarten selbst anfertigen. Zeichne dazu Zaubermotive, wie Zylinder und Zauberstab, Würfel, Hase und Taube. Vielleicht legst Du Dir auch einen Künstlernamen zu.

Unter der Vielzahl der beschriebenen Zauberkunststücke ist eine ganze Reihe von Meistertricks. Diese sind auch für Vorführungen im größeren Rahmen, sogar auf einer Bühne, geeignet. Dabei kann es erforderlich sein, einige der im Kasten enthaltenen Hilfsmittel vergrößert selbst herzustellen oder zu beschaffen. So eignet sich das Becherkunststück nicht nur zur Vorführung am Tisch. Verwende große Kunststoffbecher, wie man sie in allen Farben kaufen kann (Zahnputzbecher). Anstelle der Schaumstoffwürfel schneidest Du von Flaschenkorken 4 bis 5 mm dicke Scheiben.

Das schönste am Zauberhobby ist das Experimentieren. Du wirst bald Spaß daran haben, die Tricks nicht nur wiederzugeben, wie sie hier beschrieben wurden, sondern eigene Varianten in Vorführung und Vortrag einzubauen. Simsalabim – das wär's. Und nun viel Spaß mit der Zauberkunst!

© 1987 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Otto Maier Verlag Ravensburg

