Inhaltsverzeichnis

Einführung	15
Über dieses Buch	15
Woher die Tricks stammen	16
Von den Händen	16
Wie dieses Buch aufgebaut ist	16
Teil I: Werden Sie magisch	16
Teil II: Zauberei allerorten	17
Teil III: Zauberei im Restaurant	17
Teil IV: Spielen Sie mit verdeckten Karten	17
Teil V: Party Time	17
Teil VI: Die Top Ten	17
Teil VII: Anhänge	17
Die in diesem Buch verwendeten Symbole	17
Wie man einen Trick lernt	18
Willkommen im Kreis	19
Teil I	
Werden Sie magisch	21
Kapitel 1	
Alles äußerlich und nichts dahinter	23
Der Anti-Schwerkraft-Bleistift	24
Das weggezauberte Irgendwas	26
Das verschwundene Bein	29
Fingerspitzenkau	30
Weich wie Gummi	32
Der dehnbarste Daumen der Welt	33
Der dehnbarste Finger der Welt	34
Der dehnbarste Arm der Welt	36
Von der Wand herunter	37
Ein Vogel, ein Flugzeug	37
Der soziale Aufstieg	38
Der unbekannte Angreifer	39

Zaubern für Dummies Kapitel 2 Hier werden Sie sofort für Ihre Mühen belohnt 41 Zwei-Karten-Fingerfertigkeit 41 Die Geschichte des Seiltänzers 46 Das doppelte Verschwinden von Bleistift und Münzen 49 Teil II Zauherei allerorten 55 Kapitel 3 Das magische Finanzgenie 57 Hartes, kaltes, Bleistift-brechendes Bargeld 57 Schafe und Diebe 60 Der verschwundene Euro – die Angeberversion 63 Das große Geld steigt auf 65 Der 7-Cent Reflex-Test 68 Zeigen Sie mir das Geld nicht 72 Kopf oder Zahl: Der Schatten weiß es 75 Kapitel 4 Neue Ideen für altes Büromaterial 77 77 Bleistift in der Nase Billig-Houdini: Die dreifache Gummibandentfesselung 80 Phase I: Das Gummiband springt 80 Phase II: Fixiert 82 Phase III: Duellierende Bänder 83 Der Anti-Schwerkraft-Ring 85 Der Trick mit den fotokopierten Karten 87 Kapitel 5 Was Sie mit der Kleidung anderer Leute alles anstellen können 91 Geben Sie mir mal 'nen Ring – und 'ne Schnur 91

94

98

100

Durch Seile gehen

Die Hand-Tasche

Enthauptung durch einen Schal

In	haltsverzeichnis
Kapitel 6	
Nimm's mit raus, Kumpel	103
Die verlorengegangene Spraydosenkugel	103
Der Ninja-Schlüsselfang	106
Der Strohhalm im Kiefer	107
Die erstaunliche Wiederherstellung der Trinkhalmhülle	
Die unheimliche kleine Babyhand Das unvergessliche »wolkige« Toilettenpapier	112 116
Teil III	
Zauberei im Restaurant	121
Kapitel 7	
Ihr Freund, das Besteck	123
Der verbogene Löffel, Teil 1	123
Der verbogene Löffel, Teil 2: Die Wiederkehr	126
Die klassische Salzstreuer-Durchdringung Gabeln über Gabeln	128 132
Das Drei-Becher-Kümmelblättchen	133
Drei-Objekte-Kümmelblättchen, die frisierte Version	137
Kapitel 8	
Mit dem Essen spielt man	141
Ein Zuckerersatz	141
Der verdunstende Zucker	144
Die verschlungenen Brezel	147
Bohnen im Kopf Das Brötchen hüpfen lassen	149 153
Das schwebende Brötchen	154
Kapitel 9	
Schwefelhölzer aus der Hölle	159
Das Aschenkreuz	159
Aschenkreuz 2	161
Das Nussschalenspiel mit den drei Streichholzschachtel	
Gewogene Streichholzbriefchen Ein Test statischer Elektrizität	166 168

Zaubern für Dummies

Teil IV Spielen Sie mit verdeckten Karten	173
Kapitel 10	
Karten über Karten	175
Wie Sie mischen, ohne überhaupt irgendetwas zu erreichen	175
Machen Sie mir das nach	176
Der absolut-unmögliche-Hände-weg-Mischmasch	180
Asse mit den Fingern erkennen	182
Ein Gespür für Asse	184
Den Umschlag, bitte	187
Seelenverwandschaft	189
Buchstabieren nach Zahlen	192
Unterricht im Mischen	195
Zehenfertigkeit	199
Das Zukunftsspiel	202
Kapitel 11	
Ihr persönlicher Kartentrick-Baukasten	207
Wie dieses Kapitel funktioniert	207
Forcieren	208
Das Heben-Sie-irgendwo-ab-forcieren	208
Das Forcieren unterm Taschentuch	209
Forcieren von unten	211
Countdown-Forcieren	213
Auffinden von Karten	213
Der Geigerzähler	214
Das Känguru-Auffinden	214
Muskelgespür	215
Klatsch!	217
Das »Übers-Ziel«-Auffinden	218
Das große Zaubern für Dummies Finale	219
Teil V	
Party Time	221
Kapitel 12	
Seil	22 3
Das klassische Wiederherstellen eines zerschnittenen Seils	223
Ring vom Seil	227
Flucht aus der Aldi-Krawatte	230

	Inhaltsverzeichnis
Kapitel 13	
Wusste ich's doch!	235
Der Drei-Karten-»Finden-durch-Berührung«-Test	235 238
Die dreifach-Vorhersagen-Gattinnen-Wahl Der Mathe-Geographie-Tier-Farben-Test	242 242
Teile und Herrscher	244
Der Buch-Test	246
Die große Gemüsevorhersage	251
Kapitel 14	
Gruppenhysterie	255
Ich kann was, was Sie nicht können	255
Das Phantomfoto	258
Das Party-Murder-Mystery-Spiel	265
Teil VI	
Die Top Ten	269
Kapitel 15	
Zehn Grundregeln guter Magie	271
Verraten Sie nie das Geheimnis – niemals nicht!	271
Wiederholen Sie keinen Trick	272
Sie müssen wissen, wann Sie anfangen Sie müssen aber auch wissen, wann es genug ist	272 272
Bauen Sie Ihr Publikum auf	273
Passen Sie die Tricks dem Publikum an	273
Ein gelungener Trick ist so viel wert wie zehn unfertig	
Bleiben Sie dran	274
Spielen Sie Eignen Sie es sich an	274 275
Kapitel 16	
Zehn klassische Momente in der Geschichte der Ma	gie 277
Robert-Houdin wendet mit einem Trick den Krieg ab	277
Hermann zieht eine Münze aus einem Brötchen	278
Malini und der Eisblock Houdini wird gefährlich	278 278
Blackstone rettet sein Publikum	279 279
Richiardi Jr. zerteilt seine Tochter	279
Wie der Große Tomsoni Kapital aus seinen Fehlern so	chlug 280

Zaubern für Dummies	
Doug Henning geht an den Broadway	280
Copperfield ändert das Format der Magie Sie sehen Ihren ersten Zaubertrick	281 281
Kapitel 17	
Zehn verstorbene Zauberer, die man kennen sollte	283
John Henry Anderson (1814-1874)	283
Harry Kellar (1849-1922)	283
Servais Le Roy (1865-1953)	284
Howard Thurston (1869-1936)	284
Horace Goldin (1873-1939)	285
Joseph Dunninger (1892-1975)	285
Cardini (1899-1973)	286
Slydini (1901-1991)	286
Ed Marlo (1913-1992)	286
Dai Vernon (1894-1992)	287
Kapitel 18	
Zehn Ausreden, wenn's mal schiefgeht	289
Teil VII	291
Anhänge	291
Anhang A Zauberläden, Vereinigungen, Zeitschriften und Buchtipps	293
Anhang B	245
Magische Wörter: Ein Glossar	295
Anhang C	
Trickographie	301
Stichwortverzeichnis	307