Zaubern ist keine Hexerei

1

In diesem Teil

- Faszinierende Tricks, mit denen Sie sich (hoffentlich) selbst verblüffen
- Der ideale Einstieg in ein Zauberbuch, denn die Zauberei geschieht sofort und vollautomatisch

Im ersten Kapitel dieses Buches möchte ich Ihnen Appetit auf »mehr« machen. Die nachstehenden Experimente sind nicht unbedingt repräsentativ für den Rest des Buches, was die eingebaute »Automatik« angeht, sie haben jedoch den besonderen Charme, dass Sie sich damit selbst täuschen werden! Inhaltlich geht es beispielsweise um die eine oder andere Voraussage, aber auch um unvorhergesehene Ereignisse, mit denen Sie sicherlich nicht rechnen werden. Lassen Sie sich überraschen.

Erwarten Sie allerdings nicht, dass ich Ihnen vorher verrate, was passieren wird oder gar, dass ich die Geheimnisse der Tricks preisgebe – »Fulmen in clausula« (Der Blitz am Schluss). – In dieser Hinsicht unterscheidet sich das erste Kapitel sehr deutlich von den übrigen, wo ich in der Regel folgende Gliederung einhalte: »Einführung – Effekt – Geheimnis«. Aber das werden Sie ja ab dem zweiten Kapitel selbst erleben.

Jetzt will ich Sie aber nicht weiter langweilen. Daher folgt jetzt Ihre erste Zauberei! Ich wünsche Ihnen allzeit »Gut Trick«!

Ihr Lieblings-Dummie

Jeder hat einen Lieblings-Dummie. Für die einen ist es der Lateinlehrer, für die anderen der Abteilungsleiter. Meiner ist ja der mit dem Fähnchen (schauen Sie auf die nächste Seite, dann wissen Sie, was gemeint ist).

Für Ihren ersten eigenen Trick werden Sie gleich in Gedanken Ihren persönlichen Lieblings-Dummie auswählen. Dann bringen Sie die acht Dummies-Kärtchen durcheinander.

Obwohl Sie da sitzen, wo Sie jetzt sitzen und ich hier vor meinem Computer (ich schreibe nämlich gerade diesen Text), weiß ich doch ziemlich genau, was im Folgenden geschieht. Und das, obwohl ich Ihren Lieblings-Dummie natürlich nicht kennen kann. – Sie sind verwirrt? Egal, einfach weiterlesen!

1. Auf der nächsten Seite finden Sie eine Seite, auf der acht Felder mit verschiedenen Dummie-Figuren besonders groß abgebildet sind (Abbildung 1.1). Schneiden Sie diese Felder einzeln aus. (Sie können die Abbildung übrigens auch von meiner Website `www.Zauberbuch.de` herunterladen, um nicht das Buch zerschneiden zu müssen. Außerdem sind die Dummies dort sogar farbig!)
2. Sie haben jetzt acht Kärtchen, die Sie mit den Abbildungen nach oben halten.

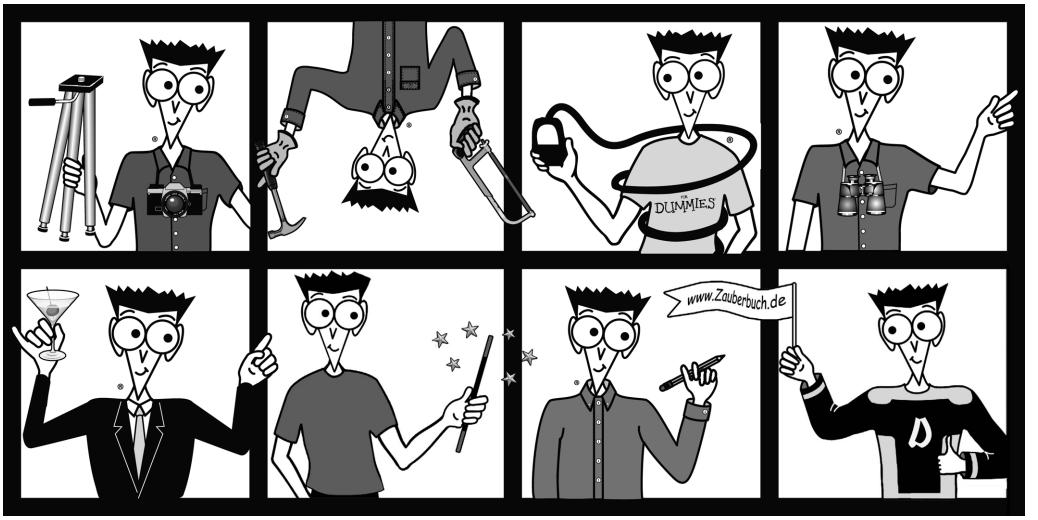


Abbildung 1.1: Welcher ist Ihr Lieblings-Dummie?

3. Suchen Sie sich Ihren Lieblings-Dummie aus. Merken Sie sich »Ihren« Dummie gut! Verfolgen Sie ab sofort immer, wo er gerade liegt, ohne seine Position zu verändern!
4. Die Karten liegen mit der Bildseite nach oben. Bringen Sie alle Kärtchen durcheinander.
5. Jetzt teilen Sie die Kärtchen auf dem Tisch aus: Immer abwechselnd ein Kärtchen nach links, eins nach rechts, eins nach links, eins nach rechts und so weiter. Es werden dadurch zwei Kärtchenstapel gebildet.
6. Nehmen Sie den Stapel mit »Ihrem« Dummie zur Hand. Mischen Sie diese Kärtchen noch einmal gut durch. Danach legen Sie dieses Päckchen auf den anderen Stapel.
7. Wieder werden die Kärtchen auf dem Tisch ausgeteilt: Immer abwechselnd ein Kärtchen nach links, eins nach rechts, eins nach links, eins nach rechts und so weiter. Dadurch werden wieder zwei Stapel gebildet.
8. Diesmal nehmen Sie den Stapel ohne »Ihren« Dummie zur Hand, mischen ihn gut durch und legen ihn dann auf den zweiten Stapel.
9. So langsam haben Sie den Bogen raus: Bitte die Kärtchen austeilen: Immer abwechselnd eins nach links, eins nach rechts, eins nach links, eins nach rechts und so weiter. Es werden – gähn – wieder einmal zwei Stapel gebildet.
10. Nehmen Sie noch einmal den Stapel ohne »Ihren« Dummie, und drehen Sie ihn um 180 Grad, sodass die Unterseite nach oben kommt. Dann wird dieser Stapel auf den zweiten Stapel gelegt.
11. Jetzt werden die Kärtchen ein letztes Mal ausgeteilt: Immer abwechselnd eins nach links, eins nach rechts, eins nach links, eins nach rechts und so weiter. Dadurch werden für heute zum letzten Mal zwei Stapel gebildet.

12. Schließlich nehmen Sie den Stapel ohne »Ihren« Dummie und legen ihn auf den zweiten Stapel.
13. Jetzt kommt etwas Neues: Sie drehen den kompletten Stapel um 180 Grad!
14. Wissen Sie noch, wo »Ihr« Dummie liegt? Vermutlich genauso wenig wie ich. Macht aber nichts.
15. Nehmen Sie den ersten Zettel zur Hand. Nein, der ist es nicht. Einfach zu Boden fallen lassen.
16. Ergreifen Sie den zweiten Zettel. Hm. Nein, auf keinen Fall. Lassen Sie ihn zu Boden fallen.
17. Nehmen Sie den dritten Zettel zur Hand. Tja, ich weiß nicht. – Hm, irgendwie … STOPP! Halt! Drehen Sie den Zettel langsam um, und erfreuen Sie sich an Ihrem Lieblings-Dummie (und damit bin diesmal nicht ICH gemeint …)!

Faustdick

»Der hat's faustdick hinter den Ohren« ist so eine Redewendung, von der die wenigsten wissen, was sie eigentlich bedeutet. Also, was sitzt da eigentlich hinter den Ohren?

Ein alter Volksglaube besagt, dass Schalk und List als kleine Dämonen hinter den Ohren sitzen. Wer besonders viel davon besitzt, der hat dicke Wülste hinter den Ohren, an denen man seine Verschlagenheit erkennen kann. Und wenn diese Wülste dann noch so dick sind wie eine Faust, dann ist der Betreffende vielleicht ganz schön gewitzt. Schauen Sie doch einfach mal nach, vielleicht ist ja etwas Wahres dran? – Jedenfalls wird Ihre Umwelt bald auch voll Bewunderung über Sie so sprechen.

Vor allem, wenn Sie den nachfolgenden Effekt auch für andere vorführen. Aber verblüffen Sie sich doch erst einmal selbst …

Das Handlesen (auch Handlesekunst, Chiromantie, Chiromantik oder Chirologie) bezeichnet Versuche, aus Form und Linien der Hand, der Physiognomie der Hände einer Person für diese nützliche Rückschlüsse zu ziehen. Seit dem 20. Jahrhundert gilt die aus dem Altertum überlieferte Kunst als Form der Weissagung und wurde bereits im Zeitalter der Aufklärung weitgehend auf Jahrmärkte zurückgedrängt.

1. Glauben Sie eigentlich an Handlesen? Egal, ob ja oder nein, nach diesem Experiment werden Sie sich fragen, ob es auch auf Distanz und unabhängig von Zeit und Raum funktioniert, denn ich sitze ja an meinem Computer, während ich diese Zeilen tippe. Und Sie lesen das Ganze zu einem wesentlich späteren Zeitpunkt (wenn mein Lektor nicht alles herausstreicht …).
2. Strecken Sie Ihre Arme aus, die Handinnenflächen zeigen nach oben.
3. Wählen Sie eine Hand aus, die Sie zur Faust schließen.

4. Jetzt tauschen Sie: Die geschlossene Faust wird wieder geöffnet und dafür die andere Hand geschlossen. Und noch einmal tauschen. Und wieder tauschen, tauschen, tauschen …
5. Tauschen Sie so lange die Position der geschlossenen Faust, wie Sie wollen. Dann halten Sie an. Eine Ihrer beiden Hände ist zur Faust geschlossen, die andere geöffnet.
6. Bisher haben Sie alles willentlich gemacht, doch jetzt kommt der Zufall ins Spiel: Denken Sie an den Vornamen einer beliebigen Person. Ich möchte Sie bitten, jetzt in Gedanken diesen Vornamen zu buchstabieren und bei jedem Buchstaben einmal die Faust wie zuvor zu tauschen. Wenn Sie also an Tim denken, so tauschen Sie die Faust dreimal. Am Ende ist wieder eine Hand zur Faust geschlossen und die andere Hand ist geöffnet.
7. Jetzt kommt noch ein Quäntchen »Schicksal« hinzu. Falls jetzt Ihre rechte Hand zur Faust geschlossen ist, buchstabieren Sie bitte in gleicher Manier »rechts«. Und falls die linke Faust geschlossen ist, dann buchstabieren Sie natürlich »links«. Und nicht vergessen, für jeden Buchstaben einmal die Faust zu tauschen.
8. Haben Sie alles erledigt? Dann bewegen Sie Ihre Hände bitte nicht.
9. Natürlich kann ich das Endergebnis nicht kennen. Sie haben viele Male nach dem Zufallsprinzip die Position Ihrer Faust getauscht. Nicht einmal Sie selbst wussten zu Beginn, was am Ende herauskommen würde.
10. Konzentrieren Sie sich jetzt auf Ihre geschlossene Faust.
11. Schlagen Sie nun Seite 295 auf, und zählen Sie von oben das siebte Wort ab. Dann wissen Sie, dass ich wusste, welche Faust Sie gerade geschlossen halten.

Buchtest

Nein, Sie sollen hier kein kleiner Reich-Ranicki werden und auch keine Literatur anknabbern. Der Ausdruck »Buchtest« ist unter Zauberern gang und gäbe und bezeichnet eine Kunststückgattung, bei der der Vorführende in der Lage ist, den Inhalt einer frei gewählten Buchseite zu kennen, obwohl der Zuschauer nichts verraten hat. Klingt gut, oder? Und was noch besser ist: In Kürze schaffen Sie das auch!

1. Versuchen wir einen Trick mit einem Buch. Ich hoffe, Sie haben eines …? Ach so, ja, nehmen wir doch einfach »Zauberei für Dummies«. Das sollten Sie sich ohnehin anschaffen, wenn Sie sich mit der Zauberkunst befassen wollen.
2. Außerdem benötigen Sie noch ein Blatt Papier und einen Stift.
3. Ich bin heute besonders großzügig und schenke Ihnen einige Ziffern. Schreiben Sie bitte auf den Zettel die 1, die 2, die 3, die 4, die 5 und die 6.
4. Jetzt dürfen Sie drei dieser sechs Ziffern auswählen und daraus eine beliebige dreistellige Zahl formen. Schreiben Sie also Ihre drei gewählten Ziffern in beliebiger Reihenfolge als dreistellige Zahl auf, beispielsweise 214 oder 365. Oder jede beliebige andere Kombination und Reihenfolge aus drei der sechs Ziffern. Ganz schön schwere Entscheidung bei über 120 möglichen Kombinationen, nicht wahr?

5. Drei Ziffern sind noch übrig. Formen Sie auch aus diesen eine neue dreistellige Zahl. Die schreiben Sie einfach unter die erste, damit Sie im nächsten Schritt alles addieren können.
6. Aber vorher kontrollieren Sie bitte noch, ob Sie auch wirklich jede Zahl nur einmal verwendet haben, sonst ist der Zufall ja betrogen.
7. Natürlich habe ich keinen Hinweis darauf, welche Zahlen Sie in welchem Schritt gewählt haben, geschweige denn, in welche Positionen Sie sie gebracht haben.
8. Jetzt dürfen Sie Ihre beiden zufällig gebildeten Zahlen zusammenzählen. Heraus kommt vermutlich eine größere Zahl mit drei oder vier Stellen, richtig?
9. Hoppla, daran habe ich gar nicht gedacht, denn so viele Seiten hat mein Buch ja gar nicht! Also nehmen Sie bitte das Endergebnis, und zählen Sie seine einzelnen Ziffern zusammen. Wenn Ihre Summe beispielsweise 846 war, dann addieren Sie die 8 + 4 + 6 und bekommen 18 heraus. Dann auch diese Ziffern wieder zusammenzählen, so ergibt sich aus 1 + 8 als Endergebnis in diesem Beispiel die 9.
10. Und, haben Sie etwas herausbekommen? Dann schlagen Sie jetzt doch bitte das entsprechende Kapitel in diesem Buch auf, und lesen Sie die ersten Sätze.

Es geht drunter und drüber

Auch mit Kartenkunststücken kann man sich selbst verzaubern, ohne sich dabei zu verbiegen. Probieren Sie's aus.

Der Trick könnte auch heißen »Australisches Mischen«, weil er auf einer außergewöhnlichen Mischtechnik beruht, die in der angloamerikanischen Zauberwelt »Down Under Shuffle« heißt. Von da ist es bis nach Australien nicht mehr weit …

1. Nehmen Sie ein beliebiges Kartenspiel zur Hand (es muss nicht einmal vollständig sein).
2. Mischen Sie die Karten gut durch.
3. Heben Sie das Kartenspiel in vier ungefähr gleich große Päckchen ab.
4. Kann ich wissen, wie groß die einzelnen Päckchen sind? – Nein, natürlich nicht.
5. Wählen Sie eines der vier Päckchen aus. Mischen Sie es nochmals Bild unten gründlich durch.
6. Sehen Sie sich jetzt die Rückenkarte Ihres Päckchens an. Sagen Sie ihren Namen dreimal nacheinander ganz laut. (Keine Sorge, ich kann Sie von hier aus nicht hören.) Dadurch werden Sie den Namen der Karte nicht mehr vergessen.
7. Legen Sie die Karte zurück auf den Rücken Ihres Päckchens.
8. Wir werden jetzt gleich die Karten durcheinanderbringen. Doch zuvor müssen wir noch die beiden wichtigsten Worte dieses Buches buchstabieren. Nehmen Sie also bitte eine Karte nach der anderen vom Rücken Ihres Päckchens und legen sie unter Ihr Päckchen, dabei buchstabieren Sie »Zaubereien« und »Dummies«, also für jeden Buchstaben eine Karte. Los geht's: Z-A-U-B-E-R-E-I-E-N---D-U-M-M-I-E-S. Gut gemacht.

Hingehen, ansehen, staunen: Junge Junge!

Dieser außergewöhnliche Künstlername steht für Gernot & Wolfram Bohnenberger, zwei zaubernde Brüder aus Stuttgart. Ihre Magie hat sie rasant an die Weltspitze der Zauberkunst katapultiert. Sie sind gefragte Künstler im Varieté, bei Events und Festivals. Für ihre atemberaubende Magie, ihre ausgezeichnete Choreografie und augenzwinkernden Spielereien im Rampenlicht wurde ihnen als erste Zauberkünstler überhaupt von den Superstars Siegfried & Roy der Sarmoti-Award in Las Vegas verliehen. Als Profis sind die beiden Brüder in allen Sparten der Zauberkunst zuhause: Neben der Regie bei konzeptionellen Programmen bieten sie mitreißende Bühnendarbietungen, Moderation und Close-up-Entertainment. Darüber hinaus zeigen sie in einer abwechslungsreichen, abendfüllenden Bühnenshow neben etablierten Nummern auch zahlreiche neue Darbietungen.

www.jungejunge.de

9. Kann ich wissen, welche Karte Sie gewählt haben, geschweige denn, wo im Päckchen sie sich befindet? Nein, das wissen ja nicht einmal Sie. Und das, obwohl Sie wenigstens den Namen der Karte kennen. (Nicht vergessen!)

10. Weil das Ganze »Australisches Mischen« heißt, werden wir die Karten in der landestypischen Manier noch weiter durcheinanderbringen.
11. Nehmen Sie die Rückenkarte vom Päckchen und legen Sie sie verdeckt auf den Tisch.
12. Die nächste Karte wird verdeckt unter Ihr Päckchen gelegt.
13. Die nächste kommt wieder auf den Tisch. Und so weiter, immer abwechselnd Tisch – unters Päckchen.
14. Machen Sie das Ganze so lange, bis nur noch eine Karte in Ihrer Hand übrig ist. – Stopp!
15. Keiner kann diese Karte kennen. Hätten Sie am Anfang eine mehr oder weniger abgehoben, wäre das jetzt eine ganz andere.
16. Drehen Sie die Karte um.
17. Überraschung!

Vorhergesagt

Kunststücke, bei denen das Endergebnis beliebiger Handlungen vom Zauberer prognostiziert wird, nennt man »Vorhersage-Effekte« oder kurz »Vorhersagen«.

Dabei geht es übrigens ganz eindeutig nicht darum, seinem Saufkumpan vorherzusagen, dass seine Olle ihm Zuhause mit dem Nudelholz auflauert, nachdem man seine Kneipentour beendet hat. Vielmehr sind seriöse Mentaleffekte gemeint, die zur Verblüffung des Publikums dargeboten werden. Doch an dieser Stelle dürfen Sie sich erst einmal selbst das mentalmagische Nudelholz überbraten …

1. Denken Sie an eine beliebige Zahl von 1 bis 10.
2. Nehmen Sie Ihre Zahl mit 9 mal.
3. Ihre neue Zahl besteht aus mehreren Ziffern. Zählen Sie diese Ziffern zu einer neuen Zahl zusammen (213 ergibt beispielsweise 2+1+3 = 6).
4. Ziehen Sie vom Ergebnis 4 ab.
5. Finden Sie den Buchstaben im Alphabet, der Ihrer Zahl entspricht. A = 1; B = 2; C = 3 usw.
6. Denken Sie an ein Land, das mit diesem Buchstaben beginnt.
7. Denken Sie außerdem an ein Tier, das mit diesem Buchstaben beginnt.
8. Und nun denken Sie auch noch an ein Gemüse, das mit dem Buchstaben beginnt.
9. Konnte ich Ihre beliebige Zahl kennen. Oder das Ergebnis Ihrer Berechnungen? Oder gar das Land, das Tier und das Gemüse? Das alles haben Sie doch nur in Ihren Gedanken ausgesucht? Nein!
10. Malen Sie in Gedanken ein Bild, in dem Ihre drei gedachten Begriffe vorkommen. Denken Sie fest an Ihr Bild.
11. Das ist unmöglich! Denn in England gibt es keine Elefanten, die Erbsen verspeisen.

Das Würfelspiel

Dass man sich sogar mit Würfeln selbst auf den Arm nehmen kann, beweise ich Ihnen mit diesem Experiment. Es ist zwar ein wenig Kopfrechnen nötig, aber das kriegen Sie doch sicher hin. Sie sind ja kein Dummie …

1. Besorgen Sie sich einen Würfel.
2. Stellen Sie sicher, dass der Würfel bei jedem Wurf eine beliebige Zahl von 1 bis 6 zeigt und nicht etwa jedes Mal die gleiche Zahl.
3. Werfen Sie jetzt den Würfel ein letztes Mal. Legen Sie ihn anschließend auf eines der grau markierten Felder (Abbildung 1.2).
4. Sowohl die Zahl auf dem Würfel als auch das Feld, auf das Sie den Würfel gelegt haben, wurden vom Zufall bestimmt.
5. Merken Sie sich die oben liegende Zahl. Drehen Sie nun den Würfel nach hinten, sodass die zuvor vorne liegende Würfelfläche nach oben kommt. Addieren Sie diesen Wert zu Ihrer gemerkten Zahl. Außerdem addieren Sie noch den Wert des Feldes, das durch die Würfeldrehung frei wurde.
6. Drehen Sie nun den Würfel wieder nach hinten, sodass die zuvor vorne liegende Würfelfläche nach oben kommt. Addieren Sie auch diesen Wert zu Ihrer gemerkten Zahl und außerdem noch den Wert des Feldes, das durch die Würfeldrehung frei wurde.
7. Drehen Sie jetzt den Würfel ein letztes Mal nach hinten, sodass wieder die zuvor vorne liegende Würfelfläche nach oben kommt. Addieren Sie auch diesen Wert zu Ihrer gemerkten Zahl und außerdem noch den Wert des Feldes, das durch die Würfeldrehung frei wurde.
8. Ihr errechnetes Ergebnis habe ich schon unter Ihrem Würfel aufgeschrieben.
9. Und es ist nicht so, wie Sie jetzt meinen: Legen Sie den Würfel mit der ursprünglich gewürfelten Zahl nach oben auf ein anderes graues Feld. Dann drehen Sie ihn nach hinten und addieren die neu oben liegende Zahl zu der frei werdenden Zahl, das Gleiche wiederholen Sie noch zweimal. Und Sie werden sehen: das Endergebnis ist ein ganz anderes!

26	21	25	24
5	2	3	4
3	4	6	1
4	**1**	**2**	**5**

Abbildung 1.2: Das Spielfeld für den Würfeltrick

Das Münzwunder

Oh Wunder, ein Münztrick. Normalerweise gebe ich mich mit Münzen ja gar nicht ab, sondern lasse am liebsten Scheine verschwinden. Aber für Sie als Novizen mache ich mal eine Ausnahme und beschreibe Ihnen ein vollautomatisches Wunder mit Geldstücken.

1. Nehmen Sie bitte alle 1-Cent- und 10-Cent-Stücke aus Ihrem Portemonnaie. Legen Sie alle Münzen auf den Tisch.
2. Kann ich wissen, wie viele Münzen Sie dabei haben? Nein, natürlich nicht!
3. Nehmen Sie jetzt einige der Münzen in Ihre Hand, und zwar wenigstens eine von jeder Sorte. Es können aber auch ruhig mehr sein.
4. Zufrieden? Oder wollen Sie noch eine mehr in die Hand nehmen – oder eine zurücklegen?
5. Jetzt ermitteln Sie bitte den Gesamtwert aller Münzen in Ihrer Hand. Merken Sie sich diese Zahl.
6. Zählen Sie jetzt nach, wie viele 1-Cent- und wie viele 10-Cent-Stücke Sie in der Hand haben. Addieren Sie beide Zahlen. Diese Summe ziehen Sie vom zuvor ermittelten Gesamtwert ab.
7. Die ermittelte Zahl besteht aus mehreren Ziffern. Addieren Sie alle Ziffern, und denken Sie fest an dieses Ergebnis.
8. Konnte ich wissen, wie viel Ihre Münzen wert sind oder wie viele Münzen Sie in der Hand halten? Nein, natürlich nicht.
9. Kann ich das Ergebnis Ihrer Berechnungen kennen? Auf keinen Fall.
10. Dennoch bin ich sicher, dass Sie an die Zahl 9 denken.

Hierbei handelt es sich um ein sehr interessantes mathematisches Prinzip, dem Sie auf die Schliche kommen werden, sobald Sie das Ganze einige Male nacheinander mit verschiedenen Münzen ausprobiert haben. Es funktioniert immer und vollkommen automatisch. Mr. Spock, der Vulkanier von Raumschiff Enterprise, würde sagen: »Faszinierend!«

Die Vulkanier stammen vom Planeten Vulkan. Sie sind schon im beginnenden 21. Jahrhundert wesentlich fortschrittlicher als die Menschen. Während auf der Erde Mitte des 21. Jahrhunderts der Dritte Weltkrieg tobte, erforschten die Vulkanier friedlich den Alpha-Quadranten und betrieben Handel mit umliegenden Völkern.

Schade übrigens, dass es (noch) kein »Enterprise für Dummies« gibt. Dort könnte man sicherlich so manches Originalzitat aus der (deutschen Fassung der) Serie nachlesen, wie beispielsweise:

Kirk: *»Sie sollten Ihre unqualifizierten und destruktiven Exklamationen zugunsten einer fundierten Verifizierung des eben implizierten unterlassen!«*

Pille (ratlos): *»Was?«*

Spock: *»Doktor, in Ihrer Sprache heißt das so viel wie: ›Halt's Maul!‹«*

Beam me up, Scotty

Damit hätten wir die perfekte Überleitung geschaffen zu einem außerirdischen Trick, der mir zudem die Gelegenheit gibt, Ihnen meine liebste Verballhornung eines typischen Enterprise-Spruches zu verraten: »Beamy, Scott me up!«

1. Wo wir gerade beim Thema sind: Nehmen Sie doch bitte einmal zwölf beliebige Spielkarten zur Hand. Ihre Werte sind nicht so wichtig, aber es müssen genau zwölf Karten sein. Der Rest des Kartenspieles wird nicht mehr benötigt.
2. Halten Sie die Karten Bild unten in einem Päckchen in Ihren Händen.
3. Sind Sie auch wirklich sicher, dass es zwölf Karten sind? Zählen Sie lieber noch einmal nach, denn Sie müssen die Karten gleich in zwei Hälften teilen, und da soll nichts danebengehen. Sobald Sie sicher sind, dass Sie zwölf Karten haben, machen wir weiter.
4. Ich werde Sie gleich bitten, die Karten eine nach der anderen schön ordentlich in ein Päckchen abzuzählen. Da ist Ihre Mitarbeit gefragt, schließlich halten Sie ja auch die Karten in Händen …
5. Also los, Teilen Sie die Karten auf dem Tisch aus, während ich zähle: 12 … die erste Karte kommt auf den Tisch. Jetzt 11 … 10 … 9 … 8 … 7 … 6. – Halt. Bitte egalisieren Sie die Karten auf dem Tisch und lassen Sie sie dort liegen.
6. Der Rest der Karten befindet sich noch in Ihrer Hand? Sehr gut. Halten Sie das Päckchen gut fest. Ich werde Sie gleich bitten, auch dieses Päckchen in zwei Hälften zu teilen, allerdings gehen wir dieses Mal ein wenig anders vor …
7. Nehmen Sie die oberste Karte, um sie unter das Päckchen zu legen. Das war die erste.
8. Machen Sie das Gleiche auch mit der zweiten Karte, auch sie wird von oben unter das Päckchen gelegt. Das war Numero zwei. Und noch einmal bitte, mit der dritten Karte.
9. Drei Karten kamen also Bild unten auf diese Weise unter das Päckchen in Ihrer Hand. Ab sofort machen wir die Sache ein wenig spannender, denn nun drehen Sie die oberste Bild oben und legen sie dann unter das Päckchen. Das war Nummer vier. Auch die nächste wird Bild oben gedreht und unter das Päckchen gegeben. Fünf. Und die Folgekarte bitte auch Bild oben drehen und danach unter das Päckchen legen. Das war die sechste Karte. – Jetzt liegt wieder eine Karte Bild unten auf dem Päckchen.
10. Halten Sie die Karten weiterhin fest in der Hand. Lassen Sie kein Blatt heraus- oder hereinrutschen. Trotzdem werde ich versuchen, eine Karte zu beamen, so wie bei Raumschiff Enterprise. Sie soll dann natürlich an anderer Stelle wieder erscheinen!
11. Um genauer zu sein: Ich werde es mit einer der Bild unten liegenden Karten aus Ihrem Päckchen versuchen. – Ja, es klappt! – Sehen Sie nach! Fächern Sie die Karten in Ihrer Hand aus.
12. Sie werden feststellen, dass nur noch zwei Karten in Ihrem Päckchen Bild unten liegen!
13. Zählen Sie einfach einmal nach. Es sind nur noch fünf Karten in dem Päckchen!
14. Das liegt daran, dass ich eine Karte in das Tisch-Päckchen gebeamt habe. Zählen Sie dort nach: Es sind 7 Karten!

Glücklicherweise konnten Sie das Beamen am Ende durch Nachzählen beweisen. Das ist nicht immer so, auch nicht in der Enterprise, wie nachfolgendes Zitat aus Star Trek IV beweist:

Spock: *»Schätzen entspricht nicht meiner Natur.«*

Pille: *»Niemand ist vollkommen!«*

Fünf Karten

Noch einmal Lust auf einen Kartentrick? Geht auch ganz flott, ist aber trotzdem durchaus täuschend. Aber nur, solange man nicht weiß, dass die Mikrowellen und Mikrochips im Buchrücken die Buchstaben der nachstehenden Anleitung je nach Ihren Handlungen beliebig verändern können, damit das Endergebnis immer passt. – Aber verraten Sie's bitte niemandem weiter (vor allem nicht meinem Lektor, denn so etwas lässt die Lektorengewerkschaft natürlich nicht zu!).

1. Nehmen Sie fünf Spielkarten zur Hand, am besten Herz Ass, Herz 2, Herz 3, Herz 4 und Herz 5. Der Rest des Kartenspiels wird nicht benötigt.
2. Bringen Sie die Karten Bild oben in genau die zuvor genannte Reihenfolge. Das Ass sollte auf der Bildseite liegen und die 5 ganz unten im Päckchen.
3. Sie werden die Karten gleich mischen und einzeln nacheinander eliminieren, jedoch auf ganz bestimmte Art und Weise …
4. Doch zuvor denken Sie an eine Zahl: Entweder die 1, die 2, die 3 oder die 4. Prägen Sie sich die Zahl fest ein, das ist nun Ihre Schicksalszahl, die per Zufall bestimmt, welche Karte am Ende übrig bleiben wird.
5. Wenn Sie beispielsweise »2« denken, nehmen Sie einzeln nacheinander zwei Karten von oben und legen sie nach unten. Wenn das erledigt ist, drehen Sie die dann oberste Karte des Päckchens Bild unten und legen sie an ihre Position auf dem Päckchen zurück.
6. Alles klar? Dann los: Zählen Sie bis zu Ihrer Glückszahl und nehmen Sie dabei einzeln Karten vom Spiel. Dann drehen Sie die oberste Karte Bild unten. Damit haben Sie die erste Karte eliminiert. Hätten Sie vorher eine andere Glückszahl gewählt, so wäre jetzt eine andere Karte eliminiert worden.
7. Okay, gleich noch einmal: Zählen Sie bis zu Ihrer Glückszahl und nehmen Sie dabei einzeln Karten vom Spiel. Dann drehen Sie die oberste Karte Bild unten.
8. Gut, jetzt sind schon zwei Karten eliminiert. Wiederholen Sie das Ganze ein weiteres Mal, wieder mit Ihrer Glückszahl.
9. Und nun bitte ein letztes Mal, um auch eine vierte Karte zu eliminieren.
10. Halten Sie das Päckchen bitte noch in der Hand.
11. Ich kann nicht wissen, welche Zahl Sie gewählt haben und wie viele Karten Sie jedes Mal unter das Päckchen gelegt haben. Deshalb kann ich natürlich auch nicht wissen, welche Karten Sie eliminiert haben.

12. Aber ich weiß, dass Sie insgesamt vier Karten umgedreht haben und nur noch eine mit der Bildseite nach oben zeigt.
13. Schauen Sie nach, welche Karte das ist.
14. Schlagen Sie jetzt Seite 191 auf und lesen Sie dort die beiden letzten Worte.

Die oberste Karte des Päckchens wird am Ende ganz automatisch immer die »Gewählte« sein.

Diesen Trick können Sie auch mit mehreren Zuschauern gleichzeitig ausführen:

Zu Beginn werden jeweils fünf beliebige Karten an alle, die mitmachen wollen, verteilt. Am Ende des Auswahlprozesses lassen Sie die Mitspieler die gewählte Karte umdrehen: Sie trägt ein großes »X« auf ihrer Rückseite und ist demnach von Ihnen als Endergebnis schon vor dem Beginn vorhergesagt gewesen!

Streichholzwunder

Nein, werden Sie sagen. Nein, jetzt soll ich auch noch mein Feuerzeug für einen Trick verwenden? – Quatsch mit Soße. Das nächste Kunststück klappt nur mit Zündhölzern. Und nachdem die bei nahezu jeder Gelegenheit aufzutreiben sind, können Sie den Trick natürlich vorführen, wo immer Sie gerade sind. Hauptsache, jemand hat ein Feuerzeu… ich meine, ein paar Streichhölzer zur Hand.

1. Besorgen Sie sich eine Schachtel Zündhölzer. Schütten Sie ihren Inhalt auf den Tisch aus.
2. Bilden Sie aus den Zündhölzern drei gleich große Häufchen mit jeweils mindestens fünf Hölzchen. Wie gesagt, ansonsten sollen die drei Häufchen genau gleich viele Hölzchen enthalten.
3. Legen Sie jetzt vom linken Häufchen drei Hölzchen zum mittleren Häufchen.
4. Dasselbe machen Sie jetzt mit drei Hölzchen, die vom rechten zum mittleren Häufchen gelegt werden.
5. Natürlich kann ich nicht wissen, wie viele Hölzchen Sie zu Beginn verwendet haben, oder wie viele Hölzchen sich in den einzelnen Häufchen befinden. Obwohl … ich habe da schon so eine leise Vorahnung.
6. Zählen Sie jetzt nach, wie viele Hölzchen Sie noch im rechten Häufchen haben. Genauso viele nehmen Sie jetzt bitte vom mittleren Häufchen weg und legen sie zum linken.
7. Zählen Sie schließlich die Hölzchen im mittleren Häufchen, und nehmen Sie die Zahl mit 8 mal. Das Ergebnis entspricht einer Seitenzahl in diesem Buch. Schlagen Sie sie auf, denn ich verrate Ihnen dort das Geheimnis: »Für diesen Trick ist eine kleine Vorbereitung nötig, die Sie aber nur einmal in Ihrem Zaubererleben erledigen müssen«.

Ihre Telefonnummer

Dieser Trick wirkt besonders gut, wenn Ihre Telefonnummer sieben Stellen hat. Falls nicht, beantragen Sie bitte beim Telefonprovider Ihrer Wahl eine passende Rufnummer.

Also los, ich warte so lange. Und kommen Sie nicht zurück, ehe Sie die richtige Ziffernfolge haben.

Hallo! Denken Sie etwa, das macht mir Spaß? Wir waren uns doch einig: Sie besorgen sich eine neue Telefonnummer mit sieben Ziffern, und ich verharre hier unverrichteter Dinge. Also, jetzt ran an die Hotline und flott bestellt.

Na also, geht doch. Dass ich immer alles doppelt und dreifach sagen/schreiben muss!

1. Nehmen Sie bitte einen Taschenrechner zur Hand (nein, Sie werden das Folgende nicht im Kopf rechnen können).
2. Tippen Sie die ersten drei Ziffern Ihrer Rufnummer ein.
3. Multiplizieren Sie sie mit 80.
4. Addieren Sie die Zahl 1.
5. Multiplizieren Sie das Ergebnis mit 250.
6. Addieren Sie die letzten vier Ziffern Ihrer Rufnummer.
7. Addieren Sie nochmals die letzten vier Ziffern Ihrer Rufnummer.
8. Ziehen Sie vom Ergebnis die Zahl 250 ab.
9. Teilen Sie das Ergebnis durch 2.
10. Lesen Sie noch einmal den Titel des Tricks und dann das Endergebnis.

Die hohe Eiche steht im Wald (wo sonst?)

Auch das ist so ein Kunststück, mit dem Sie sich erst einmal selbst täuschen werden. Versprochen. Sie werden den Effekt sehr lieben, weil er so einfach und unkompliziert ist.

Der Effekt

Sie zeigen Ihren Zuschauern eine Karte, auf der geschrieben steht »DIE HOHE EICHE STEHT IM WALD«. Soweit nichts Besonderes. Sie halten die Karte vor einen Spiegel und – oh Wunder – die Schrift erscheint darin spiegelverkehrt. Auch nichts Besonderes. Aber dann geht's los: Sie knicken die Karte in der Mitte, sodass auf der einen Seite »Die hohe Eiche« und auf der anderen »steht im Wald« zu lesen ist. Natürlich wird auch diesmal im Spiegel etwas Unleserliches daraus. Zumindest, bis Sie mit dem Zaubern beginnen: Plötzlich kann man den einen Teil des Satzes auch im Spiegelbild ganz normal lesen!

Das Geheimnis

Das ist jetzt ziemlich interessant: Durch das nach hinten Knicken stehen die Buchstaben nicht nur auf dem Kopf, sondern sie sehen auch noch spiegelverkehrt aus. Das liegt daran, dass die Buchstaben von »DIE HOHE EICHE« alle symmetrisch sind. Aber das verraten wir natürlich nicht unseren Zuschauern.

1. Sie zeigen Ihrem Publikum den magischen Satz. Daran ist nun wirklich nichts Besonderes. Weisen Sie auch nebenbei darauf hin, dass sonst nichts auf der Karte steht, auch nicht auf der Rückseite (denn das wird beim folgenden Effekt die Vermutung aller Betrachter sein).
2. Die Karte wird nach hinten gedreht und vor einen Spiegel gehalten. Logisch, dass jetzt alles nur spiegelverkehrt zu lesen ist (Abbildung 1.3).

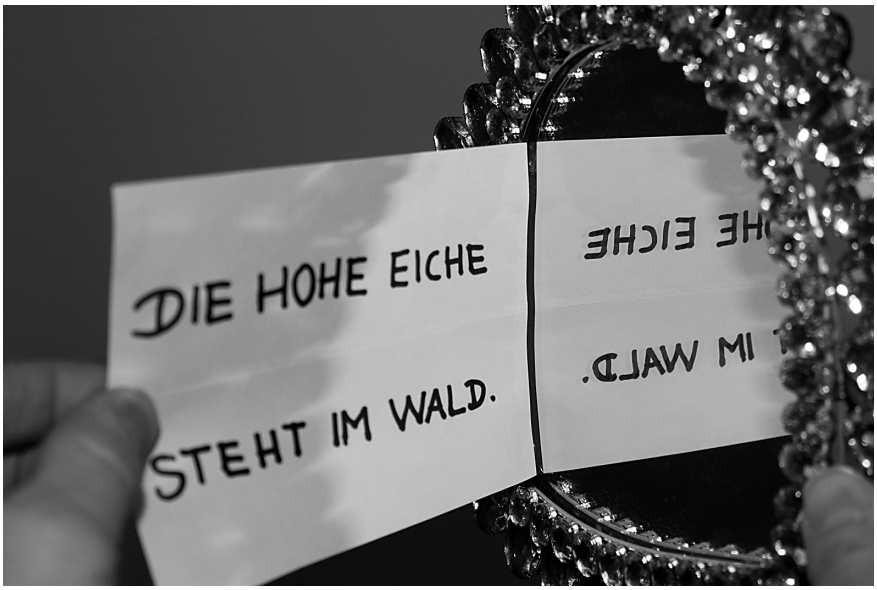


Abbildung 1.3: Der magische Satz

3. Knicken Sie die obere Hälfte der Karte nach hinten, und decken Sie den dort stehenden Satzteil unverdächtig mit Ihrem Körper ab. »Durch das Knicken ändert sich gar nichts, im Spiegel erscheint die Schrift immer noch verkehrt herum.«
4. Jetzt sind Sie bereit, Ihren Zuschauern den Garaus zu machen: Sie drehen die Karte um, und im Spiegelbild kann man die erste Hälfte des Satzes ganz normal lesen. Wenn Sie ein wenig zur Seite treten, können die Zuschauer im Spiegel den einen Teil des Satzes lesen und in Ihrer Hand den anderen Teil (Abbildung 1.4).

5. Sobald der Effekt auf das Publikum gewirkt hat, stecken Sie die Karte ein und sagen: »Damit ist bewiesen, was uns Zauberern immer nachgesagt wird: Zaubertricks funktionieren mit Spiegeln.«

Abbildung 1.4: Obwohl im Spiegel sichtbar, kann der hintere Satzteil ganz normal gelesen werden.

Natürlich ist der Trick wegen des Satzes besonders für Förster und andere Waldarbeiter geeignet. Sie können ihn jedoch nach Belieben variieren und auch für andere Berufsgruppen passend machen, wenn Sie mit den Buchstaben der nachfolgenden Liste neue Halbsätze kreieren: B, C, D, E, H, I, K, O, X.

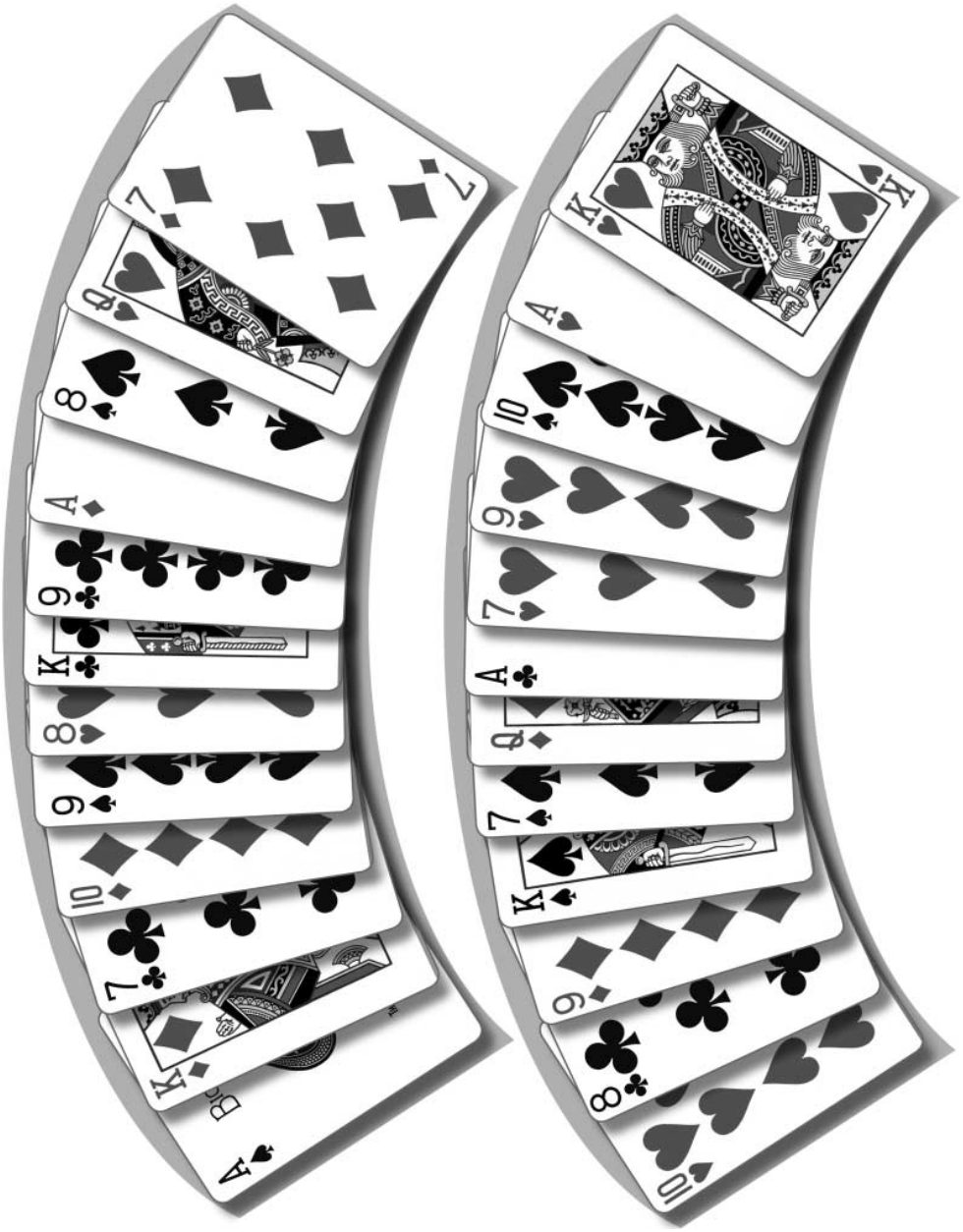
Hier eine (vermutlich) unvollständige Liste mit Worten, die horizontal spiegelsymmetrisch sind: DIE, DECKE, HOCH, HOCKE, BOCK, HIEB, HIEBE, KOCH, KICK, DICK, DICKE, ICH, HOHE, HEXE, BIBI, DIEB, EDDI, EIBE, EBBE, DEICH, DEO, KECK, EI, EHE, ECKE …

Man kann übrigens auch mit Worten experimentieren, die vertikal spiegelsymmetrisch sind und demnach untereinander geschrieben werden müssen. Passende Buchstaben sind: A, H, I, M, O, T, U, V, W, X, Y.

Beispiele: MAX, HAT, MUT, TIM, VATI, WUT …

Auch das noch …

Die Möglichkeit zum Unmöglichen ist nicht möglich!

Und noch ein Trick

Wenn Sie sich fragen, warum hier zwei Kartenfächer abgebildet sind, so haben Sie wohl den Kartentrick ohne Karten auf der Schummelseite ganz vorn im Buch überlesen. Blättern Sie ruhig zurück, ich warte hier solange auf Sie.