

DER GROSSE ZAUBER- KÜNSTLER

MIT 111 TRICKS
VON ZAUBERMEISTER
MARTIN MICHALSKI

Lieber Zauberfreund!

Mit „Gut Trick“, dem Gruß aller magischen Freunde, heißen wir Sie herzlich willkommen im Zauberland. Zaubern ist eine alte Kunst, die auch heute noch viele Menschen verblüfft und erfreut. Es ist die Kunst der Unterhaltung, aufgebaut auf Schnelligkeit und Täuschung. „Geschwindigkeit ist keine Hexerei“, ist der alte Wahlspruch derjenigen, die in der Zauberkunst bewandert sind.

Dieser Zauberkasten mit seiner großen Fülle an Material und seiner ausführlichen und anschaulichen Anleitung wurde in liebevoller Arbeit zusammengestellt. Alle Tricks sind auf Grund langjähriger Erfahrung auf dem Gebiet der Zauberei vom Fachmann ausgesucht worden. Dabei sind verschiedene Schwierigkeitsgrade berücksichtigt. Neben Tricks, die fast von selbst gehen, werden auch Manipulationen erklärt, die an die Geschicklichkeit des Vorführenden höhere Ansprüche stellen. Immer handelt es sich aber um richtige Zauber-Tricks, nicht um wertlose Zauberscherze. So wird dieser Zauberkasten allen Zauberamateuren - auch den Fortgeschrittenen - viele Überraschungen bieten.

Otto Maier Verlag Ravensburg

The logo for Ravensburger, featuring the word "Ravensburger" in a white, sans-serif font, slanted upwards from left to right, set against a dark, triangular background.



Illustrationen: Josef Löflath

ABC der Zauberkunst

Wenn vom Zaubern die Rede ist, geht es immer um den uralten Wunsch des Menschen, Geheimnisvolles und Unmögliches wahrzumachen. 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 einmal benötigen wir das Hilfsmittel, mit dem ein Effekt erzielt werden soll. Es ist verständlich, daß dieses Hilfsmittel allein nicht zaubern kann. Erst mit der Handfertigkeit wird der Trick zur perfekten Täuschung. Psychologisch geschickter Trickablauf und etwas Schauspielkunst geben den letzten Schliff.

Die Zauberei bringt ihre Wirkung, weil sie auf Wünsche, die Gedankengänge und das Aufnahmevermögen des Menschen genau abgestimmt ist. Der Magier 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 zum Opfer gefallen ist. In dem Geheimnis des unerklärlichen Zaubertricks liegt

der Reiz, der immer wieder auch in unserer technisch aufgeklärten Welt die Menschen in seinen Bann zwingt.

Für den Zauberschüler ist es wichtig zu wissen, daß kein Zaubertrick fertig aus dem Kasten springt. Eine gut gelungene Täuschung ist nur dann möglich, wenn man sich Schritt für Schritt mit dem Ablauf jedes Tricks beschäftigt. Durch intensive Übung und Abstimmung jeder Geste wird auch der einfachste Trick zur vollkommenen Meisterleistung - aber auch nur dadurch. Man muß die Aufmerksamkeit der Zuschauer geschickt auf das Unwesentliche lenken, um das Wesentliche zu verschleiern und unbeobachtet den Trick ausführen zu können. Viele Handhabungen werden scheinbar vorgenommen, wobei in Wirklichkeit etwas anderes passiert. Da die Wirkung überraschend sein soll, ist es wichtig, daß man niemals vor Beginn eines Tricks das ankündigt, was nachher folgen wird.

Sie werden ein erfolgreicher Zauberkünstler, wenn Sie nachstehende wichtige Grundsätze befolgen:

1. Bevor Sie einen Trick vorführen, muß dieser intensiv eingeübt werden - am besten vor einem Spiegel.
 2. Führen Sie nur solche Zaubertricks vor, die Sie restlos beherrschen.
 3. Vordem gleichen Publikum darf ein Trick nie sofort wiederholt werden. Die Wirkung des Zauberkunststückes ist sonst verloren.
 4. Zaubern Sie weniger, aber dafür gut, anstatt eine halbe Stunde und schlecht. Länger als 20 Minuten sollte ein Zauberprogramm nie dauern.
 5. Während der Vorführung darf kein Zuschauer seitlich oder hinter Ihnen Platz nehmen, da er sonst Einblick in die Täuschungen erhalten würde.
 6. Wenn Sie keine Bühne für die Vorführung benutzen, sorgen Sie dafür, daß Sie von den Zuschauern mit Ihrem Zaubertisch einen Mindestabstand von 3 Metern zur Verfügung haben.
 7. Alle Zaubertricks sind mit ruhigen Bewegungen und unterstützt durch einen einstudierten Vortrag vorzuführen.
 8. Wenn Sie über keinen geeigneten Vortrag verfügen, zaubern Sie mit passender Musikbegleitung. Denken Sie aber daran, daß Zauberkunst Unterhaltung bedeutet. Halten Sie also Ihre Vorträge humorvoll.
 9. Halten Sie vor und nach Ihrer Zaubervorstellung alle magischen Geräte unter Verschuß.
 10. Halten Sie sich an das Gesetz der Magie. Erklären Sie niemandem Ihre Zaubertricks, auch Ihrem besten Freund nicht.
- Und nun wünschen wir Ihnen viel Vergnügen und viel Erfolg!

Servante

Ein wichtiges Hilfsmittel für die Vorführung von Zauberkunststücken ist eine Servante. Unter dieser Bezeichnung verstehen alle Zauberer eine dem Zuschauer verborgene Tasche bzw. ein Fach oder einen Behälter, in dem Gegenstände abgelegt oder von dort aufgenommen werden können. So können sie 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 basteln oder beschaffen Sie sich eine Stofftasche, die mit einem eingezogenen Drahtbügel oben offengehalten wird und direkt an der hinteren Tischkante befestigt werden kann. Die Befestigung an oder unter 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 (Abbildung 2). In jedem Fall ist wichtig, daß die Servante oder die Schublade auf dem Boden mit etwas Schaumstoff ausgelegt ist, damit es nicht zu hören ist, wenn etwas in die Servante fällt.

Eine zusammenklappbare, besonders platzsparende Servante in Kastenform läßt sich leicht herstellen. Sie schneiden die Wände aus farbigem Karton oder steifem Plastikmaterial zu. Die Wände werden mit farbigem Tesa-Band verbunden, das gleichzeitig als Klappscharnier dient.

Als Boden dient ein dickes Stück nicht zu weicher Schaumstoff, der etwas größer zugeschnitten wird und in die Seitenwände eingedrückt wird.

Unser Zauberstab

Für alle unsere Zauberkunststücke ist unser Zauberstab ein wichtiges Hilfsmittel. Für die Zuschauer stellt der Zauberstab das Symbol der magischen Gewalt dar. Durch geschickte Handhabung des Zauberstabes können die Zuschauer abgelenkt und viele Bewegungen damit verschleiert werden. Beim Aufnehmen und Ablegen des Zauberstabes können z. B. Gegenstände mit aufgenommen werden. 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 2 zeigt.

Der folgende Aufbau der Anleitung hat sich bewährt. Nach der Nennung des erforderlichen Zubehörs wird zunächst der gewünschte Effekt beschrieben und dann die Trickausführung.

Die Abbildungen sind mit der Nummer des Tricks, zu dem sie gehören, bezeichnet. Die kleinen Nummern bezeichnen einzelne Phasen im Trickablauf.

Trick 1: Der Zauberstab erscheint

Zubehör: Zauberstab, Gummiband.

Effekt: Der Zauberünstler zeigt beide Hände leer vor. Die Hände werden dann zusammengebracht, und blitzartig erscheint zwischen denselben der Zauberstab.

Trickausführung: Vor der Vorführung wird der Zauberstab an der Innenseite des Armes im Ärmel verborgen.

Gegen das Herausrutschen ist der Stab mit einem kleinen Gummiband in Höhe der Armbanduhr am Handgelenk gesichert. Der Künstler bringt nun beide Hände zusammen, erfaßt mit der rechten Hand unter dem Ärmel den Zauberstab und zieht ihn schnell nach oben (Abb. 1).

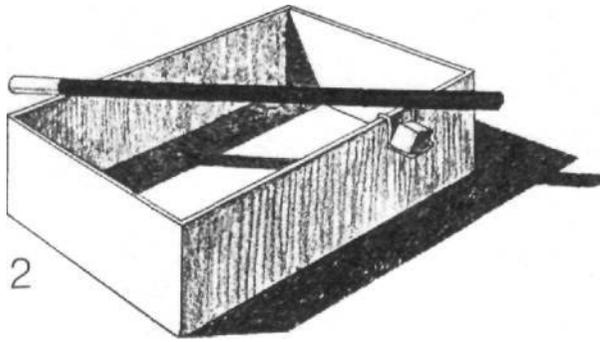


Trick 2: Zauberstab-Servantenkombination

Zubehör: Zauberstab, Servante, Würfel.

Damit Sie gleich zu Anfang die Bedeutung von Zauberstab und Servante kennenlernen, beschreiben wir ein sehr schönes Zauberkunststück.

Effekt: Zunächst zeigt der Künstler beide Hände leer vor. Mit der rechten Hand ergreift der Vorführende den Zauberstab und gibt ihn in die



linke Hand. Die rechte Hand des Künstlers bildet eine Faust. Mit dem Zauberstab wird jetzt die rechte Hand magisch umkreist, und plötzlich ist in der Hand ein Würfel erschienen.

Trickausführung: Der Zauberstab liegt quer über der Servante. Ein Würfel wird mittels eines Drahtbügels hinter der Servante aufgehängt. Der Würfel sollte hierbei dicht unter der oberen Kante der Servantenrückwand hängen (Abb. 2). Jetzt werden beide Hände leer vorgezeigt. Die rechte Hand ergreift den Zauberstab und dabei gleichzeitig heimlich den Würfel. Der Stab wird in die linke Hand gegeben, die rechte Hand bildet eine Faust. Mit dem Zauberstab in der linken Hand führt man um die Faust einige kreisende Bewegungen. Die rechte Hand wird geöffnet, und der Würfel ist erschienen.

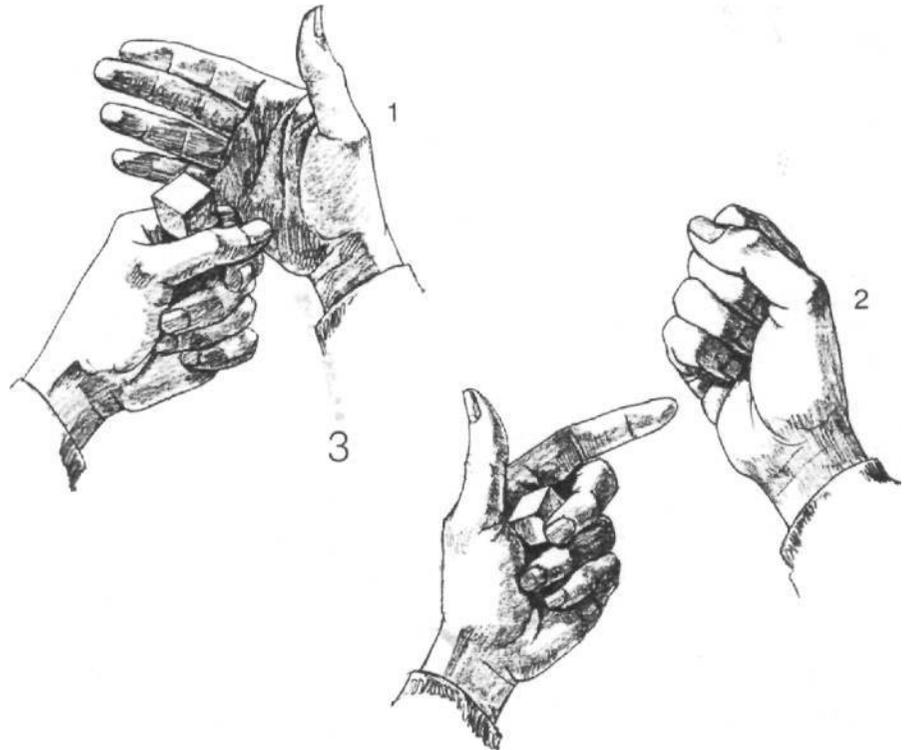
Trick 3: Der Würfel verschwindet

Zubehör: Würfel, Zauberstab, Servante.

Effekt: Der Zaubermeister lässt zwischen seinen Händen mit Hilfe des

Zauberstabes einen Würfel verschwinden.

Trickausführung: Das Verschwindenlassen von kleineren Gegenständen.



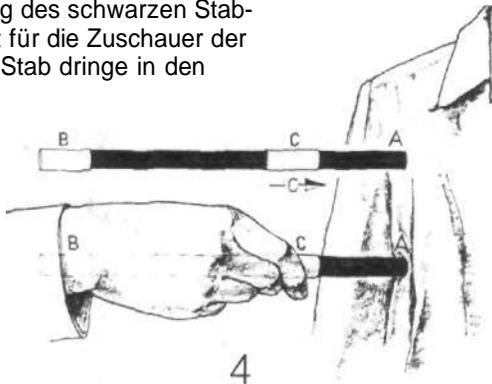
den geschieht etwa so: Der Würfel z. B. wird auf die linke, etwas offen gehaltene Faust gelegt (Abb. 3/1). Scheinbar nimmt die rechte Hand den Würfel weg. Unter Deckung der rechten Hand gleitet jedoch der Würfel in die linke Hand. Die rechte Hand wird zur Faust gebildet und geht nach oben. Der Zeigefinger der linken Hand zeigt hierbei auf die geschlossene rechte Faust (Abb.3/2). Die linke Hand geht mit dem Würfel zur Servante, ergreift den Zauberstab und lässt den Würfel in die Servante gleiten. Mit dem Zauberstab klopft der Künstler gegen die rechte Faust, öffnet dieselbe und zeigt sie leer vor.

Trick 4: Der unverletzbare Zuschauer

Zubehör: Zauberstab mit Papierhülse.

Effekt: Der Zauberkünstler nimmt seinen Zauberstab und hält ihn an einem Ende fest. Das andere Ende des Stabes wird einem Zuschauer an den Arm (Abb. 4) oder die Brust gedrückt. Nach einem kleinen Zauberspruch schiebt der Künstler den Stab scheinbar in den Körper des Zuschauers, ohne daß dieser verletzt wird.

Trickausführung: Für die Vorführung dieses Zaubertricks ist eine kleine Bastelarbeit erforderlich. Der im Kasten befindliche Zauberstab besitzt nur ein weißes Ende. Aus Papier wird eine kleine weiße Hülse angefertigt, die leicht über den Stab gleiten soll. Vor der Vorführung wird die weiße Papierhülse „C“ über das weiße Ende des Stabes „B“ geschoben. Das schwarze Ende des Stabes drückt man gegen den Körper eines Zuschauers. Die weiße Hülse „C“ wird nun langsam gegen das schwarze Ende des Stabes geschoben. Hierbei gleitet gleichzeitig der Stab mit seinem lackierten Ende „B“ für die Zuschauer unbemerkt in den Ärmel des Vorführenden. Durch die Verkürzung des schwarzen Stabteiles entsteht für die Zuschauer der Eindruck, der Stab dringe in den Körper.

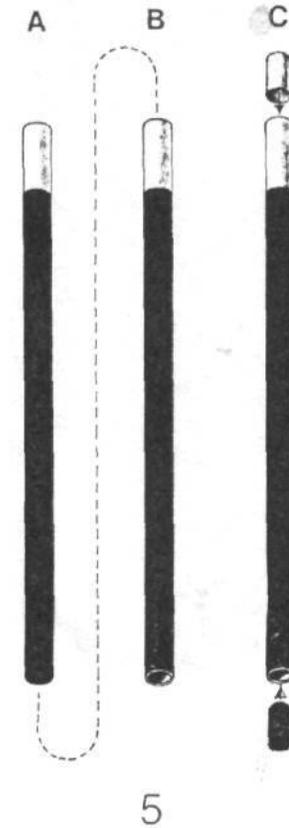


Trick 5: Der wandelnde Zauberstab

Zubehör: Zauberstab und Papierattrappe.

Effekt: Der Zauberer ergreift eine Zeitung, zeigt diese leer vor und läßt sie auch von den Zuschauern untersuchen. Der Zauberstab wird in die soeben untersuchte Zeitung eingewickelt, der Künstler zerreißt die Zeitung, und der Stab ist spurlos verschwunden. Nachdem sich die Zuschauer von ihrer Verblüffung erholt haben, läßt der Künstler den Stab aus der linken Brusttasche erscheinen, um denselben sogleich einem Zuschauer zum Untersuchen zu geben.

Trickausführung: Hierzu ist wieder eine kleine Bastelarbeit erforderlich. Zu dem im Zauberkasten befindlichen Stab wird eine genau gleiche Attrappe angefertigt: Sie rollen Ihren Zauberstab in ein weißes Blatt Papier. Der äußerste Rand wird mit Alleskleber festgeklebt, und der Holzstab wird aus der so entstandenen Hülse herausgezogen. Die Papierattrappe wird mit schwarzer Farbe gestrichen; wie beim Zauberstab bleibt ein Ende



weiß. Beide Enden der Hülse werden mit passenden kurzen Holzklötzchen zugeklebt, so daß beim Anschlagen des Stabes an einen Tisch der Eindruck entsteht, der Stab sei massiv. Die Darstellung „C“ der Abbildung 5 zeigt die Stabattrappe. Vor Beginn der Vorstellung wird der richtige Zauberstab in die innere Brusttasche gesteckt. Eine Zeitung wird zum Untersuchen gereicht. Dieselbe ist unpräpariert. Mit der Zauberstab-Attrappe „C“ wird auf den Tisch geklopft, um zu beweisen, daß es sich um einen massiven Stab handelt. Die Attrappe wird in die

Zeitung eingewickelt und die Zeitung zerrissen. Aus der linken Brusttasche bringen Sie nun den Originalzauberstab wieder zum Vorschein. Dieser kann nun den Zuschauern zur Untersuchung gereicht werden.

Trick6

Besonders effektiv ist die nachstehend beschriebene Abwandlung von Trick 5. Hierzu braucht man zwei Attrappen, eine wie Darstellung „C“ der Abbildung 5 und eine mit offenen Enden wie Darstellung „B“. Der Originalzauberstab „A“ wird mit der Hülsenattrappe „B“ überzogen. Der so präparierte Stab wird in die linke Brusttasche gegeben. Der Trickablauf ist nun wie vorher beschrieben. Die Attrappe „C“ kommt in die Zeitung, die Zeitung wird zerrissen. Die beiden kleinen massiven Stabenden werden von den Zuschauern nicht bemerkt, da das zerrissene Papier abgelegt wird. Vom Stab „A“ wird nun die Hülse „B“ unter Dekung des Jacketts abgezogen, und der Stab ist erschienen. Diese Attrappe wird nun sofort wieder in ein Stück Zeitungspapier eingepackt. Zeitung und Stab werden jetzt an einer Kerze entzündet und verbrannt. (Vorsicht, daß keine weiteren Sachen anbrennen.) So hat sich vor den Augen der Zuschauer der Zauberstab in Asche aufgelöst. Um so größer ist das Staunen, wenn der Künstler jetzt aus der Tasche des Jacketts den Stab (massiver Stab „A“) erscheinen läßt.

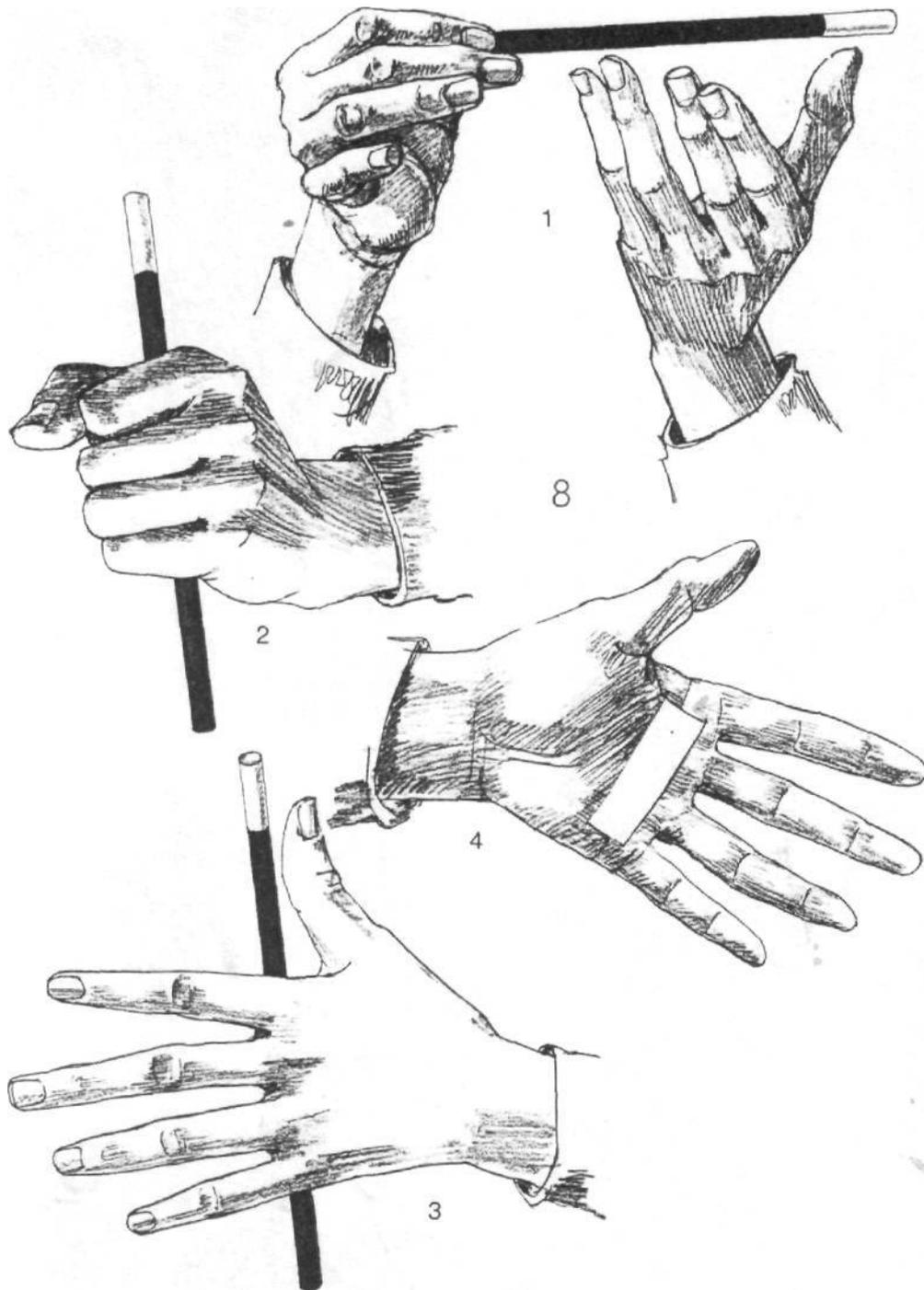


Trick7: Der Zauberstab in der Zündholzschachtel

Zubehör: Zauberstab, Zündholzschachtel, Gummiband.

Effekt: Der Vorführende zeigt vor Beginn der Vorstellung die Hände leer vor. Außerdem streift er seine Ärmel hoch. Er ergreift sodann eine Zündholzschachtel und läßt aus dieser den Zauberstab erscheinen.

Trickausführung: Der Zauberstab steckt vor der Vorführung im Ärmel und wird, wie unter Trick 1 beschrieben, mit einem Gummiband am Handgelenk festgehalten. Das eine Ende des Zauberstabes ragt etwas in die Handfläche. Es ist natürlich zu beachten, daß immer der Handrücken den Zuschauern zugewandt wird. Die Jackett- und Hemdärmel werden vor der Vorführung so weit zurückgeschlagen, daß der halbe Unterarm frei ist. Bei etwas Übung ist nicht zu befürchten, daß die Zuschauer den verborgenen Stab sehen. Die rechte Hand ergreift nun eine Zündholzschachtel, welche vorher präpariert wurde. Die Präparation besteht in der Entfernung einer Schmalseite der Schublade (Abb. 7/1). Die Zündholzschachtel wird auf das in die Hand ragende Stabende geschoben, wobei die Schublade geöffnet wird. Aus der Zündholzschachtel wird jetzt der Zauberstab gezogen (Abb. 7/2).



Trick 8: Schwebender Zauberstab

Zubehör: Zauberstab, Klebeband.

Effekt: Vom Vorführenden wird der Zauberstab an die Zuschauer zur Untersuchung gegeben. Der Stab ist unpräpariert. Mit der rechten Hand ergreift dann der Vorführende den Zauberstab und gibt denselben in die linke Hand. Mit dieser bildet nun der Künstler um den Stab eine Faust. Mit der rechten Hand wird Faust und Stab magisch umkreist. Währenddessen öffnet sich langsam die Faust, und der Stab schwebt auf unerklärliche Weise an der Hand des Magiers. Mit der Hand, an der der Zauberstab schwebt, führt nun der Künstler Bewegungen aus, ohne daß hierbei der Stab zu Boden fällt.

Trickausrührung: Zu dieser Einhand-Schwebemethode wird ein Stück doppelt klebender Tesa-Film benötigt. Der Klebestreifen wird in der linken Hand befestigt (Abb. 8/1). Beiläufig werden die Hände leer gezeigt, wobei die Zuschauer nur gegen den Handrücken der linken Hand sehen können. Der Stab wird auf die linke Handfläche gelegt (Abb. 8/2), wobei durch das Schließen zur Faust der Stab an den Klebestreifen gedrückt wird (Abb. 8/3). Nach dem öffnen der Faust haftet der Stab an der Klebefläche in der Hand (Abb. 8/4). Nach der Vorführung des schwebenden Stabes rollt man denselben vom Klebestreifen ab. Das Stück Tesafilm wird beim Ergreifen anderer Gegenstände für den nächsten Trick abgestreift.

Die Wirkung eines solchen Tricks kann immer durch einen geeigneten Spruch erhöht werden. Hierein Beispiel:

Schaut her, Ihr Leute, gebet acht,

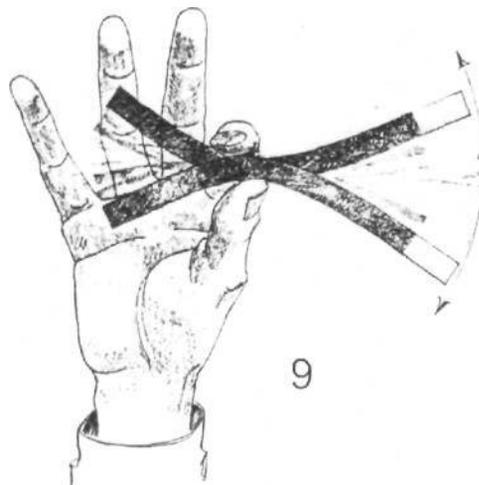
Ich habe etwas mitgebracht...
 Ein Zauberstab aus schwarzem Holz,
 Das ist mein ganz besonderer Stolz.
 Mit meiner Hand ich Geisterkraft ihm
 [gebe,
 Und — „Schwebe! Schwebe!
 [Schwebe!“

Trick 9: Der biegsame Zauberstab

Zubehör: Zauberstab.

Effekt: Ein massiver Zauberstab wird untersucht. In der Hand des Zauberers scheint der Stab nach einem Zauberspruch plötzlich biegsam zu werden.

Trickausführung: Sie halten den Zauberstab im ersten Drittel seiner Länge zwischen Daumen und Zeigefinger. Bewegen Sie dann die Hand auf und ab, wobei gleichzeitig die Enden des Stabes auf und ab wippen (Abb. 9). Für die Zuschauer entsteht der Eindruck, der Zauberstab sei biegsam.



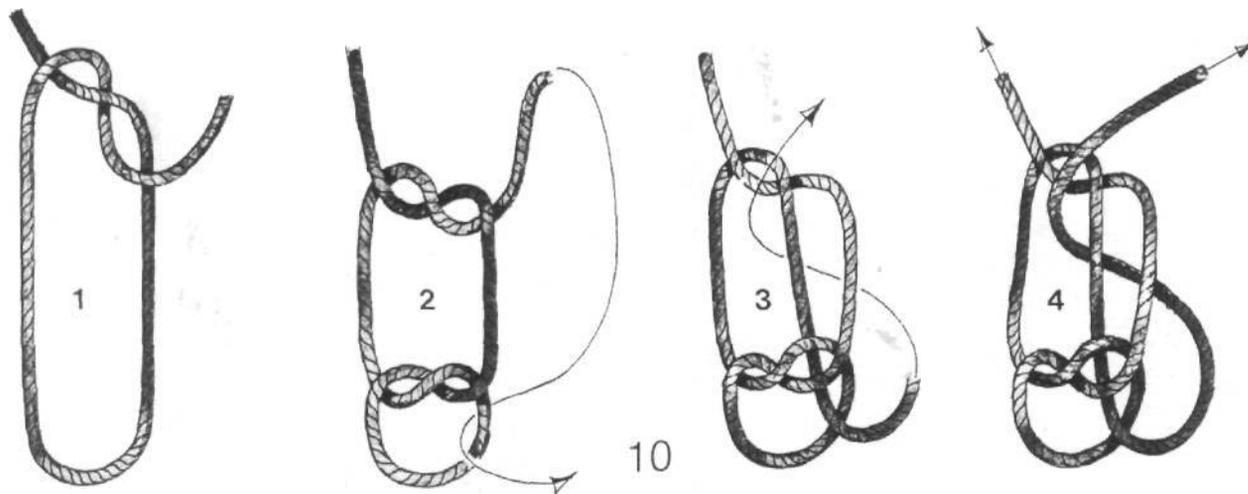
Trick 10: Sensation mit dem Zauberseil

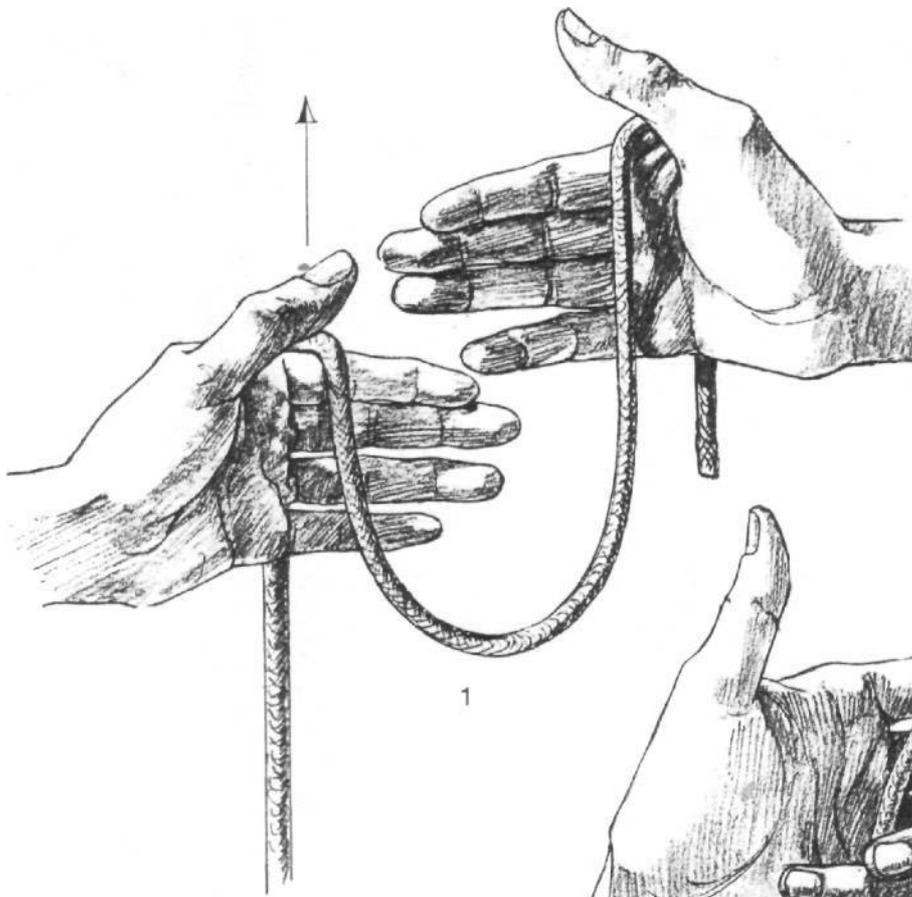
Zubehör: Seil.

Effekt: Ein völlig unpräpariertes Seil wird vom Vorführenden zum Untersuchen gereicht. Nachdem keiner

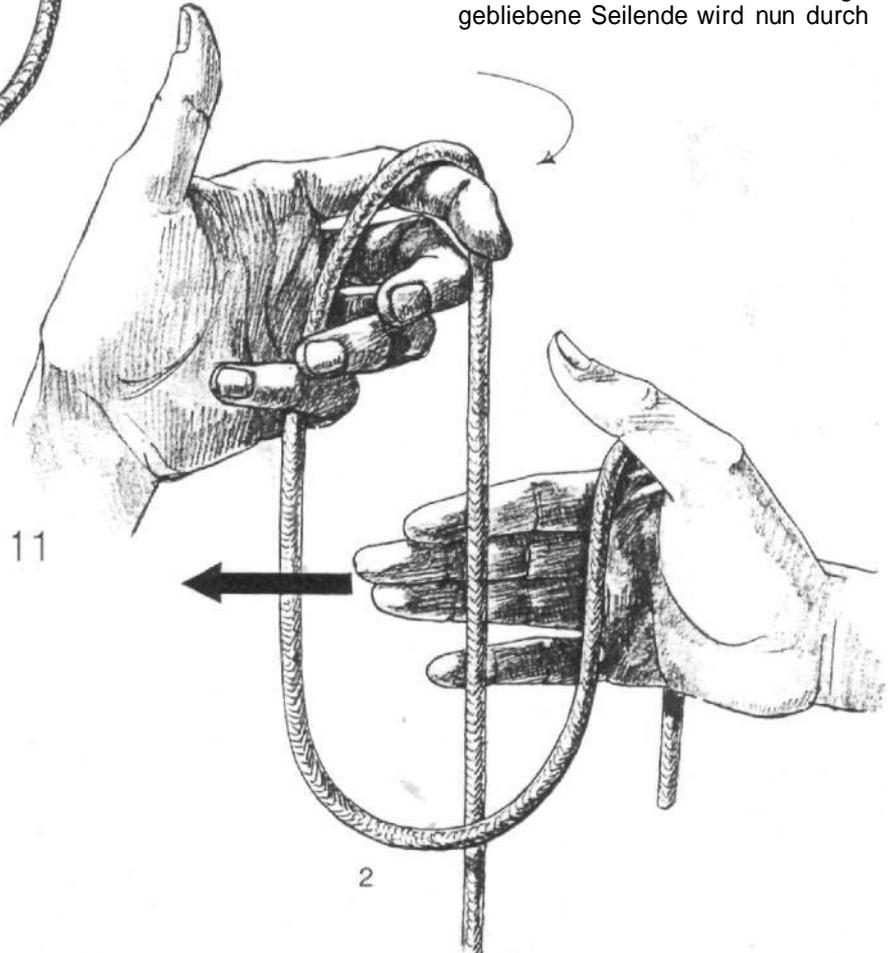
der Zuschauer etwas daran findet, läßt sich der Künstler das Seil zurückgeben. Nun wird mit dem Seil ein großer Knoten geschlagen. Es folgt ein zweiter Knoten. Ein Ende des Seiles wird durch die entstandenen Schlingen gezogen, und zur Verblüffung der Zuschauenden sind die Knoten spurlos verschwunden. Sehr reizvoll 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 Knotenentwischung kennt. Das Ergebnis bei dem Zuschauer wird ein wildes Durcheinander von Knoten sein.

Trickausführung: Der Trick gelingt nur, wenn die beiden Knoten, wie in Abbildung 10/1 und 2 gezeigt, locker geschlungen werden. Daraufhin wird ein Seilende, genau wie in Abbildung 10/3 und 4 gezeigt, durch die entstandenen Schlingen gezogen. Wenn man nun beide Enden des Seils anzieht, sind die Knoten verschwunden.





1



11

2

Dieser kleine Trick eignet sich auch besonders dazu, allzu vorwitzige Zuschauer zum Verstummen zu bringen. Wenn nämlich der Trick dem Besserwisser ständig mißlingt, wird dies beim Publikum Gelächter auslösen. Die Vorführung ist 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. 11/1 und 2). Die Schlaufe wird auf die rechte Hand gehängt. Dieser Vorgang wird etwa 3—4mal wiederholt. Das übriggebliebene Seilende wird nun durch

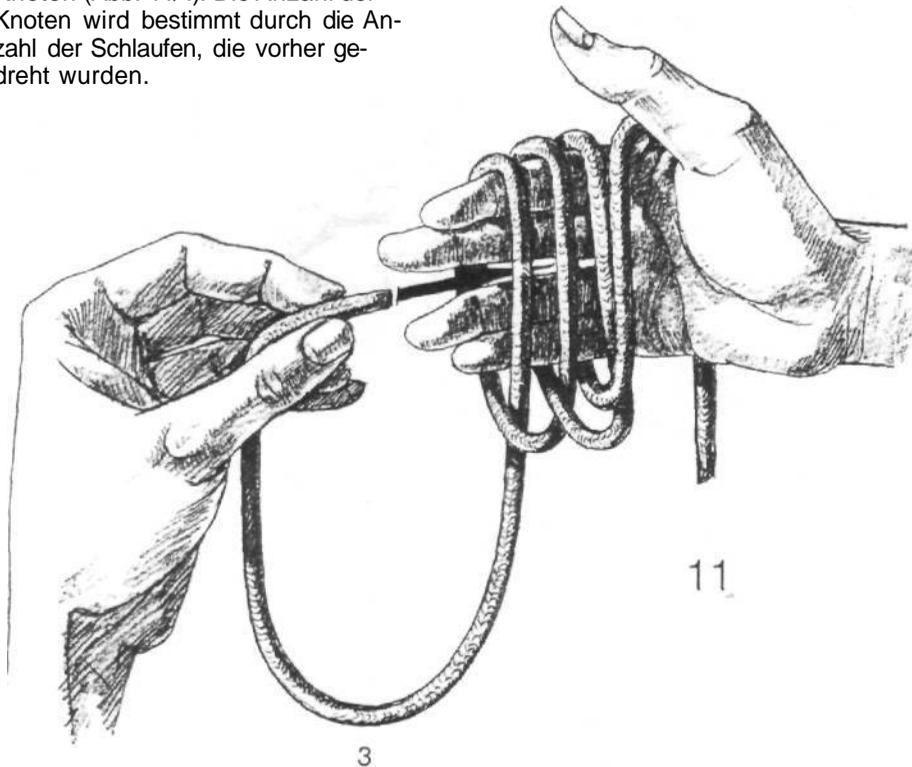
Trick 11: Blitzverknötung

Zubehör: langes Seil.

Effekt: Vom Magier wird ein Seil in Schlaufen auf die Hand gelegt und in die Luft geschleudert. Auf geheimnisvolle Weise befindet sich plötzlich eine Anzahl von Knoten auf dem Seil.

Trickausführung: Die Vorführung dieses sehr wirkungsvollen Tricks ist gar nicht so schwer. Die Lösung der Aufgabe liegt im Legen der Schlaufen. Auch hier wird es wohl kaum einem der Zuschauer gelingen, das Experiment nachzumachen.

sämtliche Schleifen durchgesteckt und zwischen die Finger der rechten Hand eingeklemmt (Abb. 11/3). Mit einer Schleuderbewegung streckt sich das Seil, und es bilden sich Knoten (Abb. 11/4). Die Anzahl der Knoten wird bestimmt durch die Anzahl der Schlaufen, die vorher gedreht wurden.



Trick 12: Blitzentknotung

Zubehör: langes Seil.

Effekt: So schnell wie es dem Vorführenden möglich war, in das Seil Knoten zu schlagen, können diese wieder entfernt werden,

Trickausführung: Dieses Experiment muß besonders gut eingeübt werden, da die Vorführung etwas schwierig ist. Das Seil mit den Knoten wird mit der rechten Hand erfaßt, die linke zieht die Schleifen ausein-

ander. Es bilden sich auf diese Weise praktisch zwei Schlaufen. Die obere Schlaufe hält die rechte Hand fest. So wird der zweite, dritte und vierte Knoten aufgenommen. Die linke Hand zieht jetzt das untere Ende des Seiles durch sämtliche in der rechten Hand befindlichen Schlaufen und verklemmt das Ende mit Daumen und Zeigefinger. Die rechte Hand läßt den übrigen Teil des Seiles los, worauf dieses nach unten fällt, und die Knoten sind verschwunden.

Trick 13: Rätselhafte Entfesselung

Zubehör: 2 Schnüre, Ringe, Schlüsselbund, Taschenuhr usw.

Effekt: Zwei Schnüre von je etwa einem halben Meter Länge werden vom Vorführenden vorgezeigt. Nun bittet man zwei Zuschauer zu sich. Aus dem Publikum läßt sich der Künstler Ringe, Schlüsselbund, Taschenuhren usw. reichen. Die beiden Assistenten bekommen die Enden der Schnüre zum Halten. Von diesen werden auch die gereichten Gegenstände auf die Schnüre gefädelt. Der Vorführende ergreift dann je ein Schnurende und macht über die Ringe und anderen Gegenstände einen Knoten. Die Enden erhalten die Assistenten zurück. Die so gefesselten Gegenstände kommen nun in

einen bereitgestellten Hut oder sonstigen Behälter. Der Künstler greift kurz an die Schnüre. Ein Ruck, und alle Gegenstände sind befreit.

Trickausführung: Es kommen zwei gleichlange Schnüre von etwa 3 mm Stärke zur Verwendung. Eine kleine Präparation ist erforderlich. Die Mitte der beiden Schnüre wird mit einem in der Farbe genau passenden Faden zusammengeknotet (Abb. 13). Reicht man die Schnur dann dem Zuschauer, ist zu beachten, daß jeweils ein Assistent beide Enden derselben Schnur in die Hand bekommt. Damit die Verbindung der beiden Schnüre (Präparation) nicht entdeckt wird, steckt der Künstler zu Beginn des Tricks selbst einen Ring auf die Schnüre. Dieser Ring bedeckt dann die Präparation. Die übrigen Gegenstände können von

den beiden Assistenten auf die Schnüre geführt werden. Mit dem Knoten, den der Vorführende am Schluß über die aufgefädelten Gegenstände macht, kommen die Schnurende zum Austausch. Die Gegenstände hängen also nur noch an dem grünen Faden der Präparation. Ein Ruck genügt, der Faden zerreißt, und die Gegenstände sind frei (siehe Abbildung). Die beiden Assistenten halten am Schluß je ein Ende der beiden Schnüre in der Hand. Bei geschickter Vorführung ist dieser Trick äußerst wirkungsvoll, und er kann von Zuschauern umringt vorgeführt werden.

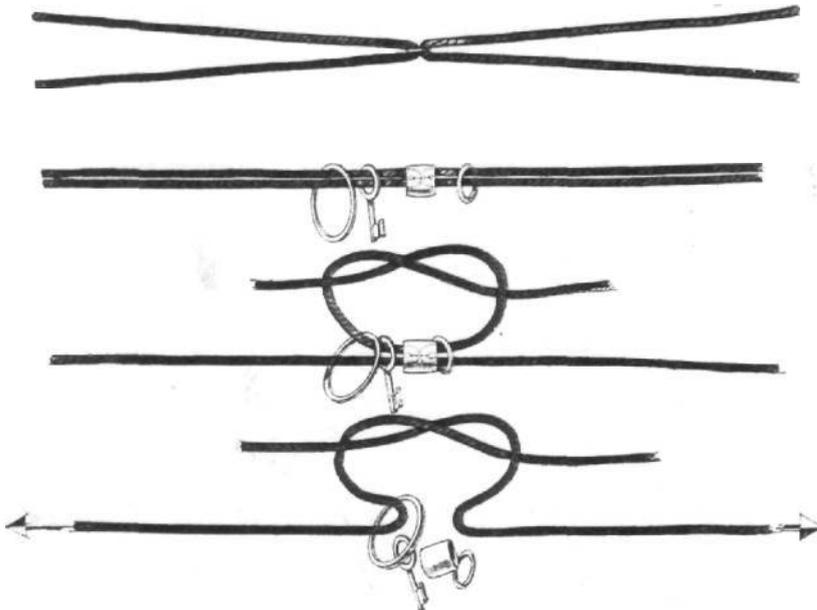
Trick 14: Der indische Seilzerschneide-Trick

Zubehör: Seil, Schere oder scharfes Messer.

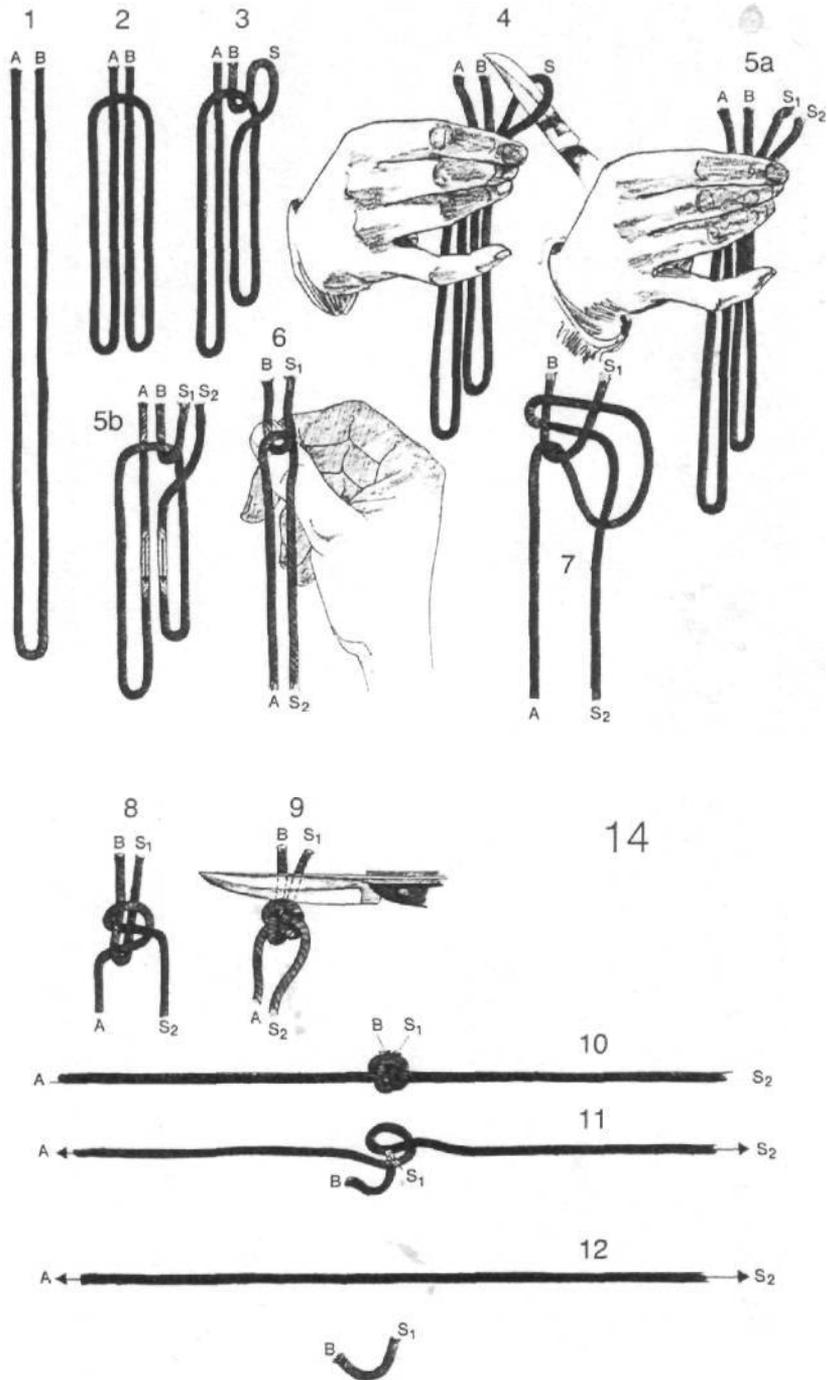
Effekt: Der Künstler zeigt ein Seil und eine Schere bzw. ein Messer vor und läßt diese Gegenstände untersuchen. Nun legt er das Seil doppelt zusammen und schneidet dann die Schlaufe durch, so daß einwandfrei 4 Seilenden sichtbar sind. Die durchschnittenen Stellen werden nun verknotet. Mit einem Zauberspruch zieht der Vorführende die Enden stramm — der Knoten springt weg und das Seil ist wieder unversehrt!

Trickausführung: Nach erfolgter Untersuchung nimmt man das Seil in die linke Hand und legt es doppelt zusammen. Die beiden Enden sind nun zwischen Daumen und Zeigefinger eingeklemmt und das Seil hängt in Schlaufenform nach unten (Abb. 14/1). Zur Ablenkung des Publikums wird nun nochmals die rechte Hand leer vorgezeigt. Jetzt wird die Schlaufe hochgenommen

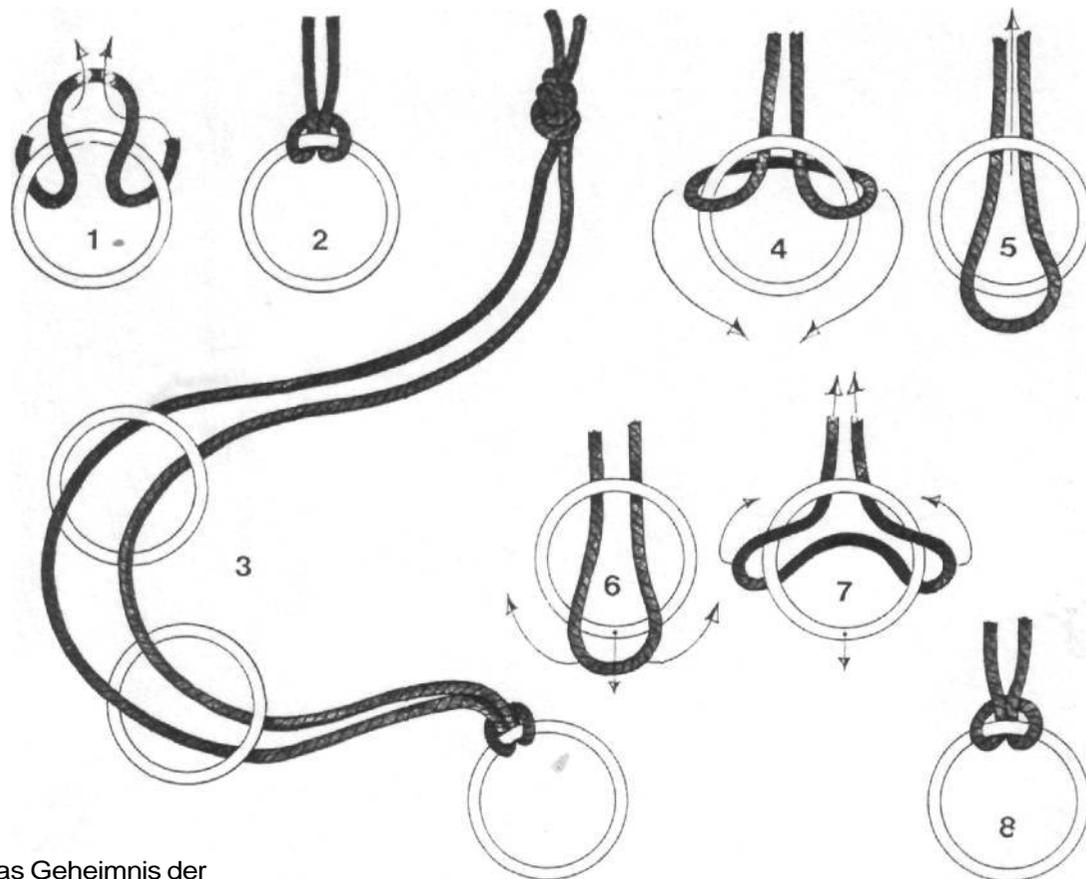
13



und ebenfalls zwischen Daumen und Zeigefinger eingeklemmt (Abb. 14/2). Während nun die Zuschauer meinen, die hochgenommene Schlaufe schaue oben zwischen den Fingern hervor, wurde sie in Wirklichkeit vom Ende „B“ des Seils durch Hochziehen einer Schlaufe gebildet, die nun durchgeschnitten wird (Abb. 14/3,4 und 5 a zeigen diesen Vorgang). Es entstehen die Schnittstellen S1 und S2. Man schneidet also praktisch ein Stück vom Seil ab. Zieht man jetzt von den hängenden Doppelschlaufen jeweils das Ende herab, so kann man 4 Enden, also 2 Seilstücke, sehen lassen. Die Täuschung des scheinbar in der Mitte durchgeschnittenen Seils ist vollkommen, wenn man beachtet, daß die Kreuzungsstelle des langen Seils mit dem abgeschnittenen kurzen Ende durch den Daumen verdeckt wird. (Abb. 14/5 b und 6 - zur Verdeutlichung ist der Daumen „durchsichtig“ gezeichnet.) Mit einem der langen Enden wird jetzt ein Knoten über das kurze gelegt, und die kleinen freien Enden des Knotens werden ganz kurz abgeschnitten (Abb. 14/7, 8 und 9). Wird nun das Seil fest auseinandergezogen, so springt der Rest des von dem abgeschnittenen Seilstück gebildeten Knotens ab und das Seil ist wieder unversehrt — allerdings etwas kürzer, aber das merkt niemand (Abb. 14/10,11 und 12). Dieser Trick sollte gut eingeübt werden, da er wirklich verblüffend ist.



15



Trick 15: Das Geheimnis der Ring-Befreiung

Zubehör: Kunststoffringe, Zauberseil, 1 großes Tuch.

Effekt: Der Vorführende reicht die 3 Ringe sowie ein Seil zum Untersuchen. Nach erfolgter Überprüfung wird ein Ring mittels einer Schlaufe auf das Seil geknüpft. Beide Seilenden werden durch die beiden anderen Ringe geschoben. Die Seilenden werden verknüpft und ein Zuschauer kann die Enden festhalten. Es erscheint völlig ausgeschlossen, die Ringe ohne Lösen des Knotens oder Durchschneiden des Seils zu lösen. Der Zauberer legt Seil und

Ringe auf den Tisch und deckt ein großes Tuch über das Ganze. Die beiden verknüpften Seilenden ragen unter dem Tuch hervor und werden von einem Zuschauer gehalten. Hokus Pokus Fidibus — schon sind die beiden aufgefädelten Ringe frei, ohne daß das Seil beschädigt oder losgelassen wurde. Und zu aller Erstaunen ist der erste Ring noch immer fest auf dem Seil verknüpft. Alles kann sofort untersucht werden.

Trickaufführung: Die Abbildungen 15/1—3 zeigen, wie der erste Ring eingeknüpft wird und wie die Anord-

nung der aufzufädelnden Ringe ist. Zur Befreiung der beiden „aufgefädelten“ Ringe muß zunächst der untere Ring befreit werden. Hierzu wird die Schlaufe des Seiles etwas gelockert und einfach die Schlinge über den Ring nach unten gezogen. Der Ring ist sofort frei. Die Abbildungen 15/4 und 5 lassen alles genau erkennen. Ziehen Sie die beiden anderen Ringe vom Seil und verknüpfen Sie den ersten Ring wieder, wie es die Abbildungen 15/6—8 zeigen. Alle Handhabungen werden natürlich unter Deckung des Tuches durchgeführt.

Trick 16: Wunderbare Entfesselung

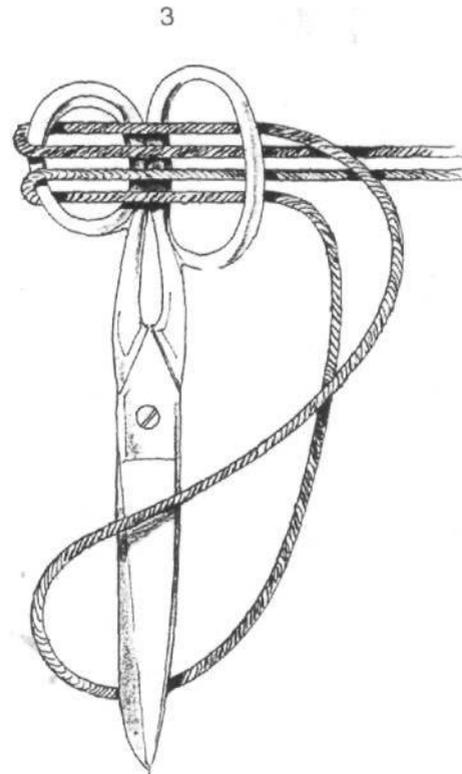
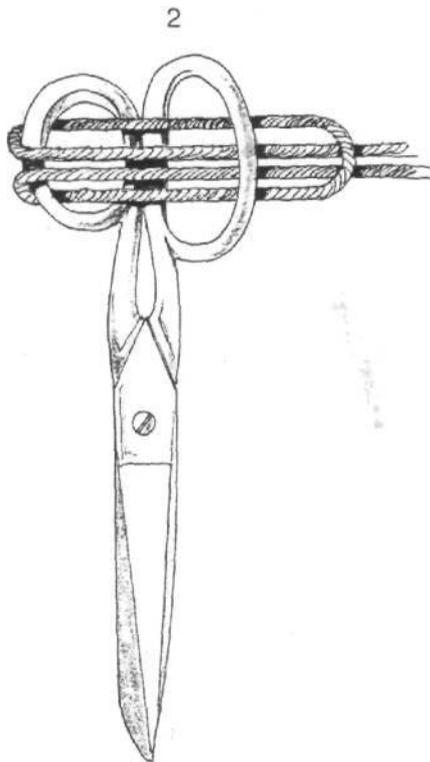
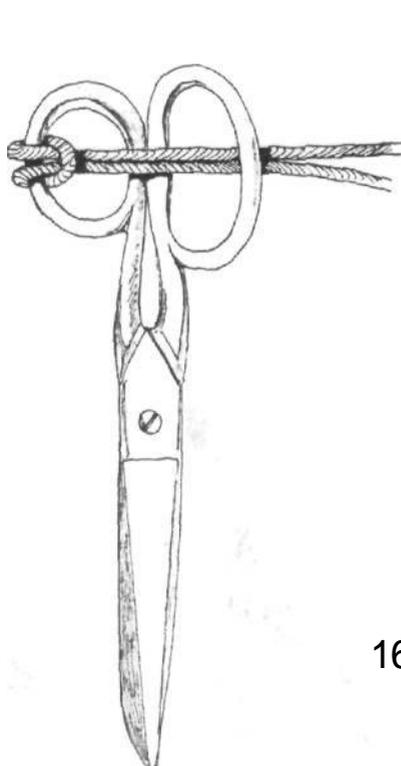
Zubehör: 2 m Schnur, Schere.

Effekt: Der Künstler zeigt eine Schere und eine Schnur vor. Beides ist unpräpariert. Nun wird die Schnur auf die Hälfte zusammengelegt und eine Schleife durch ein Griffloch der Schere gezogen. Die freien Enden werden an ein Stuhl- oder Tischbein festgebunden. Niemand glaubt, daß es möglich ist, die Schere zu befreien. Aber - hokus pokus simsalabim — ist es dem Zauberkünstler gelungen, die Schere zu befreien. Er darf die Zuschauer

selbst probieren lassen. Es wird ihnen nicht gelingen.

Trickaufführung: Sie legen eine Schnur von etwa 2 m Länge auf die Hälfte zusammen, ziehen die Schleife durch das eine Griffloch der Schere, stecken die freien Enden durch die Schleife und ziehen stramm, so daß die Schlinge ganz fest an dem Griffloch sitzt. Die beiden freien Enden ziehen Sie nun noch (... zur zusätzlichen Sicherung ...) durch das zweite Griffloch der Schere. Die gesamte Verknotung muß genau der Abbildung 16/1 entsprechen. Nun binden Sie 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 auch durch das zweite Griffloch gezogen, und zwar so weit heraus, daß sich die Schere hindurchstecken läßt. Dabei muß man darauf achten, daß der Teil der Schlinge, der in den Grifflöchern als oberster läuft, vor der Schere, der untere Teil hinter der Schere entlangläuft, wenn sie durchgesteckt wird, da sich sonst eine neue Befestigungsschlinge bildet. Die Abbildungen 16'2 und 3 zeigen dies deutlich.



16

Trick 17: Die verhexten Würfel

Zubehör: 3 Würfel.

Effekt: Der Zauberkünstler gibt seinen Zuschauern 3 Würfel zum Untersuchen und erklärt, dieselben seien unpräpariert. Ein Zuschauer wird gebeten, mit einem Würfel zu würfeln. Das Ergebnis und alle folgenden Ergebnisse sollen die Zuschauer für sich behalten. Der gewürfelte Wert ist zu verdoppeln und die Zahl 5 hinzuzuzählen. Das sich hierbei ergebende Resultat wird mit 5 multipliziert. Mit dem zweiten Würfel wird von einem weiteren Zuschauer ebenfalls ein Wurf ausgeführt. Die Augenzahl des Wurfs zählt der erste Zuschauer zu seinem bisherigen Gesamtergebnis. Der Künstler bittet jetzt den Zuschauer, an das Ergebnis noch eine „0“ anzuhängen. Ein dritter Zuschauer würfelt mit dem letzten Würfel. Die sich hierbei ergebende Augenzahl zählt der erste Zuschauer wiederum zu seinem bisherigen Ergebnis dazu. Der Künstler läßt sich jetzt erst die Gesamtsumme sagen und nennt hierauf sofort jedem Zuschauer die gewürfelte Augenzahl.

Trickausführung: Bei guter Einübung und flotter Vorführung wirkt dieses Zahlenexperiment sehr verblüffend. Die 3 im Zauberkasten befindlichen Würfel, die zu diesem Trick verwendet werden, sind unpräpariert. Das Geheimnis liegt darin, daß jeweils die gegenüberliegenden Seiten der Würfel zusammengezählt 7 Augen ergeben. Wenn z. B. 4 gewürfelt wird, so befinden sich unten 3 Augen ($4 + 3 = 7$). Wenn der erste Zuschauer die Rechnung wie beim „Effekt“ beschrieben durchgeführt hat und das Gesamtergebnis bekannt ist, zieht der Vorführende in Gedanken 250 ab. Die erste Ziffer

des Resultats ergibt somit den Würfelwert, den der erste Zuschauer geworfen hat. Die mittlere Zahl gibt den Wert des zweiten Zuschauers und die letzte Ziffer den Wert des dritten Wurfs an. Die Vorführung selbst ist einfacher, als es sich in der Beschreibung liest.

Hier ein Beispiel: Der erste Zuschauer würfelt den Wert 4. Diese 4 verdoppelt, ergibt 8 ; $8 + 5 = 13$; $13 \times 5 = 65$. Der zweite Zuschauer würfelt eine 6. Diese Zahl wird zum ersten Ergebnis zugezählt, also $65 + 6 = 71$. An diese Zahl ist nun eine 0 anzuhängen und ergibt 710. Der dritte Zuschauer würfelt 3. Dieser Wert wird zu dem vorherigen Ergebnis gezählt. Also $710 + 3 = 713$. Von diesem Ergebnis, das der Zuschauer nennt, wird 250 abgezogen. In diesem Fall $713 - 250 = 463$. Dieses Endresultat ergibt die Reihenfolge, in der die Zahlen gewürfelt worden sind:

1. Zuschauer 4
2. Zuschauer 6
3. Zuschauer 3

Trick 18: Die durchschauten Würfel

Zubehör: 3 Würfel

Effekt: Einer der Zuschauer erhält alle 3 Würfel, und wir bitten ihn, einen Wurf auszuführen. Die erzielten Augen zählt der Zuschauer zusammen. Der Künstler fordert den Zuschauer auf, zwei Würfel ganz umzudrehen und die Punkte von der Rückseite der Würfel zu dem vorigen Ergebnis hinzuzuzählen. Der Vorführende bittet den Zuschauer, mit den beiden umgedrehten Würfeln nochmals einen Wurf zu machen und die sich hierbei ergebenden Augen

dem bisherigen Ergebnis zuzurechnen. Der Zuschauer wird des weiteren aufgefordert, einen der beiden Würfel, mit denen er bisher gewürfelt hatte, umzudrehen. Der jetzt oben liegende Wert, den der Würfel zeigt, ist wiederum dem Gesamtergebnis hinzuzurechnen. Mit dem letzten Würfel wird ein neuer Wurf gemacht. Alle 3 Würfel bleiben jetzt so liegen. Der Künstler schaut sich die Würfel an und ist sofort in der Lage, das Gesamtergebnis zu nennen.

Trickausführung: Zum besseren Verständnis gleich ein Beispiel: Der Zuschauer wirft die Werte 2, 4, und $5 = 11$. Der zweite und dritte Würfel wird gedreht. Da die gegenüberliegenden Seiten immer zusammen 7 ergeben, entstehen hierdurch die Werte 3 und 2. Also $11 + 3 + 2 = 16$. Der neue Wurf mit den zwei umgedrehten Würfeln ergibt z. B. 5 und 6. Zu dem bisherigen Ergebnis zugerechnet, ergibt sich 27. Der Zuschauer dreht jetzt den ersten Würfel um, welcher 2 zeigte, und erhält nun 5. Dieser Wert wird zum Vorergebnis zugezählt $27 + 5 = 32$. Mit dem letzten Würfel läßt man noch einmal würfeln, und es kommt z. B. der Wert 6; $32 + 6 = 38$. Der erste Würfel blieb mit 6 liegen. Der zweite Würfel zeigte 5 und der dritte 6. Der sich hieraus ergebende Wert beträgt 17. Dieser Wert wird zu der Grundzahl 21 hinzugezählt. Das Ergebnis beträgt 38. Die Grundzahl 21 bleibt immer dieselbe, da die drei Würfel nach jedem Wurf mit den Werten der verdeckten unteren Flächen addiert immer das Ergebnis 21 ausmachen.

Trick 19: Hellsehen mit Würfeln

Zubehör: Würfel, Augenbinde.

Effekt: Ein Zuschauer wird gebeten, die 3 farbigen Würfel in beliebiger Reihenfolge aufeinander zu legen. Inzwischen werden dem Vorführenden von einem anderen Zuschauer die Augen verbunden. Der Zauberer läßt sich die Punktzahl des auf dem Würfelturm oben liegenden Würfels nennen. Ohne zu zögern nennt dann der Künstler die Summe der Punktzahlen, deren Würfelflächen sich berühren bzw. den Tisch berühren. Der Trick wird sofort wiederholt, wobei auf unerklärliche Weise das Ergebnis wieder stimmt.

Trickausführung: Für den Trick werden die im Zauberkasten befindlichen 3 Würfel verwendet. Die Punktzahlen der sich gegenüberliegenden Würfelflächen summieren sich immer zu 7. Ganz gleich wie die 3 Würfel aufeinandergelegt werden, muß sich immer die Zahl 21 ergeben. Von der Summe 21 ziehen Sie also die vom Zuschauer zu nennende Augenzahl der obersten Würfelfläche ab. Wird Ihnen also die Zahl 5 genannt, lautet die Lösung 16. Dieses Ergebnis wird vom Zuschauer geprüft und bestätigt. Als zweites Beispiel nehmen wir folgende Kombination an:

Unterste zum Tisch zeigende Würfelfläche = 2. Somit ergibt sich oben 5. Auf diese Augenzahl wird 2 gelegt. Oben befindet sich dann auf dem zweiten Würfel ebenfalls die Augenzahl 5. Der dritte Würfel wird mit der Augenzahl 4 auf den zweiten Würfel gelegt. Ganz oben liegt somit die Augenzahl 3. Diese Zahl wird von 21 abgezogen. Ergebnis also 18. Dies ist die Summe aller sich gegenüberliegenden Würfelflächen.

Trick 20: Berechnung des Zufalls

Zubehör: 1 Würfel, Augenbinde.

Effekt: Der Vorführende läßt sich die Augen verbinden. Ein Zuschauer bekommt einen Würfel, mit dem er dreimal würfeln soll. Die jeweils gewürfelte Augenzahl muß sich der Zuschauer gut merken oder notieren. Der Vorführende läßt dann von dem Mitspieler folgenden Rechengang vornehmen:

- a) Vom ersten Wurf die Augenzahl verdoppeln
- b) Die Zahl 5 dazuzählen
- c) Mit der Zahl 5 malnehmen
- d) Die Augenzahl des zweiten Wurfes dazuzählen
- e) Zum Ergebnis soll 10 addiert werden
- f) Mit 10 malnehmen
- g) Die Zahl des dritten Wurfes dazuzählen

Nach Nennung des Ergebnisses durch den Zuschauer nennt der Zauberer die Augenzahl der ausgeführten 3 Würfe.

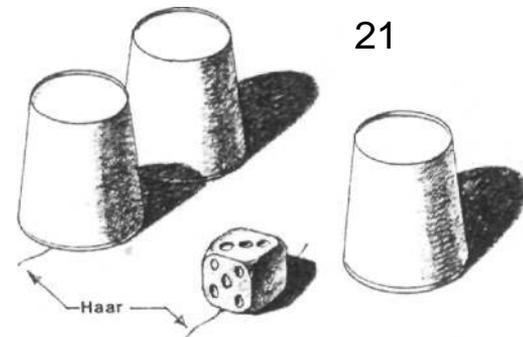
Trickausführung: Von der Endsumme des Rechenganges ist die Zahl 350 abzuziehen. Das Ergebnis ist eine dreistellige Zahl. Die einzelnen Ziffern ergeben in richtiger Reihenfolge die gewürfelten Augenzahlen. Ergibt sich z. B. bei Durchführung des Rechenganges die Zahl 534, so wurden Augenzahlen von 5—3—4 geworfen.

Trick 21: Röntgenaugen

Zubehör: 3 Würfel (1 Würfel präpariert), 3 Becher.

Effekt: Auf dem Tisch liegen die 3 farbigen Würfel. Ein Zuschauer wird gebeten, die Würfel mit den Plastikbechern aus dem Zauberkasten zu bedecken. Während dies geschieht, dreht sich der Zauberkünstler um. Danach betrachtet der Zauberer die Becher und gleitet einmal magisch mit der Hand über dieselben hinweg. Sofort kann der Vorführende den Becher bezeichnen, unter dem sich der rote Würfel befindet. Selbstverständlich können die Becher untereinander ausgetauscht werden.

Trickausführung: An die Unterseite des roten Würfels kleben Sie mit etwas Klebstoff ein Haar, das gerade noch unter dem Plastikbecher ein wenig hervorschaut (Abb. 21). Niemand wird hinter das Geheimnis kommen, weil jeder die Erklärung in den unpräparierten Bechern suchen wird.

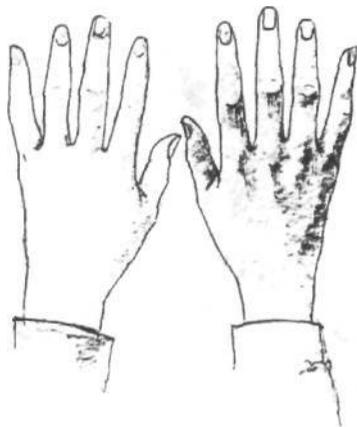


Trick 22: Magisches Raten

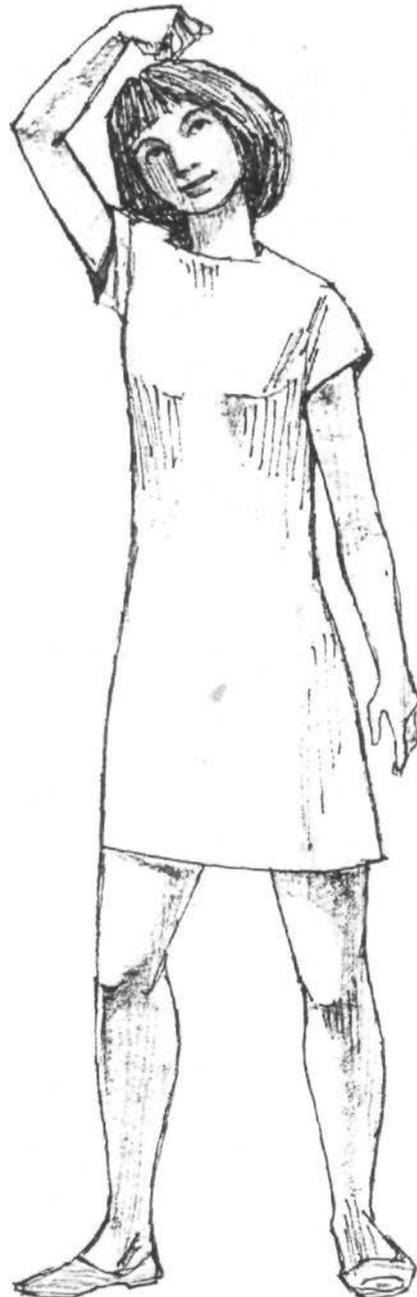
Zubehör: zwei verschiedenfarbige Würfel.

Effekt: Der Zauberer zeigt zwei Würfel. Ein Zuschauer wird gebeten, in jede Hand einen Würfel zu nehmen, und, während der Künstler sich umdreht, einen der Würfel hoch über den Kopf zu halten und etwa 13 kreisende Bewegungen auszuführen. Als dann legt der Zuschauer beide Hände mit den darunter verdeckten Würfeln auf den Tisch. Der Zauberkünstler ist überraschenderweise sofort imstande zu sagen, welcher Würfel vom Zuschauer gewählt und oben gehalten wurde.

Trickausführung: Zunächst müssen Sie sich merken, in welche Hand welche Farbe gegeben wurde. Durch das Hochheben der Hand und die Ausführung der kreisenden Bewegung fließt das Blut aus dem hochgehobenen Körperteil zurück, so daß beim Auflegen der Hände auf den Tisch der Zauberer an der blässen Hautfarbe der vorher hochgehobenen Hand sofort erkennen kann, welchen Würfel der Zuschauer gewählt und hochgehalten hatte (Abb. 22).



22

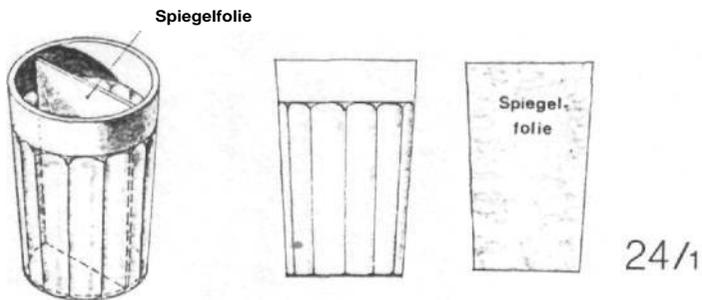


Trick 23: Der Blinde sieht

Zubehör: zwei verschiedenfarbige Würfel.

Effekt: Wenn Sie nach dem Zaubern noch gemütlich am Tisch sitzen, können Sie weiterhin Ihre Zuschauer verblüffen: Der Zauberkünstler läßt sich fest die Augen verbinden. Alle haben um den Tisch Platz genommen, auch der Vorführende. Die beiden farbigen Würfel werden nun in die Mitte des Tisches gelegt. Jeweils ein anderer Zuschauer darf nunmehr einen Würfel umdrehen. Immer weiß der Zauberkünstler, als Hellseher, welcher Würfel gedreht wurde. Dieses kann mehrere Male wiederholt werden und immer größer wird das Erstaunen der Zuschauer sein.

Trickausführung: Haben Sie es erraten? Sie brauchen hierzu ausnahmsweise einen Gehilfen, der Sie jedesmal, wenn es z. B. der rote Würfel ist, gleich nach dem Drehen desselben mit der Fußspitze unter dem Tisch leicht berührt.



Trick 24—27: Spiegelglas-illusionen

Zubehör: 2 Facettengläser, 2 Spiegelfolien, Seidentücher, diverse Gegenstände, 2 Paravents.

Effekte: Der Zauberkünstler zeigt ein leeres durchsichtiges Glas und führt damit eine Reihe verblüffender Kunststücke vor. In dem leeren Glas erscheinen und verschwinden Gegenstände. Tücher wechseln ihre Farbe und wechseln ihre Plätze, wenn der Zauberer ein zweites Glas verwendet.

Trickausführung: Für die nachstehend beschriebenen Kunststücke werden die im Zauberkasten befindlichen Facettengläser benutzt. Von den beigegeführten Spiegelfolien kommt jeweils 1 Stück in jedes Glas. Damit ist die Präparation fertig. Die Einzelheiten gehen aus der Abb. 24/1 hervor. Wichtig ist, daß die Zuschauer nie Einblick von oben in die Gläser erhalten.

Trick 24

Effekt: Der Zauberer greift ein leeres durchsichtiges Glas, greift hinein und zaubert ein farbiges Tuch hervor.

Trickausführung: Legen Sie das farbige Seidentuch in eine Hälfte des Spiegelglases. Die leerscheinende Hälfte ist den Zuschauern zugewandt. Das Glas selbst wird so gehalten, wie es aus der Abbildung 24/2 ersichtlich ist. Greifen Sie in das Glas hinein und ziehen Sie möglichst schnell das hinter der Spiegelfolie befindliche Tuch heraus.

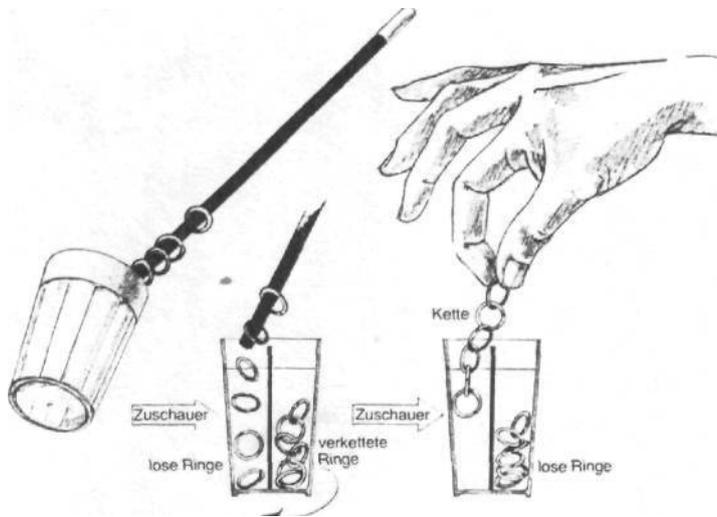


Trick 25

Effekt: Der Vorführende umkleidet das Glas mit einem Stück Zeitungspapier. Das soeben hervorgeholte Tuch wird wieder in das Glas zurückgesteckt. Das Papier wird entfernt und das Tuch ist verschwunden. Das verwendete Zeitungspapier wird den Zuschauern zum Untersuchen gegeben.

Trickausführung: Um das Tuch verschwinden zu lassen, wird das Glas zur Ablenkung der Zuschauer mit einem Stück Papier verkleidet. Das Seidentuch stecken Sie dann hinter die Spiegelfolie. Das Papier wird abgezogen und zum Untersuchen gegeben.

26



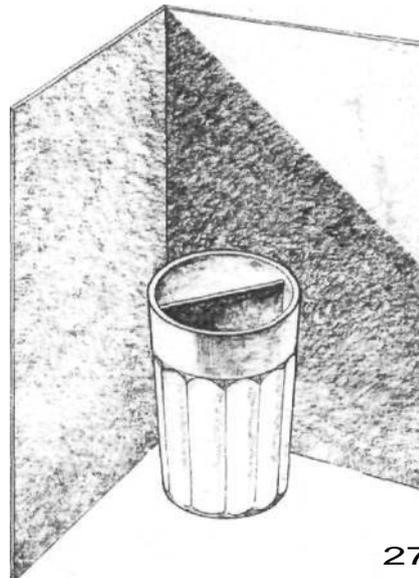
Trick 26

Effekt: Der Zauberer stellt das Glas auf ein Tablett. Dann ergreift der Künstler einen Zauberstab, auf den eine Reihe einzelner Ringe gefädelt sind. Der Zauberer läßt diese Ringe laut klappernd in das Glas hineingleiten. Das Glas wird dann mit einem Tuch ganz überdeckt. Nun zeigt der Zauberer beide Hände leer vor. Er entfernt das Tuch, greift in das Glas und zieht die soeben einzeln in das Glas gegebenen Draht- ringe aneinandergereiht heraus.

Trickausführung: Hinter der Spiegelfolie liegen die vor der Vorführung ineinandergelockten Ringe. Die Zuschauer sehen gegen die leere Glashälfte. Unter Deckung des Tuches wird das Glas gedreht, nachdem zuvor die Einzelringe in die leere Glashälfte gegeben wurden. Nach der Drehung erscheint dann die Ringkette, und die Einzelringe liegen in der hinteren Glashälfte (Abb. 26). Am besten eignen sich sogenannte Schlüsselringe von ca. 20 mm Durchmesser, die man in Eisenwarengeschäften kaufen kann.

Trick 27

Effekt: Der Vorführende ergreift ein zweites leeres Glas. Die beiden Gläser werden etwa 30 cm voneinander aufgestellt. In das linke Glas kommt z. B. ein rotes Seidentuch. Mit zwei in der Mitte gefalteten Paravents werden die Gläser den Blicken der Zuschauer entzogen. Der Künstler

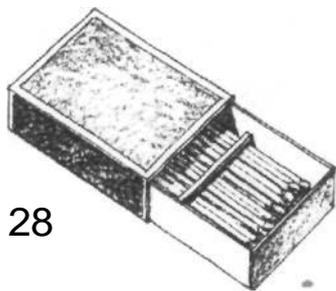


27

erklärt jetzt, er werde das Tuch auf unsichtbare Weise aus dem linken in das rechte Glas zaubern. Die Paravents werden entfernt und das rote Seidentuch befindet sich jetzt tatsächlich im rechten Glas. Das linke Glas ist leer. Auf diese Weise läßt der Zauberkünstler die Tücher zum großen Ergötzen der Zuschauer noch einige Male hin- und herwandern.

Trickausführung: Zum Hin- und Herwandern des Tuches benötigen Sie zwei Spiegelgläser und zwei gleichfarbige Seidentücher. In einem Glas ist bereits ein Tuch verborgen. Das andere Glas ist in beiden Spiegelkammern leer. Die Zuschauer sehen beide Gläser von der leeren Seite. Unmittelbar nach dem Aufstellen des Paravents stecken Sie ein Tuch in das völlig leere Glas. Das gefüllte Glas wird unter Deckung des Paravents gedreht. So kann man je nach Wunsch die leere oder die gefüllte Glashälfte sehen lassen, wodurch der Eindruck entsteht, das Tuch hätte seinen Platz gewechselt (Abb. 27).





28

Trick 28: Die magnetisierten Hölzer

Zubehör: Eine Schachtel Zündhölzer.

Effekt: Der Zauberer zeigt eine Zündholzschachtel vor. Er schiebt den Einsatz etwas aus der Schachtel heraus und schüttelt die Hölzer in der Schachtel hin und her. Man sieht deutlich, daß dieselben nicht befeuchtet sind. Die Schachtel wird jetzt wieder geschlossen. Es folgt ein Zauberspruch, und der Zauberer zieht den Schachteleinsatz so aus der Hülle, daß die Öffnung des Einsatzes nach unten zeigt. Eigentlich müßten nun alle Hölzer auf den Tisch fallen, was aber merkwürdigerweise nicht geschieht. Der Einsatz wird sofort wieder in die Hülle geschoben, die Zündholzschachtel wird gedreht, und durch Herausziehen des Einsatzes kann jeder sofort die Hölzer sehen.

Trickaufführung: Zu diesem Zaubererkunststück wird eine kleine Präparation an der Schachtel vorgenommen. Ein Hölzchen wird mittels einer Schere so viel gekürzt, daß es quer in den Schachteleinsatz eingeklemmt werden kann (Abb. 28). Damit ist schon alles getan. Die Hölzer werden durch das Querholz am Herausfallen gehindert. Für die Vorführung wird der Einsatz der Schachtel nur etwas herausgezogen, damit die Hölzer zu sehen sind. Man dreht jetzt die Schachtel, so daß die Ober-

seite nach unten zeigt. Einige Zentimeter über die Tischplatte zieht man nun den Einsatz ganz aus der Hülle heraus, und alles wird staunen, daß die Hölzer nicht herausfallen. Es ist wichtig, beim Vorzeigen der Hölzer den Einsatz nur wenig aus der Hülle zu ziehen, da man sonst das Querholz sieht.

Trick 29: Eine telepathische Voraussage

Zubehör: Eine Schachtel Zündhölzer.

Effekt: Der Zauberer entnimmt einer Zündholzschachtel einige Hölzer und bildet davon 2 Häufchen. Wählt ein Zuschauer das größere der beiden Häufchen, welches aus 5 Zündhölzern besteht, so beweist der Künstler, daß er schon im voraus wußte, welches Häufchen gewählt wurde. Er entnimmt der Zündholzschachtel einen Zettel, auf dem man folgendes lesen kann: 5 wird gewählt.

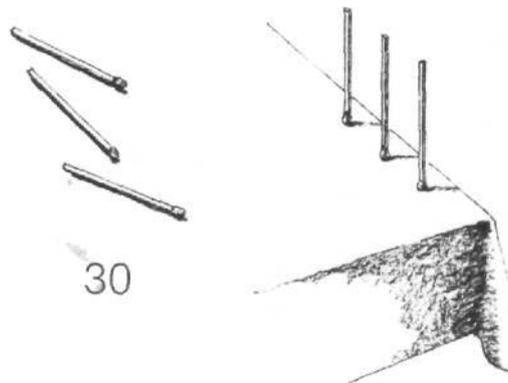
Trickaufführung: Auf einem kleinen weißen Zettel schreibt man den Text: 5 wird gewählt. Dieser Zettel kommt zu unterst in die Zündholzschachtel. Die Schachtel enthält insgesamt 11 Zündhölzer. Bei der Vorführung entfernt man sämtliche Hölzer aus der Schachtel bis auf 3 Stück. Nun werden 2 Häufchen gebildet. Das erste aus 5 Hölzern, das zweite aus 3 Hölzern. Jetzt darf ein Zuschauer wählen. Entscheidet er sich für das kleine Häufchen (3 Hölzer), so erklärt der Künstler, er hätte dies bereits gewußt und entnimmt zum Beweis aus der Schachtel 3 Hölzer. Wird das andere Häufchen (5 Hölzer) gewählt, so zeigt der Zauberer den Zettel in der Schachtel vor. Auf jeden Fall ist der Vorführende für beide Möglichkeiten gerüstet.

Trick 30: Zündholz-Balance

Zubehör: Zündhölzer

Effekt: Der Vorführende verteilt an mehrere Zuschauer, die an einem Tisch sitzen, je 3 noch nicht benutzte Zündhölzer. Die Zuschauer werden aufgefordert, das gleiche zu tun wie der Vorführende. Dieser reibt eines der Zündhölzchen an der Spitze des Zeigefingers der linken Hand. Alle werden nun aufgefordert, ihr Holz mit dem Kopf nach unten auf den Tisch zu stellen. Sämtliche Zündhölzer fallen um, während das Hölzchen des Zauberers stehenbleibt. Auf diese Weise stellt der Zauberer 3 Zündhölzer nebeneinander, die unerklärlicherweise nicht umfallen (Abb. 30).

Trickaufführung: Dieser Trick ist denkbar einfach. Allerdings kann man ihn nur vorführen, wenn auf dem Tisch eine Tischdecke liegt. Zu Beginn des Tricks befeuchtet man die Zeigefingerspitze mit Speichel. Wenn nun das Streichholz mit dem Kopf am feuchten Teil des Fingers gerieben wird, weicht der Kopf etwas auf und klebt nach dem Aufdrücken am Tischtuch. Da die Zuschauer das Geheimnis nicht kennen, fallen deren Hölzer um.



Trick 31: Die verschwundenen Zündhölzer

Zubehör: 2 Zündholzschachteln.

Effekt: Aus einer Zündholzschachtel wird ein Zündholz entnommen. Der Künstler erklärt hierbei, er benötige das Holz als Zauberstab. Zum Beweis, daß die Schachtel gefüllt ist, bewegt er dieselbe auf und ab, wobei deutlich das Klappern der Hölzer zu hören ist. Mit dem entnommenen Hölzchen wird die Schachtel beschwört, und - hokus pokus verschwindebus — sind die Hölzer weg. Die Zündholzschachtel ist leer und kann sofort untersucht werden.

Trickausführung: Man benötigt 2 Zündholzschachteln. Eine ist halbvoll und wird mit einem Gummiband am rechten Unterarm innerhalb des Ärmels verborgen. Die andere Schachtel enthält nur 1 Zündholz. Dieses wird herausgenommen. Dann erst wird die Schachtel geschüttelt. Deutlich ist nun 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, öffnet man dann die Lade der Zündholzschachtel, ist diese leer.

Trick 32: Zündholzfang aus der Luft

Zubehör: Zündhölzer, 1 Stück Tesafilm.

Effekt: Scheinbar aus dem Nichts greift der Zauberer immer wieder ein Zündholz nach dem anderen. Jedesmal, wenn ein Zündholz erscheint, wird es in einen Behälter geworfen. Von überall her läßt der Vorführende Zündhölzer erscheinen, obwohl die Hand immerwieder leer vorgezeigt wird.

Trickausführung: Befestigen Sie an der Rückseite des Zeigefingers mit einem Stück Tesafilm ein Zündholz, wie es die Abbildung 32/1 zeigt. Bei der Vorführung blicken die Zuschauer gegen die Innenfläche der Hand, wobei die Finger gespreizt werden. Führen Sie die rechte Hand nach oben und bilden Sie dann eine Faust. Durch die Krümmung des Zeigefingers stellt sich das Zündholz auf und wird für die Zuschauer sichtbar (Abb. 32/2). Scheinbar werfen Sie dieses Zündholz jetzt in einen Behälter, den Sie in der linken Hand halten. Dazu gehen Sie mit der Hand in den Behälter hinein. Dort strecken Sie die Finger. Die rechte Hand wird so herausgeführt, daß den Zuschauern wieder die Innenfläche zugekehrt ist. Am besten stellen Sie sich im Linksprofil zu den Zuschauern, d. h. Ihre linke Körperseite ist den Zuschauern zugewandt. Greifen Sie 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 zeigen Sieden Behälter flüchtig leer vor. Unter der linken Hand, die den Behälter hält, sind einige Zündhölzer verborgen, die Sie später in den Be-

hälter hineinfallen lassen. Diese werden dann als die herbeigezauberten aus dem Behälter geschüttet.



32



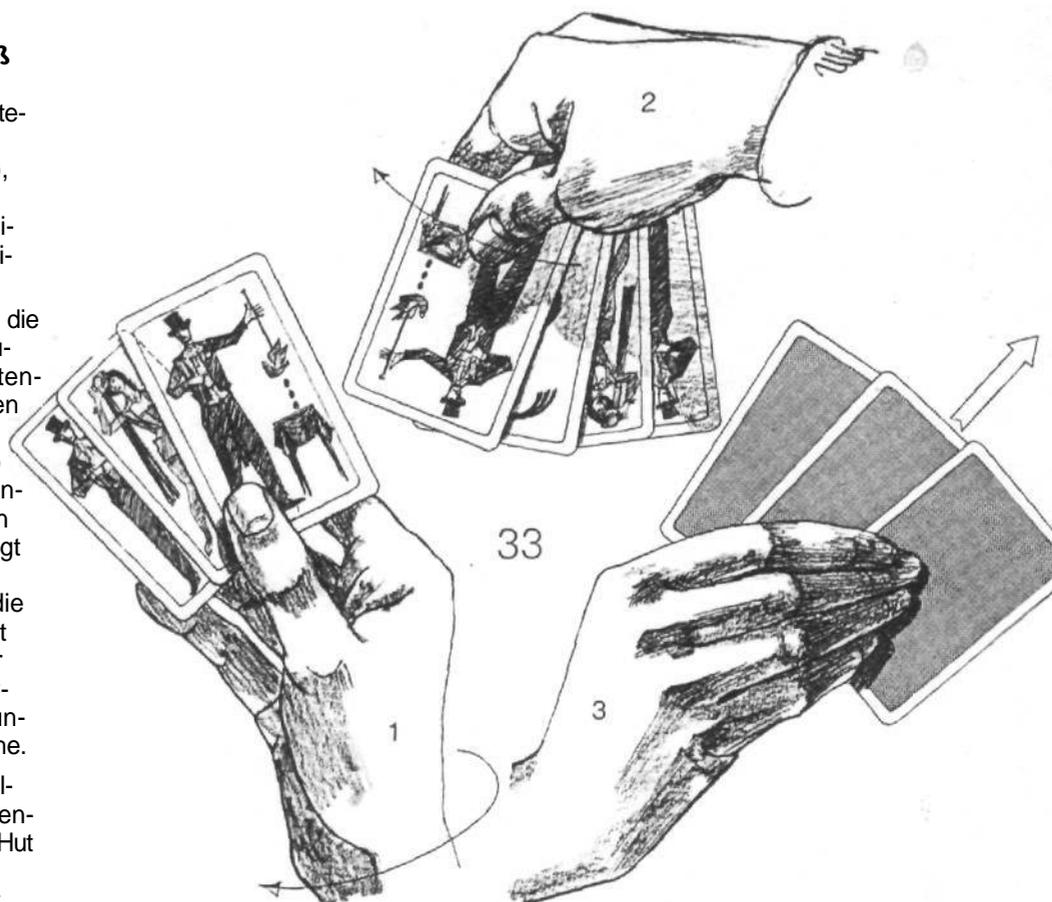
Trick 33: Ein toller Kartenspaß

Zubehör: Spezialkartensatz bestehend aus 1 Karte mit Doppelaufdruck (Zauberer und Assistentin), 1 Karte mit Aufdruck Zauberer, 1 Karte mit Aufdruck Hut der Assistentin, 1 Karte mit Aufdruck Assistentin ohne Hut.

Effekt: Der Zauberkünstler zeigt die Karten als Fächer vor — zwei Zauberer und in ihrer Mitte die Assistentin. Nachdem der Vorführende den Fächer gedreht hat, darf ein Zuschauer die mittlere Karte — also vermeintlich die hübsche Assistentin — ziehen und verdeckt auf den Tisch legen. Der Vorführende zeigt sofort die beiden übrigen Karten vor. Wendet nun der Zuschauer die von ihm gezogene Karte, so zeigt sich, daß er doch nur den Hut der Assistentin erwischt hat. Der Vorführende holt die Karte mit der jungen Dame aus seiner Anzugtasche.

Trickausführung: Auf die Doppeldruckkarte (Zauberer und Assistentin) legen Sie die Karte mit dem Hut und exakt darüber die Karte mit dem Zauberer. Der Daumen liegt auf den Karten, die übrigen Finger liegen auf den Rückseiten (Abbildung 33/1). So zeigen Sie den Kartenfächer mit der Bildseite vor. Die Zuschauer glauben, 3 Karten zu sehen. Sie erklären, daß die beiden Zauberer dabei seien, die hübsche Assistentin zu verzaubern — in eine Taube oder gar in ein Ei.

Fordern Sie einen Zuschauer auf, die mittlere Karte zu ziehen, also die junge Dame aus dieser Situation zu befreien. Dazu drehen Sie den Kartenfächer so, daß die Rückseiten nach oben zeigen. Wieder sind deutlich 3 Karten zu sehen (Abbildung 33/3). Der Zuschauer zieht die mittlere Karte und legt sie verdeckt auf



den Tisch — es ist nicht die junge Dame, sondern die Karte mit dem Hut. Beim Drehen des Kartenfächers haben Sie mit dem Daumen die Karte mit dem Zauberer nach außen geschoben. Dadurch kommt von der Rückseite her gesehen die Karte mildem Hut zum Vorschein. (Abbildung 33/2 zeigt die Bewegung, und zwar zur Verdeutlichung, von unten gesehen.)

Sie fragen den Zuschauer nochmals, welche Karte er gezogen habe. Inzwischen schieben Sie die in Ihrer Hand verbliebenen Karten sorgfältig so übereinander, daß die Assistentin auf der Doppeldruckkarte verdeckt ist; man sieht dann nur 2 Zau-

berer. So zeigen Sie die beiden Karten flüchtig vor und bestätigen damit die Ansicht des Zuschauers, daß er die junge Dame gezogen habe. Lassen Sie ihn nun seine Karte umwenden. Während alle sich darüber amüsieren, daß der Zuschauer doch nicht die hübsche Assistentin gezogen hat, legen Sie die in Ihrer Hand verbliebenen Karten beiseite und ziehen die Karte mit der Assistentin aus der Tasche. Dort war sie natürlich schon vor Beginn der Vorführung plaziert. Sie können dazu erklären, daß diese Dame eben Ihre Assistentin sei und deshalb nicht so ohne weiteres verzaubert oder entführt werden könne.

Trick 34—44: Die Wunderkarten

Zubehör: 1 Satz Zauberkarten (Zahlen).

Effekte: Der Zauberer zeigt ein farbiges Zahlen-Kartenspiel vor. Er blättert es vor den Augen der Zuschauer durch und jeder sieht die schnell wechselnden farbigen Zahlen. Aus dem farbigen Spiel zieht er eine weiße Karte. Diese kann er nun an den verschiedensten Stellen immer wieder erscheinen lassen. Die weiße Karte hat außerdem die Kraft, weitere Karten in weiße Karten zu verwandeln, ja sogar das ganze Kartenspiel.

Trickausführung: Das ganze Geheimnis besteht in der verschiedenen Länge der Karten und ihrer Anordnung. Sehen Sie sich den Kartensatz zunächst genau an, ohne die Reihenfolge zu ändern! Die Hälfte der Karten trägt keine Abbildungen. Das sind die sogenannten Blanko-Karten. Die Blanko-Karten sind etwas kürzer als die Zahlenkarten. Der Kartensatz ist so geordnet, daß lange und kurze Karten abwechseln, und zwar von der Bildseite her gesehen, beginnend mit einer langen Karte (Zahlenkarte). Von der Rückseite 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. Man kann aber abheben, wobei die Karten grundsätzlich der Länge nach gefaßt werden müssen. Mehrmaliges Abheben täuscht Mischen vor. Vor jedem Trick sollten Sie das Kartenspiel gut auf dem Tisch aufstoßen, damit die kurzen Karten nach unten rutschen.

Trick 34: Wo liegt die Blanko-Karte?

Nach dem Aufstoßen der Karten fassen Sie das Spiel der Länge nach und legen 3 Päckchen aus (Bildseite nach unten). Durch die Schnittlänge wird nun immer auf jedem der 3 Päckchen die Blanko-Karte oben liegen. Sie können nun ein Päckchen bestimmen lassen. Die oberste Karte wird immer die Blanko-Karte sein. Beim Zusammennehmen des Spiels umgekehrte Reihenfolge wie beim Auslegen einhalten!

Trick 35: Was liegt oben?

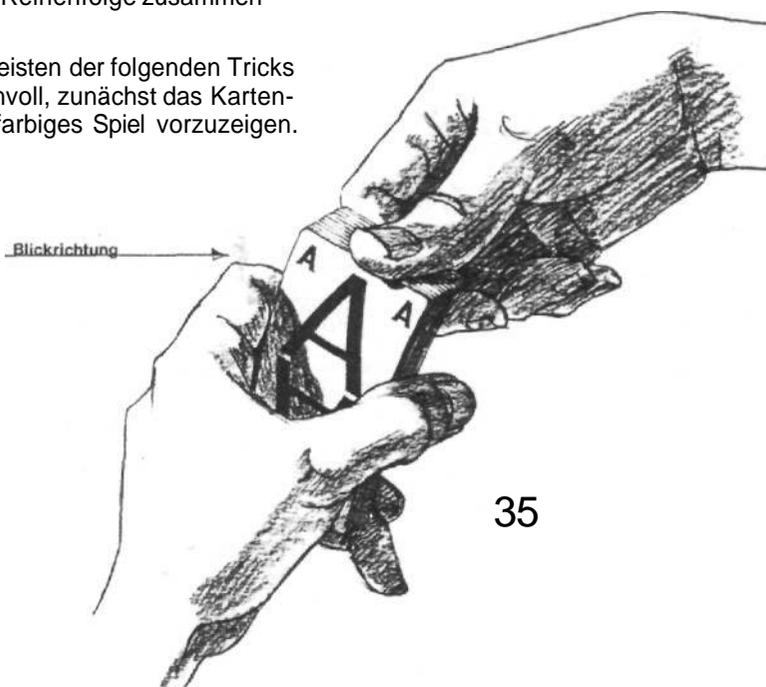
Sie geben das Spiel einer Person zum Abheben — der Zuschauer muß das Spiel der Länge nach fassen! An der abgehobenen Stelle ist die obenliegende Karte immer die Blanko-Karte. Spiel wieder in der richtigen Reihenfolge zusammenlegen.

In den meisten der folgenden Tricks ist es sinnvoll, zunächst das Kartenspiel als farbiges Spiel vorzuzeigen.

Dies geschieht immer, indem Sie die Karten von vorn (Bildseite) nach hinten durchblättern, wie es Abbildung 35 zeigt.

Trick 36: Welche Karte wird gezogen?

Spiel aufstoßen und in die linke Hand nehmen (Bildseite nach unten). Nun blättern Sie mit der rechten Hand das Spiel von vorn nach hinten langsam durch. Einer der Zuschauer soll irgendwann „halt“ rufen. Die an dieser Stelle obenliegende Karte darf der Zuschauer ziehen (dazu die noch nicht durchgeblätternen Karten beiseite legen). Der Künstler kennt bereits die Farbe - es ist immer eine Blanko-Karte. Die gezogene Karte muß an dieselbe Stelle des Spiels zurückgebracht werden und das Spiel wieder zusammengenommen werden.

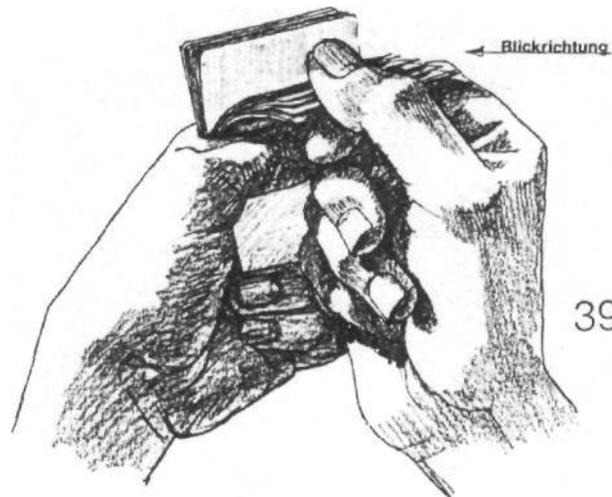


Trick 37: Verwandeln der obersten Karte

Das Spiel wird aufgestoßen und dann von vorn nach hinten durchgeblättert, um zu demonstrieren, daß es sich um lauterfarbige Karten handelt (Abbildung 35). Sie heben jetzt der Länge nach die oberste Karte ab — in Wirklichkeit sind es die beiden letzten Karten. Biegen Sie dabei die beiden Karten etwas zurück, damit die oben aufliegende Blanko-Karte gut anliegt; von der Bildseite her gesehen ist so nur eine farbige Zahlenkarte sichtbar. Zeigen Sie die abgehobene Karte vor, wobei Sie die Hand hin- und herbewegen. Legen Sie die Karte zurück und lassen Sie sich dann die gemerkte Farbe vom Zuschauer nennen. Nun ziehen Sie die tatsächlich oberste Karte ab und beweisen damit dem Zuschauer, daß er sich getäuscht hat. Es ist keine Farbkarte, sondern die Blanko-Karte.

Trick 38: Karte ziehen und verwandeln

Sie lassen, wie bei Trick 36 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. Sie heben, wie bei Trick 37 beschrieben, angeblich die oberste Karte ab und zeigen sie vor (die Zuschauer sehen eine Farbkarte). Dann ziehen Sie die tatsächlich oberste Karte ab und reiben sie verdeckt an der beiseite gelegten Karte. Beim Vorzeigen ergibt sich, daß die Karte nun ebenfalls in eine Blanko-Karte verwandelt worden ist. Spiel wieder in der richtigen Reihenfolge zusammenlegen.



Trick 39: Ein buntes Spiel wird weiß

Spiel aufstoßen und von vorn nach hinten durchblättern (Abbildung 35). Nun ziehen Sie die letzte Karte ab, zeigen sie als weiße Karte vor und legen sie dann vorne auf das Spiel. Stoßen Sie das Spiel auf und blättern Sie dieses nun von hinten nach vorn durch (Abbildung 39). Für die Zuschauer hat sich das ganze Spiel in weiße Karten verwandelt.

Trick 40: Sondereinlage für Könner

Wenn Sie viel Übung haben, können Sie noch als Sondereinlage das ganze Spiel verwandelt auf den Tisch blättern. Sie zeigen die letzte Blanko-Karte vor. Legen Sie diese als erste auf das Spiel. Nun wird das Kartenspiel gut aufgestoßen und zwischen Daumen und Mittelfinger (Rückseite nach unten) auf dem Tisch aufgeblättert, wobei Sie die Hand von links nach rechts bewegen. So kommt eine Karte neben

die andere zu liegen und man sieht nur Blanko-Karten. Spiel vorsichtig zusammenschieben.

Trick 41: Zurückverwandeln

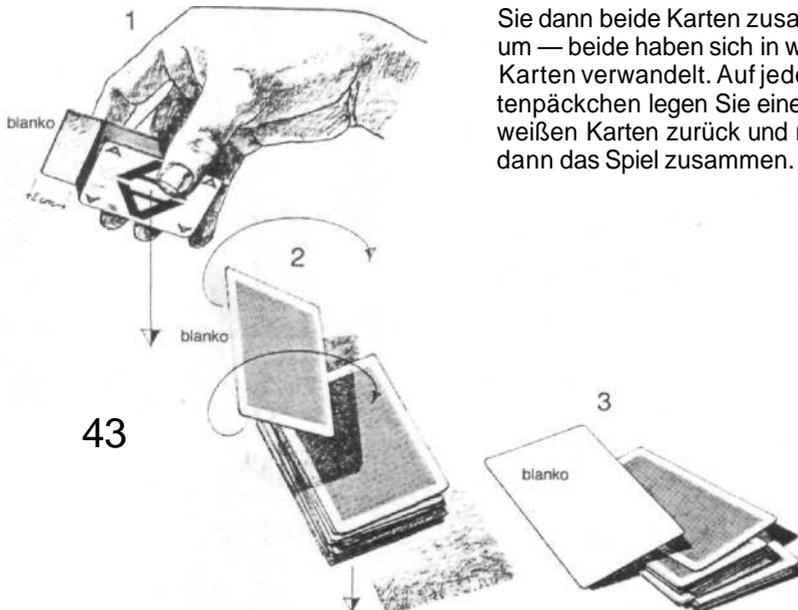
Hierbei wird die vorne liegende Blanko-Karte wieder hinten aufs Spiel zurückgenommen. Es liegt nun wieder eine farbige Karte vorn. So wird das Spiel gezeigt, aufgestoßen und von vorn nach hinten durchgeblättert. Es erscheinen jetzt wieder alle farbigen Karten.

Trick 42: Immer die Blanko- Karte

Sie benützen das Spiel in 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 zählen Sie von der vordersten bunten Karte aus. Die durch das Abzählen ermittelte Karte wird vor gezeigt — es ist immer eine Blanko-Karte.

Trick 43: Die springende Karte

Wie bei Trick 36 beschrieben, lassen Sie einen Zuschauer durch Zururf eine Karte des Spiels wählen. Sie ziehen diese Karte heraus und zeigen sie vor — es ist die Blanko-Karte! Sie legen die Karte wieder an dieselbe Stelle zurück und schieben das Spiel zusammen. Schieben Sie jetzt die oberste Karte etwa 2 cm über den Rand des Paketes (Abbildung 43/1) und lassen Sie 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 und liegt nun mit der Bildseite nach oben. Es ist eine Blanko-Karte (Abbildung 43/2 und 3). Die Karte ist also von der zuvor gezeigten Stelle nach oben gewandert.



43

Trick 44: Verwandlung in der Hand des Zuschauers

Spiel aufstoßen. Von vorn nach hinten durchblättern (Abbildung 35). Heben Sie die oberste Farbkarte mit aufliegender weißer Karte leicht durchgebogen ab und zeigen Sie sie vor (wie bei Trick 37 beschrieben). Legen Sie die beiden Karten zurück. Ziehen Sie die oberste Karte ab und geben Sie sie einem Zuschauer verdeckt in die Hand. (Sie geben ihm also angeblich eine farbige Karte.) Stoßen Sie das Spiel erneut auf und blättern Sie es wieder von vorn nach hinten bis zur Hälfte durch. Heben Sie das obere Päckchen ab, wobei Sie die farbige Unterseite vorzeigen. Vom zweiten Kartenpäckchen zeigen Sie nun, ebenfalls wie in Trick 37 beschrieben, angeblich die letzte Karte vor. Es ist eine farbige Karte. Legen Sie diese zurück und ziehen Sie die tatsächlich letzte Karte ab. Berühren Sie damit die Karte in der Hand des Zuschauers und drehen Sie dann beide Karten zusammen um — beide haben sich in weiße Karten verwandelt. Auf jedes Kartenpäckchen legen Sie eine der weißen Karten zurück und nehmen dann das Spiel zusammen.

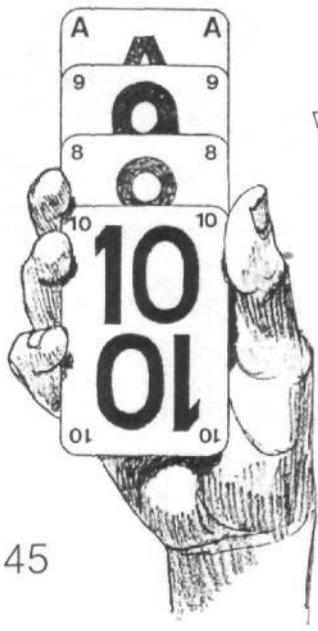
Trick 45: Zwei Karten verschwinden

Zubehör: Spielkarten mit dreifachem Zahlendruck, von den Zahlenkarten die rote 10, die schwarze 8 und die rote 9.

Effekt: Der Künstler zeigt vier übereinander gehaltene Zahlenkarten vor. Die Karten werden zusammengeschoben und in einen Hut oder ähnlichen Behälter gelegt. Es folgt ein Zauberspruch und zwei Karten sind spurlos verschwunden, denn der Hut wird leer vorgezeigt, und in der Hand des Künstlers befinden sich nur noch zwei Karten. Die fehlenden zwei Karten zaubert der Vorführende aus seiner Tasche hervor.

Trickausführung: Das Geheimnis liegt in der dreifach bedruckten Karte, die drei Karten vortäuscht. Außerdem hat diese Karte keine „normale“ Rückseite, sondern ein blaues As. Vor Beginn der Vorführung steckt der Zauberkünstler die schwarze 8 und die rote 9 in die Tasche. Die rote 10 wird, wie in Abbildung 45 dargestellt, vor die dreifach bedruckte Karte gelegt und beide Karten werden so vorgezeigt. Die Zuschauer glauben, vier Karten zu sehen. Man schiebt die Karten zusammen und gibt sie in einen Hut. Dabei dürfen die Zuschauer auf keinen Fall das As auf der Rückseite zu sehen bekommen.

Nachdem Sie die Zaubersprüche gesprochen haben, nehmen Sie die Karten wieder heraus. Dabei wird die Karte mit dem dreifachen Druck jetzt mit der „falschen“ Rückseite vorgezeigt: „Hier ist die 10 und hier ist das As! Die beiden anderen Karten sind weggezaubert!“ Zum Beweis zeigen Sie den Hut leer vor. Dabei legen Sie die vorgezeigten Karten beiseite (die Zuschauer dür-



45

fen das Trickgeheimnis nicht erfahren). Aus Ihrer Tasche bringen Sie nun die beiden fehlenden Karten zum Vorschein.

Trick 46: Die Zaubertüte

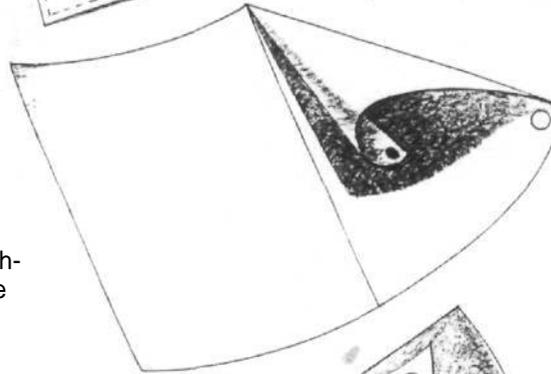
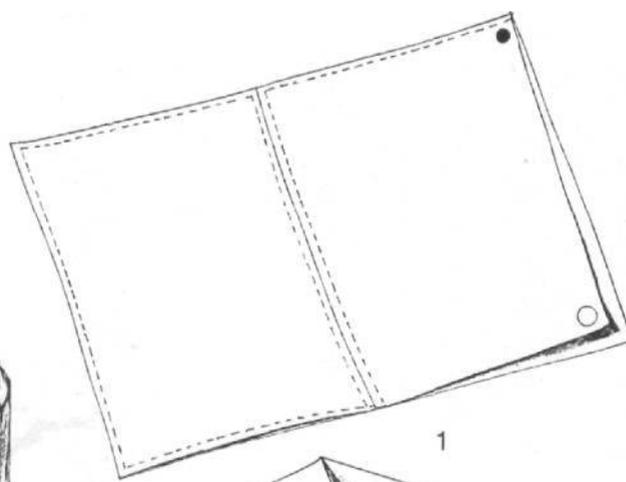
Zubehör: Zeitung.

Effekt: Der Zauberer zeigt einen leeren Zeitungsbogen von allen Seiten vor. Er formt nun eine Tüte daraus, in die er Gegenstände, wie eine Uhr oder ein Seidentuch etc. einlegt. Die Tüte wird wieder aufgerollt, und die Gegenstände sind spurlos verschwunden. Der Zauberer spricht dazu zum Beispiel:

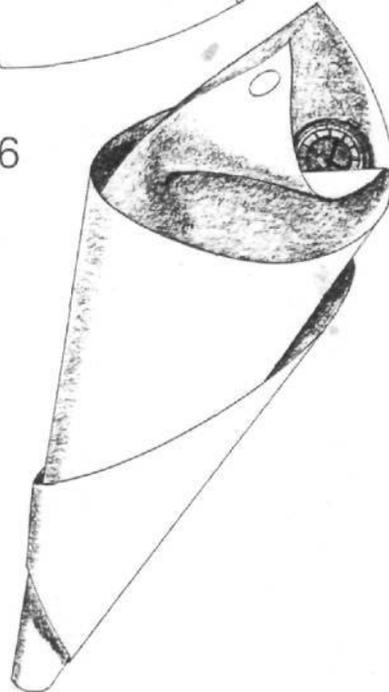
„Tüte nimm,
was in dir drin, simsalabim.“

Der Bogen wird nun wieder zur Tüte geformt:

„Abara kadabera,
Tütengeist, du hast's bekommen,
gib zurück, was du genommen.“



46

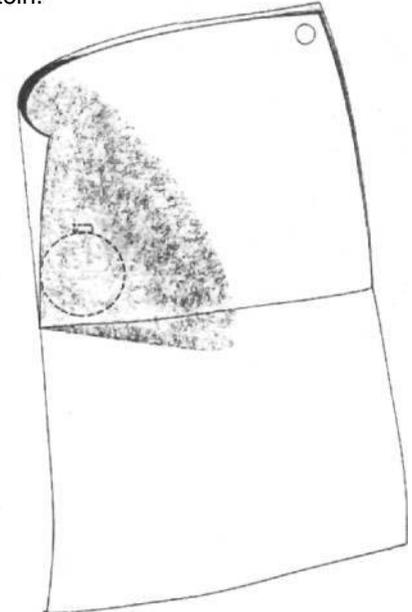


2

Und die Gegenstände können alle wieder erscheinen.

Trickausführung: Nehmen Sie 2 Zeitungsbogen, welche Sie mit Klebstoff nach Abbildung 46/1 aufeinanderkleben. Die gestrichelten Linien zeigen, wo Sie den Klebstoff auftragen müssen.

Nachdem der Bogen leer gezeigt wurde, wird nun eine Tüte geformt. Die in der Abbildung mit einem Punkt versehene Ecke wird zuerst eingerollt, damit die Tüte mit der offenen, doppelten Tasche nach oben kommt. Von der Tüte wird nun die mit einem Kreis versehene Ecke nach innen eingeschlagen. Gegenstände, die verschwinden sollen, werden in diese doppelte Tasche eingeführt (Abb. 46/2). Wird nun die Tüte entfaltet, muß man sie an der offenen Doppelecke halten. Die Gegenstände sind zwischen den beiden Bögen versteckt. Nachdem Sie erneut eine Tüte gedreht haben, können Sie die verschwundenen Gegenstände wieder herausschütteln.



Trick 47: Die schleierhafte Tuchfärbung

Zubehör: Zeitung.

Effekt: Die unter Trick 46 beschriebene Zaubertüte wird leer vorgezeigt. Nachdem aus dem Bogen eine Tüte geformt wurde, holt der Zauberer ein seidenes Tuch aus derselben hervor. Die Tüte wird sofort entrollt und wieder leer vorgezeigt. Abermals wird eine Tüte geformt, in die der Zauberkünstler das eben erschienene Tuch wieder hineinpraktiziert und in einer anderen Farbe wieder hervorholt. Zum Überfluß wird wieder die Tüte entrollt und der Bogen leer vorgezeigt.

Trickausführung: In den doppelten Bogen der Zaubertüte legen Sie vor Beginn der Vorstellung zwei verschiedenfarbige, dünne Seidentücher. Nachdem Sie nun die so präparierte Zeitung von beiden Seiten leer vorgezeigt haben, wird, wie bei Trick 46 beschrieben, eine Tüte geformt. Nun können Sie Seidentücher erscheinen und verschwinden lassen und auch dieselben scheinbar umfärben.

Trick 48: Das verschwundene Tuch

Zubehör: Zeitung.

Eine weitere effektvolle Möglichkeit der bei Trick 46 beschriebenen Zaubertüte ist folgende: Ein Seidentuch befindet sich in dem doppelten Bogen der Zaubertüte. Ein gleichfarbiges Tuch verstecken Sie irgendwo am Körper. Nachdem aus der leeren Tüte ein Tuch hervorgezaubert wurde, kann dasselbe auf die bekannte Weise wieder verschwinden und nun aus dem Versteck am

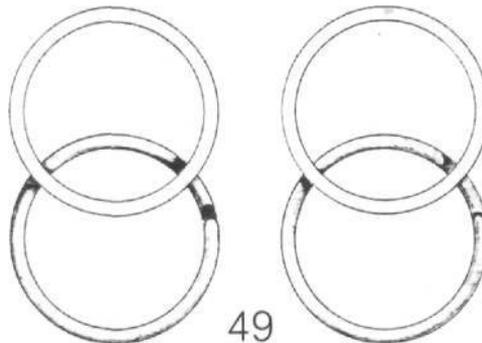
Körper wieder herbeigezaubert werden.

Trick 49: Verkettung von zwei Ringen

Zubehör: 3 Kunststoffringe, Zauberstab.

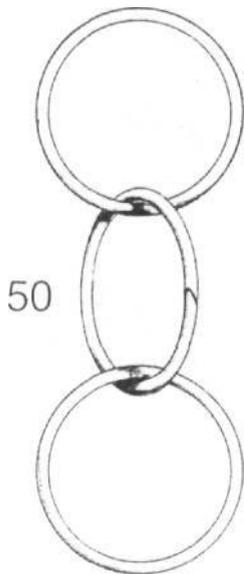
Effekt: Zwei massive, völlig geschlossene Ringe werden dem Publikum zum Untersuchen gereicht. Nach Rückgabe der Ringe werden sie vom Zauberkünstler durch Umkreisen mit dem Zauberstab behext. Der Vorführende ist nun in der Lage, die Ringe fest miteinander zu verketteten. Vor den Augen des staunenden Publikums hat ein Ring den anderen durchdrungen. Mit einem kleinen Zauberspruch kann der Künstler die ineinanderhängenden Ringe wieder lösen. Mit dem Zauberstab werden dann die Ringe wieder entzaubert und den Zuschauern zum Untersuchen gereicht.

Trickausführung: Im Zauberkasten befinden sich insgesamt 4 Kunststoffringe: 3 Stück davon sind völlig geschlossen. Ein Ring ist präpariert und besitzt einen schrägen Schlitz (s. Abb. 49). Wenn man einen geschlossenen Ring über diesen Schlitz schiebt und dabei den Schlitz etwas aufbiegt, gleiten die Ringe inein-



ander. Rasch ausgeführt muß das aussehen, als ob man die Ringe gegeneinanderschlägt, und sie sich dabei durchdringen. Bei der Vorführung selbst ist man etwas vorsichtig, damit die Ringe nicht zerbrechen. Die nachstehende Vorführungsmethode hat sich bewährt und ist deshalb gut einzustudieren. Zwei Ringe (die unpräparierten Ringe) werden zum Untersuchen gereicht. Nach Rückgabe derselben werden diese auf den Zaubertisch gelegt. Hier liegt auch hinter der Servante der präparierte Ring zum Austausch bereit. Der Vorführende ergreift jetzt den ersten Ring mit der linken Hand. Die rechte Hand nimmt den Zauberstab auf und umkreist den Ring. Hierbei wird erklärt, daß mit der magischen Kraft des Zauberstabes die Ringe erst behext werden müssen. Mit der rechten Hand, in der sich der Zauberstab befindet, wird alsdann der geschlitzte Ring aufgenommen. Auch dieser Ring kommt in die linke Hand und wird mit dem Zauberstab umkreist. Niemand hat den Ringtausch bemerkt. Jetzt werden die beiden Ringe einzeln in die Hand genommen, anscheinend gegeneinander geschlagen und so miteinander verkettet. Beim Vorführen der Verkettung ergreifen Sie den präparierten Ring an der Schlitzstelle, die damit durch die Finger verdeckt ist. Sie können aber auch ohne weiteres den präparierten Ring unverdeckt sehen lassen, wenn die Hände hierbei leicht in Bewegung gehalten werden. Durch leichtes Verbiegen des präparierten Ringes an der Stoßstelle kann man die Ringe wieder lösen. Sollen die Ringe wieder zum Untersuchen gereicht werden, so werden durch Aufnahme des Zauberstabes die Ringe angeblich wieder entzaubert. Dies geschieht zuerst mit dem

präparierten Ring, der sofort auf den Tisch abgelegt wird. Jetzt umkreist man noch den unpräparierten Ring und behält ihn gleich in der linken Hand. Während die rechte Hand den Zauberstab ablegt, wird der auf dem Tisch liegende zweite massive Ring aufgenommen und den Zuschauern übergeben.



Trick 50: Verketzung von drei Ringen

Zubehör: 4 Ringe, Zauberstab.

Sobald Sie die Vorführung von Trick 49 beherrschen, können Sie die Wirkung steigern. Nacheinander werden nun 3 Ringe, die scheinbar völlig geschlossen sind, miteinander verketzt und schließlich wieder getrennt. Sie müssen dann natürlich 3 massive Ringe zur Untersuchung geben können.

Für den Austausch eines massiven Ringes gegen den geschlitzten Ring kann auch eine andere Methode angewandt werden. Sie schieben den geschlitzten Ring dicht über dem



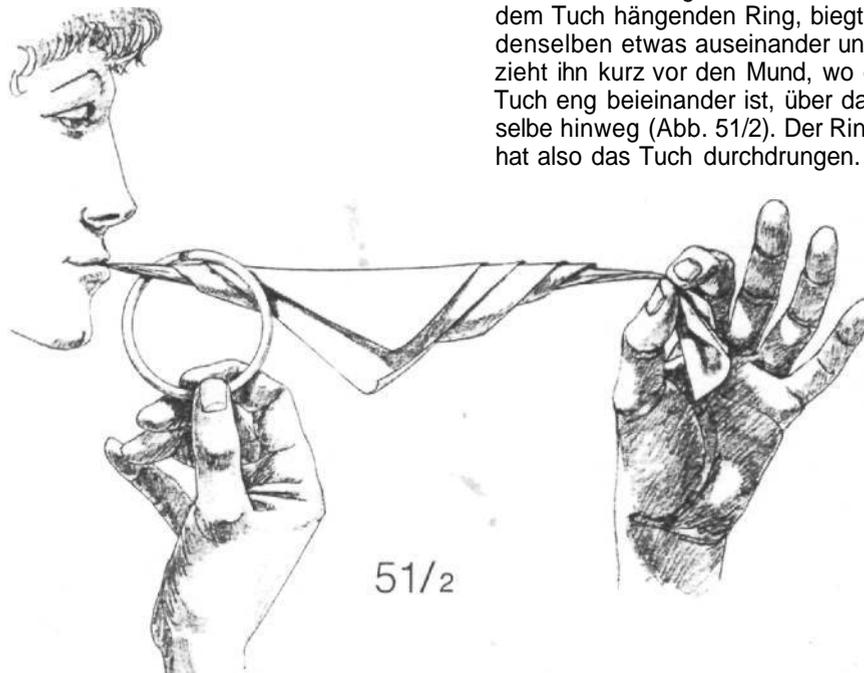
Gürtel ins Oberhemd. Sobald Sie die drei unpräparierten Ringe von den Zuschauern zurückbekommen haben, nützen Sie beim Zurückgehen zu Ihrem Zauberplatz die dabei notwendige Körperdrehung zum Austausch der Ringe.

Die Verketzung erfolgt nacheinander, d. h. der geschlitzte Ring verbindet zwei massive Ringe (Abbildung 50). Die Lösung geschieht in umgekehrter Reihenfolge. Für den Ringtausch ist wieder eine Körperwendung erforderlich.

Trick 51: Ein Ring durchdringt ein Tuch

Zubehör: 1 Tuch, der geschlitzte Ring.

Der Zauberkünstler zeigt ein Taschentuch vor und faßt es diagonal an den Zipfeln. So wird das Tuch auseinandergezogen und vorgezeigt. Hierbei wird das Tuch etwas zusammengerollt. Der Vorführende nimmt jetzt den Ring auf und führt ihn über das Tuch (Abb. 51/1). Der Zipfel 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 denselben etwas auseinander und zieht ihn kurz vor den Mund, wo das Tuch eng beieinander ist, über dasselbe hinweg (Abb. 51/2). Der Ring hat also das Tuch durchdrungen.



Trick 52: Ein Ring durchringt den Zauberstab

Zubehör: Zauberstab, der geschlitzte Ring.

Der Künstler ergreift den Zauberstab und stellt sich seitwärts zu den Zuschauern. Hierbei stützt er ein Ende des Zauberstabes gegen seinen 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 denselben 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 gleitet. Auch hier werden die Zuschauer von dem Austausch nichts bemerken und können trotz genauer Untersuchung am Ring nichts finden.

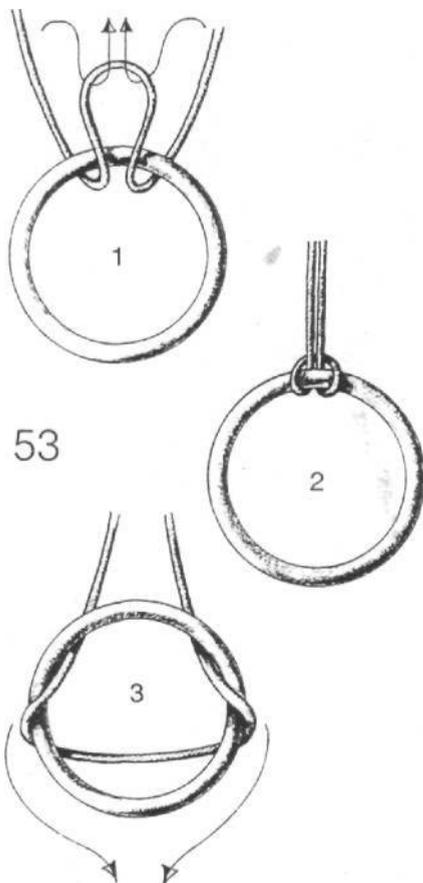
Trick 53: Die Ring-Seil-Durchdringung

Zubehör: Ring, Seil, Tuch.

Effekt: Um auch die letzten Zweifler zu überzeugen, daß alle bisher gezeigten Experimente mit den Ringen ohne Präparation verlaufen sind, läßt der Zauberkünstler ein Seil und einen massiven Ring untersuchen. Der Ring wird mit einer Seilschlinge festgekettet und nochmals vorgezeigt. Beide Seilenden werden nun von Zuschauern gehalten. Der

Künstler deckt über den eingeknüpften Ring ein Tuch und befreit blitzschnell den Ring vom Seil. Hierbei werden die Seilenden von den Zuschauern niemals losgelassen. Seil und Ring können sofort wieder untersucht werden.

Trickausführung: Ring und Seil sind unpräpariert. Der Trick kommt durch die Art der Ringverknüpfung zustande (Abb. 53/1 und 2). Die Lösung des Ringes geschieht unter Deckung des Tuches. Hierzu wird die Schlaufe des Seiles etwas gelockert und einfach die Schlinge über den Ring nach unten gezogen. Der Ring ist sofort frei (Abb. 53'3).



54



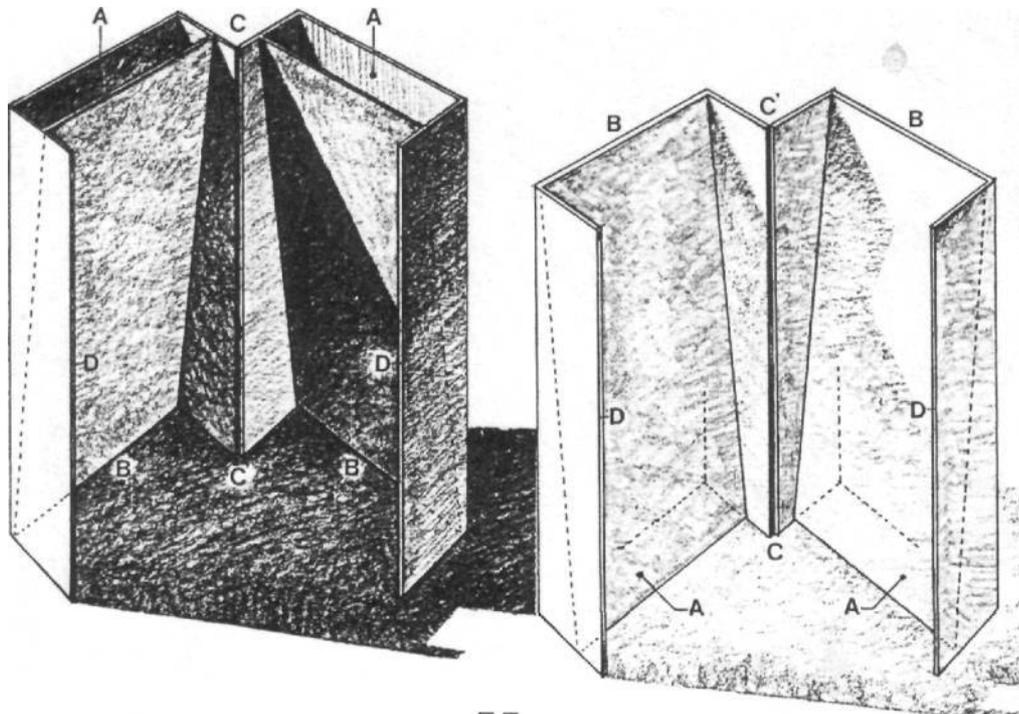
Trick 54: Ring am Seil

Zubehör: Ring, Seil, Tuch.

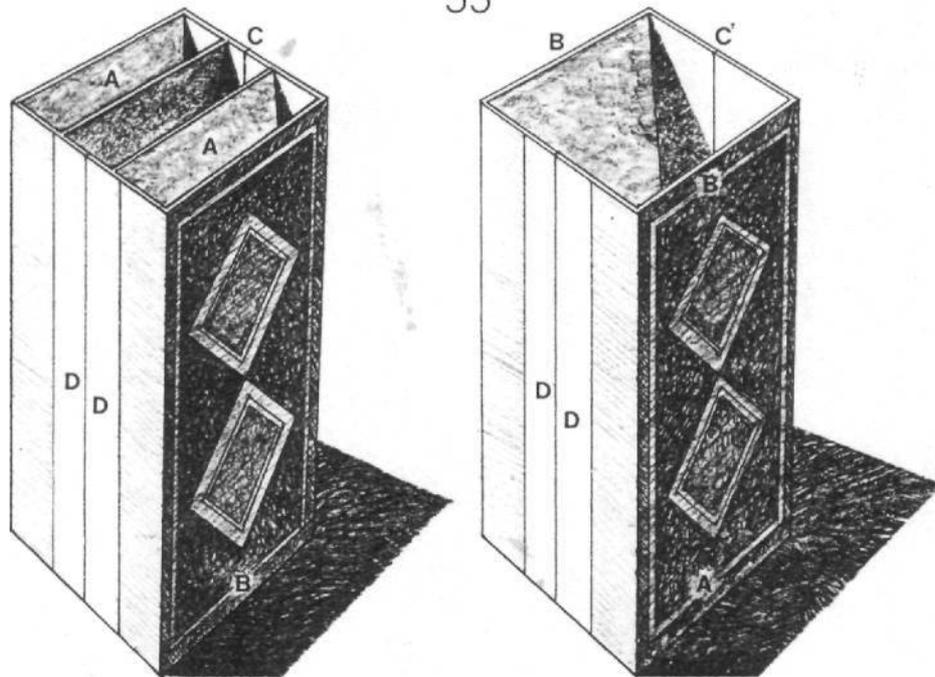
Für die Zuschauer ist es ebenso unerklärlich, wenn der Ring mit dem von den Zuschauern gehaltenen Seil in kürzester Zeit verknötet wird. Ebenfalls unter Deckung des Tuches wird der Ring auf das Seil gebracht, indem der in Trick 53 beschriebene Ablauf umgekehrt wird (Abb. 54/1 und 2). Die Zuschauer dürfen hierbei das Seil nicht anspannen.

Aladins Wunderkästchen

Präparation: Das Wunderkästchen bauen Sie selbst zusammen und verzieren es nach Ihrem Geschmack. Die beiden schwarzen Kunststoffteile haben je ein schräg verlaufendes Geheimfach (Abbildung 55, Öffnung A). Beide Teile zusammengesetzt ergeben eine aufklappbare Vierkantröhre. Als Scharnier und für den Schmuck wird die blaue Selbstklebefolie verwendet. Schneiden Sie zunächst zwei Streifen von 2 cm Breite und legen Sie sich Tesafilm zurecht. Legen Sie die beiden Kunststoffteile exakt aufeinander (Kante C auf C, D auf D, Öffnungen A zur gleichen Seite). Fixieren Sie die beiden Teile in dieser Lage mit etwas Tesafilm, den Sie von innen über die Fugen kleben. So haben Sie beide Hände frei, um den Scharnierstreifen von außen exakt über die Fuge zu kleben! Da das Kästchen von allen Seiten gleich aussehen soll, kommt auf die gegenüberliegende Fuge der zweite Folienstreifen. Er wird nach dem Aufkleben mit einer Rasierklinge entlang der Fuge aufgetrennt. Nach Abziehen der innen angebrachten Tesafilmstücke können Sie nun das Kästchen aufklappen. Aus der übrigen Folie können Sie nun Stücke schneiden, mit denen Sie die Außenfläche des Kästchens verzieren, z. B. Streifen, kleine Karos usw. Beachten Sie, daß Vor- und Rückseite gleich aussehen sollen und daß bei dem Kästchen auch oben und unten nicht unterscheidbar sein soll. Jetzt ist Aladins Wunderkästchen einsatzbereit. Es erlaubt viele verblüffende Tricks. Grundsätzliches zur Ausführung finden Sie im folgenden Trick.



55



Trick 55: Ein Tuch erscheint

Zubehör: Aladins Wunderkästchen, 1 Seidentuch, 1 größeres Tuch.

Effekt: Das Kästchen wird aufgeklappt und völlig leer vorgezeigt. Unmittelbar nachdem das Kästchen wieder geschlossen worden ist, zieht der Künstler daraus ein Seidentuch hervor. Aber dies ist noch nicht alles. Das Tuch kommt wieder in das Kästchen und bei öffnen desselben ist es spurlos verschwunden.

Trickausführung: Stecken Sie in eines der beiden Geheimfächer ein Seidentuch. Vor dem Zuklappen des Tuches kommt ein großes Tuch zwischen die beiden Hälften. An jeder Öffnung des Kästchens schaut ein Stück des großen Tuches hervor. So präpariert, liegt das Kästchen auf dem Zaubertisch. Die herausragenden Enden des Tuches schützen die beiden Öffnungen vor Einblick. Das Kästchen wird aufgenommen und das dazwischengelegte Tuch herausgezogen. Durch Aufklappen wird das Kästchen leer vorgezeigt. Natürlich ist das eine optische Täuschung. Die schräg verlaufende Doppelwand ist schon aus kurzer Entfernung nicht wahrnehmbar. Achten Sie aber darauf, daß die Zuschauer nicht die Öffnungen der Geheimfächersehen können. Das Kästchen muß deshalb immer oben zum Vorführenden hingeneigt werden. Das Kästchen wird wieder geschlossen, und langsam zieht man nun das Seidentuch hervor, das für die Zuschauer auf unerklärliche Weise erschienen ist.

Trick 56: Weggezaubert

Zubehör: Aladins Wunderkästchen, Seidentuch.

Trickausführung: Das Kästchen wird in der beschriebenen Weise leer gezeigt. Nach dem Schließen wird ein Seidentuch von oben in eines der Geheimfächer gegeben. Beim Hineinstopfen sollte man hin und wieder auch in die nicht benutzten Öffnungen fahren, damit es nicht auffällt, daß das Tuch an einer ganz bestimmten Stelle hineingesteckt wird. Das Kästchen wird wieder aufgeklappt und vorgezeigt — das Tuch ist verschwunden.

Trick 57: Farbenwechsel

Zubehör: Aladins Wunderkästchen, Seidentücher.

Trickausführung: Mit einem kleinen spannenden Vortrag werden die Zuschauer davon unterrichtet, daß es sich bei Aladins Wunderkästchen praktisch um eine kleine chemische Fabrik handelt. Das Kästchen in der üblichen Art vorzeigen und verschließen! Ein weißes Tuch von oben in das Kästchen geben und unmittelbar danach als rotes Tuch wieder erscheinen lassen! Selbstverständlich war das rote Tuch vorher bereits in einem der beiden Geheimfächer.

Trick 58: Tuchverknötung

Zubehör: Aladins Wunderkästchen, 4 Seidentücher.

Trickausführung: Für diesen Trick benötigen Sie 4 Seidentücher. Je zwei davon müssen gleichfarbig sein. Am besten besorgen Sie sich

solche aus Japanseide. Diese Seidentücher können ganz eng zusammengelegt werden. Da ja das Aufnahmevolumen der beiden Geheimfächer beschränkt ist, sollten die Tücher nicht größer als 20 x 20 cm sein.

Vorab werden zwei verschiedenfarbige Tücher aneinandergknötet und in eines der beiden Geheimfächer gesteckt. Die beiden andere Tücher bleiben unverknötet. Die Einzeltücher kommen, nachdem das Kästchen leer vorgezeigt wurde, in das zweite freie Geheimfach. Nun werden die bereits verknöteten Tücher hervorgezogen. Anschließend wird das Kästchen wieder leer gezeigt.

Trick 59: Wäsche aufhängen

Zubehör: Schnur, Seidentücher, Aladins Wunderkästchen.

Trickausführung: In ähnlicher Weise wie vorher beschrieben, wird die magische Verknötung von Tüchern auf einer Schnur vorgenommen. Zwei Seidentücher werden auf eine Schnur geknötet und kommen in eines der beiden Geheimfächer. Das Wunderkästchen wird auf die bekannte Weise leer gezeigt. Zwei Einzeltücher und ein Stück Schnur werden in das Kästchen (freies Fach) gegeben. Anstelle der Einzelteile ziehen Sie jetzt die vorbereiteten Tücher mit der Schnur heraus. Das Wunderkästchen wird dann wieder geöffnet und leer gezeigt.

Trick 60: Tuchwanderung

Zubehör: Aladins Wunderkästchen, Seidentücher.

Trickausführung: Kästchen in der bekannten Weise leer zeigen und wieder schließen! Ein Tuch in das Kästchen stecken! Bei Öffnung des Gerätes ist das Tuch spurlos verschwunden. Ein zweites gleichfarbiges Tuch hatten Sie vor Beginn der Vorstellung in Ihrer Tasche oder unter dem Kragenaufschlag versteckt. Dieses Tuch lassen Sie nun anstelle des verschwundenen erscheinen.

Trick 61: Taschendieb

Zubehör: Aladins Wunderkästchen, Diverses.

Trickausführung: Verblüffend ist das Verschwindenlassen von beliebigen, kleinen Gegenständen, z. B. Geldscheine, Schlüssel, Fingerringe, kleine Kettchen, usw. Sie zeigen das Kästchen leer vor. Lassen Sie sich von Zuschauern in der Größe geeignete Gegenstände geben und stecken Sie diese in die Geheimfächer des Kästchens. Beim Aufklappen des Gerätes ist alles verschwunden um sofort nach dem Schließen des Kästchens wieder zu erscheinen.

Trick 62: Reinigung

Zubehör: Aladins Wunderkästchen, 2 Seidentücher.

Trickausführung: Ein besonders amüsanter Trickablauf ergibt sich, wenn der Künstler das kleine Zaubergehärt als Waschmaschine aus-

gibt. Für die Vorführung dieses Tricks werden zwei weiße Seidentücher benötigt. Eines davon wird mit Tintenkleckschen beschmutzt. Das saubere Tuch kommt ins Geheimfach. Kästchen wie üblich leer vorzeigen. Nach dem Schließen wird das schmutzige Tuch in das freie Fach des Kästchens gesteckt. Mit leichtem Hin- und Herbewegen des Gerätes wird die Bewegung der Waschtrommel nachgeahmt. Dann wird das saubere Seidentuch aus dem Kästchen herausgeholt und dasselbe wieder leer vorgezeigt.

Trick 63: Waschmaschine

Zubehör: Aladins Wunderkästchen, Seidentücher, kleiner Wasserkrug.

Trickausführung: Die Vorführung des vorbeschriebenen Tricks wird noch amüsanter, wenn man aus einem kleinen Krug etwas Wasser in das Kästchen schüttet. Nach dem bekannten Leerzeigen wird das schmutzige Tuch in das Geheimfach gesteckt, in dem sich bereits seitlich das saubere Tüchlein befindet. Gießen Sie vorsichtig eine kleine Menge Wasser in das zweite, freie Geheimfach. Das Kästchen kann nun vorsichtig hin- und herbewegt werden. Ziehen Sie das saubere, trockene Tuch hervor. Das Kästchen wird mit der Öffnung des Geheimfaches nach unten gekippt, wobei für alle sichtbar das Wasser herausläuft. Erst dann wird abschließend durch Auseinanderklappen das Kästchen leer vorgezeigt.

Trick 64: Geisterknoten

Zubehör: Wunderkästchen, 2 Stücke weiche Schnur, je ca. 60 cm lang.

Trickausführung: In eine der beiden Schnüre werden etwa 5 Knoten geschlagen. Die so vorbereitete Schnur kommt in das Geheimfach des Wunderkästchens. Sie zeigen das Kästchen in der bekannten Weise leer vor. Die Schnur ohne Knoten wird in das freie Geheimfach gesteckt. Nach einem entsprechenden Zauberspruch ziehen Sie die Schnur mit den Knoten aus dem Kästchen und zeigen das Gerät wieder leer vor.

Die beschriebenen Tricks mit dem Wunderkästchen stellen nur einen geringen Teil der Verwendungsmöglichkeiten dar, die dieses Zaubergehärt bietet. Sie sind als Anregung und zur Auswahl gedacht. Selbstverständlich sollte man nicht eine ganze Serie von Tricks mit dem Zauberkästchen nacheinander vorführen, sondern die, welche einem am besten gelingen, und welche die beste Wirkung auf die anwesenden Zuschauer versprechen. Auch wenn Sie das Gerät nicht zur Untersuchung aus der Hand geben können, werden bei geschickter Vorführung die Zuschauer doch nicht hinter das Geheimnis kommen.

Trick 65: Wie entsteht ein Ei?

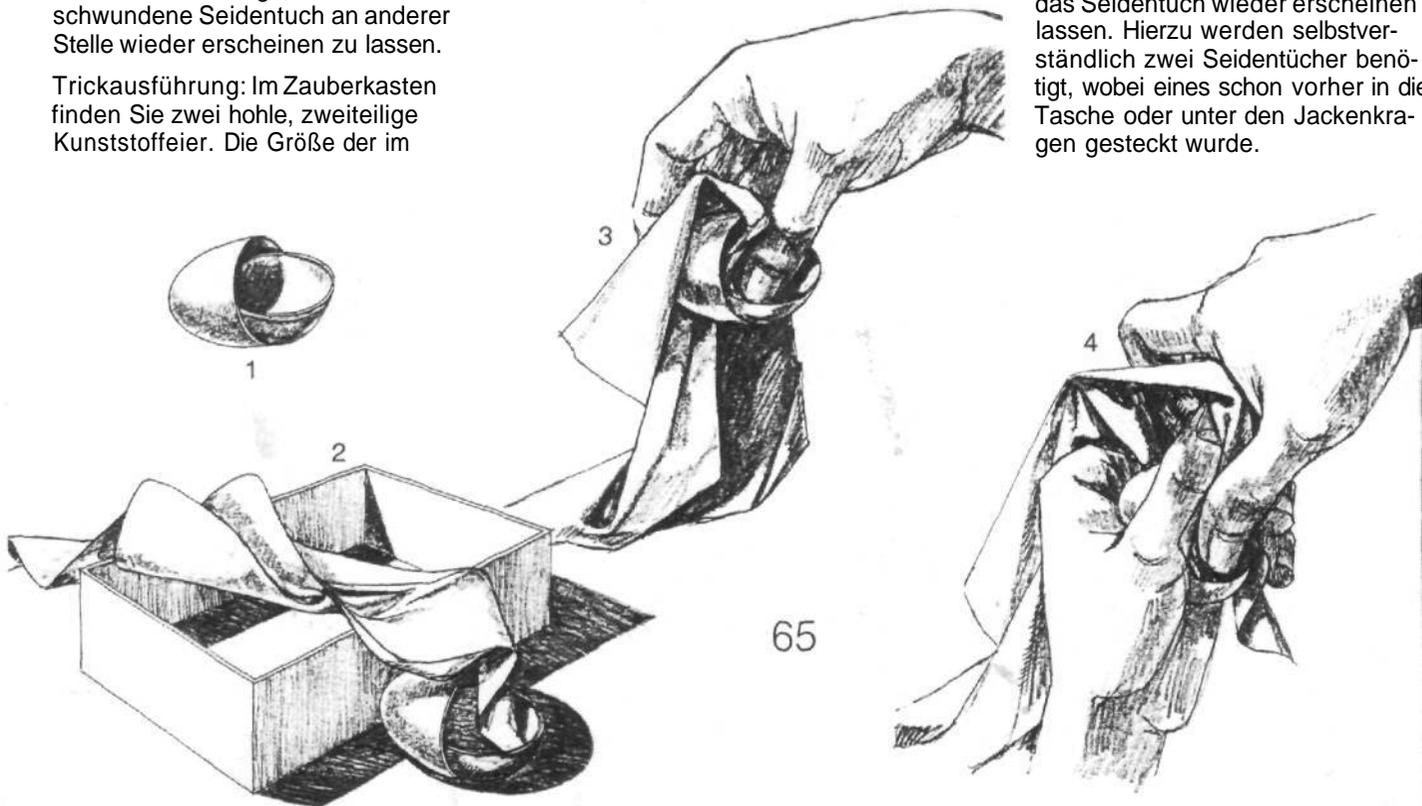
Zubehör: Kunststoffei!, 2 Seidentücher.

Effekt: Der Vorführende zeigt ein Seidentuch von beiden Seiten leer vor. Dann krempelt er sich die Ärmel etwas zurück. Alle Zuschauer können sich somit überzeugen, daß der Künstler nichts in seinen Ärmeln verborgen hält. Er nimmt jetzt das Seidentuch und reibt es zwischen den Händen hin und her, wobei dasselbe immer kleiner wird und schließlich ganz verschwindet. Wenn der Vorführende dann seine Hände öffnet, hat sich das Tuch plötzlich in ein Ei verwandelt, während das Tuch verschwunden ist. Der Künstler ist nun noch in der Lage, das verschwundene Seidentuch an anderer Stelle wieder erscheinen zu lassen.

Trickausführung: Im Zauberkasten finden Sie zwei hohle, zweiteilige Kunststoffeier. Die Größe der im

Kasten befindlichen Seidentücher ist ebenfalls so gewählt, daß eines 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. 65/1). So präpariert kommen die beiden Eischalen auf den Tisch hinter die Servante. Der Künstler zeigt das Seidentuch von vorn und von hinten als unpräpariert vor und legt es über die Servante. Ein Zipfel des Tuches soll hierbei die geöffneten Eischalen bedecken, damit dann unter Schutz des Tuches das geöffnete Ei mit aufgenommen werden kann (Abb. 65/2).

Damit die Zuschauer vom Ablegen des Tuches abgelenkt werden, ist es zweckmäßig, wenn der Künstler gleich darauf seine Ärmel etwas aufkrempelt, um zu demonstrieren, daß er nichts in diesen verborgen hält. Unter dem Schutz des Tuches wird jetzt das Ei mit aufgenommen (Abb. 65/3) 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. 65/4). Beide Hände werden hierbei immer in Bewegung gehalten, als wolle man etwas formen. Nachdem das Tuch ganz im Hohlraum des Eies verschwunden ist, wird dasselbe zusammengesteckt und dem Publikum gezeigt. Sie können nun das Seidentuch wieder erscheinen lassen. Hierzu werden selbstverständlich zwei Seidentücher benötigt, wobei eines schon vorher in die Tasche oder unter den Jackenkragen gesteckt wurde.

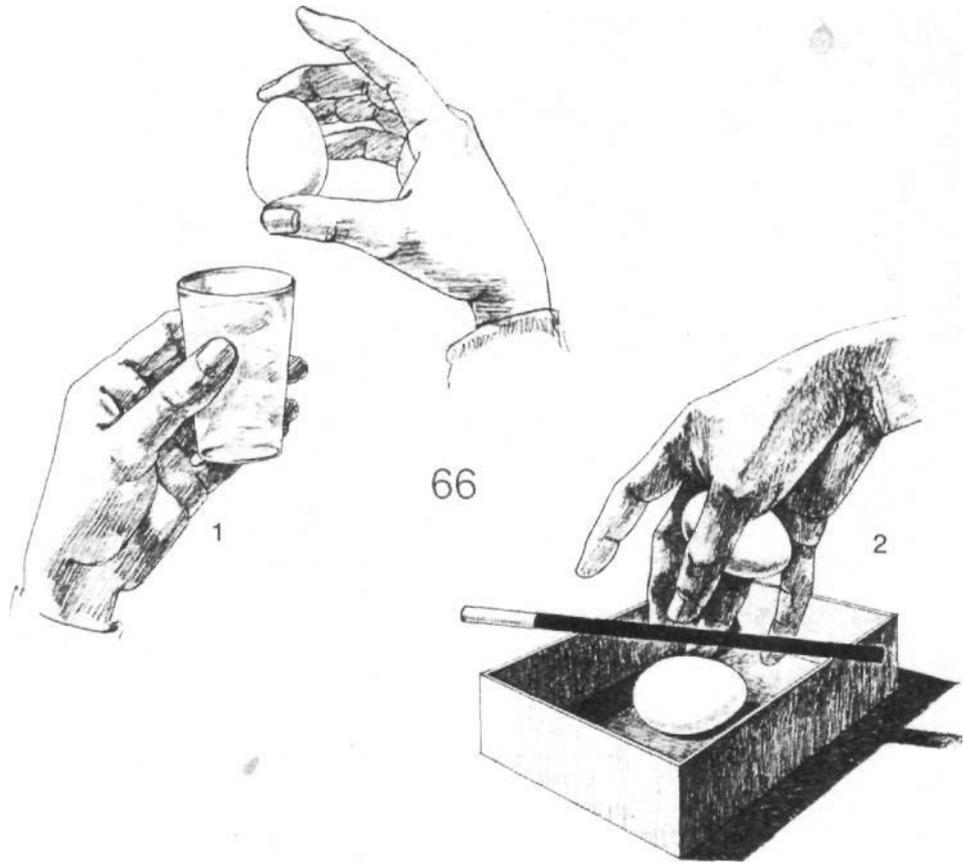


Trick 66: Eiverwandlung

Zubehör: Kunststoffei!, Hühnerei, Tuch, Glas, Zauberstab.

Effekt: Das soeben in ein Ei verwandelte Tuch umkreist der Künstler mit dem Zauberstab, um es sofort an einem Glas anzuschlagen und den Dotter in das Glas zu geben. Für die Zuschauer wirkt dieser Trick besonders effektiv, da viele glauben, daß es sich bei dem hervorgezauberten Ei um ein solches aus Gummi handelt.

Trickausführung: Sobald das Tuch im Hohlen verschwunden ist (siehe Trick 65), wird das Ei mit der rechten Hand vorgezeigt. Die linke Hand ergreift ein vorher bereitgestelltes Glas und hebt es in die Höhe (Abb. 66/1). Mit der rechten Hand, in der sich das Tuch-Ei befindet, geht man jetzt auf die Servante zu, über welcher der Zauberstab liegt. Der Zauberstab wird ergriffen, und hierbei wird das Tuch-Ei gegen ein richtiges Ei ausgetauscht (Abb. 66/2). Mit dem Zauberstab rührt man etwas in dem leeren Glas, zeigt nochmals das Ei und gibt dasselbe in das Glas. Dann wird mit dem Zauberstab eine kleine magische, kreisende Bewegung um das Glas ausgeführt. Das Glas wird auf den Tisch gestellt, das Ei herausgenommen, an der Kante des Glases aufgeschlagen und über dem Glas auseinandergenommen, wobei der Eidotter für alle sichtbar in das Glas fällt.



Trick 67: Reingefallen

Zubehör: Kunststoffei!, Seidentuch, Hühnerei

Effekt: Bei einer Zaubervorstellung sollte auch immer ein lustiger Zauberschmerz dabei sein, bei dem dem Vorführenden scheinbar ein Mißgeschick passiert, über das das Publikum lachen kann. Der Künstler rettet dann aber die Situation in einer Art und Weise, für die die Zuschauer keine Erklärung finden. Mit den beiden vorherbeschriebenen Tricks ist dies sehr gut durchzuführen.

Trickausführung: Während das Tuch in das Hohlen praktiziert wird, läßt der Vorführende beim Schließen des Eies einen Tuchzipfel heraussehen. Das Ei wird vorgezeigt, und der Künstler macht durch ein erschrockenes Gesicht die Zuschauer auf den Tuchzipfel aufmerksam. Alle Zuschauer 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 68: Die Ei-Wanderung

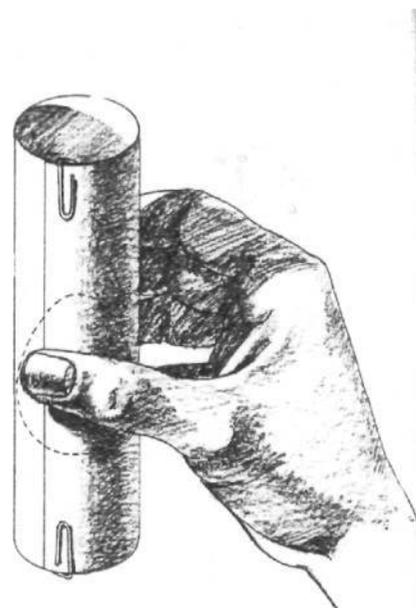
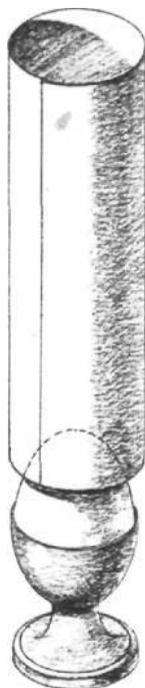
Zubehör: 2 Kunststoffeier, 2 Eierbecher, Servante, 2 Kartons, 4 Büroklammern.

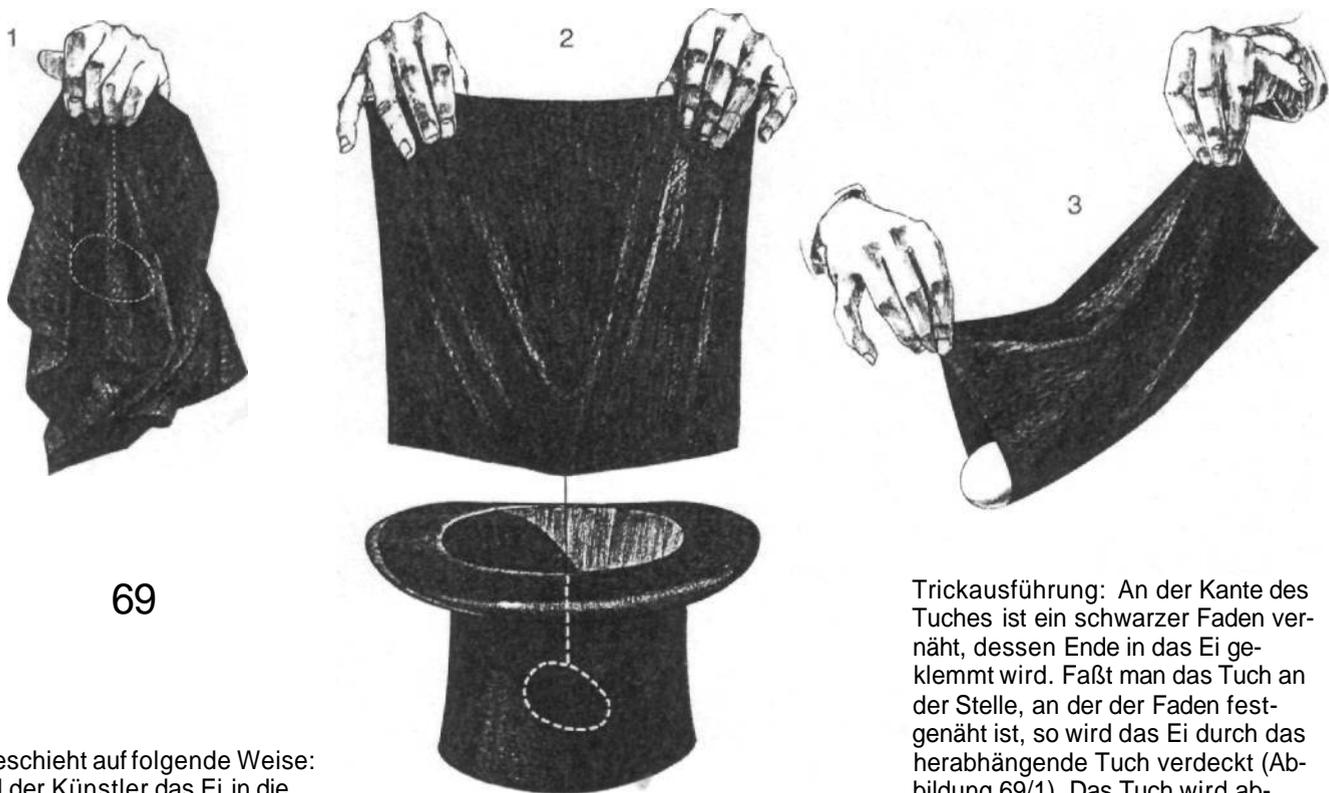
Effekt: Der Zauberkünstler zeigt seinen Zuschauern zwei leere Eierbecher, die er mit etwa 1/2 Meter Abstand auf den Tisch stellt. In den rechten Eierbecher stellt der Vorführende ein Ei. Der Künstler formt dann aus 2 leer gezeigten Kartonblättern 2 Hülsen, die er mit Büroklammern zusammenhält. Je eine Hülse wird über den leeren und über den gefüllten Becher gestülpt. Nun beginnt für die Zuschauer ein unerklärlicher Platzwechsel. Jedesmal, wenn der Vorführende eine Hülse hebt, ist das Ei in den anderen Becher gewandert. Zum Schluß glauben die Zuschauer, endlich das Geheimnis erraten zu haben. Sie verlangen, die Kartonhülsen untersuchen zu dürfen. Zunächst will das der Künstler nicht, worauf die Zuschauer erst recht darauf bestehen werden. Das Erstaunen wird groß sein, wenn der Vorführende dann die Büroklammern der Hülse löst und die Kartons von beiden Seiten leer vorzeigt.

Trickausführung: Aus zwei Kartondeckeln werden Hülsen geformt, deren Durchmesser so groß ist, daß sie gerade eben leicht über ein Ei zu schieben sind. Die Hülsen werden mit Büroklammern zusammengehalten. Eine Hülse bleibt leer, in die andere wird ein Kunststoffe! gesteckt. 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 Hülse mit dem Ei, wobei zu beachten ist, daß die Hülse so gehalten wird, daß das Ei von den Zu-

schauern nicht entdeckt wird. In die Nähe, am zweckmäßigsten zwischen die Becher, wird die Servante gestellt. Hebt man jetzt die Hülse vom rechten Eierbecher hoch, so wird mit Daumen und Zeigefinger das im Becher befindliche Ei durch leichtes Zusammendrücken der Hülse mit hochgehoben (Abb. 68). Das Ei ist verschwinden. 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. Schließ-

lich kann man die Zuschauer noch raten lassen, wo sich gerade das Ei befindet. Der Künstler bestimmt 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 macht der Vorführende zunächst ein etwas ärgerliches Gesicht, um dann schließlich doch noch die Papierhülsen zu zeigen. Zuvor ist es jedoch erforderlich, ein Ei verschwinden zu lassen.





69

Dies geschieht auf folgende Weise: Sobald der Künstler das Ei in die Hülse eingeklemmt hat, geht er mit derselben dicht über die Servante. Der Künstler redet dabei mit den Zuschauern (z. B. Zwischenfrage) oder tut sonst irgend etwas, auf das er sich scheinbar so konzentriert, daß er „unwillkürlich“ in seiner Bewegung innehält, ja sogar die Hand mit der Hülse etwas sinken läßt - in diesem Moment, in dem die Hülse etwas in die Servante hineinragt, läßt man das Ei in die Servante fallen. Die ursprüngliche Bewegung wird sofort wieder fortgesetzt und die Hülse hochgehoben. Auf diese Weise kann man dann beide Hülsen leer vorzeigen, und in den Bechern befindet sich nur ein Ei. Dieser Trick ist immerein Erfolgsschlager, wenn er richtig vorgeführt wird.

Trick 69: Der große Eier-Zauber

Zubehör: Kunststoffe!, Zylinderhut, Tuch.

Effekt: Der Zauberer zeigt einen Zylinderhut leer vor sowie ein schwarzes, zusammengeballtes Tuch. Das Tuch wird über dem Hut entfaltet und von beiden Seiten leer vorgezeigt. Der Künstler bedeckt nun die Hutöffnung mit dem Tuch, dann greift er es wieder auf, faltet daraus einen Beutel, und schon rollt aus diesem ein Ei in den Zylinder. Dies kann beliebig oft wiederholt werden.

Trickausführung: An der Kante des Tuches ist ein schwarzer Faden vernäht, dessen Ende in das Ei geklemmt wird. Faßt man das Tuch an der Stelle, an der der Faden festgenäht ist, so wird das Ei durch das herabhängende Tuch verdeckt (Abbildung 69/1). Das Tuch wird abgesehen und damit das Ei in den vorher leer vorgezeigten Zylinderhut hineingelegt. Dann faßt man die beiden Tuchzipfel, die der Kante mit dem eingenähten Faden gegenüberliegen, hebt daran das Tuch in die Höhe und zeigt es von beiden Seiten leer vor. Das Ei hängt hierbei am Faden im Zylinderhut (Abb. 69/2). Das Tuch wird dann wieder über die Öffnung des Hutes gelegt, wobei die Kante mit dem Faden zum Vorführenden hin, über die Krempe hängt. Nun wird das Tuch an dieser Kante wieder aufgenommen und über dem Hut vorsichtig zu einem Beutel zusammengelegt (Abbildung 69/3). Aus dem Beutel läßt man nun das Ei in den Hut kullern. Damit ist wieder die Lage gegeben, wie vor dem Vorzeigen des Tuches von beiden Seiten.

Trick 70: Das Eierlegen

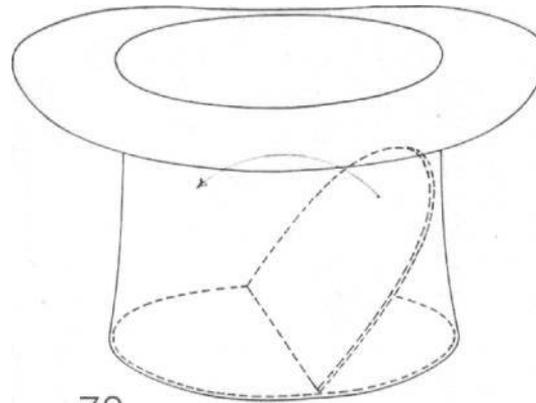
Zubehör: Zylinderhut, Klappeinsatz, Kunststoffe!, Tuch, Hühnereier.

Effekt: Der Vorführende läßt wie bei Trick 69 beschrieben, mehrere Eier in den Zylinder rollen. Dazwischen zeigt er jedesmal das Tuch leer vor. Schließlich zeigt er den Zylinder vor — er ist mit echten Eiern gefüllt!

Trickausführung: Für diesen Trick muß der Zylinder mit einer kleinen Bastelararbeit präpariert werden. Aus Karton fertigen Sie sich einen Klappeneinsatz, wie er in Abbildung 70 dargestellt wird. Der Karton muß schwarz sein oder schwarz eingefärbt werden. Ganz 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 Klappeneinsatz können viele verblüffende Tricks vorgeführt werden. Unter die Klappe kommen so viele Hühnereier, wie Platz haben. Zum Vorführen greifen Sie über die Krempe in den Hut, so daß Sie mit den Fingerspitzen die Klappe fest zuhalten können. So können Sie den Zylinder leer vorzeigen. Nachdem Sie etwa so viele Eier herbeigezaubert haben, wie im Hut enthalten sind, legen Sie unbemerkt die Klappe um und zeigen den mit Eiern angefüllten Zylinder vor. Um zu beweisen, daß es richtige Eier sind, wird eines in ein bereitgestelltes Wasserglas aufgeschlagen.

Trick 71: Die farbigen Tücher

Zubehör: Zylinderhut mit Klappeneinsatz, 2 Seidentücher.



70

Trickausführung: Unter der Klappe des Einsatzes befinden sich zwei verschiedenfarbige Tücher. Nachdem Sie den Hut leer vorgezeigt haben, holen Sie ein Tuch heraus. Sie stecken das Tuch wieder zurück und holen es nach einigem Hokus-pokus andersfarbig wieder heraus.

Trick 72: Aus der Luft gegriffen

Zubehör: Zylinderhut mit Klappeneinsatz, verschiedene Gegenstände.

Effekt: Ein Zylinderhut wird vom Künstler leer vorgezeigt. Er hält den Hut in der linken Hand. Mit der rechten Hand greift der Vorführende mehrere Male in die Luft, greift etwas und gibt es sofort in den Zylinderhut. Schließlich glauben die Zuschauer, der Künstler halte sie zum Besten, denn sie sehen nichts. Doch, o Wunder, als der Vorführende den Zylinderhut umkippt, kommen aus demselben allerhand Gegenstände heraus.

Trickausführung: In das Geheimgfach unter der Klappe kommen mehrere kleine Gegenstände wie z. B. Bälle, Ringe, Uhr, Likörglas, Radiergummi, usw. Sie zeigen den Hut leer

vor. Die rechte Hand greift in die Luft und holt von dort unsichtbare Gegenstände. Nach fünf- oder sechsmaligem 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 Utensilien für Ihr späteres Programm herbeigezaubert werden können.

Trick 73: Trick-Verkettung

Zubehör: Zylinderhut mit Klappeneinsatz, 4 Seidentücher.

Trickausführung: Sie benötigen 4 gleichartige Seidentücher, von denen jeweils 2 die gleiche Farbe haben müssen. 2 Tücher verschiedene Farbe werden an einem Zipfel miteinander verknotet und in den Hut unter die Klappe versteckt. Die beiden anderen Tücher werden bei der Vorführung einzeln in den vorher leer gezeigten Hut eingelegt. Sie sprechen eine Zauberformel, wenden die Klappe und holen nun die Tücher heraus, die sich scheinbar im Hut von selbst verknotet haben.

Trick 74: Farb-Verwandlung

Zubehör: 4 Bälle, zwei weiße, ein roter, 1 schwarzer, Zylinderhut mit Klappeneinsatz.

Trickausführung: Legen Sie die zwei farbigen Bälle hinter die Klappe in den Hut. Die beiden weißen Bälle werden sichtbar einzeln in den vorher leer gezeigten Hut eingelegt. Hokus — Pokus! Sie wenden die Klappe, und heraus kommt ein roter sowie ein schwarzer Ball. Den Hut zeigen Sie wieder leer vor.

wird zusammengerollt und abgelegt. Das richtige Ei aus der Tasche nehmen und in ein Glas schlagen.

Trick 80

Zubehör: Eierbeutel, 2 Kunststoff-eier, 2 gleiche Seidentücher.

Trickausführung: Eines der Seidentücher wird vor Beginn der Vorstellung zusammengelegt in die Tasche des Eierbeutels gesteckt; das andere wird zur Vorführung bereitgelegt. Eines der Eier kommt vor der Vorführung in die Jackentasche; das andere wird in der in Trick 65 beschriebenen Weise bereitgelegt. So wie in diesem Trick wird nun zunächst das Seidentuch in ein Ei verwandelt. Das Ei wird in den vorher leer vorgezeigten Eierbeutel gegeben und dort sofort in die Tasche geschoben. Der Beutel wird zusammengerollt und damit leer vorgezeigt. Nachdem man den Beutel wieder geöffnet hat, wird daraus das Seidentuch hervorgezogen. Wieder zeigt man den Beutel leer vor - das Ei hat sich also wieder in ein Seidentuch verwandelt, oder doch nicht? Aus der Jackentasche wird nämlich nun das zweite Ei hervorgeholt.

Trick 81: Ein scheinbar mißglückter Trick

Zubehör: Eierbeutel, 2 Kunststoff-eier.

Effekt: Dieser Trick hat sich als abschließender Höhepunkt einer Vorführung bewährt. Es handelt sich um einen sogenannten „Aufsitzer“, d. h. um einen Trick, bei dem man das Publikum buchstäblich an der Nase herumführt. Die Zuschauer werden in dem Glauben gelassen, oder so-

gar bestärkt, zu durchschauen, wie der Zauberkünstler ein Ei aus dem Eierbeutel in seine Jackentasche zu transportieren versucht. Um so verblüffender ist dann der Beweis des Vorführenden, daß die Zuschauer auf der falschen Fährte waren.

Trickausführung: Vor Beginn der Vorführung wird ein Ei in die Jackentasche gesteckt. Das zweite Ei wird für alle sichtbar in den Beutel gegeben. Die Hand wird dann aber so aus dem Beutel herausgenommen, als wäre darin ein Ei verborgen. Während man beginnt, diese verdächtige Hand in Richtung auf die Jackentasche zu bewegen, erzählt man entgegen aller sonstigen Gewohnheit dem Publikum, daß ein Zauberkünstler ohne weiteres ein Ei in die Jackentasche praktizieren könne, und daß die Zuschauer dies nicht bemerken könnten. Die Zuschauer sind natürlich in diesem Augenblick ganz anderer Ansicht; sie glauben, daß man das Ei wieder aus dem Beutel genommen hat und in der Hand hält.

Sie sagen nun: „Liebe Zuschauer, denken Sie wirklich, daß ich ein so schlechter Zauberkünstler bin, daß ich das Ei nicht doch noch verschwinden lassen kann?“ Anstatt mit der Hand in die Jackentasche zu gehen, heben Sie die zur Faust gebildete Hand in die Höhe und öffnen sie dabei langsam. Die verblüfften Zuschauer müssen feststellen, daß das Ei tatsächlich verschwunden ist. Nun holen Sie das Ei wieder aus dem Beutel hervor und lassen es sofort auch wieder darin verschwinden. Sie zeigen dann die Hand leer vor und holen das verschwundene Ei aus der Jackentasche hervor.

Trick 82: Der Rechenkünstler

Zubehör: einige Zettel, Bleistift.

Effekt: Der Zauberkünstler läßt sich von den Zuschauern eine Reihe von dreistelligen Zahlen nennen, wählt davon eine beliebige aus und läßt damit einige Rechenoperationen durchführen. Zuvor hat er allerdings bereits auf einen den Zuschauern verdeckt übergebenen Zettel das Ergebnis geschrieben, das sich dann tatsächlich bewahrheitet!

Trickausführung: Sie bitten die Zuschauer um die Nennung von dreistelligen Zahlen, bei denen die erste Ziffer höher sein soll, als die letzte; die Zahlen sollen außerdem keine Nullen enthalten. Sie schreiben sich die genannten Zahlen auf und wählen davon eine aus, die höher sein muß als 231. Sie geben die gewählte Zahl bekannt und schreiben gleichzeitig auf einen zweiten Zettel bereits das Ergebnis, das Sie einem Zuschauer zur Aufbewahrung übergeben.

Nun lassen Sie 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 zweistellige Zahl sein. In diesem Fall sollen die Zuschauer eine Null davorsetzen.) Dann sollen sie die Ziffernfolge dieser Zahl wieder vertauschen und zum ersten Ergebnis dazuzählen. Die Summe, die sich nun ergibt, wird der Zahl entsprechen, die Sie einem Zuschauer zur Aufbewahrung gegeben haben.

Zur Verdeutlichung hier ein Beispiel:

ausgewählte Zahl	694
umgekehrte Ziffernfolge	—496
Ergebnis	198
umgekehrte Ziffernfolge	+ 891
Gesamtergebnis	1089.

Bei diesem Trick ergibt sich immer das Ergebnis 1089. Deshalb kann er vor gleichem Publikum nur einmal durchgeführt werden.

Trick 83: Zauberei mit Zahlen

Zubehör: Zettel, Bleistift.

Effekt: Der Zauberkünstler erklärt, er wolle gemeinsam mit den Zuschauern eine kleine Rechnung durchführen. Er zeigt zwei leere Zettel vor. Auf den einen schreibt er das noch unbekanntes Ergebnis und gibt ihn einem Zuschauer zur Aufbewahrung. Auf den zweiten Zettel schreibt er eine vierstellige Zahl, zu der zwei Zuschauer beliebige vierstellige Zahlen hinzuaddieren können. Dazwischen addiert auch der Vorführende zwei Zahlen dazu. Die Gesamtsumme wird dem vorab aufgeschriebenen Ergebnis entsprechen. Das Verblüffende ist, daß dieser Trick sofort wiederholt werden kann, wobei jedesmal ein anderes Ergebnis erscheint, aber jedesmal das Ergebnis vorausgesagt wird.

Trickausführung: Die Endziffer der ausgewählten Zahl sollte höher als 2 sein, z. B. 6 487. Der Vorführende zählt von der Endziffer 2 ab, in unserem Fall $7 - 2 = 5$, und schreibt als neue Endziffer die 5 und vor die erste Ziffer zusätzlich die 2. Somit lautet das Ergebnis in unserem Beispiel 26 485; diese Zahl wird zur Aufbewahrung gegeben.

Auf den zweiten Zettel schreibt der Vorführende die Zahl 6 487. Er läßt einen beliebigen Zuschauer irgend eine vierstellige Zahl darunterschreiben, nimmt dann den Zettel an sich und schreibt selbst eine vierstellige Zahl darunter. Dann läßt er einen zweiten Zuschauer ebenfalls eine

beliebige vierstellige Zahl darunter schreiben und ergänzt nochmals mit einer vierstelligen Zahl. Alle fünf Zahlen läßt der Vorführende von einem Zuschauer zusammenzählen. Das Ergebnis wird mit der zur Aufbewahrung gegebenen Zahl übereinstimmen.

Das Geheimnis besteht in den Zahlen, die der Zauberkünstler in die Rechnung einführt. Er hat nichts anderes zu tun, als die einzelnen Ziffern, der von den Zuschauern genannten Zahlen jeweils auf neun zu ergänzen. Dazu folgendes Beispiel:

Vom Vorführenden genannte Zahl	6487
beliebige Zahl	
des ersten Zuschauers	4 681
Ergänzung des Vorführenden	5318
beliebige Zahl	
des zweiten Zuschauers	8654
Ergänzung des Vorführenden	1 345
Gesamtergebnis	26 485.

Trick 84: 64, die geheimnisvolle Zahl

Zubehör: Zettel, Briefhülle, Bleistift.

Effekt: Auf einen Zettel schreibt der Zauberkünstler die Zahl 64 und gibt diesen in einen Briefumschlag. Dann werden 4 Personen gebeten, 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 der Zauberkünstler „erahnt“ hat, nämlich 64.

Trickausführung: Zwei 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 85: Suggestion

Zubehör: 1 Tafel, 1 Stück Kreide, 3 Zettel, 1 Bleistift.

Effekt: Auf eine bereitliegende Tafel schreibt der Zauberkünstler drei zweistellige Zahlen. Ein Zuschauer wird gebeten, sich eine Zahl zu merken. Der Künstler nimmt dann einen Notizblock und schreibt eine Zahl auf. Er reißt das Blatt ab und steckt es zusammengefaltet in die Tasche seiner Jacke. Anschließend darf der Zuschauer seine gewählte Zahl auf der Tafel durchkreuzen. Nun zieht der Vorführende den vorher beschriebenen Zettel aus der Tasche. Auf dem Zettel steht zum Erstaunen aller die durchgekreuzte Zahl.

Trickausführung: Das Geheimnis dieses Zaubertricks ist einfach. In der rechten Jackentasche hat man bereits zwei präparierte Zettel versteckt. Jeder trägt eine Zahl, die später auf die Tafel geschrieben werden. Die dritte Zahl schreibt man bei der Vorführung auf. Diesen Zettel steckt man zu den bereits vorhandenen in die Tasche. Der Zettel mit der niedrigsten Zahl kommt in die vordere, der mit der höchsten Zahl in die hintere Taschenecke. Der bei der Vorführung beschriebene Zettel wird in die Mitte der Tasche gelegt. Sie brauchen dann bei der Vorführung nur noch den richtigen Zettel herauszuziehen, der zu der Zahl paßt, die der Zuschauer wählte.

Trick 86: Die unzerstörbare Zeitung

Zubehör: 2 gleiche Zeitungen, Klebstoff.

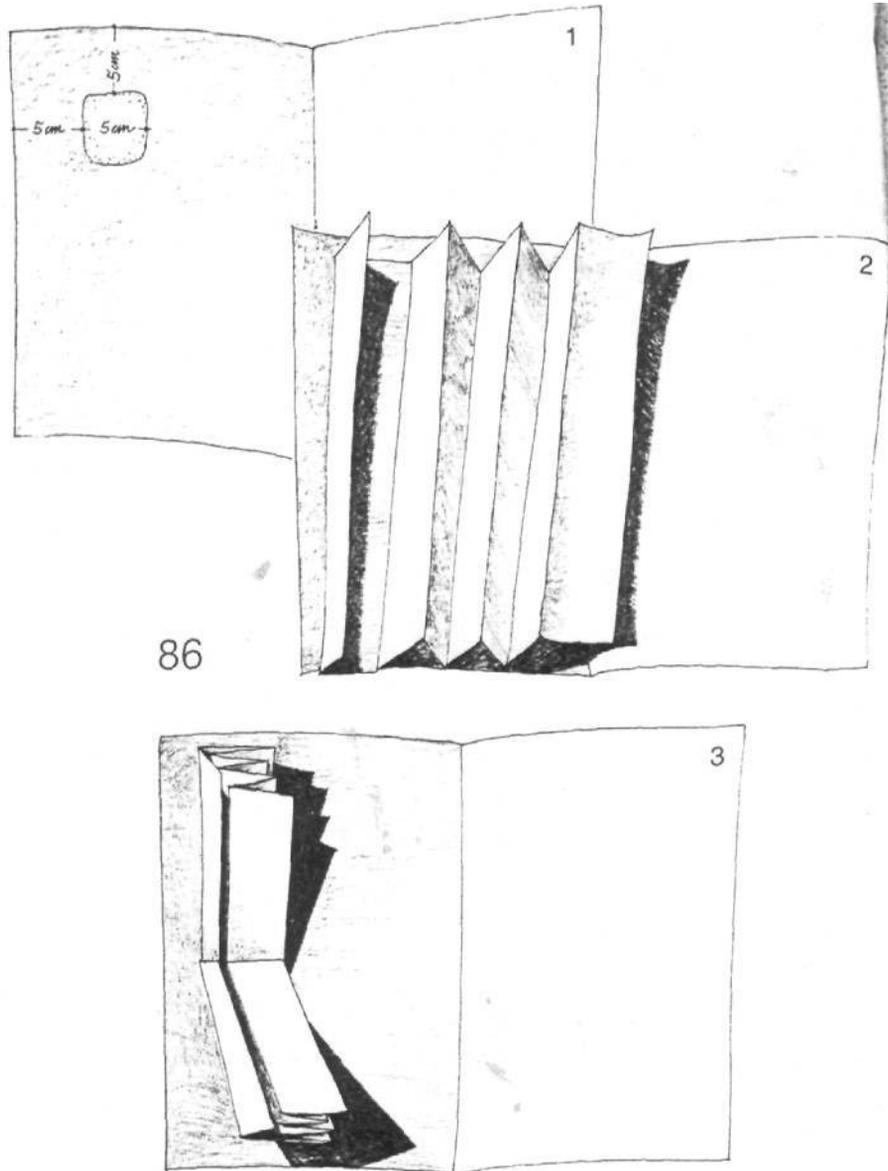
Effekt: Der Zaubermeister zeigt ein Zeitungsblatt auf beiden Seiten vor. Nun wird das Blatt in mehrere Streifen zerrissen und zusammengeknüllt. Die Schnitzel werden sogleich entfaltet und siehe da - das Blatt ist wieder unversehrt.

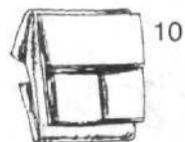
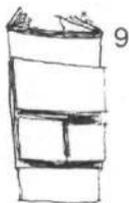
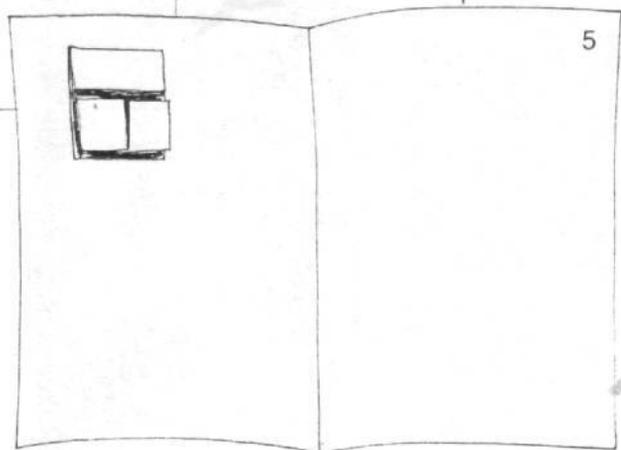
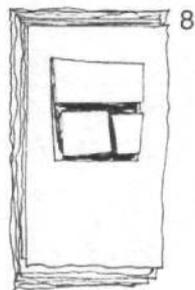
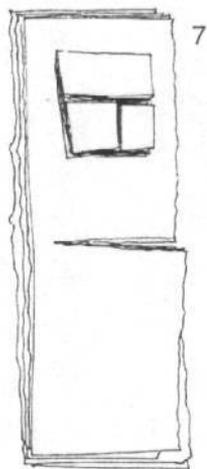
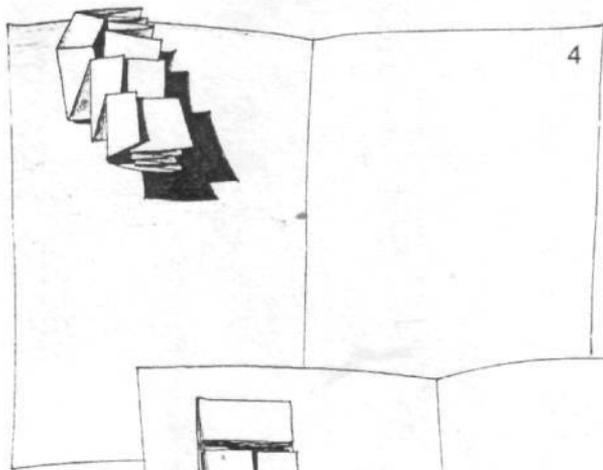
Trickausführung: Dies ist ein klassischer Trick von großer Wirkung. Zunächst besorgen Sie sich eine Tageszeitung doppelt. Sie legen zwei gleiche Bögen so aufeinander, daß jeweils die Titelseite außen ist. In der linken oberen Ecke wird eine Fläche von ca. 5 cm Durchmesser mit Klebstoff bestrichen, so daß an einer Stelle die beiden Bogen aneinandergeklebt sind (Abb. 86/1). Jetzt falten Sie einen Bogen zieharmonikaartig zusammen, zuerst der Breite nach, und den so entstandenen Streifen dann auch in der Höhe, bis er nur noch ein Päckchen ist, das an der Rückseite des einen Bogens hängt (Abb. 86/2-4). Sie legen dann die rechte Hälfte des Zeitungsbogens über das Päckchen und können die Zeitung somit auf der Vorder- und Rückseite sehen lassen.

Nun zur Vorführung! Zeigen Sie die Zeitung im Normal-Format gefaltet von beiden Seiten vor. Dann falten Sie die Zeitung auf, wobei die linke Hand die präparierte Stelle hält (Abb. 86/5). Mit der rechten Hand reißen Sie, links angefangen, einzelne Streifen des Zeitungsbogens ab (Abb. 86/6). Alle Streifen werden immer in der linken Hand von vorn her auf die Zeitung gegeben und gehalten. Nun werden die Streifen auch noch einmal quer zerrissen

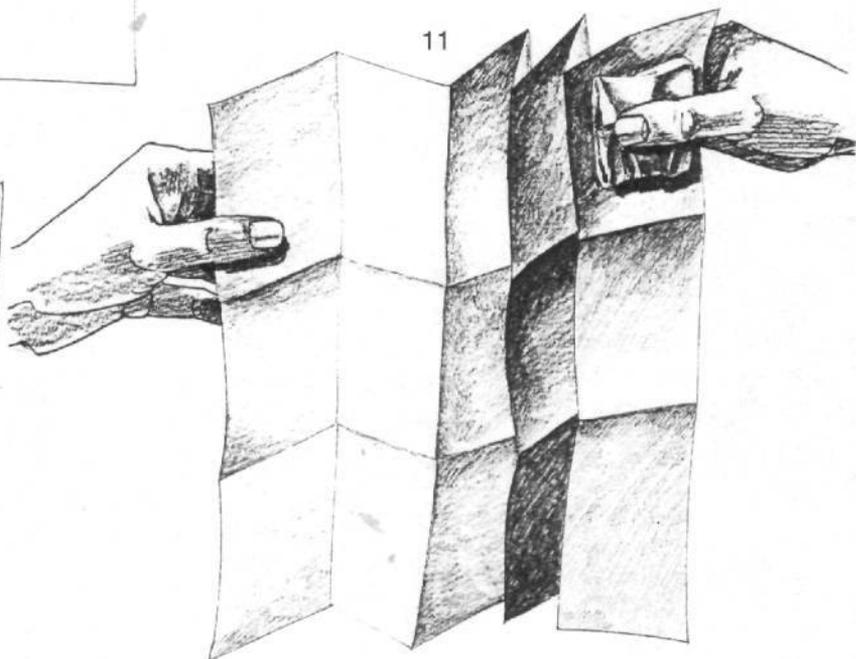
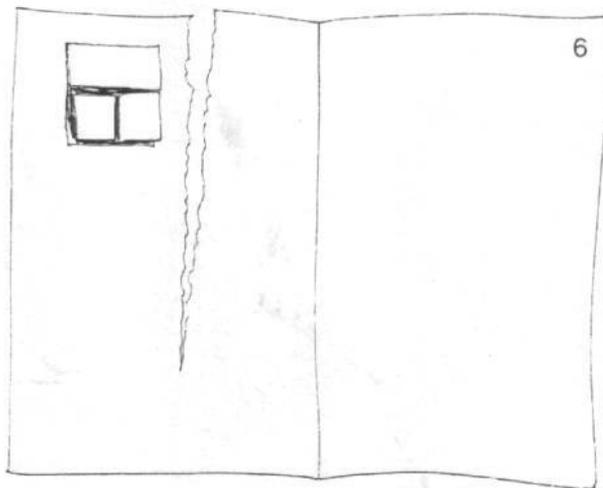
(Abb. 86/7). Ebenfalls nach vorn gegeben entsteht so ein Päckchen (Abb. 86/8). Mit den überstehenden Rändern des am präparierten Päckchen angeklebten Papierrestes werden die Fetzen durch Umschlagen gehalten (Abb. 86/9 und 10). Entfal-

ten Sie dann das präparierte Päckchen, so hängen die zerrissenen Zeitungsteile an der präparierten Stelle und sind nicht zu sehen, während Sie die unversehrte Zeitung vorzeigen (Abb. 86/11).





86

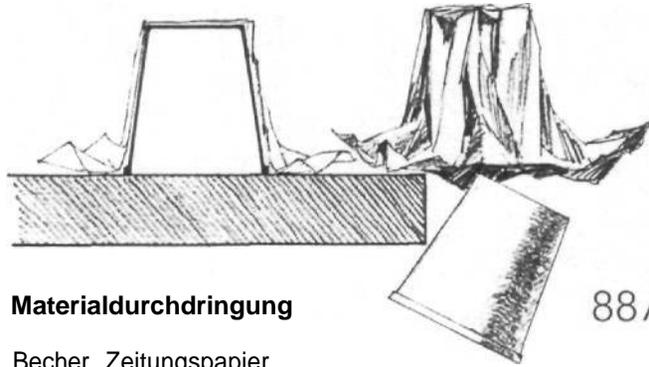


Trick 87: Das verhexte Papier

Zubehör: 2 quadratische Stücke Papier, etwa 20 x 20 cm groß

Effekt: Mit diesem netten Trick kann man leicht einen Besserwisser unter den Zuschauern verblüffen. Der Zauberkünstler gibt ihm ein Stück Papier, mit der Bitte, glatte Streifen herunterzureißen. Es wird dem Zuschauer nicht gelingen. Dagegen ist der Vorführende in der Lage, von demselben Papier gerade, gleichmäßig verlaufende Streifen herunterzureißen.

Trickausführung: Das Geheimnis liegt im Papier selbst. Es besteht aus Fasern, die bei der Herstellung in einer bestimmten Richtung zusammengeklebt werden. Wird mit der Faser gerissen, so bekommt man Streifen mit gerader Kante. Reißt man jedoch quer zur Faser, so weicht der Riß in alle möglichen Richtungen aus. Es ist also nur darauf zu achten, daß man es dem Zuschauer so in die Hände gibt, daß die Faserrichtung quer verläuft. Die Wirkung ist nicht bei allen Papieren gleich stark. Sie sollten deshalb das Papier vorher ausprobieren. Am besten legen Sie sich dann ein Stück bereit, das sich in zwei quadratische Stücke teilen läßt. So beweisen Sie, daß Sie dasselbe Papier benützen wie der Zuschauer. Sie machen sich aber vorher ein Zeichen auf das Papier, aus dem Sie erkennen können, wie die Faserrichtung läuft. Da die Stücke quadratisch sind, kann der Zuschauer keine Richtung und daher keinen Unterschied zwischen seinem und Ihrem Stück Papier erkennen.



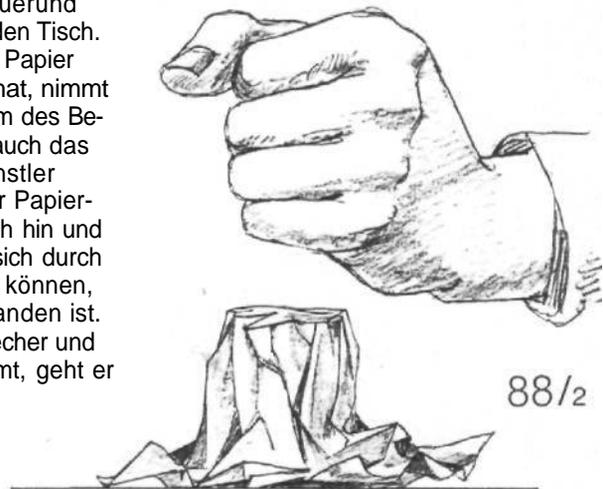
Trick 88: Materialdurchdringung

Zubehör: Becher, Zeitungspapier.

Effekt: Der Vorführende setzt sich zu den Zuschauern an einen Tisch und läßt einen kleinen Plastikbecher untersuchen. Er stellt ihn dann mit der Öffnung nach unten auf den Tisch. Aus einem Stück Papier formt der Vorführende einen Papierhut, der über den Becher gestülpt wird. Die Zuschauer werden aufgefordert, sich durch Fühlen davon zu überzeugen, daß der Becher noch unter der Papierhülse steht. Der Zauberkünstler schlägt dann mit der Faust auf den Becher, wobei das Papier zusammenfällt, der Becher die Tischplatte durchdringt und unter derselben auf den Boden fällt.

Trickausführung: Zuschauer und Zauberer sitzen rund um den Tisch. Nachdem der Künstler ein Papier über den Becher gestülpt hat, nimmt diese Papierhülse die Form des Bechers an. Und hierin liegt auch das ganze Geheimnis. Der Künstler schiebt den Becher mit der Papierhülse auf dem Tisch seitlich hin und her, damit die Zuschauer sich durch Fühlen davon überzeugen können, daß der Becher noch vorhanden ist. Wenn der Vorführende Becher und Hülse wieder an sich nimmt, geht er

ein wenig über die Tischkante (Abj 88) und läßt den Becher auf die zusammengehaltenen Oberschenkel fallen. Die Papierhülse, die ja die Form des Bechers beibehält, wird zur Mitte des Tisches geschoben, die rechte Hand schlägt die Hülse flach, die linke Hand ergreift unter dem Tisch den auf den Schenkeln liegenden Becher und läßt ihn auf den Boden fallen. Zu beachten ist, daß die Hin- und Herbewegung des Bechers ohne Unterbrechung erfolgt und gut eingeübt wird. So wird dieses kleine Zauberkunststück zu einem sensationellen Trick.



Trick 89: Geheimnisvolle Tuchverbindung

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

Effekt: Der Vorführende hält 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 wie durch einen Knoten verbunden wieder herunter.

Trickausführung: Als Vorbereitung spannen Sie den Gummiring über Paumen, Zeigefinger und Mittelfinger der rechten Hand. Die hautähnliche Farbe macht diesen auf eine Distanz von ca. 2 Metern praktisch unsichtbar. Nehmen Sie mit der Unken Hand eines der beiden Tücher auf und geben Sie es in die rechte Hand. Das Tuch wird zwischen Daumen, Zeigefinger und Mittelfinger am Tuchzipfel gehalten. Nun nehmen Sie mit der linken Hand auch das zweite Tuch vom Tisch auf und zeigen in jeder Hand ein Tuch vor. Dann geben Sie das Tuch aus der linken Hand ebenfalls in die rechte Hand, wo Sie es auch zwischen Daumen, Zeigefinger und Mittelfinger stopfen. Lassen Sie dabei den Gummiring von den Fingern über die Tuchzipfel abgleiten. So sind beide Seidentücher verbunden. Werfen Sie die Tücher in die Luft und fangen Sie sie wieder auf. Für die Zuschauer entsteht der Eindruck, beide Tücher seien miteinander verknottet. Zur Entknotung genügt ein kurzes Auseinanderziehen der beiden Tücher. Lassen Sie dabei den Gummiring einfach fallen.



90

Trick 90: Die hypnotisierte Zigarette

Zubehör: 1 Schachtel Zigaretten, 1 Nähnadel.

Effekt: Ein Zuschauer wird aufgefordert, aus einer angebotenen Zigaretenschachtel eine Zigarette zu entnehmen und zu versuchen, diese auf seinem Jackenärmel zum Stehen zu bringen. Da ihm das mit größter Wahrscheinlichkeit nicht gelingt, nimmt der Künstler eine Zigarette, stellt sie auf seinen Ärmel, „hypnotisiert“ sie scheinbar mit einigen Bewegungen, und die Zigarette steht fest.

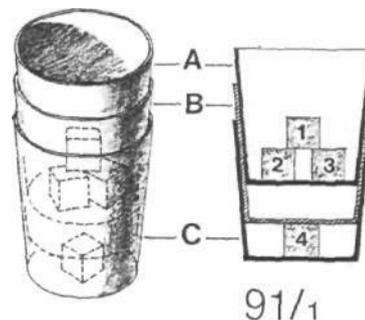
Trickausführung: In eine Zigarette stecken Sie in das dem Mundstück gegenüberliegende Ende eine Nähnadel (Abb. 90). Die so präparierte Zigarette kommt in die Schachtel zurück. Bei der Vorführung ist darauf zu achten, daß der mitspielende Zuschauer eine der unpräparierten Zigaretten nimmt. Nach der Vorführung empfiehlt es sich, die Nadel sofort unauffällig wieder aus der Zigarette herauszuziehen.

Trick 91: Das Becherkunststück

Zubehör: 3 Kunststoffbecher, 4 Schaumstoffwürfel.

Effekt: Der Vorführende zeigt den Zuschauern drei Kunststoffbecher. Der Künstler kippt die ineinandergesetzten Becher um, worauf drei kleine Schaumstoffwürfel sichtbar werden. Der Vorführende legt einen Würfel auf den Boden eines der umgestülpten Becher. Ein zweiter Becher wird darüber gesetzt, worauf der Würfel scheinbar den massiven Boden des untersten Bechers durchdrungen hat. Dieses Spiel wiederholt sich, bis alle drei Schaumstoffwürfel unter einem Becher vereint sind. Dieser Trick ist eine der schönsten Zauberdarbietungen. Man benötigt zur Ausführung so gut wie keine Fingerfertigkeit.

Trickausführung: Die Wirkung des Tricks beruht darauf, daß die Zuschauer immer nur drei Würfel sehen. Vom vierten Würfel weiß das Publikum nichts.



Alle drei Becher A, B und C sind ineinandergestülpt. Im untersten Becher C ist jener vierte Würfel (Abb. 91 /1). In den obersten Becher A werden, für die Zuschauer sichtbar, drei Würfel gegeben. Dann

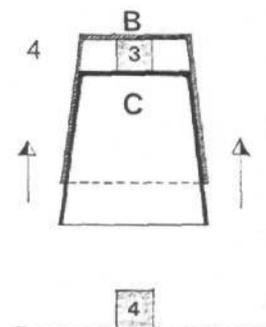
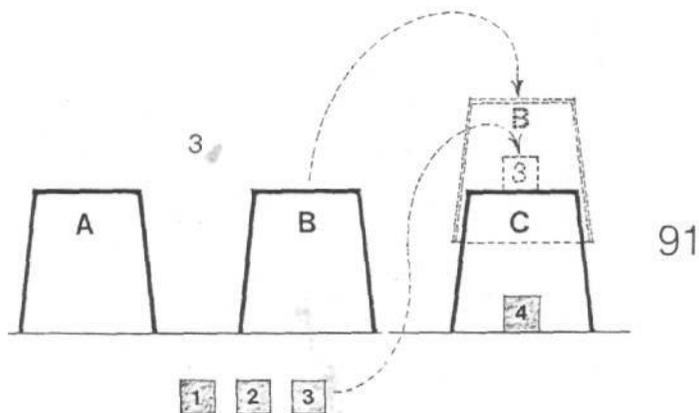
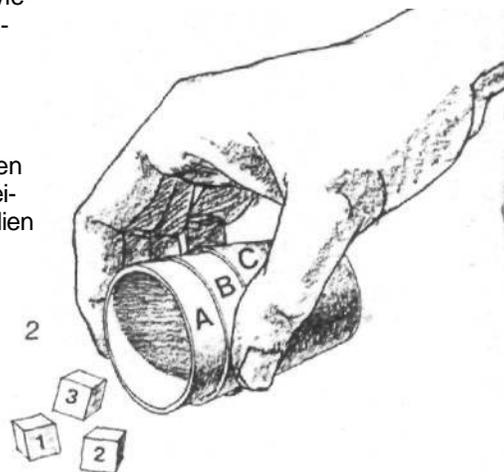
kippt die rechte Hand das Becherpaket leer (Abb. 91/2). Die drei Würfel (in der Abbildung mit 1, 2, 3 nummeriert) werden in einer Reihe auf den Tisch gelegt, die drei Becher nebeneinander mit der Öffnung nach unten aufgestellt. Nur Becher C muß dabei so rasch umgekippt werden, daß die Zuschauer den „Würfel 4 nicht zu sehen bekommen.

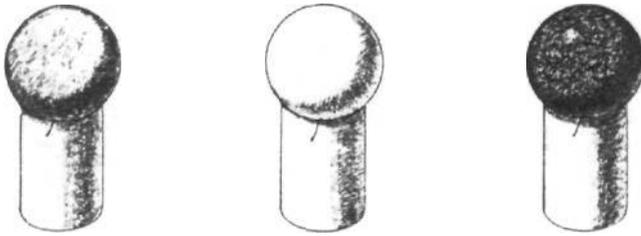
Würfel 3 wird auf Becher C gelegt, Becher B darübergestülpt, beide Becher werden abgehoben — Würfel 4 bleibt sichtbar liegen. Die Zuschauer glauben aber, es sei Würfel drei, der den Becher C durchdrungen habe (Abb. 91/3 und 4).

Während Sie die beiden Becher C und B zusammen abheben, zeigen Sie kurz die Innenseite leer (es handelt sich um die Innenseite von Becher C). Dann neigen Sie wieder die Öffnung der Becher zum eigenen Körper hin, weil nur so die folgende Manipulation ohne Einblick der Zuschauer möglich ist. Sie ziehen den Becher B mit dem darin befindlichen Würfel ab und stülpen ihn über Würfel 4. Nun sind 2 Würfel unter dem Becher B. Becher C stellen Sie ab.

Nun wiederholt sich das Spiel: Sie legen Würfel 2 auf Becher B und stülpen darüber wieder Becher C oder Becher A. Sie heben beide Becher zusammen ab, wobei 2 Würfel sichtbar werden (es handelt sich um Würfel Nr. 4 und 3). Sie lassen kurz die Innenseite der Becher sehen (diesmal ist es Becher B), kippen dann die Becher zum Körper hin, ziehen den unteren Becher, der den nächsten Würfel enthält, ab und stülpen ihn über die beiden Würfel. Der untere Becher ist in diesem Fall Becher C oder A, je nachdem, welchen Sie gewählt haben. Becher B stellen Sie ab. Sie legen nun wieder

einen Würfel auf und stülpen 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). Sie lassen zum Schluß die beiden übereinanderstehenden Becher, zwischen denen nun Würfel Nr. 1 verborgen ist, bei einander und räumen alle Utensilien gleich weg.





92

Trick 92: Magische Strahlung

Zubehör: 3 verschiedenfarbige Bälle, 3 kurze Röhren aus Pappe oder Kunststoff von etwa 28 mm Durchmesser, 3 Fäden,

Effekt: Auf einem Tablett stehen drei kleine Röhren, auf denen sich jeweils ein andersfarbiger Ball befindet. Der Vorführende dreht sich um, so daß er die Bälle nicht mehr sehen kann. Ein Zuschauer wird gebeten, einen Ball aufzunehmen, sich die Farbe zu merken und den Ball sofort wieder auf die Röhre zu legen. Der Künstler wendet sich den Röhren und Bällen zu. Mit einer magischen Bewegung führt er seine Hand über die Bälle und erklärt, er könne noch die Wärmestrahlung der Kugel empfinden, die der Zuschauer in der Hand gehalten hätte. Unmittelbar danach nennt der Zauberer die Farbe des Balles. Das Experiment kann sofort noch einmal durchgeführt werden.

Trickausführung: Dieser Trick ist richtig vorgeführt von großer Wirkung und doch ganz einfach. Am besten stellen Sie die drei kleinen Röhren auf ein Tablett. Bevor Sie die drei verschiedenfarbigen Bälle auflegen, geben Sie ein Stück Faden oder ganz dünnen Draht zwischen Rohrd und Ball (Abb. 92). Den Ball, der hochgehoben wurde, erkennen Sie an dem fehlenden Faden oder

Draht. Wird nämlich der Ball abgenommen, fällt die Markierung in die Röhre. Sie können dieses Experiment sofort wiederholen. Ein drittes Mal gelingt dann allerdings die Vorführung nicht mehr. Hierzu wäre erst wieder die Präparation aller drei Bälle erforderlich.

Trick 93: Unbegreifliches Hellsehen

Zubehör: Zettel, Bleistifte.

Effekt: Der Künstler verteilt mehrere kleine weiße Zettel unter den Zuschauern mit der Bitte, jeweils einen kurzen Spruch darauf zu schreiben. Die Zettel werden zusammengefaltet und eingesammelt. Dank der hellseherischen Begabung, die der Vorführende mit einigen Worten erwähnt, ist er in der Lage, jeweils nach Anlegen der Zettel an die Stirn den jeweiligen Text genau wiederzugeben.

Trickausführung: Für diesen Trick braucht der Vorführende einen vorher eingeweihten Helfer. Dieser schreibt auf den Zettel einen vorher festgelegten Spruch, z. B. „Zauberkunst ist unterhaltsam“. Diesen vom Helfer geschriebenen Zettel läßt sich der Vorführende beim Einsammeln zuletzt geben. Nun wird der erste Zettel, dessen Inhalt nicht bekannt ist, vor die Stirn gelegt und der ver-

einbarte Spruch aufgesagt, in unserem Beispiel also „Zauberkunst ist unterhaltsam“. Scheinbar zur Kontrolle seiner eigenen Fähigkeit entfaltet der Künstler den Zettel und fragt, ob dieser Spruch stimmt. Der Zuschauer wird es ihm bestätigen. Der Künstler selbst sagt, „Ja, es ist richtig“ und liest dabei den unbekannt Text des entfalteteten Zettels, den er nun rasch ablegt. Nun folgt der nächste Zettel, für den der eben gelesene Spruch aufgesagt wird usw. usw. Sobald der letzte Zettel „entziffert“ worden ist, können alle Zettel von den Zuschauern kontrolliert werden.

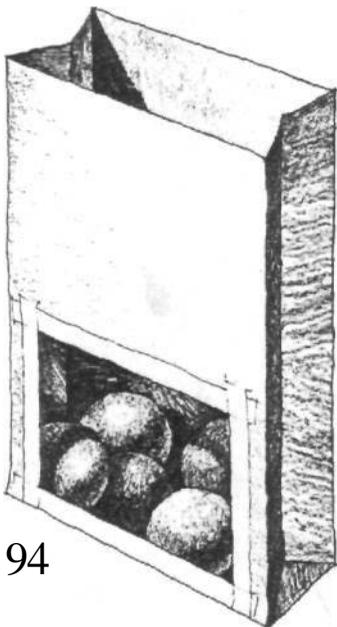
Dieses Experiment wird noch heute von vielen Zauberkünstlern auf der Bühne mit großem Erfolg vorgeführt. Damit man Sie während der Vorführung nicht stört, bitten Sie um äußerste Ruhe und Aufmerksamkeit mit dem Hinweis, daß bei der Schwierigkeit des Experimentes äußerste Konzentration erforderlich sei. Sie werden selbst staunen, welche große Wirkung dieser Trick hinterläßt.

Trick 94: Die farbigen Bälle

Zubehör: Papierbeutel, 4 Farbbälle, Klarsichtfolie, Tesafilm

Effekt: Der Zauberkünstler zeigt eine flach zusammengelegt undurchsichtige Papiertüte. Vier Bälle verschiedener Farbe werden in die Tüte gegeben, wobei die Zuschauer sich die einzelnen Farben merken sollen. Der Vorführende mischt nun durch Schütteln der Tüte die Bälle gut durcheinander. Ohne in die Tüte zu schauen, holt nun der Zauberkünstler jeweils den von den Zuschauern zu bestimmenden farbigen Ball heraus. Dies geschieht viermal hintereinander:

Trickausführung: Für dieses unterhaltsame Kunststück ist zunächst eine kleine Bastelarbeit erforderlich. Schneiden Sie aus einer normalen Tüte auf einer Seite ein Fenster heraus. Am besten geeignet ist eine braune oder graue, völlig undurch-



94

sichtige Tüte. Mit Tesafilm kleben Sie ein Stück Klarsichtfolie über den Tütenausschnitt. Der Beutel besitzt nun also ein Fenster, von dem die Zuschauer nichts ahnen (Abb. 94). Zu Beginn Ihrer Darbietung zeigen Sie die Tüte flach zusammengelegt vor. Während die vier verschiedenfarbigen Bälle in die Tüte gegeben werden, bitten Sie die Zuschauer, sich die Farben der Bälle zu merken. Selbstverständlich ist darauf zu achten, daß die Zuschauer nur die unpräparierte Tütenseite sehen. Halten Sie den Beutel in etwa 30 cm Entfernung in Gesichtshöhe. Greifen Sie mit einer Hand in die Tüte und lassen Sie sich erst jetzt die Farbe des Balles nennen, der gezogen werden soll. Erklären Sie dazu, daß jede Farbe eine bestimmte Ausstrahlung habe, die man spüren könne. Durch das Fenster im Beutel erkennen Sie die Farbe, die vom Zuschauer benannt wurde. Auf diese Art holen Sie mehrmals hintereinander Bälle aus der Tüte; geben Sie die Bälle wieder in die Tüte.

Trick 95: Tuch-Ball-Verwandlung

Zubehör: Hohlball, Tuch, Zauberstab, Servante.

Effekt: Der Künstler zeigt ein farbiges kleines Seidentuch von beiden Seiten leer vor. Auch beide Hände sind einwandfrei leer. Sogar seine Ärmel stülpt der Vorführende zurück. Dann ergreift er das soeben abgelegte Seidentuch und reibt es zwischen seinen Händen, wobei es immer kleiner wird. Zur großen Überraschung aller Zuschauer ist plötzlich das Tuch verschwunden. An dessen Stelle ist ein massiver kleiner Ball erschienen.

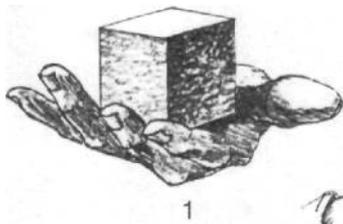
Trickausführung: Zunächst zeigen Sie das Tuch von beiden Seiten vor. Dann legen Sie es über die Servante, so daß es auf der Vorder- und auf der Rückseite mit einem Zipfel herabhängt. An der Rückseite der Servante unter dem Tuch befindet sich der Lochball, der dort mit einem kleinen Drahtbügel aufgehängt wurde. (Vergleichen Sie mit Trick 2.) Sobald man das Tuch abgelegt hat, streift man die Ärmel zurück. Da für die Zuschauer das Seidentuch ständig sichtbar bleibt, wird kein Verdacht geschöpft. Sie ergreifen dann das Tuch und nehmen 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 Hohlball 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 Sie den Ball noch verschwinden lassen. Hierzu wird das in Trick 3 beschriebene Trickprinzip angewandt.

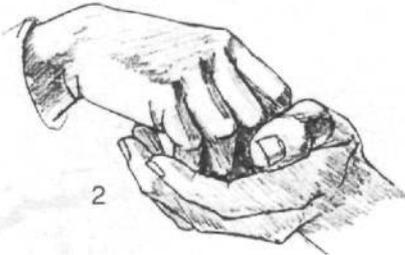
Trick 96: Eine Würfel-Ball-Verwandlung

Zubehör: Schaumstoffwürfel, Kunststoffhohlball.

Effekt: Der Künstler zeigt den Zuschauern einen Schaumstoffwürfel. Der Würfel wird durch die Überdeckung mit der anderen Hand den Augen des Publikums entzogen. Nach einigen reibenden Bewegungen hat er sich plötzlich in einen weißen Ball verwandelt. Der Würfel



1



2

ist verschwunden, und beide Hände sind leer.

Trickausführung: In den hohlen Schaumstoffwürfel wird der weiße Lochball gesteckt. Sie zeigen den so präparierten Würfel auf der linken Handfläche vor. Die offene Seite liegt auf dem Handteller (Abb. 96/1). Unter Deckung der rechten Hand wird der Würfel gekippt (Abb. 96/2). Hierbei drückt die linke Hand den Schaumstoffwürfel zusammen, wobei der weiße Ball herausgedrückt wird. Unter leichtem Hin- und Herbewegen der Hände stecken Sie nun den Schaumstoffwürfel in den hohlen Ball hinein. Der Ball ist erschienen. Der Trick kann langsam vorgeführt werden. Wichtig ist, daß beide Hände immer in Bewegung bleiben.

Trick 97: Rückverwandlung

Zubehör: Kunststoffhohlball, Schaumstoffwürfel, Zauberstab.

Effekt: Ein kleiner weißer Ball, den der Vorführende als massiven Ball vorgezeigt hat, ändert plötzlich seine Form, indem er sich in einen Würfel verwandelt.

96



3

Trickausführung: VorderVorführung wird der Schaumstoffwürfel in den weißen Hohlball gestopft. Zu Beginn der Vorführung beweisen Sie, daß der Ball massiv ist, indem Sie mit dem Zauberstab dagegenklopfen. Die Öffnung im Ball muß selbstverständlich von den Zuschauern abgekehrt sein (Abb. 97). Der Ball wird dann in die linke hohle Hand gelegt und die Hand bewegt. Hierbei 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 können Sie den erschienenen Würfel vorzeigen.

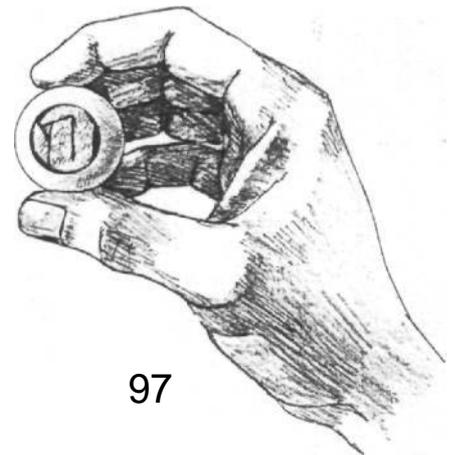
Trick 98: Aus 1 mach 4

Zubehör: 4 Schaumstoffwürfel.

Effekt: Vom Zauberkünstler wird ein kleiner Schaumstoffwürfel gezeigt und einem Zuschauer in die Hand gelegt, die er sofort zur Faust schließen soll. Der Künstler klopft mit seinem Zeigefinger dreimal auf die Faust des Zuschauers. Wenn

dieser nun die Hand öffnet, sind anstelle von einem Würfel vier vorhanden.

Trickausführung: 3 Würfel werden in der leicht geschlossenen rechten Hand verborgen. Zwischen Daumen und Zeigefinger der linken Hand wird den Zuschauern 1 Würfel präsentiert. Der Zeigefinger der rechten Hand zeigt hierbei auf den einzelnen Würfel in der Linken. Mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand nimmt man jetzt den Würfel aus der Linken. Mit der nunmehr freien linken Hand ergreifen Sie die Hand des Zuschauers, in die Sie nun alle 4 Würfel, also auch die verborgen gehaltenen, einlegen. Schließen Sie beim Einlegen der Würfel mit der rechten Hand sofort die Hand des Zuschauers zur Faust. Nach dreimaligem leichtem Klopfen kann der Zuschauer die Hand öffnen, wo sich dann der Würfel vermehrt hat.



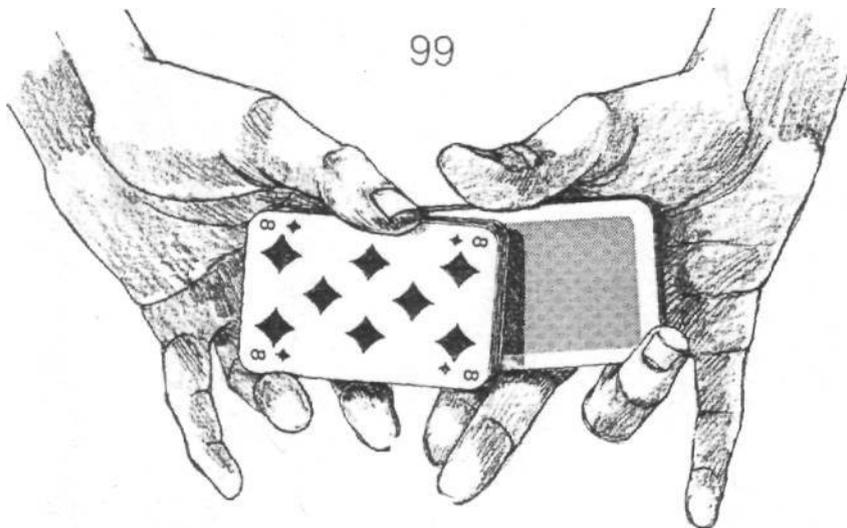
97

Trick 99: Geheimnisvolles Kartenraten

Zubehör: Skatspiel.

Effekt: Ein völlig unpräpariertes Kartenspiel wird von einem Zuschauer gründlich durchgemischt. Trotzdem ist der Vorführende in der Lage, immer wieder die oberste Karte zu benennen, obwohl er anscheinend immer nur die Rückseite des Kartenpäckchens sieht.

Trickausführung: Man nimmt das Päckchen und bringt es mit der rechten Hand hinter den Rücken. Dabei sieht man sich unauffällig die unterste Karte an. Hinter dem Rücken wird nun die Hälfte des Spiels abgehoben und so gedreht, daß Rückseite auf Rückseite zu liegen kommt (Abb. 99). Das Päckchen hat jetzt auf beiden Seiten Kartenbilder. Sie nennen jetzt die gesehene untere Karte und zeigen das Päckchen vor. Während dies geschieht, merken Sie sich die Ihnen zugewendete Karte. Das Päckchen wird wieder hinter den Rücken gebracht und die eben gemerkte Karte nach vorne gesteckt.



Das Päckchen wird wieder vorgezeigt und die Karte benannt. Dies wird etwa 6—8 mal wiederholt. Durchgebogene alte Karten sind hier nicht gut zu verwenden, weil sie leicht das Geheimnis enthüllen.

Trick 100: Der Vier-Buben-Trick

Zubehör: Skatspiel.

Trickausführung: Auch dieser einfache Trick löst bei den Zuschauern großes Erstaunen aus. Nachdem Sie die 4 Buben aus einem Kartenspiel sortiert haben, werden sie so übereinandergestapelt, daß von 3 Buben jeweils nur die Hälfte zu sehen ist. Heimlich haben Sie jedoch dem Spiel 3 weitere Karten entnommen, die verdeckt hinter den 4 Buben aufbewahrt werden (Abb. 100). Aus der vorgezeigten Bubenpyramide wird ein Päckchen gebildet, das verdeckt auf die Karten des übrigen Spiels gelegt wird. Sie erklären nun den Zuschauern, daß die vier beieinanderliegenden Buben getrennt werden. Hierzu schieben Sie die 3



100

obersten Karten der Reihe nach einzeln an verschiedenen Stellen ins Spiel. Sie pochen auf das Päckchen, zählen die obersten 4 Karten ab und legen sie verdeckt auf den Tisch. Darauf werden diese 4 Karten aufgedeckt. Für die Zuschauer haben sich auf unerklärliche Weise die 4 Buben wieder vereinigt.

Trick 101: Dame und Bube

Zubehör: 1 Kartenspiel.

Effekt: Durch einfaches Vertauschen einzelner Karten können Sie ein wirkungsvolles Kunststück vorführen. Selbst Skatspieler werden getäuscht. Der Vorführende entnimmt aus einem Skatspiel eine Dame und einen Buben. Diese Karten werden den Zuschauern gezeigt und einzeln getrennt in das Spiel zurückgesteckt. Der *Zauberer* legt das Kartenpäckchen auf den Tisch, um zu beweisen, daß die Lage der in das Spiel gesteckten Karten nicht markiert wurde. Der *Zauberer* nimmt das Spiel auf, um es mit einem kurzen Ruck auf den Tisch

zuwerfen. In der Hand des Künstlers bleiben nur die zwei Karten Dame und Bube zurück.

Trickausführung: Dem Kartenspiel werden die Karten Karo Dame und Karo Bube sowie Herz Dame und Herz Bube entnommen. Von diesen 4 Karten legen Sie Herz Bube und Karo Dame so auf das Spiel, daß eine Karte unten, die andere sich oben auf dem Päckchen befinden. Die beiden übrigen Karten (Herz Dame und Karo Bube) zeigen Sie kurz den Zuschauern. Stecken Sie dann die beiden Karten an x-beliebiger Stelle in das Spiel. Dann wird das Kartenpäckchen zum Egalisieren auf dem Tisch aufgestoßen und als geordnetes Päckchen auf den Tisch gelegt. Damit demonstrieren Sie, daß die in das Spiel gegebenen Karten nicht festgehalten oder lagemäßig fixiert wurden. Ergreifen Sie nun das Päckchen und werfen Sie es auf den Tisch. Damit die oberste und unterste Karte beim Abgleiten der übrigen Karten am Daumen und an den Fingern haften bleiben, werden Daumen und Finger vorher etwas mit Speichel angefeuchtet. Sie haben also scheinbar die vorher in das Spiel gegebenen Karten blitzschnell gezogen. Natürlich handelt es sich um die umgekehrten Karten dergleichen Farben. Der Bluff gelingt mit Sicherheit, weil sich die meisten Zuschauer nur die Farbe und Bezeichnung Bube und Dame merken.

Trick 102: Welche Karte wurde umgedreht?

Zubehör: Vier Bildkarten eines Skatspiels.

Effekt: Vier Bildkarten eines Skat-spieles liegen mit der Bildseite nach

oben nebeneinander auf dem Tisch. Der Zauberkünstler verläßt den Raum oder wendet sich ab. Ein Zuschauer dreht nun eine oder mehrere Karten einmal um, wobei die Bildseite oben belassen werden muß. Sofort nach seiner Rückkehr nennt der Künstler die Karten, die umgedreht wurden.

Trickausführung: In jedem Spiel finden sich Karten, deren Ränder an der Schmalseite ungleich breit sind. Diese Unregelmäßigkeit ist auf die Fabrikation der Spielkarten zurückzuführen. Sie wählen vier derartige Karten aus und legen diese so nebeneinander, daß der breitere Rand bei allen Karten in einer Linie liegt. Wird nun eine oder mehrere Karten umgedreht, so erkennen Sie dies an der anderen Lage des Randes.

Trick 103: Ein Doppelleffekt

Zubehör: 1 Kartenspiel.

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

Trickausführung: Sortieren Sie die Karten eines Skatspiels in schwarze (Kreuz und Pik) und rote Karten (Herz und Karo). Legen Sie die schwarzen Karten mit der Bildseite nach unten, fächern Sie die Karten und lassen Sie eine Karte ziehen. Lassen Sie nun auf die gleiche Weise eine Karte aus dem zweiten (roten) Päckchen ziehen. Fordern Sie den Zuschauer auf, sich die gezogenen Karten gut zu merken. Lassen Sie dann die Karten verdeckt in die

Päckchen zurückstecken, und zwar die schwarze Karte in den roten Stapel und die rote Karte in den schwarzen Stapel. Mischen Sie dann beide Päckchen gesondert. Nun 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. Achten Sie aber darauf, daß die Zuschauer die nach Farben sortierten Kartenpäckchen nicht von der Bildseite zu sehen bekommen.

Trick 104: Das Finden einer Karte

Zubehör: 1 Kartenspiel.

Effekt: Aus einem Kartenspiel läßt der Zauberer eine x-beliebige Karte ziehen. Während sich der Zuschauer die gezogene Karte ansieht, legt der Künstler das Kartenpäckchen ab. Die gezogene Karte wird mit der Bildseite nach unten auf das Päckchen gelegt. Nun wird das Spiel einmal abgehoben. Der Vorführende legt nun die Karten einzeln mit der Bildseite nach oben auf den Tisch und benennt die gezogene Karte.

Trickausführung: Das Trickgeheimnis ist die unterste Karte des Spieles. Bevor Sie das Päckchen nach dem Ziehen einer Karte ablegen, merken Sie sich die unterste Karte. Lassen Sie die gezogene Karte vom Zuschauer auf das Päckchen legen und dieses abheben. Dies passiert, indem einige Karten vom Stapel abgehoben werden und neben diesem abgelegt werden. Die übrigen Karten kommen dann auf die abgehobenen Karten. Die gezogene Karte ist die, die nach der von Ihnen gemerkten „Leitkarte“ liegt.

Trick 105: Seltsame Übereinstimmung

Zubehör: 1 Kartenspiel mit 52 Karten, 1 Hut oder Zylinder.

Effekt: Zu der aufgeprägten Jahreszahl einer Münze findet der Künstler blitzschnell die passenden Karten, deren Werte mit der Jahreszahl übereinstimmen.

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

Wählen Sie aus dem Kartenspiel aus

ein As	= 1
eine Neun	= 9
eine Sieben	= 7
eine Acht	= 8

Die Farben der Karten spielen hierbei keine Rolle und werden vernachlässigt. Die ausgewählten vier Karten heften Sie mit einer Büroklammer zusammen. Die so präparierten Karten werden zwischen die übrigen Karten des Spieles gelegt. Achten Sie darauf, daß die Zuschauer die Klammer nicht bemerken. Mit einem Stück Klebeband heften Sie noch vor Beginn der Zauberei die in der Jahreszahl passende Münze unter das Schweißband des Hutes. Lassen Sie sich nun eine Münze des gleichen Wertes geben und legen Sie es in den Hut. Dazu legen Sie das Kartenspiel. Tauschen Sie die Münze aus und legen Sie die von Ihnen vorher bestimmte neben den Hut. Geben Sie dann die Jahreszahl der Prägung bekannt und ziehen Sie während die Karten im Hut gemischt werden, die Klammer von den vier präparierten Karten ab. Nehmen Sie dann die vier Karten aus dem Hut und legen Sie diese verdeckt auf den Tisch (Rückseite nach oben). Lassen Sie dann die Karten von

einem Zuschauer wenden und die Kartenwerte sortieren. Es ergibt sich eine Übereinstimmung mit der Jahreszahl der Münze.

Trick 106: Die Zauberrohre

Zubehör: 3 Röhren verschiedener Durchmesser, Drahthaken, Klebestreifen, Gummiband, diverses Füllmaterial, 4 Farbbälle.

Bei Zauberfachleuten sind Tricks mit Röhren unter dem Namen „Orgelspiel“ bekannt. Dabei werden bis zu sechs Röhren der Reihe nach leer gezeigt und anschließend produziert der Künstler eine Fülle von Gegenständen aus den Röhren. Obwohl es sich um ein altes Zauberkunststück handelt, haben noch viele Berufskünstler den Röhrentrick in ihrem Programm. Wir benutzen das Prinzip abgewandelt für eine Reihe überraschender Vorführungen.

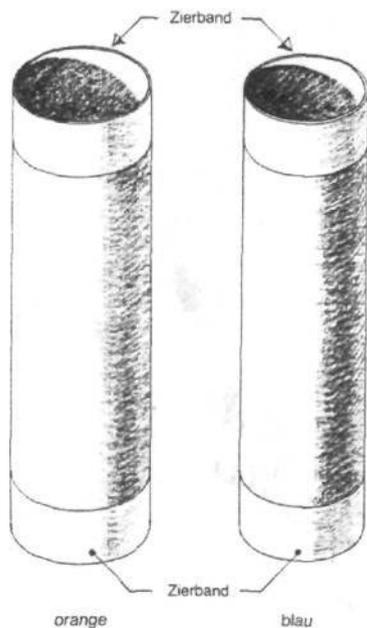
Effekt: Vom Vorführenden werden zwei Röhren leer gezeigt und sogar übereinandergeschoben. Nichts Verdächtiges ist zu bemerken. Der Zauberer läßt durch beiden Röhren einen weißen Ball gleiten. Selbstverständlich kommt der Ball in derselben Farbe wieder zum Vorschein. Dasselbe wird noch einmal gezeigt und plötzlich hat sich der weiße Ball in einen orangen verwandelt. Noch ein zweites Mal wechselt der Ball beim Durchlaufen der Röhre seine Farbe. Am Schluß werden beide Röhren wieder leer vorgezeigt. Aus den leer gezeigten Röhren erscheint ein großes Seidentuch. Wieder in die Röhren gesteckt, wechselt es plötzlich seine Farbe. Einzeln eingesteckte Seidentücher kommen unmittelbar, nachdem sie in die Röhren gegeben wurden, zusammengeknüpft wieder heraus.

Präparation: Zunächst werden die beiden größeren Röhren (orange und blau) an ihren Enden mit den im Zauberkasten befindlichen selbstklebenden Silberstreifen verziert (siehe Abbildung 106). Die kleinste der drei Röhren muß als sogenannte Hängekaschee präpariert werden. Zuerst schneiden wir in die Wandung oben und unten 2 kleine Ecken ein. Diese dienen zur Halterung eines Gummiringes, der außerhalb der Mitte über die Öffnungen der Röhre läuft. Die Einschnitte sollten ca. 35 mm voneinander entfernt sein. Einzelheiten sind der Abbildung zu entnehmen. Es ist zweckmäßig, wenn die Einschnitte mit einer kleinen Feile oder Schmirgelpapier abgerundet werden, damit nicht scharfe Kanten den Gummiring durchscheuern. Aus einer normalen Briefklammer formen wir uns eine Hängeöse (siehe Abbildung). Der größere Bügel der Klammer wird zum kleineren Bügel um 90° verdreht. Mittels Tesaband wird dann die Hängeöse auf der Außenseite der Röhre befestigt. Spannen Sie jetzt noch den Gummiring über das Kaschee und das Zaubergehäusle ein.

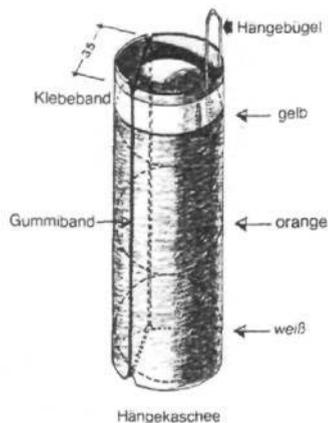
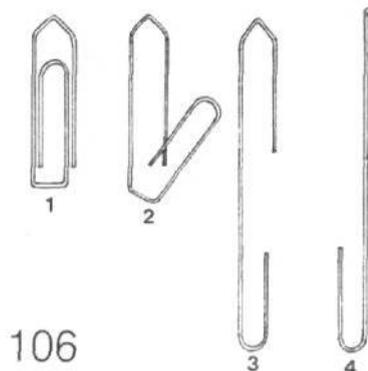
Trickausführung: Geben Sie drei Bälle in der Reihenfolge weiß, orange, gelb in das Hängekaschee. Der Gummiring verhindert das Durchfallen der Bälle. Das so vorbereitete Kaschee wird in die orange Röhre eingehängt und auf den Zaubertisch gestellt. Bei allen Vorführungen ist darauf zu achten, daß sich der Drahtbügel immer an der von den Zuschauern abgewendeten Seite der Röhren befindet! Daneben liegt die blaue Röhre und ein weißer Ball. Zuerst nehmen Sie die orange Röhre auf und drücken den weißen Ball von oben in das Kaschee. Dadurch

erscheint sofort der verborgene unterste (weiße) Ball. Röhre und Ball werden wieder auf den Tisch gestellt.

Nehmen Sie jetzt die blaue Röhre auf und lassen Sie die Zuschauer dabei flüchtig in das Rohrinne schauen. Die Röhre wird dabei mit der rechten Hand aufgenommen und in die linke Hand gegeben. Die rechte Hand ergreift den weißen Ball und läßt ihn durch die blaue Röhre in die linke Hand fallen. Die linke Hand legt den Ball ab und übernimmt wieder die Röhre. Mit der nun freien rechten Hand ergreifen Sie die orange Röhre mit dem eingehängten Kaschee und schieben die Röhren übereinander. Die von unten kommende blaue Röhre nimmt dabei — für die Zuschauer nicht sichtbar - über den Drahtbügel das Kaschee mit. Die blaue Röhre wird mit der rechten Hand oben aus der orangen Röhre herausgehoben.



Diese Bewegung muß fließend sein; der Zeigefinger deckt dabei den Drahtbügel ab. Die blaue Röhre in die linke Hand geben. Weißen Ball ergreifen und in das Kaschee in der blauen Röhre drücken. In der linken offengehaltenen Hand erscheint ein oranger Ball. Diesen erneut in die Röhre drücken, wobei er sich scheinbar in einen gelben Ball verwandelt. Ball ablegen. Mit der linken Hand die orange Röhre aufnehmen und



wieder von unten nach oben über die blaue Röhre schieben. Mit der rechten Hand heben Sie die orange Röhre zusammen mit dem Kaschee von der blauen Röhre ab. Mit dem Zeigefinger der rechten Hand den Drahtbügel wieder abdecken. Blaue Röhre leer zeigen und beide Röhren abstellen.

Trick 107: Professionelle Methode

Wenn Sie beide Röhren leer vorzeigen und gegebenenfalls untersuchen lassen wollen, sind folgende Handhabungen auszuführen. Nach Ablauf des Tricks übernimmt die von unten kommende orange Röhre über den Drahtbügel das Kaschee. Die blaue Röhre wird nach unten abgezogen und leer gezeigt. Währenddessen zieht die rechte Hand den Drahtbügel unter Deckung des Zeigefingers über den Rohrrand und drückt den Bügel in das Rohrinne. Der Drahtbügel wird also jetzt im Inneren der Röhre mit dem Finger gegen die Wandung gedrückt. Die rechte Hand geht mit der unteren Rohröffnung kurz hinter und etwas unter die Kante des Zaubertisches. Dabei lassen Sie das Kaschee nach unten in eine Servante hinter dem Zaubertisch gleiten. Bewegen Sie sofort das orange Rohr wieder etwas nach oben und vorne und geben Sie dasselbe zur Untersuchung.

Trick 108: Das Seidentuch aus der Röhre

Sie können aus den Röhren auch ein größeres Seidentuch erscheinen lassen.

Das Gummiband wird vom Kaschee entfernt. In das Kaschee wird ein größeres Seidentuch gestopft. Hängen Sie dann das Kaschee in die blaue Röhre und stellen Sie beide Röhren nebeneinander. Rote Röhre flüchtig leer zeigen. Blaue Röhre von oben in die rote Röhre schieben und rote Röhre mit Kaschee nach oben abziehen. Blaue Röhre abstellen. Seidentuch aus der roten Röhre herausziehen. Bügel dabei mit dem Zeigefinger abdecken.

Trick 109: Verknotung in der Röhre

Mit der vorgenannten Griff-Folge ist es möglich, auch eine Tuchverknotung vorzuführen. Zu diesem Zweck werden in das Kaschee zwei miteinander verknotete Tücher gestopft. Zwei einzelne Tücher kommen von oben in das in der Röhre hängende Kaschee. Danach zieht man die verknoteten Tücher nach unten heraus.

Trick 110: Für die Besserwisser

Lieber Zauberfreund!
Nun haben Sie schon fleißig gelernt und sind bald perfekt. In der Vorstellung geht aber manchmal nicht alles so glatt, wie bei der Übung. Bestimmt wird unter Ihren Zuschauern auch einmal ein Besserwisser sein, der die Vorstellung zu stören versucht. Für solche Leute sollen Sie zum Schluß noch zwei reizende Scherz-Tricks kennenlernen.

Wenn einmal ein Zuschauer absolut schon alles weiß und immer dazwischenredet, so bitten Sie ihn mit folgenden Worten nach vorn zu kommen: „Verehrter Zuschauer, ich habe schon gemerkt, daß Sie in den magischen Künsten besonders bewandert sind. Sicher sind Sie gern bereit, mit mir ein Gedankenexperiment vorzuführen.“

Sie bitten jetzt besagten Zuschauer, schnell eine Zahl unter 10 zu denken. Unmittelbar darauf nennen Sie die Zahl 9. In den meisten Fällen wird es zutreffen, und der Besserwisser wird sehr erstaunt sein. Sollte er eine andere Zahl nennen, dann können Sie darauf hinweisen, daß die Zahl unter 10 immer 9 ist. Jetzt bitten Sie noch um das Denken einer Farbe, worauf Sie gleich rot oder blau nennen, wenn es nicht zutrifft, ist es weiter nicht schlimm, denn der Haupteffekt kommt jetzt! Ihre dritte und letzte Bitte an den Zuschauer ist, sich einen Vogel zu denken. Nun fragen Sie laut: „Haben Sie einen?“, worauf der Zuschauer bejaht. Dann sagen Sie: „Den dürfen Sie behalten“, und schon haben Sie die Lacher auf Ihrer Seite.

Trick 111

Ein anderer netter Scherz ist folgender: Sie bitten den Zuschauer nach vorn und sagen ihm, Sie wollten einen Löwen zaubern. Hierbei solle er Ihnen assistieren. Nun breiten Sie mit einiger Zeremonie über einen Hut ein Tuch mit den Worten: „Jetzt wird ein Löwe herbeigezaubert.“ Nach Verlauf von einigen Sekunden rufen Sie ganz laut: „Geist der Wüste, du schenkest keinen Löwen, aber dafür ein Kamel.“

Tips für die Praxis

Lesen Sie sich zunächst einmal die Effekte der Trickbeschreibungen durch. Danach können Sie sich die Tricks heraussuchen, die Ihnen besonders gefallen. Auf diese Weise stellen Sie sich ein Programm zusammen. Nehmen Sie sich dabei aber nicht zuviel vor - jeder Trick will ja gut beherrscht sein. Zaubern Sie also nicht länger als 20 Minuten. In einer kleinen Tischrunde reichen oft wenige Tricks vollkommen aus.

Nicht nur die Handgriffe der Zauberdarbietungen sollten gut eingeübt werden, sondern es sollte unbedingt auch ein lustiger begleitender Vortrag einstudiert werden. Stellen Sie das 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. Versuchen Sie mit einfachen Mitteln die Wirkung einer Zauberbühne oder doch wenigstens einer Zauberecke herzustellen. Sie können z. B. den Tisch, an dem Sie zaubern, mit Stoff umspannen. Stoff eignet sich auch zur Verkleidung des Hintergrunds. Darauf können leicht Zaubermotive, z. B. glitzernde Sterne, angebracht werden. Gute Anregungen können Sie oft aus der Arbeitsweise der Schaufensterdekorateure 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 leuch-

ten Versuchen Sie es z. B. mit 2 kräftigen Strahlern.

Wenn Sie vorhaben, ein volles Programm zu bieten, wäre es eine nette Idee, Ihre Gäste mit einer Zaubereinladungskarte zu überraschen. Alle Geladenen werden dann die Vorführung mit Spannung erwarten. Sie können die Einladungskarten selbst anfertigen. Zeichnen Sie Zaubermotive wie z. B. Zylinder und Zauberstab, Würfel, Hase und Taube usw. Vielleicht legen Sie sich auch einen Künstler-Namen zu.

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

Das Schönste am Zauber-Hobby ist ja das Experimentieren. So werden Sie bald Spaß daran haben, die Tricks nicht nur so wiederzugeben wie sie hier beschrieben wurden, sondern eigene Varianten in Vorführung und Vortrag einzubauen. Simsalabim — das war's. Und nun viel Spaß mit der Zauberkunst!

ABC der Zauberkunst	3
Servante	4
Unser Zauberstab	4
Trick 1: Der Zauberstab erscheint	4
Trick 2: Zauberstab-Servantenkombination	4
Trick 3: Der Würfel verschwindet	5
Trick 4: Der unverletzliche Zuschauer	6
Trick 5: Der wandelnde Zauberstab	6
Trick 6:	7
Trick 7: Der Zauberstab in der Zündholzschachtel	7
Trick 8: Schwebender Zauberstab	8
Trick 9: Der biegsame Zauberstab	9
Trick 10: Sensation mit dem Zauberseil	9
Trick 11: Blitzverknötung	10
Trick 12: Blitzentknötung	11
Trick 13: Rätselhafte Entfesselung	12
Trick 14: Der indische Seilzerschneide-Trick	12
Trick 15: Das Geheimnis der Ring-Befreiung	14
Trick 16: Wunderbare Entfesselung	15
Trick 17: Die verhexten Würfel	16
Trick 18: Die durchschauten Würfel	16
Trick 19: Hellsehen mit Würfeln	17
Trick 20: Berechnung des Zufalls	17
Trick 21: Röntgenaugen	17
Trick 22: Magisches Raten	18
Trick 23: Der Blinde sieht	18
Trick 24-27: Spiegelglasillusionen	19/20
Trick 24:	19
Trick 25:	19
Trick 26:	20
Trick 27:	20
Trick 28: Die magnetisierten Hölzer	21
Trick 29: Eine telepathische Voraussage	21
Trick 30: Zündholz-Balance	21
Trick 31: Die verschwundenen Zündhölzer	22
Trick 32: Zündholzfang aus der Luft	22
Trick 33: Ein toller Kartenspaß	23
Trick 34-44: Die Wunderkarten	24-26
Trick 34: Wo liegt die Blanko-Karte?	24
Trick 35: Was liegt oben?	24
Trick 36: Welche Karte wird gezogen?	24
Trick 37: Verwandeln der obersten Karte	25
Trick 38: Karte ziehen und verwandeln	25
Trick 39: Ein buntes Spiel wird weiß	25
Trick 40: Sondereinlage für Könner	25

Trick 41: Zurückverwandeln	25
Trick 42: Immer die Blanko-Karte	25
Trick 43: Die springende Karte	26
Trick 44: Verwandlung in der Hand des Zuschauers	26
Trick 45: Zwei Karten verschwinden	26
Trick 46: Die Zaubertüte	27
Trick 47: Die schleierhafte Tuchfärbung	28
Trick 48: Das verschwundene Tuch	28
Trick 49: Verkettung von zwei Ringen	28
Trick 50: Verkettung von drei Ringen	29
Trick 51: Ein Ring durchdringt ein Tuch	29
Trick 52: Ein Ring durchdringt den Zauberstab	30
Trick 53: Die Ring-Seil-Durchdringung	30
Trick 54: Ring am Seil	30
Aladins Wunderkästchen	31-33
Trick 55: Ein Tuch erscheint	32
Trick 56: Weggezaubert	32
Trick 57: Farbenwechsel	32
Trick 58: Tuchverknötung	32
Trick 59: Wäsche aufhängen	32
Trick 60: Tuchwanderung	33
Trick 61: Taschendieb	33
Trick 62: Reinigung	33
Trick 63: Waschmaschine	33
Trick 64: Geisterknoten	33
Trick 65: Wie entsteht ein Ei?	34
Trick 66: Eiverwandlung	35
Trick 67: Reingefallen	35
Trick 68: Die Ei-Wanderung	36
Trick 69: Der große Eier-Zauber	37
Trick 70: Das Eierlegen	38
Trick 71: Die farbigen Tücher	38
Trick 72: Aus der Luft gegriffen	38
Trick 73: Trick-Verkettung	38
Trick 74: Farb-Verwandlung	38
Trick 75: Magische Kettenbildung	39
Trick 76: Platzwechsel	39

Der Eierbeutel	39/40
Trick 77	39
Trick 78	39
Trick 79	39
Trick 80	40
Trick 81: Ein scheinbar mißglückter Trick	40
Trick 82: Der Rechenkünstler	40
Trick 83: Zauberei mit Zahlen	41
Trick 84: 64, die geheimnisvolle Zahl	41
Trick 85: Suggestion	41
Trick 86: Die unzerstörbare Zeitung	42
Trick 87: Das verhexte Papier	44
Trick 88: Materialdurchdringung	44
Trick 89: Geheimnisvolle Tuchverbindung	45
Trick 90: Die hypnotisierte Zigarette	45
Trick 91: Das Becherkunststück	45
Trick 92: Magische Strahlung	47
Trick 93: Unbegreifliches Hellsehen	47
Trick 94: Die farbigen Bälle	48
Trick 95: Tuch-Ball-Verwandlung	48
Trick 96: Eine Würfel-Ball-Verwandlung	48
Trick 97: Rückverwandlung	49
Trick 98: Aus 1 mach 4	49
Trick 99: Geheimnisvolles Kartenraten	50
Trick 100: Der Vier-Buben-Trick	50
Trick 101: Dame und Bube	50
Trick 102: Welche Karte wurde umgedreht?	51
Trick 103: Ein Doppeleffekt	51
Trick 104: Das Finden einer Karte	51
Trick 105: Seltsame Übereinstimmung	52
Trick 106: Die Zauberrohre	52
Trick 107: Professionelle Methode	53
Trick 108: Das Seidentuch aus der Röhre	54
Trick 109: Verknötung in der Röhre	54
Trick 110: Für die Besserwisser	54
Trick 111	54
Tips für die Praxis	54