

## **Doppeltes Wunder**

Effekt: Der Zuschauer findet zwei Kartenpaare.

Vorbereitung: keine Vorbereitung erforderlich.

Requisiten: 1 Kartenspiel

Das Spiel steckt in der Kartenschachtel. Zur Vorführung nimmst Du es heraus mischst es durch und streifst es bildoben auf dem Tisch aus.

Du suchst Dir zwei Karten aus dem ausgestreiften Spiel (Kartenband) heraus und legst die beiden Karten zur Seite.

Bei diesen beiden scheinbar willkürlich ausgesuchten Karten handelt es sich um die Paarkarten der obersten und untersten Karte des Kartenbandes.

Danach schiebst Du die Karten wieder zusammen und nimmst den Kartenstapel rückenoben in Deine Hand. Du beginnst jetzt, eine Karte nach der anderen vom Spiel auf den Tisch zu legen (die erste auf den Tisch, die zweite auf die erste, die dritte auf die zweite usw.). Hierbei darf ein Zuschauer an irgendeiner beliebigen Stelle halt sagen. Ist das passiert, legst Du die erste beiseite gelegte Karte mit dem Rücken nach oben auf die bereits abgelegte Karten und dann den ganzen Rest des Spiels darauf (so kommen das erste „Kartenpaar“ zusammen, was außer Dir aber niemand weiß).

Sofort nimmst Du das ganze Spiel wieder rückenoben in die linke Hand und legst wieder eine Karte nach der anderen vom Spiel auf den Tisch, genau wie beim ersten Mal. Wieder darf ein Zuschauer an beliebiger Stelle halt sagen. Ist das geschehen, legst Du die zu Beginn beiseite gelegte zweite Karte rückenoben auf die bereits abgelegten Karten und den ganzen Rest des Spieles darauf (so wird das zweite „Kartenpaar“ zusammengebracht).

Lass ein- oder zweimal abheben und breite das Spiel rückenoben auf den Tisch aus. Zwischen den Karten liegen jetzt zwei Kartenpaare mit den Bildseiten gegeneinander. Diese Karten werden paarweise aus dem Kartenband herausgenommen und auf den Tisch gelegt. Das restliche Spiel schiebst Du zusammen und lässt es bildoben auf dem Tisch liegen.

Sage zum Beispiel: „ Du konntest beobachten, dass ich alles ganz langsam und ohne jede Trickhandlung ausgeführt habe, und doch sind bereits zwei kleine Wunder geschehen.“

„Wunder Nr. 1: Dieses Kartenpaar hat sich gefunden“ (drehe das erste Kartenpaar mit den Bildseiten nach oben), „obwohl Du an beliebiger Stelle halt sagen konntest.“

„Und Wunder Nr. 2: Auch dieses Kartenpaar hat sich gefunden“ (drehe nun das zweite Kartenpaar um), „obwohl Du auch beim zweiten Mal an beliebiger Stelle halt sagen konntest.“

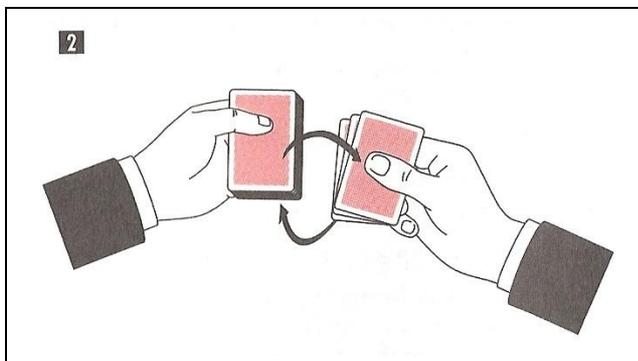
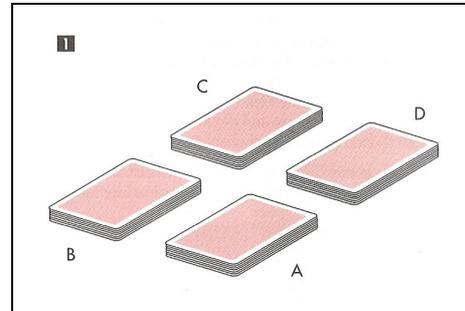
# Asse abheben

**Effekt:** Durch Abheben erhält ein Zuschauer vier Stapel – und die oberste Karte ist jedes Mal ein As!

**Requisiten:** Ein Kartenspiel mit 52 Karten.

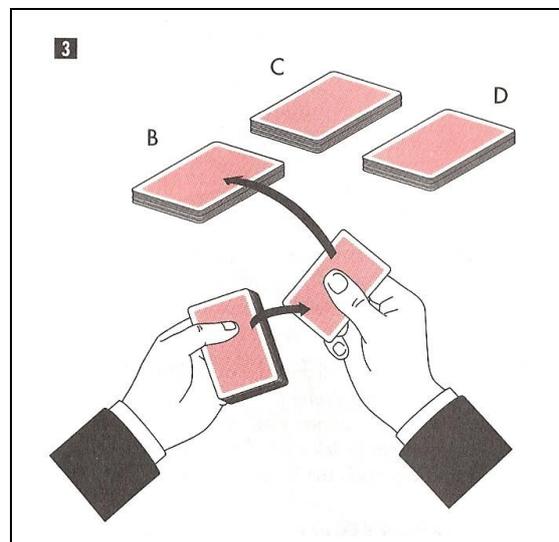
**Vorbereitung:** Vor Beginn legst Du unbemerkt die vier Asse rückeroben auf das Kartenspiel.

1. Frage einen Zuschauer, ob er Glück im Spiel hat, und bitte ihn, das Spiel in vier etwas gleich große Stapel – A, B, C und D – abzulegen. Halte den Stapel mit den vier Assen im Auge (Stapel D).

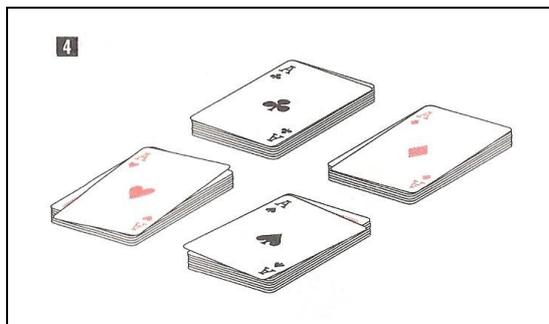


2. Lass den Zuschauer das Päckchen (A) aufheben und die drei ersten Karten von oben nach unten legen (Bild 2). Von diesem Stapel legt er dann jeweils die oberste Karte auf die Päckchen B, C und D (Bild 3). Versichere dem Publikum, die Karten seien wirklich gut gemischt und die Reihenfolge in den abgehobenen Päckchen sei absolut zufällig.

3. Der Zuschauer legt Stapel A auf den Tisch zurück und wiederholt den gleichen Vorgang nacheinander mit den restlichen Päckchen, zuletzt mit Stapel D. Danach muss jeder Stapel wieder an Ort und Stelle liegen.



4. Nun bitte Deinen Helfer, die obenliegende Karte jedes Päckchens umzudrehen. Zum allgemeinen Erstaunen sind es die vier Asse (Bild 4). Bei so viel Glück sollte Dein Helfer am besten gleich einen Flug nach Las Vegas buchen.



Viel Spaß!!!

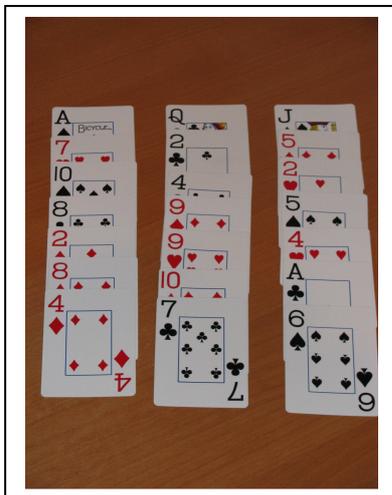
## Die 11. Karte

Effekt: Der Zauberer findet die Karte, die ein Zuschauer aus drei Kartenstapeln in Gedanken gewählt hat.

Vorbereitung: Keine Vorbereitung erforderlich.

Requisiten: 1 Kartenspiel

1. Während ein Zuschauer die Karten mischt, erklärst Du, dass Du in den Augen des Zuschauers erkennen kannst, welches seine gedachte Karte ist. Nimm das Kartenspiel an Dich (bildunten in der Hand) und lege die Karten (einzeln umdrehend) nach folgendem Schema in 3 Kartenstapeln mit je 7 Karten:

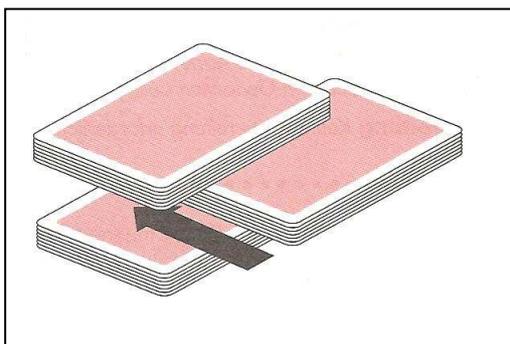


1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21

2. Beim Auslegen der Karten erklärst Du, Du könntest dem Zuschauer die gedachte Karte vom Gesicht ablesen, und konzentrierst Dich auf die 3 Kartenstapel.

Bitte Deinen Zuschauer, an eine der 21 Karten zu denken und zu sagen, in welchem senkrechten Stapel diese Karte liegt.

3. Frage den Zuschauer, ob sich die Karte in Stapel 1 (links), 2 (mittig) oder 3 (rechts) befindet. Lege die drei Stapel so zusammen, dass sich das Päckchen mit der gedachten Karte in der Mitte befindet. Nun den gesamten Stapel bildunten in die Hand nehmen.



4. Teile die 21 Karten wieder einzeln bildoben in 3 Stapel mit je 7 Karten aus (siehe oben beschriebenes Schema) und frage dann den Zuschauer erneut, in welchem Stapel sich die gedachte Karte jetzt befindet.

Lege die Karten wieder so zusammen, dass der genannte Stapel in der Mitte liegt. Betone nochmals, dass Du in der Lage bist, vom Gesicht des Zuschauers abzulesen, welche Karte er gewählt hat, und dass schon das kleinste Lidzucken ihn verraten kann. Nun den gesamten Stapel wieder bildunten in die Hand nehmen.

5. Wiederhole das Auslegen der Karten, Fragen und Zusammenlegen noch ein letztes Mal. →Die gewählte Karte ist jetzt automatisch die elfte von oben.

6. Die Karten werden nacheinander bildoben in Richtung Zuschauer auf den Tisch gelegt. Bei der elften Karte zögerst Du kurz, um dann mit großen Gesten die gedachte Karte zu präsentieren.

## Karte finden unter´m Tisch

### Du benötigst:

Ein Kartenspiel.

### Vorführung & Effekt:

Ein Zuschauer mischt ein Kartenspiel gut durch.

Während Du Dich umdrehst zählt der Mitspieler nach der „Links-Rechts-Methode“ (eine Karte links, eine Karte rechts, die nächste wieder links, die nächste wieder



rechts usw.) zwei Päckchen mit beliebig vielen Karten auf den Tisch. Beide Päckchen haben aber gleich viele Karten. Es sollten nicht weniger als fünf, besser aber so um die zehn Karten pro Päckchen sein. Die restlichen Karten steckt der Zuschauer weg.

Du sagst, dass Du weder weißt wie viele Karten sich in den Päckchen befinden noch welche Karten es sind.

Sicherheitshalber soll der Zuschauer beide Päckchen noch einmal einzeln gut durchmischen, sucht anschließend eine Karte aus einem der beiden Päckchen aus (angucken und merken) und legt diese Karte dann **verdeckt zur Seite**.

Nun werden die beiden kleinen Stapelchen zu einem Stapel zusammengemischt. Die oberste Karte legt der mitspielende Zuschauer verdeckt auf den Tisch. Darauf legt er die nächste Karte – aber diesmal mit der Bildseite nach oben. Auf diese beiden folgt wiederum verdeckt die dritte Karte. Dann wieder eine bildoben und so weiter bis alle Karten aufgebraucht sind.

Da Du immer noch abgewandt bist, sagst Du, dass Du rein gar nichts wissen kannst, was mit der Kartenanordnung und der ausgewählten Karte zu tun hat.

Jetzt legt der Zuschauer den Stapel **auf** seine abseits gelegte Karte und hebt anschließend einmal ab.

(Das Bild zeigt an dieser Stelle (nur für die Erklärung) die beispielhafte Anordnung ausgestreift.)



Nun erst wendest Du Dich dem Geschehen wieder zu und klärst die Zuschauer über Deine Unwissenheit in Bezug auf die gemerkte Karte und ihre Lage in dem Kartenpaket auf. Wenn Du möchtest, dann kannst Du das Päckchen noch mal abheben.



Liebe Kartenfreunde,

mit diesem verblüffenden Kunststück zeige ich dir eine fast unerklärliche dreifache Vorhersage. Ein Kartenspiel (es muss nicht einmal vollständig und gemischt sein), wird auf die Mitte des Tisches gelegt.

Der Zuschauer wird gebeten, sich einen „kleinen“ Stapel vom Spiel zu nehmen. Achte bitte darauf, dass der Zuschauer nicht beherzt zugreift, sondern wirklich einen kleineren Stapel nimmt.

Daraufhin nimmst du dir ebenfalls einen Stapel an Karten vom Spiel auf dem Tisch. Dieser, und das ist wichtig, muss mehr Karten beinhalten, als sich der Zuschauer genommen hat. Weiterhin sollen noch eine unbestimmbare Anzahl an Karten auf dem Tisch liegen bleiben.

Der Zuschauer nimmt seinen Stapel aus deiner Sichtweite zum Beispiel unter den Tisch oder auf seinen Schoß und du machst es ebenso.

Nun bitte den Zuschauer, seine Karten zu zählen, während du deine eigenen Karten durchzählst.

Sobald ihr beide fertig seid, legst du deine Karten vor dir auf den Tisch und beginnst mit drei Vorhersagen. Wichtig dabei ist, dass du nur die Anzahl deiner Karten kennst. Nehmen wir als Beispiel, dass du 22 Karten genommen hast und der Zuschauer 12 Karten (diese Anzahl ist dir in diesem Moment noch nicht bekannt).

Nun folgen deine drei Vorhersagen, die wie folgt formuliert werden können:

**„Meine 1. Vorhersage: Ich habe mindestens genauso viele Karten wie du.“**

Diese Vorhersage/Aussage ist einfach, da dein Stapel größer ist als der des Zuschauers.

**„Meine 2. Vorhersage: Ich habe drei Karten mehr als du. Diese drei Karten lege ich nachher nebeneinander auf die Seite des Tisches.“**

(Diese Zahl von drei Karten ist eine niedrige, AUSGEDACHTE, Zahl. Hierauf gehe ich später noch genauer ein.)

**„Meine 3. Vorhersage: Zum Schluss habe ich noch soviel Karten auf meiner Hand, um deinen Stapel auf 19 Karten aufzufüllen.“**

Hier wiederhole ich gerne noch einmal die drei Vorhersagen, da die dritte Vorhersage häufig einige Fragezeichen auf den Gesichtern der Zuschauer hervorbringt.

Die Zahl 19 aus der dritten Vorhersage ergibt sich aus der Gesamtanzahl deiner Karten (22) minus der ausgedachten Zahl (3) aus der zweiten Vorhersage.  $22 - 3 = 19$ .

Nun folgt die Überprüfung:

Lege nun gemeinsam und im gleichen Tempo mit dem Zuschauer, einzeln Karten auf den Tisch und zwar genau so lange, bis die Karten des Zuschauers alle sind. Dabei legt der Zuschauer seine Karten vor sich auf den Tisch und du legst einzeln von deinem Stapel Karten vor dich auf den Tisch. In unserem Beispiel gingen wir davon aus, dass sich der Zuschauer 12 Karten genommen hat. Nun sollten also alle 12 Karten des Zuschauers vor ihm und 12 Karten vor dir liegen.

„Meine 1. Vorhersage ist erfüllt.“

„Nun hatte ich gesagt, dass ich drei Karten mehr als du habe. Diese lege ich seitlich auf den Tisch.“ Bei diesen Worten legst du drei einzelne Karten von deinen verbliebenen Karten von deiner Hand auf die Seite des Tisches. „Meine 2. Vorhersage ist somit auch erfüllt.“

„Zu guter Letzt habe ich nun noch so viel Karten auf meiner Hand, um deinen Stapel auf 19 Karten aufzufüllen. 12 Karten liegen bereits vor dir. Zählen wir also weiter: 13, 14, 15, ..... und 19.“

Mit der letzten Zahl hast du deine letzte Handkarte auf den Tisch gelegt und auch deine 3. Vorhersage wurde wahr.

Dieses Kartenkunststück ist für 99% der Zuschauer dermaßen verblüffend, dass sie nicht hinter das Geheimnis kommen werden.

Da nach der 1. Vorhersage beim Zuschauer UND bei dir immer exakt genauso viele Karten liegen müssen, ist es eigentlich egal, ob du deinen Stapel oder den des Zuschauers mit deinen restlichen Karten aufzählst. Doch durch die Transfer weg von deinem Stapel hin zum Stapel des Zuschauers ist der Umstand, dass nachher deine dritte Vorhersage aufgeht, für die meisten Zuschauer nicht nachvollziehbar und erklärbar.

Es ist vollkommen egal, wie viele Karten der Zuschauer gezogen hat - es funktioniert immer. Versuche es gerne aus.

Achte immer darauf, dass du mehr Karten nimmst als der Zuschauer. Je größer die Kartenanzahl ist, desto größer kann auch die Zahl aus der 2. Vorhersage gewählt werden. Ich empfehle immer Zahlen zwischen 3 und 9. Hier bewegst du dich im einstelligen Bereich und ist weder zu wenig noch zu viel.

Viel Spaß und Freude beim Vorführen.

## **Schwamm­bälle (oder Schaumstoff­bälle) zersägen**

### **Effekte:**

Hier erhältst Du eine Schwamm­ball­routine, bei der mehrere Effekte hintereinander erfolgen. Erst vermehrt sich ein Ball in zwei, danach wandert ein Ball von einer Hand in die andere, dann verschwindet mehrer Male ein Ball aus der Hand und zum Schluss verschwinden alle Bälle spurlos.

(Die Beschreibung ist für Rechtshänder geschrieben.)

### **Vorbereitung:**

Du hast einen Schwamm­ball in der linken Hosentasche und drei in der rechten.

**1.** Zu Beginn steckst Du beide Hände in Deine beiden Hosentaschen, scheinbar nach etwas suchend. In jeder Hand ergreifst Du einen Ball. Den Ball in der linken Hand holst Du sichtbar aus der Tasche und rollst ihn auf den Tisch.

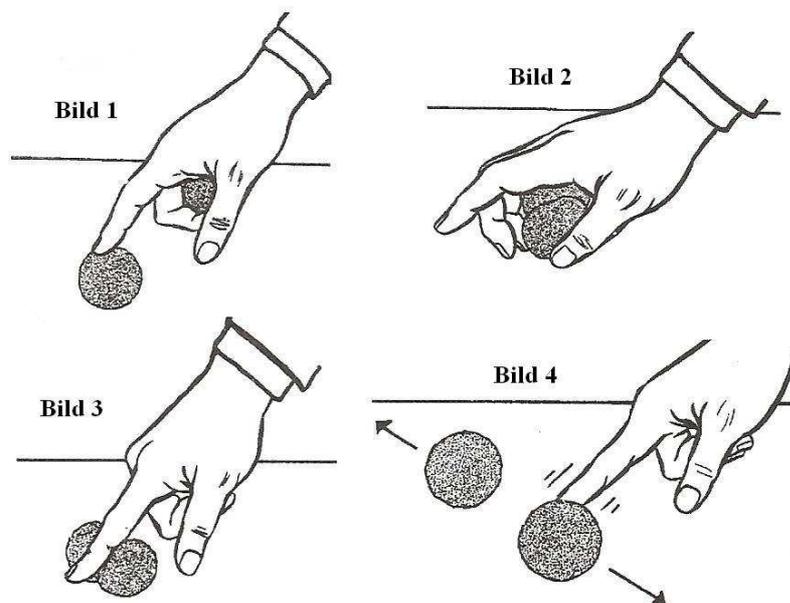
Bringe Deine rechte Hand (mit einem verborgenen Ball) zum Vorschein und lege die Spitze Deines ausgestreckten Zeigefingers auf den Ball auf dem Tisch und sage: „Hier haben wir einen Schwamm­ball.“ (Bild 1)

Nimm die rechte Hand nochmals kurz weg und lasse sie eine neue Position über dem Ball einnehmen. Der verborgen gehaltene Ball kommt auf dem sichtbaren Ball auf dem Tisch zum liegen. (Bild 2)

Rolle die Bälle nach rechts, so dass Dein Zeigefinger über die Stelle gelangt, wo sich die beiden Bälle berühren. Dein Finger hält sie zusammen. Mit einer sägenden Bewegung rollt Dein rechte Zeigefinger beide Bälle vor und zurück. (Bild 3)

Wenn nun der Zeigefinger mit dem Druck auf die Bälle nachlässt und gleichzeitig die „sägende“ Bewegung fortsetzt, entsteht bei den Zuschauern der Eindruck, dass der eine Ball in zwei Bälle zersägt wird. Beide Bälle rollen etwas auseinander. (Bild 4)

Das ganze ist ein stark wirkendes und hübsches Manöver, das herrlich anzuschauen ist. Es ist Zauberei! Wenn Du die Bälle trennst, kannst Du sagen: „Hier sind Alois und Klaus, die schauen völlig gleich aus“, oder, „Hier sind Richard und Rainer, wer wer ist, weiß keiner. Mancher mag dies nicht als besonders geistreich empfinden, aber es wirkt lustig.



## **2. Bei zehn passiert´s! (EINFACH)**

Zu Beginn liegen beide Schwammbälle auf dem Tisch, etwa 30 cm weit auseinander. Sage den Zuschauern, dass es bei zehn passiert. Dann zählst Du langsam bis zehn, bei jeder Zahl machst Du eine Bewegung, die alle zusammen nur den Zweck haben, einen Ball in die linke den anderen in die rechte Hand zu geben. Doch wenn bei zehn beide Hände geöffnet werden, ist die linke leer, und aus der rechten rollen zwei Bälle.

### **Hier ist die genaue Anleitung:**

Auf dem Tisch liegen zwei Schwammbälle. Du erklärst Deinen Zuschauern, dass es bei zehn passiert, wobei Du offenlässt, was passiert.

Dann zählst Du:

**„Eins!“** – Dabei bedeckst Du den rechten Ball mit Deiner rechten Hand, Handfläche nach unten.

**„Zwei!“** – Der linke Ball wird auf die gleiche Weise mit der linken Hand bedeckt.

**„Drei!“** – Die rechte Hand dreht sich um, so dass die rechte Handfläche nach oben zeigt, der Ball liegt jetzt unter dem Handrücken.

**„Vier!“** – Die linke Hand macht das gleiche.

**„Fünf!“** – Die rechte Hand ergreift ihren Ball und zeigt ihn nach einmal den Zuschauern.

**„Sechs!“** – Der Ball wird in die linke Hand gelegt, die sich sofort schließt. In Wirklichkeit erfolgt dieses Übergeben des Balls nur scheinbar, er bleibt tatsächlich in der rechten Hand zurück. Verwende hier die Methode des beschriebenen Verschwindegriffes. In dem gleichen Moment, wenn sich die linke Hand zur Faust ballt, wird der bisher verdeckte zweite Ball sichtbar. Das ist eine derart starke Ablenkung, dass niemand den Kunstgriff an dieser Stelle bemerken wird.

**„Sieben!“** – Die linke Hand zeigt mit dem Zeigefinger auf den sichtbar gewordenen Ball, dann geht sie noch etwas nach links und bleibt ruhig auf dem Tisch liegen, Handrücken nach oben.

**„Acht!“** – Die rechte Hand nimmt den sichtbaren Ball mit Daumen und Zeigefinger auf und zeigt ihn vor.

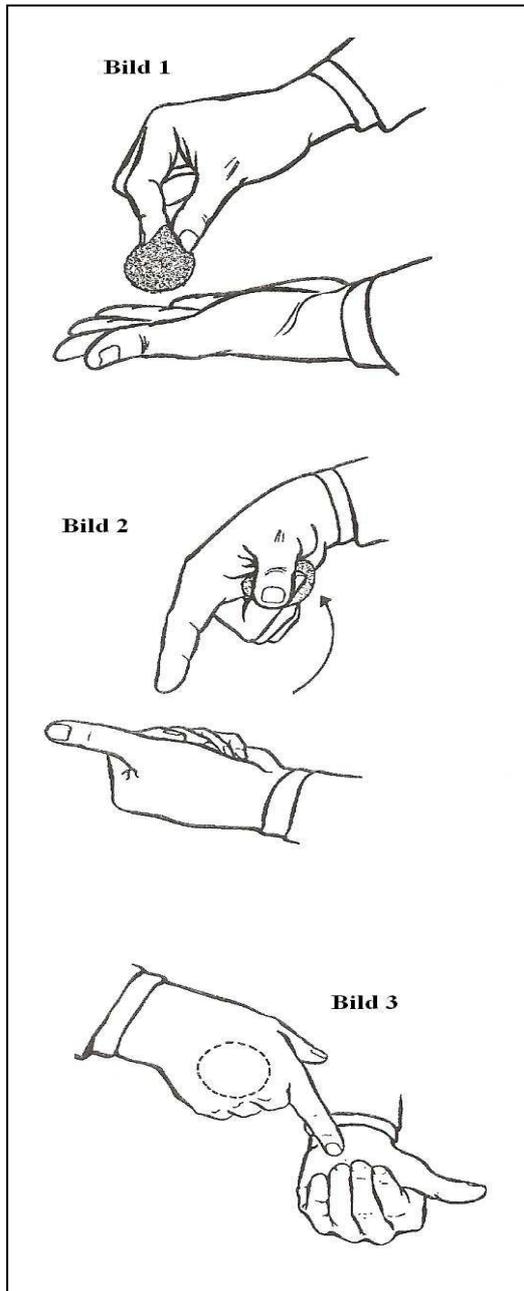
**„Neun!“** – Die rechte Hand zieht den sichtbaren Ball in die Faust hinein und legt sich im entsprechenden Abstand zur linken Hand ebenfalls auf den Tisch.

**„Zehn!“** – Beide Hände drehen sich um, dann öffnet sich zunächst die linke Hand, sie ist leer! Jetzt öffnet sich die rechte Hand, zwei Bälle springen heraus.

## Blitzverschwinden (Zusatzinformation)

Eine der schnellsten und trotzdem effektivsten Verschwindemethoden ist folgende:

(Dies ist eine supertolle Verschwindemethode für einen Schwammball. Der Griff ist verhältnismäßig leicht durchzuführen, muss aber immer wieder geübt werden, damit Du den Griff voll verstehst.)



Ergreife den Ball mit der rechten Hand und halte ihn eingeklemmt, wie das Bild 1 zeigt. Der zwischen rechten Zeigefinger und Daumen gehaltene Ball wird scheinbar in die ausgestreckte linke Hand gelegt.

Der rechte Mittel- und Ringfinger klemmt den Ball wie auf Bild 2 zwischen sich ein.

Das Bild 3 zeigt, dass der Ball insgeheim aus der linken Hand entfernt wurde und dass der rechte Zeigefinger wie auf Bild 3 auf die linke Hand zeigt. Bei richtiger Handhabung entsteht die Illusion, dass der Ball tatsächlich in die linke Hand gelegt wurde.

Diese Verschwindemethode ist wirklich die Zeit wert, die man zu ihrer Einübung braucht. Man kann mit dieser Methode auch eine Münze verschwinden lassen; je größer sie ist, desto besser.

## Zauberrätsel:

Das folgende Rätsel sollte man alleine lösen,  
wenn man sich den Spaß nicht verderben möchte.

**Also: Nirgendwo abgucken, niemanden vorsagen!**

---

20 P zum G

Der Test bedarf weder Intelligenz, noch deines Wortflusses und auch nicht deiner mathematischen Fähigkeiten. Es wird lediglich Aufschluss über deine mentale Fähigkeit und Kreativität geben.

In den 5 Jahren, seit denen dieser Test entwickelt wurde, hatten nur wenige Testpersonen mehr als die Hälfte aller Fragen im ersten Versuch lösen können.

Viele Personen berichten jedoch davon, dass sie auf Antworten gestoßen seien, lange nachdem sie den Text zur Seite gelegt hätten. Besonders zu unerwarteten Zeitpunkten, wenn ihr Geisteszustand entspannt war, stießen sie auf Lösungen und konnten den Test über eine Dauer von mehreren Tagen lösen.

Nimm doch selbst mal die Herausforderung an..... Die Lösungen sind stets eindeutig!

Beispiel	1000 = G sind ein K	1000 Gramm sind ein Kilo
----------	---------------------	--------------------------

1.	26 = B im A	
2.	7 = WW	
3.	12 = SZ	
4.	9 = P im SS	
5.	19 = GR im GG	
6.	0 = G C i d T b d W g	
7.	18 = L auf dem GP	
8.	90 = Grad im RW	
9.	4 = Q in einem KJ	
10.	24 = S hat der T	
11.	2 = R hat ein F	
12.	11 = S in einer FBM	
13.	29 = T hat der F i e SJ	
14.	32 = K in einem SB	
15.	64 = F auf einem SB	
16.	5 = F an einer H	
17.	16 = BL hat D	
18.	60 = S s e M	
19.	3 = W aus dem ML	
20.	Alle = W f n R	

Hier geht's zu den Lösungen: <http://www.123-zauberei.de/loesungen.html>