

Henning Köhlert

**Mit dem Frachtschiff unterwegs:
Zaubern auf See**

Henning Köhlert

Mit dem Frachtschiff unterwegs

Zaubern auf See

Präsentationen und Erklärungen



Copyright: © 2022 Henning Köhlert
Fotos von: Henning Köhlert, Wittus Witt, Volkmar Mrasek, Axel Pfeiffer,
P. u. I. Walden
Covergestaltung: Alexander Römer

Verlag (und Druck):
tredition GmbH
Halenreihe 40-44
22359 Hamburg

Softcover 978-3-347-45960-1

Hardcover 978-3-347-45963-2

E-Book 978-3-347-45966-3

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.
Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
<u>Meine Geschichten:</u>	
Wie ich meinen Kopf aus der Schlinge zog	11
Happy Birthday – Auf der Adelina D	16
Kostengünstiger Landgang in Shekou	21
Muchos Gracias	23
Abends an Bord	24
Rückreise von Australien	27
Geldscheintest und andere Finanzkapriolen	32
Das Testament des alten Arabers	37
Triumph bei Windstärke 9	40
Gute Vorsätze für das neue Jahr	43
In Paranagua	44
Reise über die Weltmeere	48
 <u>Die Erklärungen:</u>	
Wie ich meinen Kopf aus der Schlinge zog – 1669	51
Happy Birthday	54
Ein Vorhersage-Quickie	56
Die Lösungen der Knobelaufgaben	58
Würfelspiel	58
Der Las Vegas Würfel	59
Das Fußballergebnis	62
Wetten, dass	64
Muchos Gracias	67
Good Man – Bad Man	68
Die vier Asse	69
Gummibandtricks	70

Rechengags	73
Der amerikanische Schulbus	76
Die Brandblase	76
Der 1/2/3-Arme-Trick	77
Fingerspiel A und B	78
Der Geldscheintest	80
Die Faltung des Geldscheins	82
Ein Verrücktmacher mit drei Münzen	82
Das Fingerleder	83
Eine Münzenproduktion	84
Das Testament des alten Arabers	86
Triumph bei Windstärke 9	87
Der Serviettentrick	89
Gute Vorsätze	92
Einlage mit vier Bierdeckeln	93
Chaos Damen	94
Der Maschenraffer	99
Reise über die Weltmeere	101
Literaturverzeichnis	103

Vorwort

Nach meiner Pensionierung gab es zeitliche Freiräume, die gefüllt werden wollten. Da ich schon immer gern gereist bin, habe ich für mich Frachtschiffe als **das** attraktive Verkehrsmittel in der Welt herumzukommen entdeckt. Anders als bei Kreuzfahrten sieht man auf Frachtschiffreisen die Welt aus einer anderen Perspektive.

Der direkte Kontakt zu den Seeleuten und damit verbunden die vielfältigen Informationen über die Seefahrt, den globalen Wirtschaftsverkehr, die technische Entwicklung der Frachtschiffe und natürlich die fantastischen Ausblicke vom Schiff auf zum Teil historischen Handelsrouten sind faszinierende Aspekte, die für mich vollkommenes Neuland waren. Nach vierzig Jahren Berufstätigkeit als Realschullehrer für Englisch und Sport bedeutete diese Entdeckung eine willkommene Änderung und unerwartete Ausfüllung meines Lebens.

Das Zaubern war schon immer etwas mehr als nur Hobby für mich, konnte ich es doch ideal mit Reisen verbinden und dabei viele internationale Kontakte knüpfen. Daher war es nur ein logischer Schritt, nach den Büchern über meine Frachtschiffreisen, die zauberischen Tätigkeiten und Erlebnisse auf diesen Fahrten gesammelt zu Papier zu bringen und Sie daran teilhaben zu lassen.

Was vor Ihnen liegt, ist eine besondere Mischung aus Zauberbuch und Reiseberichten. Alle Kunststücke sind in die Reisen eingebettet, die vorab kurz umrissen werden. Das bestimmt auch die Reihenfolge, die nicht nach Themen, wie Kartentricks, Zaubereffekte mit Alltagsgegenständen etc. geordnet sind. So gewinnen Sie den besten Eindruck, in welcher Atmosphäre die einzelnen Kunststücke gezeigt wurden. Daher ist mir die Aufteilung wichtig: meine Präsentationen, Geschichten und Erlebnisse stehen kompakt im ersten Teil, getrennt von den ausführlichen Erklärungen, die in der gleichen Reihenfolge im zweiten Teil folgen.

Zaubern spielt auf meinen Frachtschiffreisen eine große Rolle. Dabei muss man jedoch immer den passenden Zeitpunkt finden, ob Crewmitglieder in dem Moment auch dafür empfänglich sind.

Auf der Kommandobrücke auf hoher See, wenn ringsum kein Schiffsverkehr herrscht, bei einer Zigarettenpause an Deck oder nach dem Abendessen, wenn keine dienstlichen Verpflichtungen mehr anstehen; das sind die meisten Situationen, wenn die Crew „den Kopf frei hat“ und zauberhafte Unterhaltung wertschätzt.

Untypische Situationen sind es also, in denen ich zaubere, denn ich bin nicht „gebucht“ für eine Vorstellung. Niemand erwartet von mir, zauberhaft unterhalten zu werden oder auch nur kurz ins Staunen versetzt zu werden. Deshalb finden Sie auch viele Stegreiffeffekte in diesem Buch.

Bei Landgängen ergibt sich öfter die Gelegenheit, aus der Situation heraus. Crewmitglieder sind da immer entspannt und gut gelaunt. Dann ist Zaubern so wie zu Hause, wenn man mit Freunden zusammensitzt und etwas zum Besten gibt.

Eines werden Sie in diesem Buch nicht finden: Tricks mit Zauberapparaten. Es verbietet sich, sein Reisegepäck mit voluminösen Requisiten zu belasten. Das ist bestimmt für die Auswahl der beschriebenen Kunststücke.

Requisiten, mit denen ich zaubere, sind allenfalls ein Kartenspiel, oft Alltagsgegenstände (wie Geldscheine, Münzen, Stift und Papier) oder auch nichts, was ich am verlockendsten finde. Ausnahmen sind die Maschenraffer und das Fingerleder. Die benötigen aber wenig Platz, sind leicht zu transportieren und gleichzeitig vielseitig einsetzbar.

Neben Zaubertricks finden Sie auch einige Knobelaufgaben und sogenannte Barwetten, die nicht direkt dem Zaubern zuzurechnen sind. Sie können aber zu einer zauberhaften Unterhaltung beitragen.

Alle beschriebenen Kunststücke gehören zu meinem Repertoire. Ich führe sie auch in anderen Situationen ...

Unabhängig von Reisen vor. Alle Effekte habe ich, wie beschrieben auf Schiffen oder bei Landgängen gezeigt. Einige sind leicht fiktiv verändert wegen einer passenden oder spannenderen Präsentation.

Für Einsteiger hier noch ein Tipp: Wenn Sie ein Kunststück üben, lesen Sie am besten die Erklärung mit einem Kartenspiel oder den jeweiligen Gegenständen in der Hand durch. Probieren Sie alles gleich Schritt für Schritt aus.

Sitzt der Ablauf, (wenn Sie nicht mehr überlegen müssen, was als nächstes zu tun ist) können Sie daran denken, **wie** Sie das Kunststück präsentieren wollen.

Einige Vorschläge zur Präsentation eines Kunststücks finden Sie jeweils am Ende der Erklärung. Besser sind jedoch eigene Ideen passend zu Ihrer Persönlichkeit.

Es gibt einen ehernen Grundsatz, der gilt für versierte Zauberer wie für Einsteiger gleichermaßen:

üben, üben, üben!



Die CMA CGM Marco Polo im Hafen von Port Kelang, Malaysia

Es erwartet Sie eine magische Lektüre und eine spannende Zeit auf dem Frachtschiff. Kommen Sie mit mir an Bord, hier die wackelige Gangway hinauf.

Viel Freude beim Lesen und Ausprobieren

Ihr zaubernder Globetrotter

Henning Köller.

Meine Geschichten

Wie ich meinen Kopf aus der Schlinge zog

In Charleston, USA ist unser erster Landgang einer insgesamt eher merkwürdigen als begeisternden Frachtschiffreise. Aber das steht auf einem anderen Blatt und hat nichts mit den hier geschilderten Erlebnissen zu tun.



Erwartungsvolle Anfahrt auf Charleston – unten: Sehenswerte Altstadt



Nach ausgiebigem Durchstreifen der attraktiven Altstadt von Charleston sind mein Mitpassagier Jens und ich bereit für eine Erholungspause vor unserer Rückfahrt zum Schiff. Um die Taxikosten etwas kleiner zu halten, haben wir zu Fuß schon mal den Weg in Richtung Hafen eingeschlagen, wobei wir sicher sind, unterwegs eine passende Lokalität für ein kühles Bierchen zu finden.

Das ist allerdings sehr optimistisch gedacht, denn es gibt keinerlei

vertrauenserweckende Einkehrmöglichkeiten. Je weiter wir uns vom Zentrum Richtung Hafen entfernen, desto *spelunkiger* werden die Kneipen. Schließlich entscheiden wir uns, notgedrungen, für eine, die noch einigermaßen akzeptabel aussieht. Das Licht innen ist zwar nicht viel heller als das der fortgeschrittenen Abenddämmerung, aber deutlich weniger finster als das der umliegenden Lokale.

Wie es hier üblich ist, bestellen wir unser Bier an der Bar. Jens bezahlt freundlicherweise, so kann ich meine Dollar wieder einstecken. In dem Moment denke ich mir noch nichts dabei. Wir setzen uns an den letzten freien Tisch und schauen uns erst jetzt um. Am Nachbartisch sitzen vier grimmige, etwas schmuddelig aussehende Gestalten beim Kartenspielen, ich glaube es ist Poker.

Karten interessieren mich als Zauberer natürlich, deshalb muss ich wohl etwas zu lange oder zu deutlich zu ihnen hinübergeschaut haben, jedenfalls fährt mich der eine Kerl ziemlich grob an. Ich verstehe kein Wort und reagiere wahrscheinlich auch nicht angemessen. Er pöbelt weiter, ich dagegen komme mir total hilflos vor. Ich weiß nicht, was ich machen soll, einen Streit will ich hier auf keinen Fall vom Zaun brechen.

Aber da ist es schon zu spät. Plötzlich sitzen alle vier „Nachbarn“ bei uns am Tisch. Wir sitzen echt in der Klemme, nicht nur sprichwörtlich, sondern auch räumlich, denn es wird verdammt eng an unserem Tisch.

„*Put your money on the table!*“ raunzt mich einer von ihnen, wohl der Wortführer, an, ich soll mein Geld auf den Tisch legen. Mir wird speiübel von den Knoblauchausdünstungen, die seine unmissverständliche Aufforderung begleiten. Die Leute haben uns wohl beim Bezahlen beobachtet und gesehen, wie ich einen 20 Dollar-Schein wieder eingesteckt habe.

Notgedrungen lege ich den Geldschein auf den Tisch und suche schon in Gedanken Wege, wie wir aus dieser Lage unbeschadet herauskommen können, unversehrt und nicht um 20 Dollar ärmer.

„*We'll do a little betting-game,*“ fährt der Wortführer fort und setzt mein Einverständnis offenbar voraus. Dabei knallt er sein Kartenspiel auf den Tisch. Mein Hirn arbeitet auf Hochtouren. Als ich das Wort „Wettspiel“ höre, habe ich schon einen möglichen Ausweg im Kopf. Aber würde der wirklich funktionieren?

Ich versuche, etwas Oberwasser zu gewinnen und antworte: „*If I have to give the money, and you have the cards, I will tell what betting-game we are doing.*“ Wenn ich schon zahlen soll, will ich wenigstens die Wette bestimmen. Merkwürdigerweise sind sie damit einverstanden, vielleicht aus Neugierde, oder weil sie sich zu viert überlegen fühlen, denn wir sehen aus wie zwei alte Opas, die man leicht übers Ohr hauen kann.

Dann beschreibe ich das Vorgehen und habe plötzlich ihre ganze Aufmerksamkeit. Es sollen Karten in einer bestimmten Art und Weise abgezählt werden bis vier Stapel auf dem Tisch liegen. Ich demonstriere es, damit es verständlich ist.

„*What is the bet?*“ Ungeduldig will der Wortführer wissen, wie denn die Wette nun aussähe. Ich wiegele ab, er solle sich bis zum Schluss gedulden. Langsam werde ich etwas optimistischer und selbstbewusster. Hier kommt der Ablauf der Wette mit meinen Anweisungen, die ich hier einfacheitshalber auf Deutsch wiedergebe:

Mische das Spiel zuerst gründlich durch und suche dir dann acht Karten heraus.

Man sieht, dass der Typ gut mit Karten umgehen kann. Schnell hat er die acht Karten in der Hand.

Sieh dir die Karten an und wähle vier davon aus, lege sie nebeneinander auf den Tisch, die anderen Karten benötigen wir nicht mehr.

Jetzt liegen vier Karten mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch. Ich erkläre ihm, dass nun vier Stapel gebildet werden müssen. Ausgehend von dem Wert dieser vier Karten (wobei Ass 1 zählt, 2

zählt 2, 10 zählt 10, Bube 11, Dame 12 und König 13) füllt man jeden Stapel auf 15 auf. 15, damit bei einem König mindestens ein paar Karten im Stapel liegen.

Er scheint den recht komplizierten Sachverhalt sofort verstanden zu haben, wahrscheinlich weil er als Pokerspieler mit Karten und ihren Werten gut vertraut ist. Schnell sind die vier Stapel vervollständigt; sie sehen aus wie vier kleine Särge nebeneinander aufgereiht. Aber so schlimm wird es wohl nicht kommen, höchstens für diese vier Typen, flüstere ich mir ein. Klar, denn es sind ja vier „Särge“ und nicht zwei.

„*Wie sieht denn nun die Wette aus?*“ will einer von ihnen wissen. Ich vertröste ihn noch einmal und fahre unabirrt mit meinen Erklärungen fort.

Du musst jetzt drei freie Entscheidungen treffen.

Erstens: Lege meine 20 Dollar auf irgendeinen Stapel deiner Wahl. Ich betone meine 20 Dollar, aber das scheint ihm nicht weiter aufzufallen.

Zweitens: Drehe dann die oberste Karte von zwei anderen Stapeln um.

Drittens: Ein Stapel, den du nicht wählst, bleibt übrig, den nimmst du zu den Karten in deiner Hand. Überlege dir gut, wie du dich entscheidest.

Alle vier nicken fast hündisch, weil sie glauben, ohne jeden eigenen Einsatz zu Geld kommen zu können, doch sie kennen mich ja nicht und offenbar auch nicht diesen uralten Trick. Mit fester Stimme, fast im Befehlston, gebe ich nun meine letzten Anweisungen:

Zähle nun so viele Karten auf den Tisch, wie die Summe der Werte der beiden umgedrehten Karten auf den Stapeln ergibt. Jens und ich verfolgen mit Argusaugen, dass er sich nicht verzählt. Alles stimmt; ich sehe, dass er noch fünf Karten in seiner Hand hat.

Jetzt komme ich zur Wette:

Du hast die Karten zu Beginn gemischt, du hast dir die vier Karten ausgesucht und dann selbst die Stapel gebildet. Du hast meine 20 Dollar auf einen Stapel deiner Wahl gelegt und von zwei anderen Stapeln die oberste Karte umgedreht; alles war deine freie Entscheidung.

Wenn nun die Anzahl der Karten in deiner Hand mit dem Wert der Karte unter den 20 Dollar übereinstimmt, bleibt das Geld bei mir und wir können unserer Wege gehen. Wenn es ein anderer Kartenwert ist, dann gehört das Geld euch.

Alle grapschen sofort nach der Karte und drehen sie um; natürlich ist es eine Fünf.

Mit offenen Mündern schauen sie sich entgeistert an, und wir nutzen diesen Moment, um flugs aus der Kneipe zu verschwinden – natürlich mit meinen 20 Dollar.



So sieht die Situation vor meinen letzten Anweisungen aus: Die 20 Dollar auf einem Stapel, von zwei anderen ist die jeweils oberste Karte umgedreht, der Stapel ganz links kommt zu den Restkarten (unten links). Unter der Kartenschachtel liegen die vier nicht benötigten Karten.

Happy Birthday – Auf der Adelina D



Die Adelina D im Hafen von Danzig

Eine der besten Partys an Bord eines Frachtschiffes habe ich auf der ADELINA D erlebt. Wir – das sind insgesamt 18 Seeleute, Mannschaft von den Philippinen, Offiziere aus Osteuropa und ich als einziger Passagier – fahren auf der Ostsee Richtung Danzig. Alle Seeleute außer den Diensthabenden oben auf der Brücke und unten im Maschinenraum sitzen in der Mannschaftsmesse beisammen.

Als ich dazustoße, ist die Stimmung schon am Sieden. Laszlo, der ungarische Elektriker, hat heute Geburtstag und gibt einen aus. Außerdem steuern drei Offiziere etwas bei, da sie in Danzig turnusmäßig das Schiff verlassen, so kommt Einiges an Getränken zusammen. Die Musik dudelt im Hintergrund, doch man kann sich noch gut unterhalten. Ich sage mir, wenn du zaubern willst, sollte es jetzt sein, bevor Karaoke beginnt und alles übertönt.

Also stehe ich auf, warte einen Moment bis alle zu mir herschauen und lasse dann Laszlo hochleben. Ich will es aber nicht bei leeren Worten belassen, verkünde ich, sondern ihm mit einem kleinen Kartenkunststück zum Geburtstag gratulieren. Dabei möchte ich,

dass alle mitmachen. Ich bitte Laszlo, eine Karte zu ziehen, sie sich zu merken und allen zu zeigen, während ich mich wegdrehe, weil ich die Karte natürlich nicht sehen soll. Danach mische ich die gewählte Karte ins Spiel zurück.

Ich bitte nun die ganze Crew, mit mir zusammen (das international bekannte Lied) *Happy Birthday* für unser Geburtstagskind zu singen. Alle sind begeistert dabei. Im Rhythmus des Liedes blättere ich Karte für Karte auf den Tisch, alle vier Zeilen, *happy – birth – day – to – you*.

Als das Lied zu Ende ist, halte ich eine Karte in der Hand ... es ist die gewählte Karte. Jubel und Beifall von allen Sängern, Laszlo bedankt sich höflich und ich betone, dass er sich auf ein wirklich magisches Lebensjahr freuen kann.

An einem Sonntagnachmittag herrscht immer besondere Ruhe auf einem Frachtschiff, denn normalerweise wird dann nicht an Deck gearbeitet. Auf der Adelina D ist das auch so. Vor uns liegt die Ostsee im Sonnenschein, eben wie eine endlose Tischplatte. Ich gehe hoch auf die Brücke. Dort hat der zweite Offizier gerade „Besuch“ von seinem ukrainischen Landsmann, dem Kadetten. Wir erzählen viel und ich zeige ein paar Zaubertricks und Knobelaufgaben. Auch der Kadett steuert etwas bei. Es bringt uns allen viel Spaß.

Zunächst ein kurzer Zaubertrick mit Spielkarten, ein echter Quickie, den man überall zu jeder Zeit vorführen kann: Ich lasse das Spiel mischen und schaue mir die Karten an mit der Begründung, dass ich eine Vorhersagekarte heraussuchen will (was ich auch tue). Diese Karte lege ich mit der Bildseite nach unten auf den Tisch. Dann lasse ich den Kadetten eine Karte wählen. Er zeigt sie seinem Kumpel, merkt sie sich und ich mische sie ins Spiel.

Soweit sieht das aus wie bei jedem gewöhnlichen Kartentrick. Aber ich behaupte, *mal sehen, ob ich Dich richtig einschätze und ob wir gut kooperieren. Stecke meine Vorhersagekarte, ohne sie sich*

anzusehen, irgendwo in die Mitte des Spiels, aber bitte nur bis zur Hälfte. Du wirst gleich sehen warum.

Ich fächere das Spiel etwas auf, um ihm das Einsticken der Karte zu erleichtern. Er steckt die Karte zur Hälfte ins Spiel, wie ich ihn gebeten habe. *Genau da? Bist Du ganz sicher? Schauen wir mal nach.* Ich schiebe die oberen Karten beiseite, ergreife die Vorhersagekarte, drehe sie um und lege das Spiel wieder zusammen. Die Pik 4 ist zu sehen. Für mich ist das keine Überraschung, denn ich habe sie ja zu Beginn herausgesucht.

Meine Vorhersagekarte, die Pik 4, sagt, dass Deine gewählte Karte an vierter Stelle von hier liegt, mal sehen, ob Du sie genau an diese Stelle gesteckt hast. Wir zählen drei Karten ab, die vierte Karte ist tatsächlich die gewählte Karte. Damit ist bewiesen, dass wir gut kooperieren. Das ist auf See unheimlich wichtig! Der Kadett nickt zustimmend.

Hier folgen ein paar der kniffligen Knobelaufgaben für Sie als kleine Kostprobe zum Ausprobieren:



1. Aufgabe mit einer Waage:

Vor Ihnen liegen neun schwarze Kugeln. Alle sehen gleich aus, doch acht sind aus Eisen und eine ist aus Gold, also wesentlich schwerer. Sie haben eine Balkenwaage zur Verfügung. Wie oft müssen Sie wiegen, um die Goldkugel zu finden?

2. Können Sie ein Quadrat mit nur drei Strichen zeichnen?
3. Wie verteilen Sie sieben Münzen so in zwei Tassen, dass in jeder Tasse eine ungerade Anzahl Münzen liegt?
4. Was heißt das? **MANN** und das? **BEZAHLT**
BORD **WIR SIND**

Den meisten Spaß bereitet uns ein kleines Würfelspiel mit drei Würfeln. Der Kadett muss erst in die Mannschaftsmesse runterlaufen und die Würfel holen. Dieses Spiel dauert immer so lange, bis schließlich der letzte Teilnehmer den Dreh herausgefunden hat – ein Riesenspaß für alle.

Ich fange an und würfele eine Zwei, eine Vier und eine Fünf. Deshalb sage ich, „*es sitzen zehn Cowboys um ein Lagerfeuer.*“ Die beiden schauen mich verdutzt an. Der Zweite Offizier würfelt eine Zwei, eine Drei und noch eine Drei. „*Bei Dir sitzen sechs Cowboys an zwei Lagerfeuern. Wir würfeln, bis Ihr wisst, wieviel Lagerfeuer und Cowboys es bei jedem Wurf sind.*“ Ich würfele eine Eins und zweimal die Vier und erkläre, dass wir ein Lagerfeuer mit acht Cowboys haben.



Der Kadett fängt an zu lachen, schnappt sich die Würfel: drei, eins, fünf liegen auf dem Bord. „*Drei Lagerfeuer mit sechs Cowboys,*“ verkündet er stolz. Er hat es geschnallt.

Beim zweiten Offizier dauert es noch etwas länger. Er ist wohl wenig auf das Würfelspiel konzentriert, weil er zwischendurch immer wieder auf die See schauen und die Instrumente im Blick haben muss.

Ohne ihn bloßzustellen, greife ich das auf und liefere gleich eine Scheinerklärung: „*Es ist logisch, dass es manchmal etwas länger dauert, bis man den Dreh mit den Würfeln herausgefunden hat, denn die können hier auf See schnell seekrank werden.*“

Zur Erklärung nehme ich einen Würfel und zeige die Eins. „*Auf der Rückseite der Eins ist normalerweise die Sechs, aber bei einem Würfel, der seekrank ist, liegt auf der anderen Seite die Zwei.*“ Zu

diesen Worten zeige ich die andere Seite vor und man sieht tatsächlich die Zwei. „*Wenn ein Würfel erst einmal richtig seekrank ist, dann ergeben sich die verrücktesten Kombinationen: Auf der Rückseite der Zwei ist die Drei, auf der Rückseite der Drei ist wieder ganz normal die Vier, aber dann folgt schon ruckzuck die Fünf und auf der Rückseite der Fünf taucht plötzlich die Sechs auf. Wenn ihr einen solchen seekranken Würfel seht, lasst bloß die Hände vom Würfelspiel!*“

Ich lasse den Würfel auf den Tisch rollen, und sie ergreifen ihn sofort, können aber (logischerweise) nichts entdecken. Aber auch darauf habe ich eine Antwort: „*Vielleicht ist der Würfel gar nicht seekrank, sondern die Leute, die zu sehr auf die Würfelaugen starren.*“

Am Abend ist Fußball dran mit dem Finale der Fußball-WM, Frankreich gegen Kroatien. Vor allem die europäischen Seeleute sitzen im *Messroom* zusammen. Ich frage, was sie tippen, wie das Spiel ausgehen wird und sage sofort dazu, sie sollen es nicht verraten, denn ich werde versuchen, ihr vermutetes Ergebnis auf magische Art herauszufinden.

Ich gebe allen einige kleine Rechenaufgaben, am Schluss nennen sie mir ihr Ergebnis, einer nach dem anderen und ich sage ihnen auf den Kopf zu, welchen Spielausgang sie getippt haben.

Alle sind bass erstaunt und wollen wissen, wie das geht. Doch in dem Moment betreten die Mannschaften das Spielfeld und ziehen die ganze Aufmerksamkeit der Crew auf sich. Da habe ich noch einmal Glück gehabt, denn nun brauche ich mein Geheimnis nicht zu teilen. Aber für Sie tue ich es. Schauen Sie nach, hinten im Erklärungsteil, da stehen die Lösungen für die Knobelaufgaben ebenso wie der Dreh beim Würfelspiel, der Rechenweg, wie man zu jedem einzelnen Spielergebnis gelangt und natürlich auch, wie man bei dem kurzen Kartentrick vorgehen muss.