

Auf einen Blick

Über den Autor	9
Einleitung	19
Teil I: Sesam öffne dich	23
Kapitel 1: Appetithäppchen	25
Kapitel 2: »Zahlen, bitte!«	43
Teil II: Zauberei im Alltag	61
Kapitel 3: Im Restaurant und beim Essen	63
Kapitel 4: Einfache Kartentricks	73
Kapitel 5: Seilen Sie sich ab	89
Kapitel 6: Handyhexerei I	99
Teil III: Gute Karten für alle Gelegenheiten	121
Kapitel 7: Anatomische Tricks	123
Kapitel 8: Tricks für Japaner & Politessen	127
Kapitel 9: Mittelschwere Kartentricks	139
Kapitel 10: Ihr Schädel ist magisch	155
Teil IV: Verzaubern Sie Ihren Kopf	161
Kapitel 11: Geist-reiche Experimente	163
Kapitel 12: Interaktives	179
Kapitel 13: (Ehe-)Ringe	197
Kapitel 14: Kartentricks: sauschwer	205
Teil V: Verzaubern Sie alles um sich herum	223
Kapitel 15: Geld macht glücklich	225
Kapitel 16: Tricks mit Taschentüchern	245
Kapitel 17: Handyhexerei II.	253
Kapitel 18: Noch mehr	277
Teil VI: Der Top-Ten-Teil	293
Kapitel 19: Zehn Zaubereffekte	295
Kapitel 20: Viermal fünf Tipps für unangenehme Situationen	299

Teil VII: Anhang **301**
Kapitel 21: Der Club der Zauberer 303

Abbildungsverzeichnis **305**
Stichwortverzeichnis **309**

Inhaltsverzeichnis

Über den Autor	9
Bibliografie (Auszug)	9
Widmung	10
Einleitung	19
Über dieses Buch	19
Was Sie nicht lesen müssen	19
Törichte Annahmen über die Leser	19
Wie dieses Buch aufgebaut ist	20
Symbole in diesem Buch	20
Wie es weitergeht	21
TEIL I	
SESAM ÖFFNE DICH	23
Kapitel 1	
Appetithäppchen	25
Ein paar Spielkarten (und eine CD oder ein Audiofile ...)	25
Wer lügt – und wer sagt die Wahrheit?	27
Der Trick, der sogar Einstein täuschte	30
Das Mirakel der Getränkedosen	33
Kopf oder Zahl?	34
Ich bin meiner Zeit voraus	36
Asche zu Asche	37
Der verschwindende Dummie	38
Das magische Pendel	40
Kapitel 2	
»Zahlen, bitte!«	43
Gedankenlesen	43
Blitzrechnen	45
Die fehlende Zahl	47
Blitzaddition	49
Das Magische Quadrat I	51
Ihre Glückszahl	54
Vier Zahlen	54
Das Magische Quadrat II	57

TEIL II

ZAUBEREI IM ALLTAG 61

Kapitel 3

Im Restaurant und beim Essen 63

Die unkaputtbare Serviette	63
Die noch unkaputtbarere Serviette	65
Der unkaputtbare Zahnstocher	66
Die Bierdeckel-Lotterie	67
Flaschendurchdringung	69
Cola-Mirakel	69
Zuckersüß	71

Kapitel 4

Einfache Kartentricks 73

Von Stunde zu Stunde	73
Ihr Vorname?	74
Sagen Sie »Stopp«	75
Ass-Erscheinen	78
Die wandernden Asse	79
Rot und Schwarz	81
Alle Vier!	83
Keine halbe Sache	84
Der Telefon-Trick	86

Kapitel 5

Seilen Sie sich ab 89

Knoten, ohne die Enden loszulassen	89
Zauberreif	90
Der gefangene Knoten	91
Schnitt!	93
Schnur durch Daumen	97

Kapitel 6

Handyhexerei I 99

Die Handy-Erleuchtung	99
Ihre Rufnummer ist ... (Version 1)	102
Der Codebrecher	104
Telekinese	106
Total verdreht	107
Futschikato	111
Ihre Rufnummer ist ... (Version 2)	113
Mega-Multiplikations-Mysterium	115
Das Handy im Ballon	117

TEIL III
GUTE KARTEN FÜR ALLE GELEGENHEITEN 121

Kapitel 7
Anatomische Tricks 123

Der knirschende Nacken	123
Der »abbe« Daumen	124
Einen Finger durch die Luft fliegen lassen	126

Kapitel 8
Tricks für Japaner & Politessen 127

Spontanes Visitenkartendruck	127
Der verschwindende Strafzettelblock	130
Unkaputtbare Einkaufsstüte	131
Verschachtelt	134

Kapitel 9
Mittelschwere Kartentricks 139

Die vier Asse wandern	139
Die Fahrstuhl-Asse	141
Die Karte an der genannten Stelle	142
Vorhergesehen	144
Magnetische Damen	145
Kein zeitloser Trick	147
Unmöglich	149
Ein mentales Kartenkunststück	150
Rot und schwarz	152

Kapitel 10
Ihr Schädel ist magisch 155

Das abgebissene Glas	155
Zeigen Sie ihnen die Zähne	156
Luftballonluft wird verzaubert	158

TEIL IV
VERZAUBERN SIE IHREN KOPF 161

Kapitel 11
Geist-reiche Experimente 163

Der magische Lolli	163
Das Riesengedächtnis	164
Die Kolumne	168
Ein Gegenstand	170
Farbstifte	172
Je wertvoller der Geldschein	173

16 Inhaltsverzeichnis

Echtes Gedankenlesen	175
Buchtest	177
Kapitel 12	
Interaktives	179
Ein reißerischer Trick	179
Logisch	185
Alles hängt am Geld	186
Poker	188
Social-Media-Magie	189
Zufällige Karte	191
Vier Karten	193
Formenvielfalt	194
Kapitel 13	
(Ehe-)Ringe	197
Der schwebende Ring	197
Der verschwundene Ehering	199
Erscheinender Ring	200
Ring durch Finger	202
Kapitel 14	
Kartentricks: sauscher	205
Perfekte Vorhersage	205
Drunter und drüber	209
Der fotokopierte Kartentrick	211
Gedächtniswunder	213
Bezauberndes Rendezvous	216
Der manipulierte Zufall	218
TEIL V	
VERZAUBERN SIE ALLES UM SICH HERUM	223
Kapitel 15	
Geld macht glücklich	225
Die zerriebene Münze	225
Münze durchdringt Taschentuch	227
Münze durchdringt Taschentuch und Ehering	229
Die Münze aus dem Nichts	231
Münze durch Glas	233
Eine markierte Münze verschwindet	234
Papier zu Geld	237
Aufgespießtes Geld	238
Geldschein in der Zitrone	241

Kapitel 16

Tricks mit Taschentüchern	245
Rohrverstopfung	245
Die gänzlich verschwundene Münze	246
Dreifache Vorhersage	247
Zerschnittenes Tuch wird heil	249
Glas durch Tischplatte	251

Kapitel 17

Handyhexerei II	253
iKamera rausnehmen	253
Ihre Rufnummer ist ... (Version 3)	259
Tuch durchdringt Handy	260
Verschwindendes Handy	262
Ihre Rufnummer ist ... (Version 4)	263
Die Regierung weiß alles	265
Schwebendes Telefon	266
Die Karte im Handy	269
Leere Hand	272
Ihre Rufnummer ist ... (Version 5)	275

Kapitel 18

Noch mehr ...	277
Magisches Domino	277
Großmutter's Maßband	279
Deutungshoheit	280
Topologisches Wunder	285
Magisches Tic Tac Toe	289

TEIL VI

DER TOP-TEN-TEIL	293
-------------------------	------------

Kapitel 19

Zehn Zaubereffekte	295
Erscheinen	295
Verschwinden	295
Verwandeln	295
Wandern	295
Restaurieren	296
Durchdringen	296
Gegen die Naturgesetze	296
Mentale Effekte	296
Magie der Geisteskräfte	297
Mnemotechnik	297

Kapitel 20

Viermal fünf Tipps für unangenehme Situationen..... 299

Wenn jemand zu spät an seinen Platz geht 299

Wenn jemand während der Vorführung nach draußen geht 300

Wenn keiner lacht oder applaudiert 300

Wenn jemand sagt: »Kenne ich schon« 300

TEIL VII

ANHANG 301

Kapitel 21

Der Club der Zauberer..... 303

Abbildungsverzeichnis 305

Stichwortverzeichnis 309