

# ***Inhaltsverzeichnis***

<b><i>Einführung</i></b>	<b>15</b>
Über dieses Buch	15
Woher die Tricks stammen	16
Von den Händen	16
Wie dieses Buch aufgebaut ist	16
Teil I: Werden Sie magisch	16
Teil II: Zauberei allerorten	17
Teil III: Zauberei im Restaurant	17
Teil IV: Spielen Sie mit verdeckten Karten	17
Teil V: Party Time	17
Teil VI: Die Top Ten	17
Teil VII: Anhänge	17
Die in diesem Buch verwendeten Symbole	17
Wie man einen Trick lernt	18
Willkommen im Kreis	19
 <b><i>Teil I</i></b>	
<b><i>Werden Sie magisch</i></b>	<b>21</b>
 <b><i>Kapitel 1</i></b>	
<b><i>Alles äußerlich und nichts dahinter</i></b>	<b>23</b>
Der Anti-Schwerkraft-Bleistift	24
Das weggezauberte Irgendwas	26
Das verschwundene Bein	29
Fingerspitzenkau	30
Weich wie Gummi	32
Der dehnbarste Daumen der Welt	33
Der dehnbarste Finger der Welt	34
Der dehnbarste Arm der Welt	36
Von der Wand herunter	37
Ein Vogel, ein Flugzeug ...	37
Der soziale Aufstieg	38
Der unbekannte Angreifer	39

<b>Kapitel 2</b>	
<b><i>Hier werden Sie sofort für Ihre Mühen belohnt</i></b>	<b>41</b>
Zwei-Karten-Fingerfertigkeit	41
Die Geschichte des Seiltänzers	46
Das doppelte Verschwinden von Bleistift und Münzen	49
 <b>Teil II</b>	
<b><i>Zauberei allerorten</i></b>	<b>55</b>
 <b>Kapitel 3</b>	
<b><i>Das magische Finanzgenie</i></b>	<b>57</b>
Hartes, kaltes, Bleistift-brechendes Bargeld	57
Schafe und Diebe	60
Der verschwundene Euro – die Angeberversion	63
Das große Geld steigt auf	65
Der 7-Cent Reflex-Test	68
Zeigen Sie mir das Geld nicht	72
Kopf oder Zahl: Der Schatten weiß es	75
 <b>Kapitel 4</b>	
<b><i>Neue Ideen für altes Büromaterial</i></b>	<b>77</b>
Bleistift in der Nase	77
Billig-Houdini: Die dreifache Gummibandentfesselung	80
Phase I: Das Gummiband springt	80
Phase II: Fixiert	82
Phase III: Duellierende Bänder	83
Der Anti-Schwerkraft-Ring	85
Der Trick mit den fotokopierten Karten	87
 <b>Kapitel 5</b>	
<b><i>Was Sie mit der Kleidung anderer Leute alles anstellen können</i></b>	<b>91</b>
Geben Sie mir mal 'nen Ring – und 'ne Schnur	91
Durch Seile gehen	94
Enthauptung durch einen Schal	98
Die Hand-Tasche	100

<b>Kapitel 6</b>	
<b><i>Nimm's mit raus, Kumpel</i></b>	<b>103</b>
Die verlorengegangene Spraydosenkugel	103
Der Ninja-Schlüsselfang	106
Der Strohalm im Kiefer	107
Die erstaunliche Wiederherstellung der Trinkhalmhülle	110
Die unheimliche kleine Babyhand	112
Das unvergessliche »wolkige« Toilettenpapier	116
 <b>Teil III</b>	
<b><i>Zauberei im Restaurant</i></b>	<b>121</b>
 <b>Kapitel 7</b>	
<b><i>Ihr Freund, das Besteck</i></b>	<b>123</b>
Der verbogene Löffel, Teil 1	123
Der verbogene Löffel, Teil 2: Die Wiederkehr	126
Die klassische Salzstreuer-Durchdringung	128
Gabeln über Gabeln	132
Das Drei-Becher-Kümmelblättchen	133
Drei-Objekte-Kümmelblättchen, die frisierte Version	137
 <b>Kapitel 8</b>	
<b><i>Mit dem Essen spielt man ...</i></b>	<b>141</b>
Ein Zuckerersatz	141
Der verdunstende Zucker	144
Die verschlungenen Brezel	147
Bohnen im Kopf	149
Das Brötchen hüpfen lassen	153
Das schwebende Brötchen	154
 <b>Kapitel 9</b>	
<b><i>Schwefelhölzer aus der Hölle</i></b>	<b>159</b>
Das Aschenkreuz	159
Aschenkreuz 2	161
Das Nusschalenspiel mit den drei Streichholzschachteln	163
Gewogene Streichholzbriefchen	166
Ein Test statischer Elektrizität	168

## **Teil IV**

### ***Spielen Sie mit verdeckten Karten*** **173**

#### **Kapitel 10**

##### ***Karten über Karten ...*** **175**

Wie Sie mischen, ohne überhaupt irgendetwas zu erreichen	175
Machen Sie mir das nach	176
Der absolut-unmögliche-Hände-weg-Mischmasch	180
Asse mit den Fingern erkennen	182
Ein Gespür für Asse	184
Den Umschlag, bitte	187
Seelenverwandschaft	189
Buchstabieren nach Zahlen	192
Unterricht im Mischen	195
Zehenfertigkeit	199
Das Zukunftsspiel	202

#### **Kapitel 11**

##### ***Ihr persönlicher Kartentrick-Baukasten*** **207**

Wie dieses Kapitel funktioniert	207
Forcieren	208
Das Heben-Sie-irgendwo-ab-forcieren	208
Das Forcieren unterm Taschentuch	209
Forcieren von unten	211
Countdown-Forcieren	213
Auffinden von Karten	213
Der Geigerzähler	214
Das Känguru-Auffinden	214
Muskelgespür	215
Klatsch!	217
Das »Übers-Ziel«-Auffinden	218
Das große Zaubern für Dummies Finale	219

## **Teil V**

### ***Party Time*** **221**

#### **Kapitel 12**

##### ***Seil*** **223**

Das klassische Wiederherstellen eines zerschnittenen Seils	223
Ring vom Seil	227
Flucht aus der Aldi-Krawatte	230

<b>Kapitel 13</b>	
<b><i>Wusste ich's doch!</i></b>	<b>235</b>
Der Drei-Karten-»Finden-durch-Berührung«-Test	235
Die dreifach-Vorhersagen-Gattinnen-Wahl	238
Der Mathe-Geographie-Tier-Farben-Test	242
Teile und Herrscher	244
Der Buch-Test	246
Die große Gemüsevorhersage	251
<b>Kapitel 14</b>	
<b><i>Gruppenhysterie</i></b>	<b>255</b>
Ich kann was, was Sie nicht können	255
Das Phantomfoto	258
Das Party-Murder-Mystery-Spiel	265
<b>Teil VI</b>	
<b><i>Die Top Ten</i></b>	<b>269</b>
<b>Kapitel 15</b>	
<b><i>Zehn Grundregeln guter Magie</i></b>	<b>271</b>
Verraten Sie nie das Geheimnis – niemals nicht!	271
Wiederholen Sie keinen Trick	272
Sie müssen wissen, wann Sie anfangen	272
Sie müssen aber auch wissen, wann es genug ist	272
Bauen Sie Ihr Publikum auf	273
Passen Sie die Tricks dem Publikum an	273
Ein gelungener Trick ist so viel wert wie zehn unfertige	274
Bleiben Sie dran	274
Spielen Sie	274
Eignen Sie es sich an	275
<b>Kapitel 16</b>	
<b><i>Zehn klassische Momente in der Geschichte der Magie</i></b>	<b>277</b>
Robert-Houdin wendet mit einem Trick den Krieg ab	277
Hermann zieht eine Münze aus einem Brötchen	278
Malini und der Eisblock	278
Houdini wird gefährlich	278
Blackstone rettet sein Publikum	279
Richiardi Jr. zerteilt seine Tochter	279
Wie der Große Tomsoni Kapital aus seinen Fehlern schlug	280

Doug Henning geht an den Broadway	280
Copperfield ändert das Format der Magie	281
Sie sehen Ihren ersten Zaubertrick	281
<b>Kapitel 17</b>	
<b><i>Zehn verstorbene Zauberer, die man kennen sollte</i></b>	<b>283</b>
John Henry Anderson (1814-1874)	283
Harry Kellar (1849-1922)	283
Servais Le Roy (1865-1953)	284
Howard Thurston (1869-1936)	284
Horace Goldin (1873-1939)	285
Joseph Dunninger (1892-1975)	285
Cardini (1899-1973)	286
Slydini (1901-1991)	286
Ed Marlo (1913-1992)	286
Dai Vernon (1894-1992)	287
<b>Kapitel 18</b>	
<b><i>Zehn Ausreden, wenn's mal schiefgeht</i></b>	<b>289</b>
<b>Teil VII</b>	
<b><i>Anhänge</i></b>	<b>291</b>
<b>Anhang A</b>	
<b><i>Zauberläden, Vereinigungen, Zeitschriften und Buchtipps</i></b>	<b>293</b>
<b>Anhang B</b>	
<b><i>Magische Wörter: Ein Glossar</i></b>	<b>295</b>
<b>Anhang C</b>	
<b><i>Trickographie</i></b>	<b>301</b>
<b><i>Stichwortverzeichnis</i></b>	<b>307</b>