

Inhaltsverzeichnis

Einführung	15
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
Teil I	
Werden Sie magisch	21
Kapitel 1	
Alles äußerlich und nichts dahinter	23
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

Kapitel 2		
<i>Hier werden Sie sofort für Ihre Mühen belohnt</i>		41
Zwei-Karten-Fingerfertigkeit		41
Die Geschichte des Seiltänzers		46
Das doppelte Verschwinden von Bleistift und Münzen		49
Teil II		
<i>Zauberei allerorten</i>		55
Kapitel 3		
<i>Das magische Finanzgenie</i>		57
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
Kapitel 4		
<i>Neue Ideen für altes Büromaterial</i>		77
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
Kapitel 5		
<i>Was Sie mit der Kleidung anderer Leute alles anstellen können</i>		91
Geben Sie mir mal 'nen Ring – und 'ne Schnur		91
Durch Seile gehen		94
Enthauptung durch einen Schal		98
Die Hand-Tasche		100

Kapitel 6		
Nimm's mit raus, Kumpel		103
Die verlorengegangene Spraydosenkugel		103
Der Ninja-Schlüsselfang		106
Der Strohhalm im Kiefer		107
Die erstaunliche Wiederherstellung der Trinkhalmhülle		110
Die unheimliche kleine Babyhand		112
Das unvergessliche »wolkige« Toilettenspapier		116
Teil III		
Zauberei im Restaurant		121
Kapitel 7		
Ihr Freund, das Besteck		123
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
Kapitel 8		
Mit dem Essen spielt man ...		141
Ein Zuckerersatz		141
Der verdunstende Zucker		144
Die verschlungenen Brezel		147
Bohnen im Kopf		149
Das Brötchen hüpfen lassen		153
Das schwebende Brötchen		154
Kapitel 9		
Schwefelhölzer aus der Hölle		159
Das Aschenkreuz		159
Aschenkreuz 2		161
Das Nusschalenspiel mit den drei Streichholzschatzeln		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
Zehnfertigkeit	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

Kapitel 13		
<i>Wusste ich's doch!</i>		235
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
Kapitel 14		
<i>Gruppenhysterie</i>		255
Ich kann was, was Sie nicht können		255
Das Phantomfoto		258
Das Party-Murder-Mystery-Spiel		265
Teil VI		
Die Top Ten		269
Kapitel 15		
<i>Zehn Grundregeln guter Magie</i>		271
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
Kapitel 16		
<i>Zehn klassische Momente in der Geschichte der Magie</i>		277
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
Kapitel 17	
Zehn verstorbene Zauberer, die man kennen sollte	283
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
Kapitel 18	
Zehn Ausreden, wenn's mal schiefgeht	289
Teil VII	
Anhänge	291
<i>Anhang A</i>	
<i>Zauberläden, Vereinigungen, Zeitschriften und Buchtipps</i>	293
<i>Anhang B</i>	
<i>Magische Wörter: Ein Glossar</i>	295
<i>Anhang C</i>	
<i>Trickographie</i>	301
Stichwortverzeichnis	307