

Inhalt

Vorwort zur deutschen Erstveröffentlichung von Alexander Adrion	11
Vorwort von Martin Gardner	15

1 Kartentricks – Teil 1 16

<i>Peirce's Kuriositäten</i>	17
<i>Fünffacher Poker</i>	18

Tricks, bei denen Karten als Zählseinheiten fungieren . .	20
<i>Der Piano-Trick</i>	20
<i>Das berechnete Abheben</i>	21

Tricks, bei denen die Zahlenwerte benutzt werden	22
<i>Findley's Vier-Karten-Trick</i>	22
<i>Eine erstaunliche Vorhersage</i>	23
<i>Henry Christ's verbesserte Version</i>	24
<i>Die zyklische Zahl</i>	25
<i>Die fehlende Karte</i>	27
<i>Jordan's Methode</i>	28

Tricks, die auf einer Unterteilung der Karten in rote und schwarze sowie in ihre Zeichen beruhen	30
<i>Stewart James' Farben-Vorhersage</i>	30
<i>Königliche Paare</i>	32

Tricks, bei denen Bild- und Bildrückseite von Bedeutung sind	32
<i>Die passenden Farben</i>	32
<i>Hummer's Umdreh-Geheimnis</i>	34
<i>Die kleinen Monde</i>	36

2 Kartentricks – Teil 2	38
<i>O'Connor's Vier-As-Trick</i>	38
<i>Der Zauber Manhattans</i>	39
<i>Das vorhergesagte Umstecken</i>	39
<i>Der glückliche Kartenfund</i>	40
<i>Zwei Stapel</i>	41
<i>Elmsley's Karten-Übereinstimmung</i>	42
<i>Zauberei per Post</i>	44
<i>Belchou's Asse</i>	45
<i>Der Tit-Tat-Toe-Trick</i>	45
3 Von Gergonne zu Gargantua	50
<i>Die Lage der Karten nennen</i>	51
<i>Die Karte an eine vorher bestimmte Stelle bringen</i>	52
<i>Walker's Methode</i>	53
<i>Die Karte nennen</i>	55
<i>Beziehung zum Dreier-System</i>	57
<i>Gargantuas Zehn-Stapel-Problem</i>	58
4 Zauberei mit gewöhnlichen Gegenständen	60
<i>Würfel</i>	60
<i>Erraten der Summe</i>	61
<i>Frank Dodd's Vorhersage</i>	62
<i>Die Lage angeben</i>	63
<i>Hummer's Würfel-Geheimnis</i>	64
<i>Dominosteine</i>	65
<i>Der Bruch in der Kette</i>	65
<i>Die Reihe aus 13 Steinen</i>	66
<i>Kalender</i>	67
<i>Magische Quadrate</i>	67
<i>Gibson's eingekreiste Zahlen</i>	67
<i>Stover's Vorhersage</i>	68

Uhren	69
<i>Die Stunden anzeigen</i>	69
<i>Das Geheimnis von Würfel und Uhr</i>	71
Dollarnoten	71
<i>Heath's Notentrick</i>	71
Streichhölzer	74
<i>Die drei Häufchen</i>	74
<i>Gedankenlesen mit Streichholzbriefchen</i>	75
<i>Vagabunden und Hühner</i>	76
<i>Die gestohlenen Gegenstände</i>	77
<i>Den Platz dreier verborgener Gegenstände zu erraten</i>	79
Münzen	81
<i>Das Geheimnis der 9</i>	81
<i>Welche Hand?</i>	82
<i>Heath's Variante</i>	82
<i>Wappen oder Zahl?</i>	83
Spielbretter	84
<i>Hummer's Spielbrett-Trick</i>	84
Verschiedene Gegenstände	86
<i>Hummer's Drei-Gegenstände-Weissagung</i>	86
<i>Yates' Vier-Gegenstände-Weissagung</i>	88
5 Topologische Narrheiten	91
<i>Die afghanischen Bänder</i>	92
Tricks mit Taschentüchern	99
<i>Finger-Flucht</i>	99
<i>Tabor's verknottete Taschentücher</i>	100
<i>Verwickelte Probleme</i>	102
Kunststücke mit Schnur oder Kordel	103
<i>Strumpfbandtricks</i>	104
<i>Das Strumpfband des Riesen</i>	105
<i>Weitere Kunststücke</i>	109

Kleidungsstücke	112
<i>Die verwirrende Schlinge</i>	112
<i>Die gewendete Weste</i>	113
<i>Ausziehen der Weste</i>	113

Gummiringe	114
<i>Der springende Gummiring</i>	114
<i>Das verdrehte Gummiband</i>	115

6 Tricks, die eine spezielle Ausrüstung erfordern . . . 118

<i>Zahlenkarten</i>	118
<i>Fensterkarten</i>	119
<i>Sam Loyd's Version</i>	123

Tip-Tricks	123
<i>Verrückte Zeiten</i>	123
<i>Heath's »Tappit«</i>	125
<i>Tip einen Drink</i>	126
<i>Tip ein Tier</i>	127
<i>Die Rätselkarte</i>	128

Würfel- und Dominotricks	129
<i>Heath's Entschlüsselung</i>	129
<i>Die »Sure-Shot Dice Box«</i>	130
<i>Blyth's Domino-Schachtel</i>	131
<i>Farbsteine aus Indien</i>	132
<i>Tricks vom Hummer</i>	133

7 Geometrisches Verschwinden – Teil 1 136

<i>Das Linien-Paradoxon</i>	136
<i>Sam Loyd's Flaggen-Puzzle</i>	138
<i>Das verschwindende Gesicht</i>	139
<i>»Verschwinde von der Erde«</i>	140

<i>DeLand's Paradoxon</i>	144
<i>Das verschwindende Kaninchen</i>	145
<i>Stover's Variante</i>	146

8 Geometrisches Verschwinden – Teil 2 149

<i>Das Schachbrett-Paradoxon</i>	149
<i>Hooper's Paradoxon</i>	151
<i>Flächenveränderung</i>	152
<i>Fibonacci-Reihen</i>	154
<i>Langman's Version</i>	157
<i>Curry's Paradoxon</i>	158
<i>Curry-Dreiecke</i>	164
<i>Quadrate aus vier Stücken</i>	167
<i>Quadrate aus drei Stücken</i>	169
<i>Quadrate aus zwei Stücken</i>	169
<i>Gebogene und dreidimensionale Formen</i>	171

9 Zauberei mit Zahlen 172

<i>Schnelles Kubikwurzel-Ziehen</i>	173
<i>Addition einer Fibonacci-Reihe</i>	174
<i>Vorhersage einer Zahl</i>	175
<i>Curry's Version</i>	176
<i>Al Baker's Version</i>	177
<i>Weissagung einer Zahl</i>	178
<i>Die Geheimnisse der 9</i>	180
<i>Digitalwurzeln</i>	181
<i>Eine hartnäckige Wurzel</i>	183
<i>Das Alter erraten</i>	184
<i>Ein Additionstrick</i>	184
<i>Ein Multiplikationstrick</i>	185
<i>Die Geheimnisse der 7</i>	185
<i>Vorhersagen einer Summe</i>	187
<i>Al Baker's »Numero«</i>	190
<i>Zahlen-Psychologie</i>	191