

Inhaltsverzeichnis

1 Kartentricks — Teil I	1
Die Rarität von Peiree	2
Fünf Pokerblätter	3
Tricks, bei denen Karten als Zähleinheiten verwendet werden	4
Der Klaviertrick	4
Schätzen beim Abheben	5
Tricks, die den Zahlenwert verwenden	6
Findleys Vier-Karten-Trick	6
Eine verblüffende Voraussage	7
Henry Christs Verbesserung	8
Die zyklische Zahl	9
Die fehlende Karte	10
Jordans Methode	11
Tricks, die auf der Unterscheidung in Farben und in rote und schwarze Karten beruhen	14
Stewart James Rot-Schwarz Voraussage	14
Die königlichen Paare	15
Tricks, die die Vorder- und Rückseite verwenden	15
Entsprechende Farben	15
Hummers Umkehrgeheimnis	17
Die kleinen Beschwipsten	19
 2 Kartentricks — Teil II	 21
O'Connors Vier-Asse-Trick	21
Der Zauber von Manhattan	21
Voraussagen der Veränderung	22
Die Entdeckung des Schlußsteines	23
Die Zwei-Stöße-Anweisung	24
Buchstabieren der Pikkarten	24
Elmsleys Kartentreffen	26
Zauberei durch die Post	27
Belchous Asse	28
Der Tit-Tat-Toe-Trick	29
Andere interessante Tricks	32

3 Von Gergonne bis Gargantua	34
Wie man die Position der Karte angibt	35
Wie man die Karte in eine bestimmte Position bringt	36
Walkers Methode	37
Wie man die Karte bestimmt	39
Verbindung zum Ternärsystem	40
Gargantuas Aufgabe mit zehn Stößen	41
 4 Zauberei mit alltäglichen Gegenständen	43
Würfel	43
Erraten der Summe	44
Frank Dodds Voraussage	44
Lagebezeichnungstrick	46
Hummers Würfelgeheimnis	46
Dominosteine	48
Das Loch in der Kette	48
Die Dreizehnerreihe	48
Kalender	49
Magische Quadrate	49
Gibsons eingekreiste Daten	50
Stovers Voraussage	50
Auswendiglernen des Kalenders	51
Uhren	52
Stundenschlagen	52
Das Geheimnis des Würfels und der Uhr	53
Banknoten	53
Heaths Banknotentrick	53
Zündhölzer	56
Die drei Haufen	56
Zündhölzer und Gedankenlesen	56
Der Landstreicher und die Hühner	57
Die entwendeten Gegenstände	57
Münzen	60
Das Geheimnis der Neun	60
Welche Hand?	61
Heaths Variante	61
Kopf oder Adler?	62
Schachbretter	63
Hummers Schachbretttrick	63

Verschiedene Gegenstände	65
Hummers Weissagung mit drei Gegenständen	65
Yates Weissagung für vier Gegenstände	67
 5 Topologische Narretei	70
Die Afghanischen Bänder	71
Taschentuchtricks	78
Der Finger entkommt	78
Tabors verkettete Taschentücher	79
Verknotete Probleme	81
Schnur und Seil	82
Strumpfbandtricks	82
Das Strumpfband des Riesen	84
Weitere Schnurtricks	87
Kleidungsstücke	90
Die rätselhafte Schlinge	90
Umdrehen der Weste	90
Entfernen der Weste	91
Gummibänder	92
Das springende Band	92
Das gedrehte Band	93
 6 Tricks mit spezieller Ausrüstung	95
Zahlenkarten	95
Fensterkarten	97
Sam Loyds Version	100
Klopftricks	100
Die verrückte Zeit	100
Heaths "Tappit"	102
Klopf auf ein Getränk	103
Klopf auf ein Tier	104
Die Rätselkarte	106
Tricks mit Würfeln und Dominosteinen	106
Heaths „Ent-Ziffern“	106
Die Würfelschachtel	107
Blyths Dominoschachtel	108
Die indischen Steine	109
Hummers Trick	110

7 Geometrisches Verschwinden – Teil I	113
Das Linien-Paradoxon	113
Sam Loyds Fahnenrätsel	115
Das verschwindende Gesicht	116
Weg von der Erde	117
Delands Paradoxon	121
Der verschwindende Hase	122
Stovers Varianten	123
8 Geometrisches Verschwinden – Teil II	126
Das Schachbrettparadoxon	126
Hoopers Paradoxon	127
Quadratische Variante	128
Fibonacci-reihen	131
Langmans Version	133
Currys Paradoxon	135
Curry Dreiecke	139
Quadrate aus vier Teilen	144
Quadrate aus drei Teilen	144
Quadrate aus zwei Teilen	145
Runde und dreidimensionale Formen	147
9 Reine Zahlenzauberei	148
Schnelles Kubikwurzelziehen	149
Addieren einer Fibonacci-reihe	150
Voraussagen einer Zahl	151
Currys Version	152
Al Bakers Version	152
Erraten einer Zahl	153
Die Geheimnisse der Neun	155
Ziffernwurzeln	156
Die beharrliche Wurzel	157
Wie man das Alter erraten kann	158
Ein Additionstrick	159
Ein Multiplikationstrick	159
Die Geheimnisse der Sieben	160
Voraussagen einer Summe	162
Al Bakers „Numero“	164
Psychologische Kräfte	165