

Unverkäufliche Leseprobe

Alle Rechte vorbehalten. Die Verwendung von Text und Bildern, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und strafbar. Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.



Auf der Suche nach den besten Wetten ist Richard Wiseman um die ganze Welt gereist. Das Ergebnis: 101 Wetten, die auf den ersten Blick unmöglich zu gewinnen scheinen, die aber leicht zu gewinnen sind, wenn man ihr Geheimnis kennt. Und genau diese Geheimnisse verrät Wiseman in diesem Buch. So sind die Wetten nicht nur ein unterhaltsamer Partyspaß, sondern auch das Tor zur ernsten Wissenschaft und zu verblüffenden Tatsachen und neuen Erkenntnissen über das Leben und das Universum.

Richard Wiseman war als professioneller Zauberkünstler tätig, bevor er Psychologie studierte und schließlich die Leitung der Psychologie-Abteilung der Hertfordshire University übernahm. Er hat sich international einen Namen gemacht durch seine Arbeiten in unkonventionellen Bereichen der Psychologie wie Täuschung, Humor und das Paranormale. Der leidenschaftliche Wissenschaftler ist bekannt für seine kreativen medialen Auftritte. Er hat einen eigenen YouTube-Kanal, genannt Quirkology. Seine Bücher »Quirkology«, »Machen, nicht denken!« und »Wie Sie in 60 Sekunden Ihr Leben verändern« waren international große Bestseller. Zuletzt erschien von ihm im Fischer Taschenbuch Verlag »Superschlaf. So werden aus schlechten Schläfern gute Schläfer und aus guten Schläfern Superschläfer« (2015).

Weitere Informationen finden Sie auf www.fischerverlage.de

RICHARD WISEMAN

101 WETTEN,
die man
GARANTIERT GEWINNT

Aus dem Englischen von
Gabriele Gockel

FISCHER Verlag



Erschienen bei FISCHER Taschenbuch
Frankfurt am Main, Oktober 2017

Die englische Originalausgabe erschien 2016
unter dem Titel: »101 Bets You Will Always Win.
The Science of the Seemingly Impossible«
im Verlag Boxtree, London
© Spin Solutions Limited 2016

Illustrationen: © Spin Solutions Limited 2016

Für die deutschsprachige Ausgabe:
© 2017 S. Fischer Verlag GmbH,
Hedderichstr. 114, D-60596 Frankfurt am Main

Satz: Dörlemann Satz, Lemförde
Druck und Bindung: CPI books GmbH, Leck
Printed in Germany
ISBN 978-3-596-29703-0

INHALT

Willkommen	
	1
Bevor wir anfangen	
	3
Körpermagie	
Zehn Arten, eine Wette mit Händen und Füßen	
zu gewinnen	
	5
Geld gilt	
Zehn Arten, eine Wette mit Münzen und Scheinen	
zu gewinnen	
	23
Streichholztricks	
Zehn Arten, eine Wette mit Streichhölzern	
zu gewinnen	
	39
Ein Blick über den Tellerrand	
Zehn Arten, eine Wette durch Querdenken	
zu gewinnen	
	55
Streberwissen	
Zehn Arten, eine Wette mit besonders raffinierter	
Wissenschaft zu gewinnen	
	69
Wasserwerke	
Zehn Arten, eine Wette mit Wasser zu gewinnen	
	83

Küchenkapriolen

Zehn Arten, eine Wette mit Lebensmitteln zu gewinnen

97

Und plötzlich erkennen Sie es

Zehn Arten, eine Wette mit Magie und Täuschung
zu gewinnen

111

Im Nu zum Superhelden werden

Zehn Arten, eine Wette zu gewinnen, indem man
das Unmögliche vollbringt

123

Spiel mit dem Feuer

Zehn Arten, eine Wette mit Kerzen und Streichhölzern
zu gewinnen

137

Glück gehabt

149

Dank

151

KÖRPERMAGIE

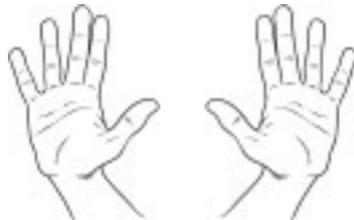
Zehn Arten, eine Wette mit Händen und Füßen
zu gewinnen

VERBLÜFFENDE FAKTEN ÜBER IHREN KÖRPER

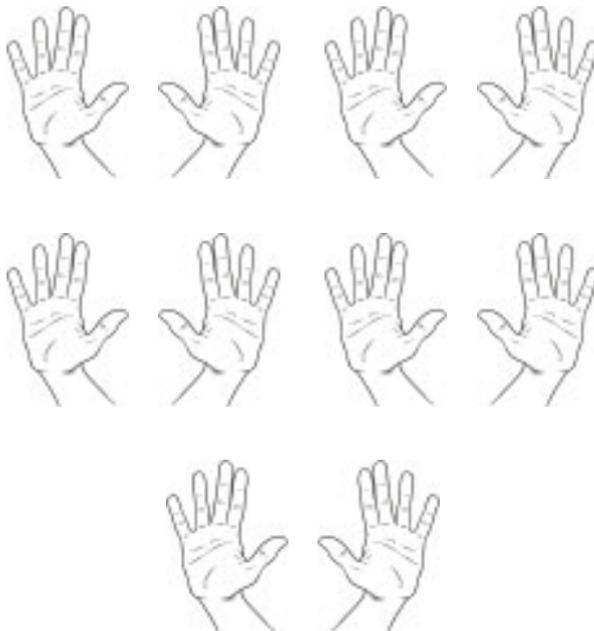
- Ihr Herz schlägt jeden Tag über 100.000-mal.
- Etwa 60 Prozent Ihres Körpers besteht aus Wasser.
- Ihr Körper legt sich jeden Monat eine vollständig neue Außenhaut zu.
- Ein Viertel aller Knochen Ihres Körpers befindet sich in den Füßen.
- Ein Stück Ihrer Knochen von der Größe einer Streichholzschachtel kann viermal mehr Gewicht tragen als Beton.

HIER BRAUCHEN SIE IHRE HÄNDE

Für diese Wette müssen Sie nichts weiter tun, als Ihre beiden Hände hochzuhalten und zu sagen: »Wenn meine Daumen als Finger zählen, wie viele Finger halte ich hoch?«

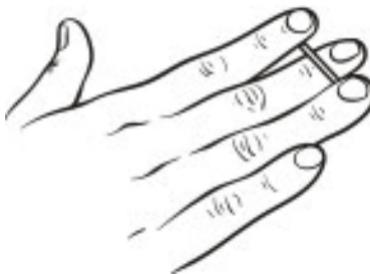


Die richtige Antwort lautet zehn. Sagen Sie dann: »Wenn das hier also zehn Finger sind, wie viele Finger haben dann zehn Hände?« Fast jeder wird antworten: 100. Die richtige Antwort aber heißt: 50!



KNACKPUNKT

Bitten Sie Ihre Freunde, eine Hand auszustrecken. Legen Sie dann ein Streichholzstück über den Mittelfinger wie in der Abbildung.



Schließlich sagen Sie, sie müssten das Streichholzstück durchbrechen, indem sie den Zeige- und den Ringfinger nach unten drücken. Es klingt einfach, und sie werden die Wette annehmen. Aber es wird ihnen nicht gelingen, und Sie werden die Wette gewinnen!

Wenn Sie das Streichholzstück am Mittelfinger Ihres Wettpartners weiter nach unten schieben und ihn auffordern würden, das obere Glied seines Zeige- und Ringfingers nach unten zu biegen, kann er das Streichholzstück ganz leicht durchknicken. Warum? Weil dann die Finger Ihrer Freunde als Hebel wirken. Der Schlüssel zu jedem starken Hebel ist die Entfernung zwischen dem Gegenstand, den man heben (oder, wie in diesem Fall, durchbrechen) möchte, und dem Punkt, an dem der Hebel ansetzt, dem sogenannten Drehpunkt. In unserem Fall ist der Drehpunkt jeweils der Knöchel an der Fingerwurzel Ihres Wettgegners. Je näher man das Streichholzstück an diesen Drehpunkt schiebt, desto größer ist die mechanische Wirkung, während sie im Bereich der Fingerspitzen geringer und es dort fast unmöglich ist, das Streichholz durchzubrechen.

Der berühmte Mathematiker und Ingenieur des alten Griechenland Archimedes beschrieb dieses Phänomen in seinem Best-seller von 250 v. Chr. *Über das Gleichgewicht ebener Flächen*, und er war sich seiner Erkenntnis so sicher, dass er den bekannten Ausspruch tat: »Gebt mir einen festen Punkt, und ich hebe die Welt aus den Angeln.« Damals nahm niemand diese kühne Behauptung des Archimedes ernst, was vielleicht bedauerlich ist, denn mittlerweile haben Mathematiker herausgefunden, dass Archimedes, um die Wette zu gewinnen, einen Winkelhebel mit einem langen Arm benötigt hätte, der 1.000.000.000.000.000.000-mal länger ist als der kurze Arm!

SCHNAPP ZU, WENN DU KANNST

Bitten Sie einen Freund, Daumen und Zeigefinger etwa 2,5 Zentimeter auseinander zu halten wie in der Abbildung.



Halten Sie nun eine Banknote in den Raum zwischen den beiden Fingerspitzen Ihres Freundes.



Erklären Sie dann, Sie würden gleich den Schein fallen lassen und er könnte den Schein behalten, wenn er ihn zu fassen bekäme. Erstaunlicherweise wird ihm das nicht gelingen.

Sie können dieselbe Methode anwenden, um Ihr eigenes Reaktionsvermögen zu testen.

- 1) Halten Sie Daumen und Zeigefinger etwa 2,5 Zentimeter auseinander.
- 2) Bitten Sie einen Freund, ein 30 cm langes Lineal an einem Ende (so nah wie möglich an der letzten Markierung) zu fassen und das andere Ende zwischen Ihre beiden Fingerspitzen zu halten.
- 3) Erklären Sie Ihrem Freund, er solle einen Augenblick warten und dann ohne Vorankündigung das Lineal fallen lassen.
- 4) Schnappen Sie das Lineal, sobald Sie sehen, dass es sich bewegt.
- 5) Schauen Sie, an welcher Stelle Sie das Lineal erwischt haben und bestimmen Sie anhand der folgenden Tabelle Ihre Reaktionszeit:

Zentimeter	Reaktionszeit in Sekunden
5	0,1
10	0,14
15	0,17
20	0,2
25	0,23
30	0,25

Die meisten Menschen erwischen das Lineal zwischen der 20 cm- und der 25 cm-Markierung, also mit einer Reaktionszeit von etwa 0,2 bis 0,23 Sekunden. Wenn Sie das Lineal mehrmals ungefähr bei der 11,5 cm-Markierung zu fassen bekommen, haben Sie das Reaktionsvermögen eines Profisportlers – oder Sie haben gemogelt.

FEST VERBUNDEN

Legen Sie eine Hand flach auf den Kopf und wetten Sie mit Ihren Freunden, dass diese es nicht schaffen werden, Ihre Hand von Ihrem Kopf hochzuziehen. Obwohl es ganz einfach zu sein scheint, das zu tun, ist es unmöglich, und Sie werden die Wette gewinnen.



Warum ist das nicht möglich? Wenn Ihre Freunde versuchen, Ihren Unterarm hochzuziehen, ziehen sie Ihren Oberarm mit. Zum Glück ist aber Ihr Oberarm fest mit dem Rest Ihres Körpers verbunden, und so versucht Ihr Freund, ohne es zu merken, Ihr ganzes Körperegewicht zu heben!