

Michael Engel  
Das Zauberbuch für Erwachsene



Michael Engel

# Das Zaüverbüch für Erwachsene

Rätsel, Kniffe, Zaubertricks

Mit anschaulichen Trickerklärungen,  
zahlreichen Fotos und Illustrationen

Anaconda

*Für die liebe Elisabeth –  
»Eligi«!*



Penguin Random House Verlagsgruppe FSC® N001967

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2017, 2021 by Anaconda Verlag, einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, Neumarkter Straße 28, 81673 München  
Alle Rechte vorbehalten.

Umschlagmotive: shutterstock

Umschlaggestaltung: büropecher, Köln

Satz und Layout: Andreas Paqué, [www.paque.de](http://www.paque.de)

Druck und Bindung: CPI Books GmbH, Leck

ISBN 978-3-7306-0507-3

[www.anacondaverlag.de](http://www.anacondaverlag.de)

# Inhalt

Vorwort .....	7
Grundregeln .....	9
Magie à la carte .....	11
Leitkarte .....	12
Namen buchstabieren .....	13
Zweite Chance .....	16
$\frac{1}{3}$ - $\frac{2}{3}$ -Force .....	17
Lügendetektor .....	19
Kartenlift .....	21
Die magische Sieben .....	22
Ass-Wanderung .....	24
You do as I do .....	27
Karte verkehrt .....	30
Ass-Erscheinen .....	33
Money makes the world go round .....	36
Eine Münze verschwindet .....	36
Sleeve .....	38
Zwei Münzen Hand zu Hand .....	41
Münze unter Tuch .....	43
I am the winner .....	45
Münze in die Hand .....	47
Dreifache Vorhersage .....	49
Geldgefühl .....	51
Close-Up .....	53
Strohalm aus Plastik .....	53
Schlüssel zum Erfolg .....	55
Farbwechsel .....	58
Jetons .....	60
Dominosteine .....	63
Back-Gammon .....	65
1089 .....	66
Zündholz in Taschentuch .....	68
Zündende Berechnung .....	70
Magisches Quadrat .....	71

Unglaubliche Voraussage .....	74
Visit Alc .....	75
Geld aus Bierdeckel .....	77
Rauch und Schall .....	79
Schwebende Zigarette .....	79
Zigarettenverschwinden .....	81
Brennendes Zündholz erscheint .....	84
Magische Asche .....	85
Der Doppel-Trick mit dem Ärmel .....	86
Denk mal! .....	88
Deutsche Sprache – schwere Sprache .....	88
»Ober, zahlen!« – »Gast, Buchstaben!« .....	90
Listige und lustige Rätsel .....	91
Erst handeln ... ..	91
Korkenkniffe .....	91
Daumenabziehen .....	94
Zündholztrick .....	96
Zigarettenpackung zerreißen .....	99
... dann denken .....	101
Lösungen .....	109
Salon-Magie .....	117
Das verschwindende Tuch .....	117
Münze in der Wolle .....	120
Der Taschendieb .....	123
Der unbrennbare Euroschein .....	126
Seil zerschneiden .....	129
Personalien .....	134
Geburtstagskind .....	135
Tag der Geburt .....	138
Schwebende Gläser .....	140
Schnellrechner .....	143
Visitenkarten .....	145
Calculator .....	147
Optisch .....	149
Buchtest .....	151
Ring-Seil .....	154
Baffling .....	156
Geldschein in Zitrone .....	157

# Vorwort

Sehr geehrte Freunde der Zauberkunst!

Haben Sie bereits im Kindesalter Magier bewundert, die mit großer Fingerfertigkeit verblüffende Illusionen vorgeführt haben? Wollten Sie auch immer schon Menschen auf humorvolle Weise verblüffen?

Dann gratuliere ich Ihnen zum Erwerb dieses Buches, denn es ist nie zu spät. Was Hänschen nicht lernt, kann Hans immer noch lernen.

Im Gegensatz zu allen anderen Zauberbüchern im Buchhandel sind die Kunststücke, die ich in diesem Buch zusammengestellt habe, sowohl von der Vorführung wie auch vom Zielpublikum her im Wesentlichen für Erwachsene bestimmt. Trotzdem habe ich darauf geachtet, dass nicht zu viel Fingerfertigkeit von Nöten ist, bei vielen Effekten sogar keine. Doch vergessen Sie nicht, das Wort »Zauberkunst« enthält den Wortteil »Kunst«, was bedeutet, dass man üben muss. Jeder Musiker, jeder Jongleur, ja selbst Picasso musste üben.

Es geht darum, sich auf die Präsentation zu konzentrieren, nicht mehr darauf, was die Hände tun sollen. Sie dürfen nicht nachdenken, was als Nächstes kommt, die Vorführung muss flüssig sein, der Vortrag nicht stockend, aber auch nicht auswendig gelernt.

Und egal, ob Sie dann nur im Freundeskreis zaubern oder auch für fremdes Publikum Vorführungen geben: das Beste an Ihrer Entscheidung ist, dass Sie etwas für

sich machen, etwas Aktives, dass Sie Ihre Lebenszeit nutzen, um eine neue Welt zu entdecken.

Mit dem in meiner Branche üblichen Gruß wünsche ich Ihnen beim Studieren, Trainieren und Verzaubern viel Erfolg:

Gut Trick!

Michael Engel alias Angelo der Magier



# Gründregeln

Verraten Sie niemals ein Trickgeheimnis – einmal bekannt, ist es für alle langweilig (ein Lied hört man auch gerne, wenn man es kennt, ein Zauberkunststück, das man durchschaut hat, ist fad).

Üben Sie, bis Sie das Kunststück fehlerfrei vorführen können. Warten Sie noch einen Tag, probieren Sie es dann noch einmal. Erst wenn es jetzt wieder tadellos war, führen Sie es vor.

Zeigen Sie immer mindestens zwei Kunststücke aus verschiedenen Sparten (z.B. einen Kartentrick, einen mit Münzen), aber immer höchstens fünf oder sechs Effekte. Die Vorführung soll keinesfalls länger als 20 Minuten dauern. Übersättigen Sie Ihr Publikum nicht, es soll sich bereits auf die nächste Vorstellung freuen!

Stellen oder setzen Sie sich so, dass Sie alle Zuschauer sehen können.

Achten Sie darauf, dass Sie immer mindestens so gut gekleidet sind wie Ihr Publikum.

Sprechen Sie so, dass Ihre Worte sich an die letzte Reihe richten, dann passt die Lautstärke.

Fixieren Sie nicht einen einzelnen Zuschauer, schenken Sie jedem Augenkontakt! Am besten lassen Sie dazu langsam Ihren Blick von links vorne nach rechts hinten und von rechts vorne nach links hinten gleiten.

Zeigen Sie jedes Kunststück nur einmal, auch wenn die Zuschauer Sie um Wiederholung ersuchen – am besten führen Sie dann ein Ähnliches vor, das aber eine ganz andere Methode verwendet.

Und noch etwas sehr Wichtiges (ich zitiere den amerikanischen Zauberkünstler Dai Vernon, 1894–1992, genannt »Der Professor«): »Be natural!«

Also versuchen Sie nicht, auf der Bühne jemand anderes zu sein als Sie selbst – etwa ein Zauberkünstler, der Ihnen gefallen hat und den Sie nachahmen wollen. Es muss nicht jeder jeden Effekt vorführen, suchen Sie sich Kunststücke aus, die zu Ihnen und zu Ihrer Art passen.

# Magie à la carte

Kartenzauberei wird auch die »Poesie der Magie« genannt. Der Grund ist vermutlich, dass mit Hilfe eines Kartenpakets sehr viele verschiedene Effekte vorgeführt werden können, etwa das Erscheinen, Verwandeln oder Erahnen einzelner oder mehrerer Karten.

Außerdem nimmt ein Kartenpaket nicht viel Platz weg, und es ist einfach, sich eines auszuborgen. Folgendes ist dazu zu bemerken: Die ausgeborgten Karten sind meist alt und kleben schon etwas aneinander, so dass nicht alle Effekte reibungslos vorzuführen sind.

Zeigen Sie nicht nur Kartenkunststücke, sonst langweilen Sie Ihr Publikum eventuell (außer es ist eine Runde von Kartenspielern – die können nicht genug davon bekommen).

Sollten sich einige Ihrer Zuschauer mit Karten nicht auskennen, verwenden Sie Herzkarten und Zahlkarten, das ist dann kein Problem.

Falls Sie Ihre Karten nach einigen Vorführungen wieder »rutschig« machen wollen, verwenden Sie dazu Federweiß oder Kartenpuder (*Zincum stearicum*).

Ich nehme die Joker aus dem Spiel heraus, es ist unangenehm, wenn die vom Zuschauer gezogene Karte ein Joker ist, vor allem, weil es in einem Kartenpaket meist mehrere gleich aussehende davon gibt.

## Leitkarte

**Effekt:** Sie erraten eine vom Zuschauer gewählte Karte.

**Requisiten:** ein Päckchen Spielkarten, am besten 52 Stück, ohne Joker

**Vorbereitung:** keine

**Vorführung:** Sie ersuchen einen Zuschauer, ein Päckchen Karten durchzusehen. Fragen Sie ihn vielleicht scherzhaft, ob er darin irgendwelche Tierchen entdecken kann, die Ihnen helfen bei Ihrem Trick. Dann soll er das Paket gut durchmischen und Ihnen zurückgeben. Auf diese Weise demonstrieren Sie, dass es sich um ein übliches Kartenspiel handelt, das keinerlei Präparationen aufweist. Keinesfalls dürfen Sie »Hier habe ich ein normales Kartenspiel!« oder »Überprüfen Sie, dass die Karten nicht präpariert sind!« sagen. Denn das glaubt Ihnen keiner.

Wenn Sie das Päckchen ergreifen, schauen Sie heimlich auf die unterste Karte und merken sich diese. Diese Karte ist Ihre sogenannte »Leitkarte«.

Sie fächern jetzt die Karten mit den Bildseiten nach unten auf, bitten einen Zuschauer, eine Karte zu ziehen, sich diese zu merken und zur Kontrolle dem Rest des Publikums zu zeigen (so, dass Sie sie nicht sehen können). Das Restpaket legen Sie einstweilen auf den Tisch. Der Zuschauer soll seine Karte auf das Gesamtpaket legen und einmal abheben, also einen Teil des Paketes nehmen, auf die Seite legen und den Rest auf diesen abgehobenen Teil postieren. Danach darf er noch einmal abheben.

Jetzt nehmen Sie das Paket und fächern es bildoben durch – zur Scheinerklärung sagen Sie: »Bitte schauen

Sie, ob die Karte noch drin ist.« Sie halten dabei heimlich Ausschau nach Ihrer Leitkarte. Sobald Sie diese entdecken, kennen Sie auch die gezogene Karte des Zuschauers, diese liegt nämlich unmittelbar darüber! Sie können das Päckchen jetzt einem anderen Zuschauer zum Mischen geben oder einfach rückenoben auf den Tisch legen.

Nun sagen Sie dem Zuschauer, welche Karte er sich gemerkt hat.

**Zusätzliche Tipps:** Beim Abheben darf der Zuschauer nur einen neuen Stapel auf die Seite legen und muss den Rest auf diesen legen. Er darf nicht mehrere kleine Stöße bilden, sonst landet die Leitkarte nicht auf seiner gezogenen Karte!

Sollte der Zuschauer besonders lustig sein wollen und die unterste Karte nehmen (Sie werden staunen, wie oft das vorkommt), kann ich nur eines sagen: Juhu, juhu! Denn jetzt kennen Sie die Karte sofort, ohne jedes Durchschauen. Drehen Sie sich um, halten Sie die Hände an Ihre Schläfen und sagen Sie ganz langsam den Kartennamen.

Dieses einfache Nennen der Karte ist natürlich noch nicht wirklich magisch, daher folgen jetzt ein paar Möglichkeiten, die Karte magisch erscheinen zu lassen.

## Namen buchstabieren

**Effekt:** Die vom Zuschauer gewählte Karte erscheint durch Buchstabieren seines Vornamens.

**Requisiten:** ein Paket Spielkarten ohne Joker

**Vorbereitung:** keine

**Vorführung:** Sie fragen eine Zuschauerin nach ihrem Vornamen und sagen etwas Nettes über diesen Namen – Beispiel: Brigitta. »Oh, da gibt es ja dieses wunderschöne Werk von Adalbert Stifter« oder Sie erwähnen die Bibel, einen Königinnennamen oder so. Das Wesentliche ist, dass Sie den Namen kennen und rasch im Kopf die Anzahl der Buchstaben bestimmen. In unserm Beispiel: acht.

Nun lassen Sie diese Zuschauerin eine Karte ziehen und gehen vor wie im Kapitel »Leitkarte« erklärt. Wenn Sie jetzt die Karten herzeigen, liegt ja bekanntlich gleich neben der Leitkarte die gezogene Karte. Von dort aus beginnen Sie heimlich zu zählen, nämlich die gemerkte Zahl plus elf, also in unserem Beispiel  $8 + 11 = 19$ . Die gewählte Karte ist eins, die nächste zwei usw. Wenn Sie bei 19 sind, teilen Sie das Paket dort und heben es ab. Jetzt drehen Sie das Kartenpaket um, sodass wieder die Kartenrücken zu sehen sind. Wenn Sie die Sache richtig gemacht haben, ist jetzt die gewählte Karte die 19. von oben.

**Anmerkung:** Sollte die gewählte Karte ziemlich weit oben im Spiel liegen, weil der Zuschauer einen sehr großen Teil abgehoben hat und es vielleicht nur noch 13 Karten gibt, dann müssen Sie bei der ersten (untersten) Karte mit dem Zählen fortfahren, also die Karten nochmals auffächern.

Nun legen Sie das Paket vor die Zuschauerin hin und sagen: »Es tut mir leid, aber ich kann Ihre Karte nicht finden!«

Hier dürfen Sie keine zu lange Sprechpause machen, da ein lebenswürdiger Zuschauer sonst die Karte nennt, um Ihnen zu helfen. Das würde das Kunststück ruinieren.



Also sprechen Sie gleich weiter: »Aber Sie werden sie finden, Sie haben sie im Paket ja auch verschwinden lassen! Suchen Sie sich einen Zauberspruch aus, Hokuspokus, Simsalabim oder Abrakadabra! Jetzt buchstabieren Sie Ihren Namen und für jeden Buchstaben legen Sie eine Karte auf die Seite.«

Nachdem die Zuschauerin dies gemacht hat, fordern Sie sie auf, auch noch ihren gewünschten Zauberspruch zu buchstabieren.

Jetzt kommt es darauf an, welchen sie gewählt hat:

- a) Bei »Abrakadabra« soll sie die Karte, die auf den letzten Buchstaben fällt, umdrehen. Es ist die gewählte.
- b) Bei »Simsalabim« oder »Hokuspokus« (diese Wörter besitzen ja einen Buchstaben weniger) soll sie die oberste Karte des Restpakets umdrehen.

**Zusätzliche Tipps:** Unmittelbar bevor die Zuschauerin die Karte umdreht, fragen Sie sie, wie ihre Karte heißt.

Dann fordern Sie sie auf, die entsprechende Karte bildoben zu drehen. Dies ist deswegen die richtige Vorgangsweise, weil es immer ein paar allzu fröhliche Zuschauer gibt, die, nachdem die Karte umgedreht wurde, einfach sagen »Falsch, es war ...« und eine andere nennen. Solange sie aber nicht sicher sind, ob die gefundene Karte wirklich die gewählte ist, sagen sie die Wahrheit.

Was noch passieren kann, ist, dass beim Herzeigen der Karte ins Publikum ein Zuschauer versehentlich oder absichtlich den Namen sagt. Entweder tun Sie jetzt so, als hätten sie es nicht gehört, denn für dieses Kunststück ist es ohnedies nicht wichtig; der Zuschauer findet seine Karte ja selbst. Oder Sie bedanken sich scherzhaft: »Danke Papa, aber nicht jetzt! Beginnen wir also noch einmal!«

## *Zweite Chance*

**Effekt:** Eine gezogene Karte erscheint an einer vom Zuschauer bestimmten Stelle im Spiel.

**Requisiten:** ein Paket Spielkarten

**Vorbereitung:** keine

**Vorführung:** Sie ersuchen einen Zuschauer, das Kartenpaket zu mischen, nehmen es wieder an sich und lassen ihn eine Karte ziehen. Er soll sie sich merken, anderen Zuschauern zur Kontrolle zeigen und wieder auf das Paket legen. Anschließend dürfen er und andere Zuschauer abheben.

Sie finden die gewählte Karte mittels »Leitkartenmethode«. Sie heben dann das Paket so ab, dass die gewähl-