

Michael Engel

# Rätsel, Kniffe, Zaubertricks

Mit anschaulichen Trickerklärungen,  
zahlreichen Fotos und Illustrationen

Anaconda

*Für die liebe Elisabeth –  
»Eligi«!*

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

© 2012 Anaconda Verlag GmbH, Köln  
Alle Rechte vorbehalten.

Umschlagmotive: Thinkstock / iStockphoto (Holzstruktur;  
Münzen; rotes Tuch; Streichholzschatz; Spielkarten)

Umschlaggestaltung: pecher und soiron, Köln

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

Printed in Czech Republic 2012

ISBN 978-3-86647-825-1

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

[info@anacondaverlag.de](mailto:info@anacondaverlag.de)

# Inhalt

Vorwort .....	7
Grundregeln .....	9
Magie à la carte .....	11
Leitkarte .....	12
Namen buchstabieren .....	13
Zweite Chance .....	16
1/3–2/3-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
Strohhalm 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, zählen!« – »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

# 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 Kartenpaketts 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, sodass 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.