

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; Streichholzschachtel; Spielkarten)

Umschlaggestaltung: pecher und soiron, Köln

Satz und Layout: Andreas Paqué, www.paque.de

Printed in Czech Republic 2012

ISBN 978-3-86647-825-1

www.anacondaverlag.de

info@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

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, 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.