

Das Magic History Magazin

Päckchentricks



Klein, aber oho!

Päckchentricks

Wenig Karten – große Wunder

Päckchentricks gehören zu den eigenständigen Bereichen der Kartenzauberkunst. Statt eines vollständigen Kartenspiels verwendet der Zauberkünstler nur wenige Karten – häufig vier bis acht –, mit denen erstaunlich komplexe Effekte möglich werden. Karten drehen sich scheinbar von selbst um, Rückseiten wechseln ihre Farbe, Assen verwandeln sich in Joker, Karten verschwinden oder tauschen ihre Plätze. Manche dieser Kunststücke funktionieren ausschließlich mit gewöhnlichen Spielkarten, andere verwenden speziell bedruckte oder präparierte Karten. Besonders populär wurden Päckchentricks in den 1960er- und 1970er-Jahren. Damals gehörten kleine Kartenetuis mit einigen Spezialkarten und einer gedruckten Anleitung zum festen Angebot vieler Zauberverhandlungen. Doch die Geschichte dieser Kunstform reicht sehr viel weiter zurück.

Von 1612 bis Theodore DeLand

Ein erstaunlich früher Vorläufer des modernen Päckchentricks findet sich bereits 1612 in dem englischen Buch „The Art of Jugling or Legerdemaine“. Dort wird ein Kunststück beschrieben, bei dem vier Könige zunächst scheinbar zu vier Assen und anschließend zu unbedruckten Karten werden. Das Prinzip erinnert bereits deutlich an jene Verwandlungs- und „Printing“-Effekte, die Jahrhunderte später zu Klassikern der Päckchenmagie werden sollten. Im 19. Jahrhundert entwickelten sich präparierte und speziell bedruckte Spielkarten zunehmend zu einem festen Bestandteil der Kartenzauberkunst. August Roterbergs 1897 erschienenes

Werk „New Era Card Tricks“ dokumentierte zahlreiche Kunststücke mit besonderen Karten und trug damit zur weiteren Verbreitung solcher Methoden bei.

Eine entscheidende Rolle spielte schließlich der amerikanische Erfinder Theodore DeLand (1873–1931). Er erkannte früh, dass sich spezielle Zauberkarten nicht nur einzeln anfertigen, sondern als kommerzielles Produkt herstellen und verkaufen ließen. Sein Kunststück „Phantom Cards“, das um 1907/1908 auf den Markt kam, gehört zu den frühen bekannten Päckchentricks des modernen Zauberverhandels. DeLand wurde vor allem durch seine raffiniert markierten und präparierten Kartenspiele berühmt. Doch seine Arbeiten zeigen zugleich, wie aus einzelnen Trickkarten allmählich eigenständige kleine Kartenroutinen entstanden. Damit war eine wesentliche Voraussetzung für den späteren Päckchentrick geschaffen.

Jordan, Hamman und Elmsley

Die entscheidende Entwicklung des 20. Jahrhunderts bestand nicht allein in neuen Trickkarten. Viel wichtiger wurden spezielle Zähl- und Vorzeigetechniken. Mit ihnen konnte ein Zauberkünstler beispielsweise scheinbar vier Karten einzeln und eindeutig vorzeigen, obwohl eine bestimmte Kartenfläche niemals zu sehen war. Bereits Charles T. Jordan (1888–1944) veröffentlichte 1919 eine Technik, die später als Jordan Count bekannt wurde. Sie gehört zu den frühesten bedeutenden falschen Zählweisen der Kartenmagie.

Von besonderer Bedeutung war anschließend Brother John Hamman (1927-2000). Der amerikanische Geistliche und Kartenzauberkünstler entwickelte eine ganze Reihe genialer Kartenprinzipien. Nach ihm wurde der Hamman Count benannt, bei dem scheinbar eine bestimmte Anzahl Karten einzeln gezählt wird, obwohl tatsächlich andere Karten gezeigt werden. Auch der sogenannte Flushtration Count, mit dem mehrere Karten scheinbar dieselbe Rück- oder Vorderseite besitzen, ist eng mit Hamman verbunden. Sein Kunststück „Fantabulous“ aus den 1950er-Jahren gehört bereits deutlich zur modernen Päckchenmagie: Mehrere Karten verändern während einer kurzen Routine vollständig ihre Identität.

Die wohl berühmteste Technik wurde jedoch von dem schottischen Zauberkünstler Alex Elmsley (1929-2006) entwickelt. Sein zunächst „Ghost Count“ genannter Griff erschien 1959 im Zusammenhang mit „The Four Card Trick“. Heute kennt ihn nahezu jeder ernsthafte Kartenzauberkünstler als Elmsley Count. Dabei werden vier Karten scheinbar völlig offen und einzeln gezählt, während tatsächlich eine Kartenfläche verborgen bleibt. Diese vergleichsweise einfache Idee eröffnete vollkommen neue Möglichkeiten.

1960 verwendete Dai Vernon (1894-1992) die Technik in seinem Kunststück „Twisting the Aces“. Vier Asse drehen sich dabei nacheinander scheinbar von selbst mit der Bildseite nach oben. Das Kunststück wurde zu einem Klassiker und sorgte wesentlich dafür, dass der Elmsley Count weltweit bekannt wurde.

Zwanzig Klassiker

Zu den Kunststücken, die für die Entwicklung der Päckchenmagie besonders bedeutend oder beispielhaft sind, gehören:



01. Phantom Cards – Theodore DeLand
02. Fantabulous – Brother John Hamman
03. The Four Card Trick – Alex Elmsley
04. Twisting the Aces – Dai Vernon
05. Dr. Daley's Last Trick – Jacob Daley
06. Watch the Ace! – Peter Kane
07. Wild Card – Peter Kane / Frank Garcia
08. Jazz Aces – Peter Kane
09. Gypsy Curse – Peter Kane
10. Color Monte – Jim Temple
11. Card Warp – Roy Walton
12. Cascade – Roy Walton
13. Oil and Queens – Roy Walton
14. Reset – Paul Harris
15. Eight Card Brainwave – Nick Trost
16. Dazzle – Alex Elmsley
17. B'Wave – Max Maven
18. Twisted Sisters – John Bannon
19. NFW – Gary Freed
20. Ultimate 3 Card Monte – Michael Skinner

Wild Card – wenn sich alle Karten verwandeln

Einen weiteren Meilenstein schuf der britische Zauberkünstler Peter Kane (1938-2004). 1962 veröffentlichte er in „Hugard's Magic Monthly“ das Kunststück „Watch the Ace!“. Das Grundprinzip war spektakulär: Mehrere gleiche Karten werden nacheinander mit einer einzelnen andersartigen Karte in Berührung gebracht – und verwandeln sich dabei scheinbar eine nach der anderen in Kopien dieser Karte. Aus dieser Idee entstand die später sogenannte Wild Card. Vor allem die von Frank Garcia (1927-1993) verbreitete Version machte das Kunststück international bekannt. Wild Card wurde zu einer ganzen Effektfamilie. Unzählige Varianten erschienen mit gewöhnlichen Spielkarten, Sondermotiven, Werbekarten und humoristischen Bildern. 1977 widmete Garcia dem Prinzip sogar ein vollständiges Buch mit dem Titel „Wildcard Miracles“.

Peter Kane entwickelte auch weitere wichtige Päckchenkunststücke. Dazu gehören „Jazz Aces“ und besonders „Gypsy Curse“. Bei Letzterem werden ungewöhnlich gestaltete Karten mit einer Geschichte verbunden, wodurch sich die reine Kartenmanipulation zu einer kleinen dramatischen Erzählung entwickelt.

Ebenfalls aus Großbritannien kam Roy Walton (1932-2020). Sein 1973 veröffentlichtes „Card Warp“ benötigt lediglich zwei Karten. Eine Karte wird gefaltet und scheinbar durch eine andere Karte hindurchgeführt. Dabei dreht sich ein Teil der Karte auf unerklärliche Weise um. Obwohl „Card Warp“ technisch kaum mit einem klassischen Wild-Card-Päckchen vergleichbar ist, gehört es zu den berühmtesten Kunst-

stücken, bei denen nur sehr wenige Karten benötigt werden.

Die große Päckchentricks-Welle der 1970er-Jahre
In den 1970er-Jahren wurde aus dem Päckchentricks ein Massenphänomen des Zauberkunsthandels. Eine der wichtigsten Firmen dieser Entwicklung war Emerson & West, gegründet 1967 von Arthur Emerson und Larry West. Das Unternehmen spezialisierte sich unter anderem auf kleine Karteneffekte, die meist in einem einfachen Kunststoff- oder Vinylmännchen verkauft wurden. Für Händler waren solche Produkte ideal. Sie waren klein, preiswert herzustellen, leicht zu verschicken und konnten einem Kunden unmittelbar vorgeführt werden. Der Käufer erhielt einige Karten und eine kurze Anleitung und konnte das Kunststück nach relativ geringer Übung selbst zeigen.

Zum wahrscheinlich bekanntesten Produkt dieser Epoche entwickelte sich „Color Monte“ von Jim Temple. Das Kunststück basiert auf dem klassischen Drei-Karten-Monte-Prinzip. Der Zuschauer versucht, zu verfolgen, wo sich eine bestimmte Karte befindet – und liegt dennoch immer wieder falsch. Am Ende erscheint überraschend eine vollkommen andere Karte. Emerson & West veröffentlichten zahlreiche weitere Päckchentricks. Besonders typisch waren Kunststücke, bei denen nicht mehr nur gewöhnliche Spielkarten verwendet wurden. Mäuse, Tiere, Symbole, Zahlen oder Comiczeichnungen wurden zu Figuren kleiner Geschichten. Der Päckchentricks entwickelte sich dadurch beinahe zu einem Miniaturtheater in Kartenform.

Auch Nick Trost (1935-2008) prägte diese Epoche. Trost bevorzugte häufig raffinierte mathematische Prinzipien und subtile Anordnungen gegenüber schwieriger Fingerfertigkeit. Sein „Eight Card Brainwave“ wurde zu einem Klassiker: Ein Zuschauer nennt eine Karte, und innerhalb eines kleinen Päckchens liegt ausgerechnet diese Karte als einzige verkehrt herum – oft sogar mit einer andersfarbigen Rückseite.

Ascanio, Harris, Maven

Ein weiterer technischer Meilenstein war der „Ascanio Spread“, benannt nach dem spanischen Meister Arturo de Ascanio (1929-1997). Mehrere Karten werden dabei scheinbar sehr offen zwischen den Händen gezeigt, während eine oder mehrere Karten verborgen bleiben. Diese elegante Technik wurde zu einem Grundbaustein unzähliger moderner Routinen. 1977 veröffentlichte der Amerikaner Paul Harris sein Kunststück „Reset“. Zwei Gruppen aus jeweils vier Karten verwandeln sich beziehungsweise tauschen scheinbar ihre Identität. Reset beeinflusste Generationen von Kartenzauberkünstlern und wurde immer wieder verändert und erweitert.

Auch Phil Goldstein, besser bekannt als Max Maven (1950-2022), nutzte das Päckchenformat für Mentalmagie. Sein Kunststück „B'Wave“ ist ein Musterbeispiel für maximale Wirkung mit minimalem Material. Ein Zuschauer entscheidet sich gedanklich für eine von vier Damen. Genau diese Dame befindet sich als einzige offen im Päckchen und besitzt darüber hinaus eine andersfarbige Rückseite; die übrigen Karten können schließlich sogar als Blankokarten erscheinen. 1993 veröffentlichte John Bannon mit

„Twisted Sisters“ eine verwandte, aber eigenständige Routine, bei der zwei kleine Kartenpäckchen miteinander zu reagieren scheinen. Ein weiterer moderner Klassiker erschien 1999: NFW von Gary Freed. Vier Joker werden zunächst mehrfach scheinbar offen gezeigt. Am Ende verwandeln sich alle vier unerwartet in Asse. NFW gehört bis heute zu den bekanntesten kommerziellen Päckchentricks.

Vom Zauberartikel zum Sammelgebiet

Heute besitzen historische Päckchentricks noch eine zweite Bedeutung: Sie sind zu einem eigenen Sammelgebiet geworden. Besonders interessant sind vollständige Originalausgaben mit Karten, Anleitung, Verpackung und dem typischen kleinen Etui. Gerade bei Produkten aus den 1960er-, 1970er- und 1980er-Jahren lässt sich anhand der Gestaltung sehr schön verfolgen, wie sich der Zauberhandel entwickelte. Von Theodore DeLands frühen Spezialkarten über Emerson & West und Nick Trost bis hin zu modernen Produzenten erzählen Päckchentricks deshalb nicht nur etwas über Kartenkunst. Sie dokumentieren ebenso die Geschichte des Zauberhandels, der Drucktechnik und des grafischen Designs.

Ihre große Stärke blieb dabei über mehr als ein Jahrhundert dieselbe: Mit erstaunlich wenig Material lässt sich eine vollständige Illusion erzeugen. Vier oder fünf unscheinbare Karten können sich verwandeln, ihre Farbe wechseln, verschwinden oder scheinbar ihren eigenen Regeln folgen. Gerade diese Beschränkung macht den besonderen Reiz der Päckchenmagie aus.

Päckchentricks Nick Trost

Nick Trost (1935-2008) hat viele Päckchentricks vermarktet und viele Zauberkünstler sind mit seinen Effekten groß geworden. In der Zeitschrift „New Tops“ schrieb er zwischen 1961 und 1994 in der Kolumne „Conjuring with Cards“ über die Kartenmagie. Sein Credo war es, Kunststücke einfach zu halten, wenn möglich ohne komplizierte Griffe. Viele seiner Kreationen hat er in einigen seiner Bücher beschrieben, so in der Buchreihe „Subtle Card Magic“ aus dem Jahr 1976 und dem Klassiker „Card Magic of Nick Trost“ aus dem Jahr 1997. Nach seinem Tod wurden ab 2008 seine Kreationen in mehreren Bänden der „Subtle Card Creations-Reihe“ veröffentlicht. Bisher sind wohl neun Bände erschienen. Die alleinigen Vermarktungsrechte für seine Päckchentricks in Deutschland hatte Alfred Kellerhof. Dort konnte man viele seiner Effekte mit Aviator-Spielkarten kaufen, teilweise gibt es sie noch heute. Allerdings stelle ich beim Lesen der Paul-Hallas-Bücher fest, dass viele Kreationen von Nick Trost in Deutschland nicht zu haben waren.

„Ace in the Hole“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 2“, ist eine Poker-Demonstration. Aus fünf verschiedenen Karten werden zuerst drei Asse und dann vier. Bei den „Australien Aces“ soll ein Zuschauer, wie beim Kümmelblättchen, ein Kreuz As unter drei Karo Assen finden. Zum Schluss hält der Vorführende drei schwarze Asse in der Hand. Ohne jegliche Fingerfertigkeit werden bei „Blanko Wild Card“, beschrieben in „Subtle Card Creations Band Nr. 4“, aus sechs Blankokarten und einem Pik Buben alles Pik Buben. Beim „Born Loser“ werden fünf Blankokarten beidseitig vorgezeigt. Sie ver-

wandeln sich in einen „Vierer“. Plötzlich sind alle Karten wieder weiß. Dann erscheinen und verschwinden die Rückseiten.

Bei dem Kunststück „Bicentennial Card Trick“ wählt ein Zuschauer aus einem Kartenspiel frei eine Spielkarte. Der Vorführende zeigt jetzt vier Spielkarten vor, auf denen sich große rote Zahlen befinden und das Jahr 1976 wiedergeben. Werden die Karten neu geordnet, zeigen sie das Jahr 1776, das Jahr, in dem Benjamin Franklin diesen Kartentrick vorgeführt haben soll. Ein Zuschauer darf sich eine der Karten aussuchen. Auf dieser ist plötzlich über der Zahl das Konterfei von Benjamin Franklin zu sehen, und er hält eine Karte in der Hand – die vom Zuschauer vorher gewählte Spielkarte.

Bei dem Kunststück „Bigfoot“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 2“, gehen die Zuschauer auf die Suche nach dem „Schnee-monster“. Der Vorführende zeigt fünf Karten vor, sie sind auf beiden Seiten „blanko“, also mit Schnee bedeckt. Eine sechste Karte kommt hinzu, auf ihr ist ein gezeichneter Fußabdruck des Monsters zu sehen. Diese Karte wird mit den restlichen Karten gemischt. Ein Zuschauer wird nun gebeten, sich auf die Suche nach dem Monster (Fußabdruck) zu machen. Er wählt eine Karte aus und trifft „ins Schwarze“, die Karte mit dem Fußabdruck wurde gefunden. Erneut werden die Karten gemischt und ein Zuschauer gebeten, nach dem Monster zu suchen. Er wählt eine Karte aus, diesmal ist es eine Blanko-Karte. „Aha, sie haben Bigfoot schon wieder gefunden“. Der Zuschauer verneint, denn er sieht ja nur eine

JUNE 1961

19



CONJURING WITH CARDS

by NICK TROST

ACE STOP

METHOD:

Four aces appear at the spectator's command.

SET-UP:

Take out the four aces. Place two aces face-up on the table; put one indifferent card face-up on top; place the other two aces face-down on these; drop the entire set-up (five cards) on top of the deck, (Fig. 1).

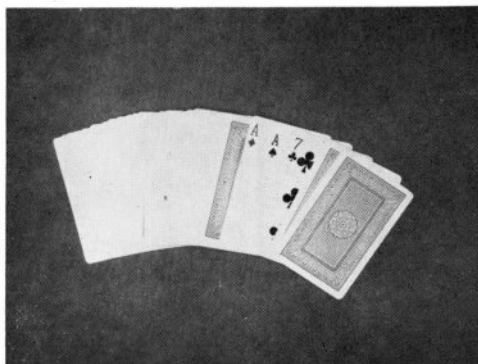


Fig. 1

METHOD:

A. Hold the deck face-down in the left hand. Riffle the deck from the bottom up; have the spectator stop you about one-third of the way from the top.

B. Cut off all cards above the "stop", and turn them face-up squarely on top of the deck, (Fig. 2).

C. Deal off all face-up cards onto the table. Place the next face-down card (an ace) aside, (Fig. 3).

D. Repeat the riffle stop and deal-off an ace

Abb.: Conjuring with Cards
Kolumne in der Zeitschrift
„The New Tops“

deck, and

spread. Show face-up ace - disclose the other three aces on the table, (Fig. 4).

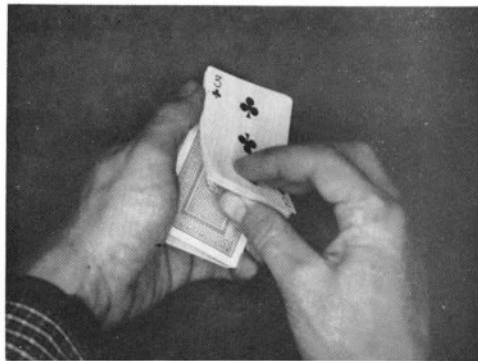


Fig. 2

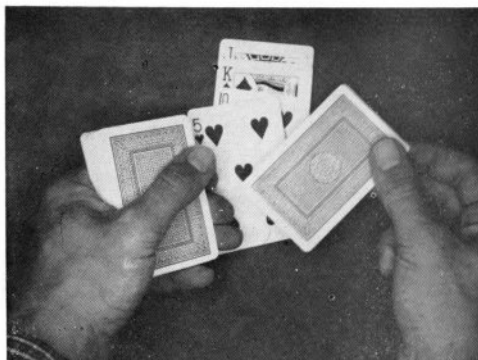


Fig. 3

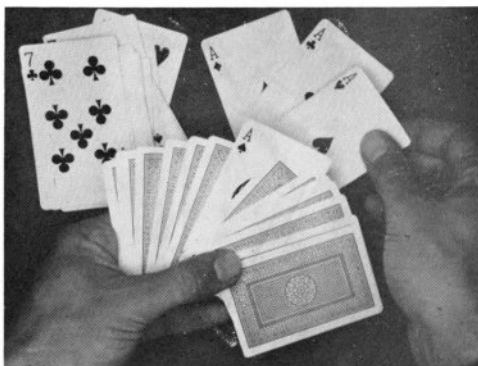


Fig. 4

weiße Karte. Daraufhin werden alle Karten offen auf den Tisch gelegt – lauter Fußabdrücke.

Die „Cannibal Cards“ oder auch „Kannibalen-Karten“ sieht man in der Werbung immer unter dem Namen „Nick Trost“. Das Original stammt aber von Lynn Searles (1914-1972) aus New York, der tragischerweise bei einem Raubüberfall auf sein Geschäft erschossen wurde. Erstmals verkaufte die Firma Owen Magic Supreme diesen Trick Ende der 1950er-Jahre. Es ist interessant zu sehen, wie sich Abbildungen einer Werbung gegenüber den realen Karten verhält. Erzählt wird eine makabre Geschichte von „Missionarschwestern“. Vier Karten werden vorgezeigt, eine mit der Schwester und drei mit Kannibalen. Plötzlich ist die Missionarin verschwunden. Eine neue „Schwestern-Karte“ kommt hinzu und auch diese verschwindet. Der Klimax am Ende der Story überrascht dann alle Zuseher.

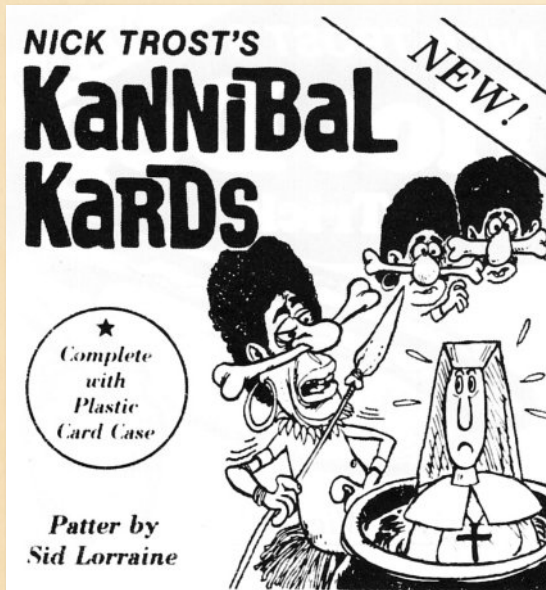
Bei dem Kunststück „Dealer's Choice“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 3“, werden sechs Spielkarten von beiden Seiten weiß gezeigt, dann in drei Paare zu je zwei Karten aufgeteilt. Das erste Paar verwandelt sich in zwei rote Dreien (Canasta), das zweite Paar in Karo 10 und Pik 2 (Casino) und das dritte Paar in As und 10 (Blackjack). Zum Schluss wird eine Karte beiseitegelegt und die vier restlichen verwandeln sich in vier Asse. Bei „Double Cross“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 4“, werden vier Karten mit gleichem Wert beidseitig vorgezeigt. Plötzlich sind alle Karten auf der Rückseite mit einem Kreuz in den gegenüberliegenden Ecken markiert. Bei dem Trick „Eight Card Brainwave“, beschrieben in „The Card Magic of Nick Trost“, werden acht

verschiedene Spielkarten vorgezeigt. Ein Zuschauer darf eine Karte frei wählen. Nur diese hat am Schluss ein andersfarbiges Rückmuster. Bei „Fadeaway 4“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 4“, werden zwei Joker vorgezeigt, dazwischen liegt eine Karo 4 als Voraussage. Nach einer reibenden Bewegung hat sich die „Karo 4“ mit der Bildseite nach unten gedreht. Der Vorführende dreht die Karte wieder um, aber es ist eine Blankokarte. Die fehlende Karo-Karte liegt auf dem Tisch.

Bei „Fool's Mate“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 3“, wird ein Kartenfächer mit blauem Rückmuster vorgezeigt, eine einzelne Karte hat ein rotes Rückmuster. Diese „rote“ Karte, ein Herz As, wird als Vorhersage beiseitegelegt. Ein Zuschauer wählt völlig frei eine der blauen Karten. Sie stimmt nicht mit der Vorhersagekarte überein, es ist ein Pik König. Komisch nur, dass alle Karten mit blauem Rückmuster Herz Asse sind. Der Vorführende nimmt die rote Vorhersagekarte und verwandelt das Herz As in den Pik König.

Bei dem Kunststück „Flim-Flam Cards“, beschrieben in „The Card Magic of Nick Trost“, wird eine Spielkarte bildunten auf dem Tisch abgelegt. Fünf Blankokarten werden vorgezeigt und der Vorführende behauptet, diese so zu verwandeln, dass sie der Karte auf dem Tisch entsprechen. Er verwandelt drei Karten in die Karo Drei. Die beiden restlichen Karten werden beiseitegelegt. Die Tischkarte wird umgedreht und zeigt eine Pik Neun. Diese passt nicht zu den roten dreien. Mit einer magischen Handbewegung verwandelt der Vorführende die Dreien in „Pik Neunen“.

Päckchentricks



Cannibal Cards, Werbung aus einem Kellerhof-Katalog und aus einem Werbeblatt der Firma Abbott's

„Fly Circus“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 3“, ist ein Effekt mit zwei Kartenpäckchen. In dem einen befinden sich „Fliegen“ die in das andere Päckchen wandern und auch wieder zurück. Bei der Wanderung wird eine Fliege leider zerquetscht. Spielkarten mit sehr schön gemalten Fliegen. Für mich ist „Half Wild Deck“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 1“, einer der stärksten Effekte, die Nick Trost jemals entwickelt hat. Ein Kartenspiel wird vorgezeigt, es ist in zwei Hälften geschnitten. Zwei Zuschauer wählen je eine halbe Karte aus jeder Hälfte. Beide Hälften werden aufgedeckt und passen zusammen. Sie ergeben eine komplette Spielkarte. Der Vorführende zieht eine normale Karte aus der Tasche und diese stimmt mit den beiden Kartenhälften überein. Der Klimax haut die Zuschauer um. Die eine Kartenhälfte hat nämlich keine Bildseiten, die andere Hälfte keine Rückseiten.

Bei „Horsin Around“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 2“, werden den Zuschauern drei Karten gezeigt, auf denen jeweils der Kopf, Bauch und der Po eines Pin-Up-Girls zu sehen sind. Der Vorführende steckt eine der Karten in die Tasche und fragt, „wo ist der Bauch“? Die Zuschauer liegen immer falsch. Zum Schluss werden die drei Karten aufgedeckt und das Pin-Up-Girl hat sich in ein altes Pferd verwandelt. Stellt sich bei diesen Kunststücken ein Verkaufserfolg ein, werden die Motive auf den Karten oft modernisiert. In der Zauberbranche oft genug üblich, nimmt man es mit den Urheberrechten nicht sehr genau. So entstehen verschiedene Ausführung eines Kunststücks.

In der Ursprungsform wird das Kunststück „Hot Dog“ von Nick Trost mit drei Karten vorgeführt. Zwei Karten zeigen ein Brötchen, die dritte Karte ein Würstchen. Die Karte mit dem Würstchen wird zwischen die beiden anderen Karten gelegt. Plötzlich wächst langsam und sichtbar die mittlere Karte mit dem Würstchen, bis dieses doppelt so lang ist wie vorher. Die Karte ragt deutlich an beiden Seiten des Kartenpäckchens hervor. Dann wird das Würstchen auf die normale Länge zusammengedrückt. Zwei Karten werden erneut von beiden Seiten gezeigt, die dritte wird durch die Hand geschoben und plötzlich erscheint auf ihr ein Senftopf. Patrick Raymond hat Nick Trosts Kunststück „Hot Dog“ um einen wunderbaren neuen Höhepunkt erweitert. Am Schluss werden die Enden der Wurst „abgebissen“. Wie oben beschrieben, werden die beiden anderen Karten vorgezeigt und abgelegt. Die letzte Karte zeigt ein Würstchen mit abgebissenen Enden.

Bei „Jumbo Two-Way Split“, beschrieben in „The Card Magic of Nick Trost“, handelt es sich um einen Selbstgänger mit Riesenkarten. Es werden fünf Karten vorgezeigt, die in der Mitte durchgeschnitten sind. Ein Zuschauer soll die Kartenteile gut mischen. Während dessen schreibt der Vorführende eine Vorhersage auf. Zwei Zuschauer wählen jetzt frei je eine Kartenhälfte. Zur Überraschung passen beide Hälften zusammen, sie ergeben eine Karte, und genau diese wurde vorhergesagt.

Die Tricktechnik hinter „Klip Joint“ ist „frech“, beschrieben in „The Card Magic of Nick Trost“. Eine schwarze (Pik As) und eine rote Spielkarte (Karo König) werden vorgezeigt. An jeder Karte



Abb.: Half Wild Deck,
Nick Trost



Abb.: Horsin Around,
Nick Trost



Abb.: Hot Dog,
Nick Trost

hängt eine Büroklammer und darunter die jeweils passende Miniaturspielkarte. Alle Karten werden bildunten gedreht und beide Miniaturkarten ausgetauscht. Der kleine Karo König klemmt nun an der Pik-As-Karte und das kleine Pik As an der Karokönig-Karte. Werden die beiden großen Karten wieder mit der Bildseite nach oben gedreht, passen die Miniaturkarten wieder zu den großen Karten. Dieses Kunststück wurde früher nur mit normalen Karten geliefert. Heute bekommt man noch eine Jumbo-Version. Bei „Kopy-Kat Card Trick“ bekommen ein Zuschauer und der Magier je ein paar Spielkarten in die Hand. Hinter dem Rücken zieht nun jeder eine Karte und gibt sie dem anderen, der sie bildoben in sein Päckchen stecken soll. Es stellt sich heraus, dass beide ausgetauschten Karten denselben Wert haben, zum Beispiel Pik As.

Ein Feuerwerk von Effekten warten bei „Mexican Monte“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 1“. Zwei Joker und ein As werden vorgezeigt. Das As dreht sich plötzlich um, dann verwandelt sich ein Joker in ein As, plötzlich hält der Magier drei Asse in der Hand. Dann sind es plötzlich drei Joker, die Asse sind verschwunden. Ein As taucht wieder auf, aber mit einem anderen Rückenmuster und auf diesem ist groß ein schwarzes Kreuz aufgemalt.

Bei dem Trick „Mini-Maze“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 3“, handelt sich um einen brillanten Effekt. Der Vorführende legt einen Umschlag mit einer Vorhersagekarte auf den Tisch, die mit einer von sechs Miniaturspielkarten übereinstimmt. Diese sechs Karten werden nebeneinander bildoben auf den

Tisch gelegt. Ein Zuschauer wählt völlig frei eine dieser Karten aus. Leider stimmt die Karte aus dem Umschlag mit dieser nicht überein. Beide Karten haben aber dasselbe Rückenmuster, während alle anderen verschieden sind. Zum Schluss haben die Vorhersagekarte und die Gewählte des Zuschauers den gleichen Kartenwert.

Ein weiteres Kunststück von Nick Trost ist „Nutshell Monte“. Hier wurde das klassische Nusschalenspiel auf Spielkarten übertragen. Drei Karten werden vorgezeigt, jede zeigt eine Nusschale. Auf der Rückseite einer Karte ist eine Erbse abgebildet, die Rückseiten der beiden anderen Karten sind leer. Plötzlich ist die Erbse verschwunden. Dann erscheint die Erbse unter jeder Schale. Zum Schluss erscheint als Überraschung unter jeder Schale ein Ball. Geliefert wurden hier die Spezialkarten, sauber in drei Farben gedruckt.

Bei „Razzle-Dazzle“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 2“, werden die Bildseiten von fünf Karten mit blauem Rückenmuster gezeigt. Eine Karte wird bildunten gedreht und plötzlich liegen alle Karten bildunten. Eine blaue Karte wird beiseitegelegt und durch eine Karte mit rotem Rückenmuster ersetzt. Plötzlich haben alle Karten ein rotes Rückenmuster. Eine rote Karte wird durch eine Karte mit einem grün-karierten Rückenmuster ersetzt – und auch hier ändern sich alle Rückenmuster in ein grün-kariertes. Dies wird mit einer Karte wiederholt, die ein Bildmotiv als Rückenmuster besitzt, auch hier verwandeln sich alle Rückenmuster erneut. Als Schlusseffekt werden alle Karten rückenoben auf den Tisch gelegt. Jede Karte hat ein anderes

Muster. Bei dem Kunststück „Road Runner“ hält der Vorführende fünf Karten in der Hand. Er zeigt die oberste vor, es ist die Abbildung eines „Roadrunners“. Diese Karte kommt unter das Päckchen. Mit einem „Biep! Biep!“ kommt die Karte wieder nach oben. Dieser Vorgang wird wiederholt. Anschließend wird die „Road Runner Karte“ mit der Bildseite nach unten auf den Tisch gelegt. Und wieder erscheint der Vogel oben auf dem Päckchen. Die Zuschauer vermuten, dass hier mehr als ein Vogel im Spiel ist. Und tatsächlich, der Magier zeigt jetzt vier Road Runner vor. Anschließend lässt er sie alle verschwinden und hält nur noch vier Blanko-Karten in der Hand. Als Überraschung wird jetzt die Karte auf dem Tisch umgedreht – zu sehen ist „Coyote Karl“, der ja schon immer hinter dem Vogel her war.

Bei „Showdown“, beschrieben in „The Card Magic of Nick Trost“, handelt es sich um eine Poker-Routine mit 10 Spielkarten, bei der ein mitspielender Zuschauer nicht gewinnen kann. Er darf sich die Karten selbst zusammensuchen, gewinnt aber trotzdem nicht.

„Sixth-Thot“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 1“, ist ein Mentalkunststück mit fünf Spielkarten (Kreuz As, 2, 3, 4, 5) und einer 6. Karte als Vorhersage. Der Zuschauer wählt eine der Pik-Karten und die 6. Karte stimmt mit dieser überein. „Star Wars“ ist ein Klassiker unter den Päckchentricks, basierend auf dem Film „Krieg der Sterne“. Die Prinzessin Leia wird mit Hilfe der Roboter Ce-Dreipeo und Erzwo-Dezwo aus den Fängen von Darth Vader befreit.

Bei „Think of an Ace“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 3“, hält der Vorführende die vier Asse bildunten in einem Päckchen in der Hand. Er erklärt, dass eines der Asse im Päckchen bildoben liegt. Ein Zuschauer darf frei wählen, und genau dieses As liegt tatsächlich bildoben. Bei „Twisto Blanko“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 1“, werden vier Karten bildoben vorgezeigt und diese drehen sich nacheinander im Päckchen um. Dann fehlen plötzlich alle Bildseiten und danach alle Rückenmuster. Bei dem Kunststück „Twisting The Aces“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 4“, werden die vier Asse bildunten in einem Päckchen gehalten. Mit einem „Twist“ drehen sich jetzt nacheinander die Asse im Päckchen um.

Bei „Vier Card Monte“ werden vier Karten vorgezeigt, Kreuz 3, 4, 5 und das Karo As. Diese werden bildunten in einem Fächer gehalten. Ein Zuschauer soll nun das rote As mit einer „Büroklammer“ fixieren. Es gelingt ihm nicht. Sichtbar wird nun die Kreuz 3 bildunten auf dem Tisch abgelegt. Und wieder soll der Zuschauer mit der Klammer das rote As markieren. Er schafft es wieder nicht. Dies wird ohne Erfolg wiederholt, bis zum Schluss die anfänglich abgelegte Kreuz 3 auf dem Tisch umgedreht wird, es ist das rote As.

Bei „Wild Deuce“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 3“, werden zwei Joker vorgezeigt. In deren Mitte liegt eine Vorhersagekarte. Jetzt wird ein gemischtes Kartenspiel in vier Päckchen abgehoben und diese nebeneinander auf den Tisch gelegt. Ein Zuschauer kann sich frei für eines der Päckchen ent-

scheiden. Der Vorführende dreht die obersten Karten der anderen Päckchen um, auf jedem liegt eine Zwei. Nun wird die Vorhersagekarte gezeigt, es ist die fehlende Zwei.

Bei „Wacky Packet“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 1“, verwandeln sich Spielkarten am laufenden Band. Vier Spielkarten mit blauem Rückenmuster werden bildunten vorgezählt. Dabei dreht sich eine Karte plötzlich um. Dies wiederholt sich dreimal und jedes Mal dreht sich eine andere Karte um. Dann verschwinden plötzlich alle Bildseiten. Zum Schluss haben alle Karten unterschiedliche Rückenmuster.

In dem „Subtle Card Creations Buch Nr. 7“ wurden weitere Effekte beschrieben. So „All-Backs Royal Flash“, bei dem sich fünf Doppelrückenkarten in einen „Royal Flush“ verwandeln. Bei dem Kunststück „Blackjack Lesson“ verwandeln sich vier Zehnen in Asse und Buben, dann in Joker. Bei „An Optical Illusion“ verwandeln sich fünf Spielkarten zweimal. In Band Nr. 6 wird das Kunststück „Blackjack to Poker“ beschrieben, bei dem sich zwei Blackjack-Pärchen in einen „Royal Flush“ verwandeln. Bei „Cribbage to Poker“ verwandeln sich Karten mehrmals, bis der Vorführende die vier Asse in den Händen hält. In Band Nr. 5 findet der Leser die Kunststücke „Canasta and Poker“, bei dem sich vier rote Dreien in vier Joker und dann in vier Zweien verwandeln, sowie „Triple Pinochle“, bei dem sich drei gleiche Kartenpaare aus Karo Bube und Pik Dame in Asse verwandeln. In Band Nr. 4 wird das Kunststück „Pop-Eyed Poker“ beschrieben. Hier verwandeln sich fünf Doppelblanko-Karten in eine Pokerhand. Bei „Gamblers

Dream“ wird eine Pokerhand mit fünf Karten gezeigt, dann eine Karte gegen einen Joker ersetzt. Plötzlich hält der Vorführende fünf Joker in der Hand. Bei „The Unknown Card“ verschwinden die Points von drei Zehnen und drei Vieren und erscheinen alle auf einer speziellen Karte. Im Band Nr. 3 findet man das Kunststück „Jokers to Aces“, bei dem sich Joker in Asse verwandeln und das Kunststück „1-2-3-4 Trick“ mit einer „Maxi-Twist-Routine“ mit Nummernkarten. In Band Nr. 2 findet man das Kunststück „The Jacks Come Back Again“. Bei dieser „Öl & Wasser-Routine“ verwandeln sich die vier Buben in vier Asse. Bei „Card Cloning“ verwandeln sich Joker und Herz Fünfen in noch mehr Joker. In Band Nr. 1 findet man das Kunststück „Hokey-Poker“, bei dem sich vier Neunen in einen „Royal Flush“ verwandeln.

„Nuts to Carter“ ist wohl ein sehr seltenes Kunststück von Nick Trost, vermutlich im Jahr 1978 erschienen. Man zeigt vier Karten vor, auf denen je eine Erdnuss abgebildet ist. Eine Erdnuss wächst zu einer Riesennuss heran. Dann stellt sich heraus, dass dies nur Jimmy Carter sein kann, Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika und der berühmteste Erdnussfarmer der Welt. Aus dem Internet erfahre ich, dass Nick Trost nach dem Ende von Carters Präsidentschaft das Kunststück nicht mehr aufgelegt hat.

Das Kunststück „Jumbo Finale“ ist ein spektakulärer Effekt, bei dem sich mehrere Miniaturkarten vergrößern, bis sie zum Schluss eine Riesenkarte darstellen. Und diese stimmt mit einer vorher von einem Zuschauer gewählten Spielkarte überein. Der Vorführende zeigt ein Kartenspiel vor, mischt es und bittet einen

ZAUBER KELLERHOF
Am Buschhof 24, 53227 Bonn
www.zauberkellerhof.de

Tel.: 0228 / 44 16 68

FAX: 0228 / 44 07 21
Postfach 32 01 27, 53204 Bonn
info@zauberkellerhof.de

Klip Joint (Nick Trost)

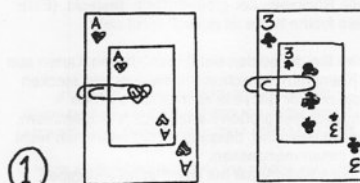
Vielleicht der schönste aller Nick Trost-Effekte. Ein Trick von unbeschreiblicher Wirkung. Die Zuschauer reiben sich die Augen, wenn sie ihn sehen. Erst bei der Wiederholung merken sie, dass sie nicht träumen, sondern dass das, was sie wahrnehmen, Tatsache ist.

Zubehör:

Für Klip Joint benötigen Sie zwei Karten gleicher Größe mit verschiedenem Wert sowie drei deutlich kleinere Karten, von den zwei dem Wert der ersten großen Karte entsprechen und die dritte dem Wert der zweiten großen Karte.

Vorbereitung:

Legen Sie die beiden Kartensätze nebeneinander auf den Tisch, Abb. 1.



Satz A

Satz B

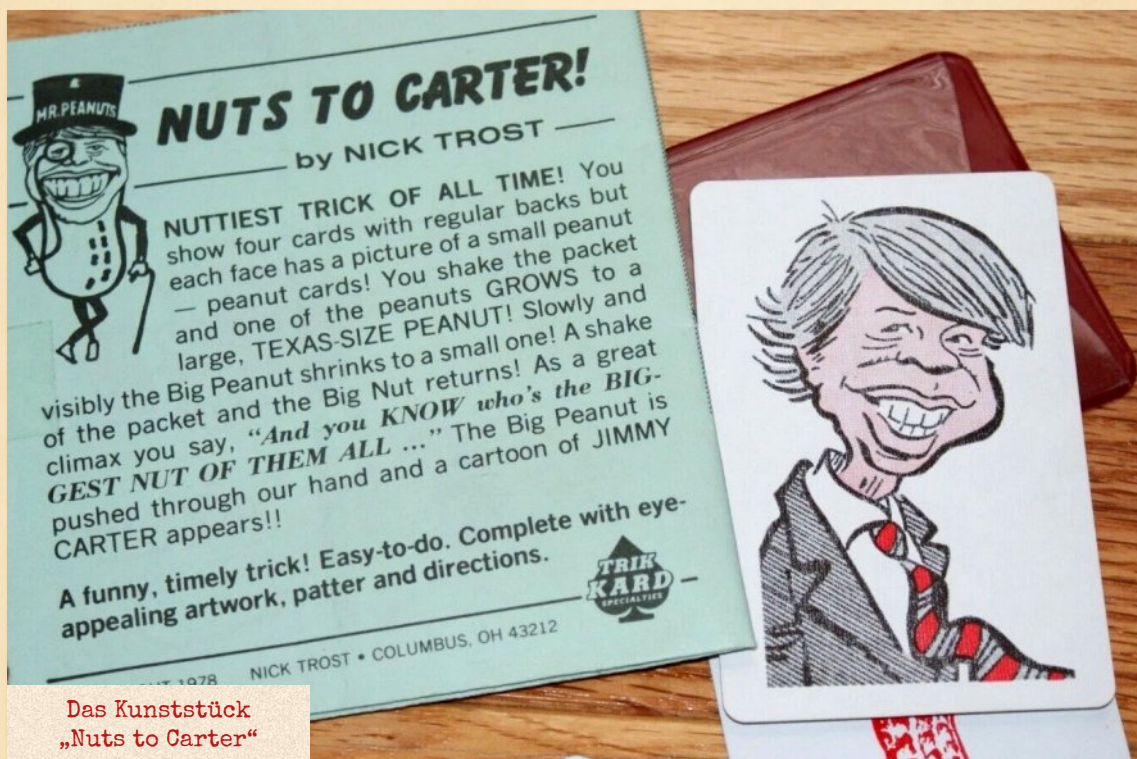
(eine kleine Kreuz 3 steckt mit der Bildseite nach oben in der Klammer unter den beiden Karten von Satz A.)

Unter den beiden großen Karten befindet sich je eine passende kleine Karte. Unter dem linken Satz A findet sich (für die Zuschauer unsichtbar!) eine kleine Karte, die mit den Karten des rechten Satzes B übereinstimmt. Sämtliche Karten sind mit den



Zuschauer, sich eine Karte zu merken. Dann legt er das Spiel zur Seite und holt fünf Miniaturkarten aus seiner Tasche hervor (Sequent 1). Vier Karten sind sichtbar und eine zeigt mit der Rückseite nach oben. Da die Karten etwas zu klein sind, verwandelt sie der Magier in größere Exemplare (Sequenz 2). Leider ist die Zuschauerkarte nicht unter den Gezeigten. Auch

die Rückseitenkarte stimmt nicht überein. Diese Karte wird beiseitegelegt. Nun legt der Vorführende die restlichen Karten auf dem Tisch aus (Sequenz 3). Sie ergeben eine Riesenkarte und diese stimmt nun endlich mit der Zuschauerkarte überein.



Päckchentricks



Road Runner
Nick Trost



Star Wars
Nick Trost



Nutshell Monte
Nick Trost

Päckchentricks Emerson & West

Die Firma „Emerson & West“ wurde 1967 von Arthur Emerson (1928-2018) und Larry West (1931-1989) gegründet. Verkauft wurden anfänglich Originaleffekte auf einem Zauberkongress von Don Tanner (1924-1981). Alleine von dem Kunststück „Color Monte“ verkauften sie über 120.000 Exemplare. Die Firma spezialisierte sich u.a. auf den Verkauf von Päckchentricks. Viele der Kunststücke stammten von Larry West selbst, andere wurden im Namen von Zauberkünstlern vermarktet. Schaut man sich die einzelnen Kunststücke an, so ist es erstaunlich, zu welchen Themen man die Päckchentricks kreiert hat. Über 50 Kunststücke wurden von der Firma vermarktet, einige kann ich Ihnen hier vorstellen.

Mit dem Kunststück „A Shaggy Dog Tale“, von Larry West im Jahr 1975 herausgebracht, kann man auf einfache und anschauliche Weise eine zotenhafte Geschichte erzählen. Allerdings weiß ich nicht, wie man bei diesen Cartoon-Karten auf so eine Geschichte kommt. Vermutlich wollte man den Trick nicht als Kinderkunststück verkaufen. Es dreht sich um vier Männer, die sich mit zwei „Damen“ in einem Hotelzimmer vergnügen wollten. Ein Hausdetektiv eilt zum Tatort, in der Hoffnung, alle auf frischer Tat zu ertappen. Es stellt sich dann heraus, dass alle Männer zusammen in einem und alle Frauen zusammen in einem anderen Zimmer sind. Larry West schuf auch das Kunststück „Gourmet Mouse“ aus dem Jahr 1977. Es wurde wohl 2022 neu aufgelegt. Erzählt wird die Geschichte einer Maus, die Gourmetkäse mag. Als ihr Erzfeind, die Katze auftaucht, verschwindet die Maus. Brother

John Hamman kreierte im Jahr 1977 den Effekt „Hamman Eggs“, vertrieben durch Emerson & West. Erzählt wird die Geschichte von zwei Männern, die in einem Imbiss nie die richtige Bestellung aufgeben. Die Karten waren vierfarbig und wurden in einer goldgeprägten Hülle geliefert. Im Jahr 1978 brachte Bob White über Emerson & West das Kunststück „Rat Traps“ auf den Markt. Hier handelt es sich um eine Art Öl- und Wasser-Effekt. Es geht darum, Ratten zu fangen. Sie entkommen zweimal, bevor sie dann doch in die Fallen gehen.

Bei dem Kunststück „Six Mix“ von Larry West aus dem Jahr 1973, neu aufgelegt im Jahr 2002, werden vier Karten mit Zahlen verdeckt aufgefächert. Der Vorführende behauptet, dass die Karten Zahlen zeigen und dass es eine ungerade Zahl gibt. Doch jedes Mal kommt beim Vorzählen eine „Sechs“ zum Vorschein. Die Karten werden dann ausgelegt und haben plötzlich die Zahlen 6, 7, 8 und 9. Das Kunststück „Smile“ stammt aus dem Jahr 1975, kreiert von Larry West. Vorgezeigt werden vier Blanko-Karten mit blauer Rückseite. Bei einer Karte erscheint plötzlich eine Vorderseite, dann wird die Rückseite rot. Diese Karte legt er auf dem Tisch ab. Doch plötzlich hat diese wieder ein blaues Rückenmuster, während im Kartenfächer eine Karte auf der Rückseite rot geworden ist. Der Vorführende erklärt, dass ihm das Kunststück Spaß macht, denn er zaubert den Menschen immer ein Lächeln ins Gesicht. Während er das sagt, dreht er die Karte auf dem Tisch um und auf der Rückseite befindet sich ein Smiley. Bei dem Kunststück „Sequenz“ von Larry



West aus dem Jahr 1975 verwandeln sich vier Blanko-Karten in vier verschiedene Kartenwerte.

Das Kunststück „Color Pack“ aus dem Jahr 1977 stammt von Larry West. Der Zauberer erklärt, dass es sich bei einem vorgezeigten Kartenspiel um ein Farbfotospiel handelt und vier Karten ausgewählt werden. Vier weitere Karten, jeweils leer bis auf einen Buchstaben, werden gezeigt, um das Wort FILM zu buchstabieren. Die FILM-Karten werden auf den Tisch gelegt, jeweils eine

auf die ausgewählten Karten. Der Zauberer erklärt, dass es sich um Kontaktfotografie handelt, und macht, indem er so tut, als wäre das Kartenspiel eine Kamera, die Fotos. Die leeren Filmkarten werden aufgedeckt, und man sieht, dass die Punkte jeder der ausgewählten Karten unter den Buchstaben FILM gedruckt wurden, aber der Film muss wohl erst noch richtig entwickelt werden, denn der Druck hat einige seltsame Effekte erzeugt.

Bei dem Kunststück „Color Blind“ aus dem Jahr 1977 handelt es sich um einen „Farbentest“ von Larry West. Jeweils zwei Spielkarten mit den Farben Rot, Blau, Braun, Gelb und Grün werden auf dem Tisch ausgelegt. Ein Zuschauer wird gebeten, die Farben der fünf offen ausgelegten Karten denen, die verdeckt liegen, zuzuordnen. Das gelingt aber nicht, denn plötzlich sind alle Farbpunkte auf den Karten verschwunden und bilden das Wort „Colorblind – Farbenblind“. Bei dem Kunststück „Techni-Dots“ aus dem Jahr 1971 werden sechs Blanko-Karten vorgezeigt und nacheinander mit farbigen Punkten „bedruckt“. Zwei mit gelben Punkten, zwei mit blauen und zwei mit roten Punkten. Der Vorführende und ein Zuschauer bekommen nun je drei unterschiedlich farbige Karten. Zuerst legt der Magier seine Karten verdeckt auf den Tisch, dann soll der Zuschauer seine Karten auf je eine Karte des Magiers legen. Werden die Karten umgedreht, haben sich drei gleichfarbige Paare gebildet.

Bei dem Kunststück „Know Fu-Ling“ von Larry West aus dem Jahr 1975 werden vier Karten beidseitig vorgezeigt, sie sind leer. Sie werden paarweise auf den Tisch gelegt. Eine Karte wird ausgewählt und eine Zahl zwischen 3 und 45 erdacht. Der Zauberer erklärt, dass er versuchen wird, Kontakt mit der Geisterwelt und dem großen Magier Fu Ling Yu aufzunehmen. Der Zauberer nimmt eine der beiden Karten und trennt sie voneinander. Auf einer der Karten erscheint wie von Zauberhand eine chinesische Schrift. Der Zauberer sagt: „Hier ist die Nummer Ihrer Karte.“ Dann entschuldigt er sich, weil er nicht bemerkt hat, dass der Zuschauer kein Chinesisch lesen kann. Der Zauberer übersetzt und nennt die Karte des Zuschauers. Dann

nimmt er ein weiteres Kartenpaar und bittet den Zuschauer, die Nummer zu nennen, an die er denkt. Er trennt die Karten und sagt: „Wir haben Kontakt hergestellt, es gibt eine perfekte Übereinstimmung zwischen der Nummer des Zuschauers und genau dem, woran er denkt – eine Karikatur der glamourösen Assistentin des Zauberers.“ Dieser Trick wurde im Jahr 2002 neu aufgelegt.

Bei dem Kunststück „Jazz Band“ aus dem Jahr 1978 von Peter Kane handelt es sich um eine „Jazz-Ace-Routine“. Im Original wurden vier Asse und vier schwarze Point-Karten verwendet. Bei dieser Ausführung kommen Musiker und Instrumente zum Einsatz. Mit dem Trick „The 4 Card Trick“ aus dem Jahr 1973 von Larry West, kann man eine vierstufige Effektfolge erzielen. Zum Einsatz kommen vier Karten mit rotem Rückenmuster und mit den Zahlen von 1 bis 4 versehen. Zuerst wählt ein Zuschauer eine der Karten aus, sie hat als Einzige ein blaues Rückenmuster. Bei weiteren Effekten nimmt der Vorführende einen weiteren Kartensatz mit den Zahlen von 1 bis 4 aus einem Etui und am Schluss sind alle acht Karten von 1 bis 8 durchnummeriert.

Bei „Color Monte“ aus dem Jahr 1973 von Jim Temple handelt es sich um einen „Kümmelblättchen-Effekt“ mit zwei aufgedruckten roten und einem blauen Karo-Motiv. Hier gilt es, die Karte mit dem blauen Karo zu finden. Jim Temple (1919-1996) hat diesen Effekt erfunden. Zeitweilig sind es dann nur rote oder blaue Karos, bis zum Schluss auf einer Karte ein Geldbetrag zu sehen ist. Bei dem Kunststücke „Reflections“ von Peter Kane aus dem Jahr 1977

werden drei Karten ausgewählt. Eine weitere Karte mit gespiegelterm Kartenspiel-Design wird hinzugefügt. Diese Karte verwandelt sich auf magische Weise in jede der ausgewählten Karten und wird schließlich zu einer völlig anderen Karte. Die Karte ist sozusagen eine „SPIEGELUNG“ der anderen Karten.

Arthur Emerson veröffentlichte 1971 das Kunststück „Murder Most Foul“. Der Künstler zieht aus zwei schwarzen Umschlägen mit Öffnung an der Seite je eine Visitenkarte. Auf der unbedruckten Seite der einen Karte ist die Silhouette eines Mannes abgebildet. Auf der unbedruckten Seite der anderen Karte ist die Silhouette einer Frau abgebildet. Da für diesen Effekt ein männlicher Zuschauer eingesetzt wird, erhält er die Karte mit der männlichen Silhouette und die Karte mit der weiblichen Silhouette wird zurück in den Umschlag gelegt. Die Karte mit der männlichen Silhouette wird nun mit der Silhouettenseite nach unten in einen durchsichtigen Pergamin-Briefmarkenumschlag gelegt und der Umschlag wird vor dem männlichen Zuschauer auf den Tisch gelegt, der den Umschlag mit seinen Initialen versieht und ihn gut sichtbar vor sich liegen lässt.

Der Künstler bittet nun die Zuschauer, die verschiedenen gängigen Mordarten zu nennen. Sobald sie genannt werden, schreibt der Künstler sie auf eine weitere Karte. Schließlich wird eine der Mordarten ausgewählt und ein Kreis um das gewählte Wort gezeichnet. Die Karte wird verdeckt auf den Tisch gelegt und vor einem anderen Zuschauer abgelegt, der diese Karte mit seinen Initialen versieht. Der Magier rekapituliert die bisherige Szene und bittet den Zuschauer anschließend, die Karte mit den verschiedenen Mordarten umzudrehen. Obwohl die anderen Mordarten weiterhin auf der Karte stehen und das gewählte Wort weiterhin eingekreist ist, ist das gewählte Wort selbst von der Karte verschwunden. Der Zuschauer mit der Silhouettenkarte dreht sie um und sieht, dass die Silhouette verändert wurde – sie wurde auf die durch das gewählte Wort beschriebene Weise ermordet.

„Wild Wild West“ aus dem Jahr 1972 wurde von Larry West kreiert. Vorgezeigt werden zehn Karten, neun mit einem roten, eine mit einem blauen Karo. Im Verlauf der Routine verwandeln sich die Karten in einen „Royal Flush“.



Gourmet Mouse,
Larry West, 1977

Wild Card

Dieses Kunststück wurde von dem schottischen Zauberkünstler Peter Kane (1938-2004) erfunden und erstmals in der Zeitschrift „Hugard's Magic Monthly“, 19. Jahrgang, Heft Nr. 8 aus 1962, zusammen mit Gus Southall (1902-1971) unter dem Titel „Watch the Ace“ veröffentlicht. Paul Hallas führt in seinen Büchern einige „Wild-Card Effekte“ auf, die man beachten sollte. So hat er selbst einen Effekt mit dem Titel „Water and Wine“ in seinem ersten Buch beschrieben, die Urform stammte von Ken De Courcy. Später entwickelte er daraus den Effekt „Luck of Lucretia“. Hier werden Bilder von Weingläsern in Kombination mit einem Joker verwendet.

Im Jahr 2008 kam das Kunststück „Bermuda Triangle“ von Al Bach auf den Markt. Wieder mit speziell gedruckten Karten und einer DVD mit näheren Erläuterungen. Mehrere Bilder auf den Karten zeigen Flugzeuge, Taucher, Hubschrauber und das Bermudadreieck selbst. Wie in vielen Berichten verschwindet alles, was dem Dreieck zu nahe kommt. Zeigt man die Karten noch einmal vor, ist nur noch ein Flugzeug zu sehen. Die Taucher, Hubschrauber und Schiffe sind verschwunden. Dann verschwindet das Flugzeug direkt vor den Augen der Zuschauer.

Eine Abwandlung des Bermuda-Plots ist das Kunststück „The Dark Triangle“ von Chris Wardl. Hier verschwindet das Bild eines Schiffes auf einer Spielkarte und stattdessen erscheint ein dreieckiges Loch. Ende 2009 veröffentlichte Christian Chelman das Kunststück „Paradise Lost“. Der Effekt ist eine Weiterentwicklung von „Pact“, einem Trick, den Christian in seinem Buch

über bizarre Magie „Caprice“ erstmals auf Englisch erklärt hat. In dieser Version des Effekts sieht das Publikum zwei 3-Karten-Sets mit der Pik 6 und einer leeren Karte, die auf mysteriöse Weise immer wieder aus dem einen Päckchen in das andere wandert und so den „Fängen der Hölle“ entkommt. Stephen Tucker brachte im Februar 2008 „Wilderbeast“ auf den Markt. Es werden keine Gaff-Karten verwendet und am Ende ist alles überprüfbar.

Das ist ein typischer „Out of the Box“- Effekt. Die Rückseiten und Vorderseiten einiger Karten ändern sich, um mit der Rückseite eines Jokers übereinzustimmen. Dann wird eine weitere passende Karte mit anderer Rückseite eingeführt, und die Rückseiten ändern sich noch einmal. Hier werden mehr Karten verwendet, von denen die Zuschauer nichts wissen.

Paul Hallas erwähnt in seinem ersten Buch, „Small but Deadly“ eine Ausarbeitung von Jon Racherbaumer (1940-2024) mit dem Namen „The Wild Card Kit“ aus dem Jahr 1991. Dieses 82-seitige Buch erschien 1992 bei L&L Publishing und beinhaltet Routinen verschiedener Künstler. Im Buch geht er auf unterschiedliche Griffe ein, so den „Hamman Count“, das „Glissieren“, den „Veeser Count“ und einige mehr. Hier kommen namhafte Künstler zu Wort, so Paul Diamond, Ed Marlo, Tony Slydini und Flip Hallema. Frank Garcia veröffentlichte 1977 einige Routinen in dem Buch „Wildcard Miracle“. Auf 148 Seiten findet man viele Ideen und Ausführungen zu diesem „Karten-Plot“.

WATCH THE ACE!

By **PETER KANE** as described to **GUS SOUTHALL**

The magician displays nine cards; eight of them are mixed suits, the odd card is an ace.

The cards are counted face up and divided into two equal heaps, one face up, the other face down with the odd ace face down in the centre between the heaps.

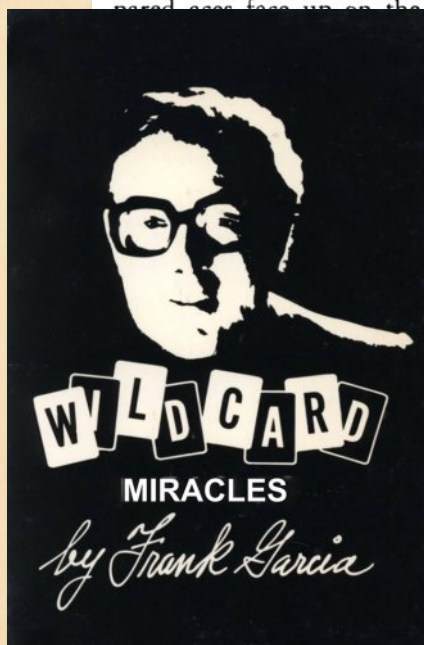
"Watch the ace!" says the performer, when suddenly all the cards change to aces.

The effect is truly bewildering, even to magicians, as the spectators would swear, they had seen the faces and backs of all the cards used.

PREPARATION: 4 double-faced cards, aces on one side, indifferent faces on the other.

5 unprepared aces.

Stack these by laying the unpre-



in the left hand.

The right-hand cards are thumb-

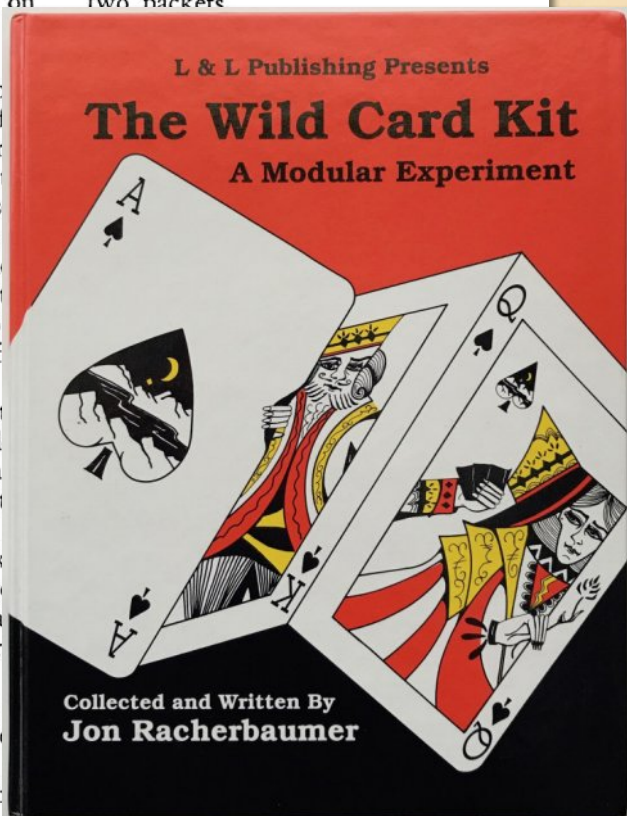
off exactly as before onto the left-hand packet. The spectators see the first lot of cards counted twice but done smoothly the fact is never noticed. (Credit John Hamman.)

Needless to mention, the entire action brings the nine cards back to their original arrangement.

Turn the squared packet over and deal the top four face-down cards to the *left*, singly.

Turn the packet over again and deal the top four face-up (double) cards to the *right*.

Lay the remaining card, the ace, face *down* in the centre between the two packets



Das Magic History Magazin

Päckchentricks



Klein, aber oho!