

DAS



PÄCKCHEN TRICK BUCH

GEORG WALTER

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Autors und der Rechteinhaber unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Fotos:

Das Copyright der im Buch verwendeten Fotos liegt ausschließlich bei den im Buch genannten Rechteinhabern. Eine Nutzung der Fotos ist ohne deren Einwilligung nicht gestattet.

Texte:

Das Copyright sämtlicher Texte im Buch liegt ausschließlich beim Autor oder den im Buch angegebenen Rechteinhabern. Eine Nutzung der Texte oder Textpassagen ist nicht gestattet.

Veröffentlichung:

Herausgegeben im Eigenverlag von Georg Walter,
Copyright 2025

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 5

Die ersten Gehversuche 6

Zu diesem Buch 10

Päckchentricks 12

Päckchentricks nach Themen 16

Wild Card 18, Cartoons 24, Four Card Brainwave 38, Mona Lisa 42,
4 As Tricks 44, Three Card Monte 46, Worte, Zahlen, Symbole 52,
Print-Effekte 58, Karten mit Löchern 60, Karten mit Taschen 64,
Karten verkleinern 66, Poker Effekte 72, Oil and Water 74,
Mentale Kunststücke 76, Zig-Zag Cards 78

Päckchentricks Künstler und Firmen 80

Seltene Päckchentricks 82, Emerson & West 92, Tenyo Plus Eins 100,
Zauberbutike 107, Theodore DeLand 112, Nick Trost 116, John Bannon 132,
Magic Ronnay 134, Lubor Fiedler 136, Dan Harlan 137, Phil Goldstein 138,
Paul Hallas 144, Jose de la Torre 147, Aldo Colombini 148, Peter Duffie 151,
Cameron Francis 154, Dominique Duvivier 155, Brother John Hamman 156,
Vinny Sagoo 158, Liam Montier 162, Helmut Schmiedeberg 164

Index 166

Quellen und Danksagung

Im Besonderen möchte ich mich bei DIXON bedanken, der für mich seine Schatztruhe geöffnet und mir einige sehr alte Päckchentricks per Foto übermittelt hat. Auch Andy Martin von martinsmagic.com präsentiert einige sehr schöne Bilder von Kunststücken auf seiner Website. Zudem hat mir Olaf Güthling erlaubt, die Abbildungen aus seinem Buch „Tenyo Plus Eins“ zu verwenden. Vielen herzlichen Dank!

Dann müssen die beiden Bücher von Paul Hallas erwähnt werden. „SMALL, BUT DEADLY“ UND „STILL SMALL, STILL DEADLY“. Zu Recherchezwecken sind diese Bücher ideal.

Für weitere Informationen und Quellen verweise ich auf nachfolgende Internetseiten

ZAUBER-LEXIKON.DE
CONJURINGARCHIV.COM (DENIS BEHR)
CONJURINGCREDITS.COM (DENIS BEHR)
THEMAGICIANSFORUM.COM

Einleitung

Dieses Buch hat mir große Freude bereitet. Mein Anspruch war es, nicht nur die Texte zu recherchieren, sondern auch die passenden Abbildungen zu den Kunststücken zu finden, was nicht immer einfach war. Wie immer hat mir auch hier Andy Martin von „Martinsmagic.Com“ sehr geholfen und auch DIXON, der eine große Sammlung von Päckchentricks in seinem Zauberreich versammelt hat. Bei einigen wenigen Abbildungen im Buch habe ich grafisch etwas nachgeholfen, da ich beim besten Willen kein passendes Bild zu einem Kunststück finden konnte. Dies vermerke ich in den Bildunterschriften. Wundern Sie sich bitte auch nicht darüber, dass ich einige wenige Kunststücke doppelt aufgeführt habe. Zum einen sind sie einem Thema zugeordnet, zum anderen nochmals beim jeweiligen Künstler. Manchmal war es auch nicht so einfach, den korrekten Namen eines Tricks zu benennen, denn spätestens dann, wenn Zauberhändler einen Päckchentricks unter einem anderen Namen anbieten und meist auch nicht den Urheber in der Werbung nennen, wird es etwas unübersichtlich.

Ich habe mir bei YouTube ungezählte Videos angeschaut, um den Ablauf der Kunststücke nachvollziehen zu können. Ich habe dabei mehr „Elmsley Counts“ gesehen, als jemals zuvor. Diese Falschzählmethode rangiert ganz oben, wenn es um das Zaubern mit Päckchentricks geht. Und sicherlich ist auch klar, dass man bei dem umfangreichen Thema nicht alle Kunststücke finden kann. Sollten Sie, liebe Leser und Leserinnen, in Ihrem Zauberschrank einen unentdeckten Schatz hüten, dann lassen Sie es mich wissen.

Das Buch ist unterteilt in zwei Hauptkapitel. Päckchentricks, nach Thema sortiert und Kunststücke von Firmen und Zauber Künstlern. Bei den meisten der Effekte kann ein Urheber nicht ausgemacht werden. Einige richtig alte Kunststücke, über 50 Jahre alt, wurden mir von DIXON zur Verfügung gestellt. Danke dafür! Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass nicht jeder Päckchentricks Einzug in dieses Buch gefunden hat. Ich bin mir aber sicher, dass ich Ihnen mit diesem Buch jede Menge Material an die Hand geben kann.

Ich wünsche Ihnen gute Unterhaltung und viel Spaß beim Lesen.

Ihr Georg Walter

Die ersten Gehversuche

In dem Buch „Karten zum Zaubern“ von Detlef Hoffmann aus dem Jahr 1979 findet man einige Hinweise zu den Vorläufern der Päckchentricks. Im Buch werden einige Beispiele von Kartenpäckchen mit geteilten Spielkarten vorgestellt, er nennt sie „Vexierkarten“. So sind einige Spielkarten von Johann Matthäus Backofen aus dem Jahr um 1800 zu sehen, bei denen die Court-Karten gezeichnet wurden. Dann Spielkarten von Johann Conrad Jegel, hergestellt in der Mitte des 19. Jahrhunderts, die Karten zur Hälfte mit einem Buben, zur anderen Hälfte mit einem Fantasiewesen zeigen. Und im gleichen Zeitraum geteilte Karten von Ferdinand Pittner, die auf der einen Seite einen Ziegenbock und auf der anderen Seite normale Point-Karten zeigen.

Sind das die ersten „Päckchentricks“? Eher nein, sie wurden meist zur Erheiterung beim Spiel eingesetzt. Ich kann es nicht genau sagen. Johann Nepomuk Hofzinser nutzte schon sehr früh spezielle Spielkarten und Falschzählmethoden, die er für seine Kunststücke brauchte. In dieser Zeit wurden vorrangig Kunststücke wie „Six-Card-Repeat“, „Card Up to the Sleeve“ und der „Zweimännertrick“ vorgeführt, bei dem meist drei Karten von einem in ein zweites Kartenpäckchen wandern. Sicherlich sind noch heute die Hofzinser-Trickkarten interessant, die in moderner Form vor langer Zeit von der Firma „Piatnik“ herausgegeben wurde.

Laut „Zauberlexikon“ kamen die ersten modernen Päckchentricks auf, als sich in der Kartenmagie die „Falschzähl-Methoden“ etablierten. Zu diesen Methoden hat Jon Racherbaumer eine Ausarbeitung unter dem Namen „**Counthesaurus**“ geschrieben. Eine dieser Falschzählmethoden war der „Buckle Count“, mit dem man weniger Karten vorzeigen kann, als man tatsächlich in Händen hat. Eine weitere Methode ist der „Elmsley Count“, mit dem man vier Karten als vier vorzeigt, dabei aber die dritte Karte von oben verborgen bleibt. George Sands (1920-2006) war wohl einer der Ersten, der einen modernen Päckchentrick veröffentlicht hat. Man findet ihn unter dem Namen „**Super Optical Illusion**“, beschrieben in der Zeitschrift „Hugard's Magic Monthly“, Dezember-Ausgabe von 1946. Basierend auf diesem Trick wurde „Gamble Amble“ kommerziell vertrieben. Auch Max Katz (1891-1965) war einer der Ersten, der einen Päckchentrick kreiert hat, das war 1947. Er nannte sich „**The M.K. Turning Aces**“ und wurde beschrieben in der Zeitschrift „Hugard's Magic Monthly“, September-Ausgabe von 1957. Bei



Abb.: Zur Veranschaulichung, Nachbau alter Vexier-Karten

diesem Kunststück werden vier Karten mit blauen Rückseiten vorgezeigt. Jede einzelne Karte dreht sich im Päckchen um. Die Zuschauer sehen, dass es sich um lauter Asse handelt. Erneut drehen sich alle Karten, wieder mit den Rückseiten nach vorne. Nun sind sie aber alle rot. Max Katz hat hierfür eine eigene Falschzählmethode ersonnen, den „M.K. Thumb Break Count“. Diese Methode ermöglicht es, zum Beispiel acht Karten als vier vorzuzeigen. Ein weiterer Pionier der Päckchentricks war Theodore DeLand (1873-1931). Er veröffentlichte um 1914 einen Trickkarten-Katalog mit über dreißig eigenen Kreationen.

SUPER OPTICAL ILLUSION

by GEORGE SANDS

Effect: Four cards taken from a blue backed deck automatically reverse themselves, change suits and values, from blue backs to red backs, then the whole pack changes to red backs. Finally all the cards are shown to be blue backed and without any preparation.

Requirements: A blue backed deck, four red backed cards and the mastery of a simple sleight, a form of false count.

The false count: The object of the sleight is to count eight cards as four only. Stand with your right side to the front. Take a packet of eight cards in your left hand, its left side pressed well into the crotch of the thumb. Hold the cards upright and backs outwards, the left thumb against the back of the packet and the tips of the four fingers pressed against the right hand side.

With the left thumb push the top card to the right as in dealing, Fig. 1, and take it between the right thumb and fore and middle fingers, the left hand moving to meet the right hand as it approaches to take the card. Each hand moves over an arc of about six inches, the movement being mainly from the wrists. Count "One" as you take the card.

In the same way push off a second card and take it in the right hand by sliding the first card under the left thumb against the back of the packet. Separate the hands and count "Two".

In the next move five cards have to be taken as one. As the left hand moves inwards, with the tip of the left forefinger pull the bottom card inwards, buckling it, Fig. 2, bend the middle finger inwards, supporting the packet with the tip of the third finger only and at the same time move the left thumb as if pushing off the top card but do not actually touch it. As the hands meet push the two cards in the right hand under the left thumb as before, grip the packet of five cards and carry it away as one card, counting "Three".

The eighth card is thus left alone in the left hand. Flick it with the left thumb and place it on top of the packet in the right hand, counting "Four".

If the cards are held upright, backs outwards, and the moves are made smoothly at the same tempo, the illusion is perfect and the false count can be made ad lib without arousing any suspicion.

Preparation: Place four red backed cards face upwards under four face-down blue backed queens. Bridge the packet so that its face is concave and place it on top of the blue backed deck.

Working and presentation: "I would like to show you," you begin, "a curious optical illusion. You know the old saying, 'What the eye sees, the heart must believe?' Well, I hope you will believe what your eyes are going to see in a moment." Pick up the pack. "I will use just a few of these cards," you say and you take off the eight cards casually, thanks to the bridge, with your right hand. Spread the pack in your left hand showing the blue backs, then put it down face upwards. Place the packet in your left hand in position for the false count, as above, and from this time on the cards must be held upright with the backs facing the spectators squarely.

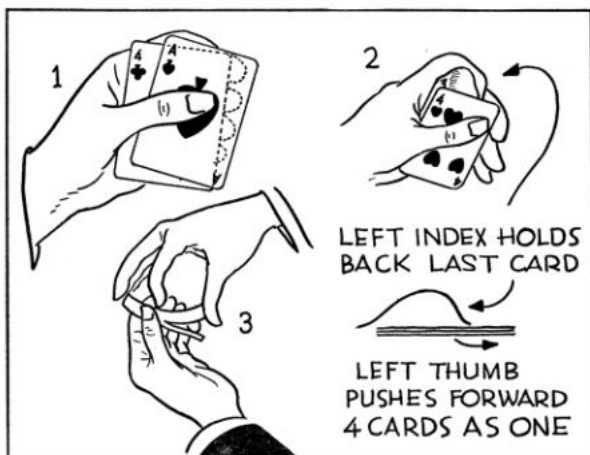
"Let's see how many cards we have," you continue. Spread the four top cards only in the left hand. "Four blue backed cards. I generally use three only, but I'll try the illusion with these four," take off the top card as if merely to show it and replace it behind the packet, being careful not to expose its face. "I'll count the cards again," you say, make the false count as explained above and show four blue backed cards.

"Now watch closely." False count again and the last card in the left hand will be a face-up card. Place it at the front of the packet. Repeat this same process three times and you will show four face-up cards. The four cards have thus apparently reversed themselves automatically.

"These cards have blue backs, remember." Make the false count and show a face-down blue backed card as the fourth card in the left hand. "A spot card, wasn't it?" and you turn it face out showing it to be a queen. "Can't believe all you see, can you?" Place this card at the front of the packet and repeat the same process three times producing four queens which you spread in the left hand. Remove the first three and put them behind the others.

"The cards now appear to be queens, don't they? and we have seen that they have blue backs." Turn the packet face outwards and make the false count showing four blue backed cards. "Now for another optical illusion." False count and show the last card red backed. Put it at the front of the packet and continue the procedure until you have shown four red backed cards.

Square the packet, turn it face upwards in your left hand, pick up the pack with your right hand and drop



Hugard's MAGIC Monthly

DEVOTED SOLELY TO THE INTERESTS OF MAGIC AND MAGICIANS

Vol. XV, No. 4

SEPTEMBER, 1957

50 Cents

THE M. K. TURNING ACES

It seems strange for me to write about the "Turning Aces" at this late date when I have been showing it around for about ten years. The first time I did this was at an S.A.M. "Open House" meeting way back when the Open House sessions were held in the music studio of our late Nat Kane.

At that time I demonstrated this effect by standing up on a chair in front

Introducing a new sleight: The M. K. Thumb Break Count

By MAX KATZ

of the audience and, when I was finished, Dr. Costelloe exclaimed: "This is the nearest thing to magic I ever saw!"

Similar effects have been shown by George Sands whose theme was to change four Jacks to four Deuces. Later on, Dai Vernon created the effect which he presented to Dr. Ben Braude and which "Doc" has been doing ever since. His theme was to cause the cards to change from different colored backs to faces, to number cards, to blank cards, etc. This is a beautiful effect and requires a stock of twelve cards.

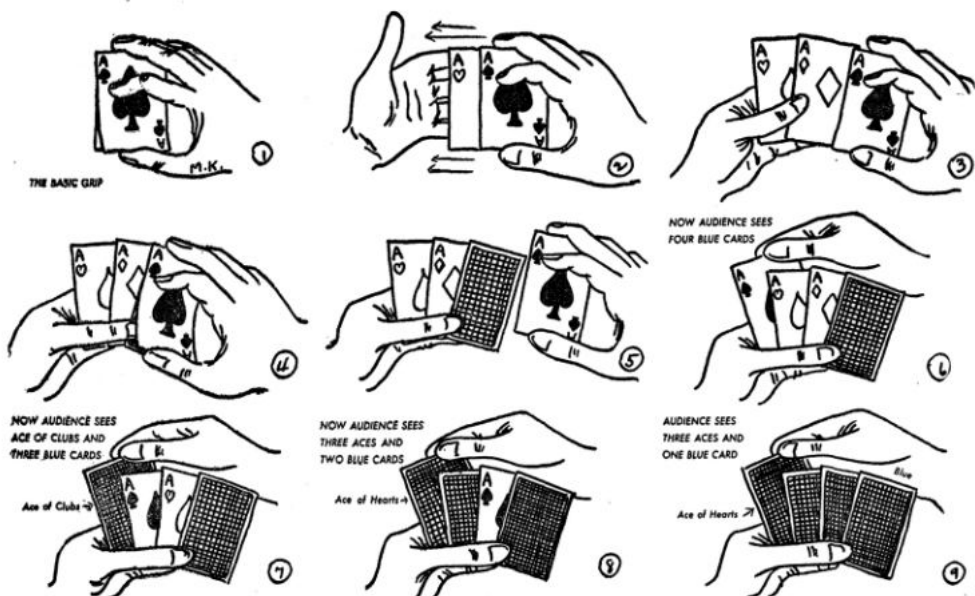
The sleight used for most of these effects is the well known "Buckle

Count" which was devised many years ago (probably by Dai Vernon) to false-count a small packet of cards so they would appear to be *less* than the actual number held.

There are other sleights used to false-count cards as less: the glide, block push-off, Al Baker's dealing count and, probably, others. All of them are good and useful sleights but the "buckle" is the one most used.

Because of the nature of the buckle count, the fingers must be hidden from the view of the spectators. This makes it necessary for the false count to be made either from hand to hand, as in

(Continued on page 39)



Illustrations by Max Katz

Zu diesem Buch

„Twisting the Aces“ von Dai Vernon gilt bei vielen Zauber Künstlern bis heute als „Mutter aller modernen Päckchentricks“. In den 1950er-Jahren hat er dieses Kunststück populär gemacht, auch deshalb, weil hier zum ersten Mal der „Elmsley Count“ verwendet wurde. Als ich mich für das Thema interessierte, fielen mir die Bücher von Paul Hallas in die Hände. „Small but Deadly“ aus dem Jahr 2005 und „Still small, still deadly“ aus dem Jahr 2010. Aus diesen Büchern konnte man viel lernen, allerdings hauptsächlich über Us-Amerikanische Effekte und – was ich sehr schade fand – ohne Abbildungen. Nun muss man wissen, dass die Zauberei mit einer Handvoll Karten erst so richtig losging, als die verschiedensten Falschzählmethoden aufkamen. Bis heute kann man sich die unzähligen Päckchentricks-Plots bei YouTube ansehen, um gleichzeitig feststellen zu müssen, dass einige der dort auftretenden Protagonisten nie so richtig verstanden haben, eine ordentliche Falschzählmethode vorzuführen.

Schon Mitte der 1970er-Jahren wurde ich auf einen Mann aufmerksam, der wohl wie kein anderer die „Päckchenrick-Industrie“ angekurbelt hat. Nick Trost. Hätte ich sie damals bloß gesammelt, all die schönen Effekte mit unendlich variantenreichen Trickkarten. Dies ist auch der Grund, warum ich in diesem Buch versucht habe, so viele Kunststücke von ihm zu zeigen. Im Zuge meiner Recherchen bin ich auch auf Helmut Schmiedeberg und Magic Ronnay aufmerksam geworden, die ich bis dato nur vom Hörensagen kannte. Wie gut, dass mich Tony Reisner mit einigen Kunststücken dieser Herrn versorgt hat. Und dann öffnet DIXON für mich seine Päckchentricks-Sammlung. Wenn man sieht, was er da alles gesammelt hat, möchte man „weinen“. Da gibt es Kunststücke, die habe ich noch nie gesehen. Was für ein magischer Reichtum schlummert da in den Schubladen und Ordnern – all die schönen Tricks und Anleitungen.

Bei der Durchsicht der mir vorliegenden Kunststücke stellte ich schnell fest, dass sich einige Effekte immer wiederholen. Gleichzeitig weiß ich auch, dass jede Menge Päckchen-Tricks nie vermarktet wurden. Wie viele Beschreibungen findet man in Zauberbüchern, wie viele davon sind genial und wie viele nur „Pip-Dreams“? In meinem Buch kann ich Ihnen nur einen Ausschnitt dieser Zauberkunst-Sparte zeigen. Der ein oder andere Name, vielleicht erwähnenswert, fällt da leider hinten runter.

Früher war man auf den Zauberhändler von nebenan angewiesen, um sich die Päckchentricks kaufen zu können, die es am Markt gab. Was weltweit angeboten wurde, blieb einem oft verwehrt. Zauber Kataloge waren das Maß aller Dinge. Wenn ich mir heute die alten Kataloge von Wildon, Kellerhof und Werry ansehe, sehe ich gezeichnete Cartoons von Kunststücken mit einer kurzen Erklärung des Effekts. Darauf musste man sich verlassen. Heute kann man sich das Video zum gewünschten Päckchentricks gleich vor dem Bestellvorgang online anschauen. Die Zeiten haben sich halt geändert.

Im Buch habe ich versucht, ein breites Spektrum an Kunststücken zu präsentieren, unterteilt in Kunststücke nach Firmen und Künstlern und nach Thema. Dabei habe ich bewusst das Thema ESP ausgeklammert, denn hier handelt es sich nicht um typische Päckchentricks, nur weil man zehn ESP-Karten in zwei Reihen auslegt. Die Frage, was zum Thema gehört und was nicht, habe ich mir am Anfang tatsächlich gestellt. Gehören Jumbo-Päckchen-Tricks dazu, oder dürfen es nur Kunststücke sein, die man am Tisch sitzend vorführt? Einige dieser Tricks habe ich ausgeklammert, wie die Kunststücke „Six Card Repeat“, „Card on Ceiling“ oder die „Multi-Pip-Karte“. Auf der anderen Seite mussten die „Diminishing Cards“ unbedingt mit ins Buch, alleine schon wegen der wunderbaren Ausführung von PUNX. Das muss man gesehen haben.

Päckchentricks

Wer mag sie nicht? Kartenkunststücke, die mit wenigen Spielkarten auskommen. In vielen Fällen werden gesondert bedruckte Karten verwendet, Trickkarten! Päckchentricks gibt es wie Sand am Meer und täglich kommen neue dazu. Es werden hier aber nicht nur normale Spielkarten genutzt, es kommen auch Karten mit Bildmotiven und gezeichneten Motiven zum Einsatz. Sie alle aufzuzählen, ist nicht möglich, auch deshalb, da es ungezählte Adaptionen der Kunststücke gibt. Zudem werden die unterschiedlichsten Tricktechniken- und Griffe verwendet. Daher gebe ich Ihnen hier einen kleinen Überblick der bekanntesten Kunststücke. Empfehlen kann ich jedem Interessierten die Bücher von Paul Hallas. „Small but Deadly – Klein, aber tödlich“ aus dem Jahr 2005 und „Still Small, Still Deadly – Immer noch klein, immer noch tödlich“ aus dem Jahr 2010. Paul Hallas hat in seinem Buch „Small but Deadly“ aus dem Jahr 2005 die zehn besten Päckchentricks benannt. Demnach rangiert auf Platz Nr. 1 das Kunststück **„Twisting the Aces“** von Dai Vernon (1894-1992). Alle Asse drehen sich im Spiel einzeln um und wieder zurück. In der Originalfassung erzielt man diesen Effekt mit dem „Elmsley Count“, erfunden von Alexander Elmsley (1929-2006). Er nannte diesen Griff zuerst „Ghost Count“, er wurde dann aber zu Ehren von Alexander Elmsley in seinen Namen umbenannt. Sehr viele Effekte basieren auf diesem „Griff“.

In Paul Hallas Aufzählung folgt auf Platz Nr. 2 das Kunststück **„Wild Card“** von Peter Kane (1938-2004), erstmals 1962 in der Zeitschrift „Hugard’s Magic Monthly“ unter dem Titel „Watch the Ace“ veröffentlicht. Erzielt wurde dieser Effekt mit einigen Doppelbildkarten. Frank Garcia (1927-1993) gab dem Kunststück seinen heutigen Namen. Mehrere gleiche Spielkarten verwandeln sich in eine andere Karte. Hier muss man das Kunststück „Tamed Cards“ von Tommy Wonder (1953-2006) nennen, dass meines Erachtens die beste Version dieses Effekts ist. Tommy Wonder zeigt ein Spielkartenmäppchen vor, in dem sich mehrere gleiche Karten befinden. Er behauptet, dass er diese Karten sammelt, es sind von Zuschauern gewählte Karten, alles die gleichen. Er bittet einen Zuschauer, eine Karte frei aus einem Kartenspiel zu wählen. Diese stimmt aber nicht mit seinen gesammelten Karten überein. Kurz entschlossen verwandelt er die gesamte Kollektion in den Kartenwert der Zuschauerkarte.

Bei Paul Hallas folgt auf Platz Nr. 3 das Kunststück „Color Monte“, dann die Kunststücke „B’Wave“, „Twisted Sister“, „Gypsy Curse“, „Card Warp“, „Dr. Daley’s Last

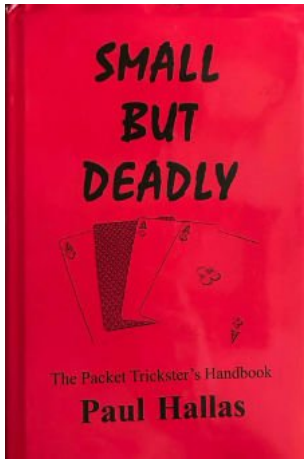


Abb.: Small but deadly, Paul Hallas



Abb.: Still small, still deadly, Paul Hallas

Trick“, „NFW“ und „Topsy Cards“. Bei „**Color Monte**“ 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. „**B'Wave**“ stammt von Max Maven (1950-2022). Vier Spielkarten werden mit den Rückenmustern nach oben vorgezeigt. Es wird erklärt, dass es sich um vier Damen handelt. Ein Zuschauer darf sich für eine der Damen entscheiden. Und genau diese liegt im Päckchen verkehrt herum und hat ein anderes Rückenmuster. Dann stellt sich heraus, dass alle anderen Karten unbedruckt sind. Näheres zu diesem Effekt beschreibe ich weiter hinten im Buch unter dem Titel „Four Card Brainwave“.

Ein ähnlicher Effekt ist „**Twisted Sisters**“ von John Bannon. Hier werden vier Spielkarten mit rotem und vier mit blauem Rückenmuster vorgezeigt. Zwei Zuschauer wählen nun jeweils eine Dame. Es stellt sich heraus, dass die Damen im jeweils anderen Kartenpäckchen mit einem anderen Rückenmuster auftauchen. Zu guter Letzt verwandeln sich alle andere Damen in Joker. „**Gypsy Curse**“ ist ein Wild-Card-Effekt mit Tarot Karten. „**Card Warp**“ wurde im Jahr 1974 von Roy Walton (1932-2020) ersonnen. Eine Spielkarte wird der Länge nach gefaltet und durch eine quer gefaltete Spielkarte geschoben. Am anderen Ende kommt die eingeschobene Karte verkehrt herum heraus. Bei „**Dr. Daley's Last Trick**“ wird der

„Biddle Move“ verwendet. Der Vorführende hält die vier Asse in einer Hand. Zwei Rote oben, die beiden Schwarzen unten. Nun wandert ein schwarzes As nach oben. Dann werden die beiden schwarzen Asse auf den Tisch gelegt und ein Zuschauer gefragt, wo sich das Pik As befindet. Er kann es nicht sagen, denn plötzlich liegen die beiden roten Asse auf dem Tisch und die beiden schwarzen Asse befinden sich in der Hand des Vorführenden.

„**Tipsy Cards**“ stammt von Oliver Mackenzie. Vier Karten mit blauem Rückenmuster werden vorgezeigt. Eine Karte nach der anderen dreht sich nun mit der Bildseite nach oben. Alle Karten verwandeln sich in Asse. Dann wechselt bei einer Karte das Rückenmuster die Farbe. Plötzlich zeigt eine Karte eine Bier-Werbung, dann eine Whisky-Werbung, auf einer weiteren Karte ist ein Pub zu sehen und zum Schluss erscheint eine Dame, die zu einem Pub-Besuch einlädt. „**NFW**“ stammt von Gary Freed. Hier werden vier Joker vorgezeigt und einer dreht sich im Kartenpäckchen immer wieder um. Zum Schluss verwandeln sich die Joker in die vier Asse. Auch hier kommt der „Elmsley Count“ zum Einsatz.

Die Bücher von Paul Hallas müssen jeden Fan von Päckchentricks begeistern. Er beschreibt nicht nur die Anfänge zu diesem Thema, wie sich zum Beispiel die Päckchentricks von Theodore DeLand auf die Kreationen der Nachfolger ausgewirkt haben, er geht auch auf DeLands Ideen ein, die er bei der Entwicklung seiner Effekte gehabt hat. Richard Kaufman hat zu Theodore DeLand im Jahr 2018 ein faszinierendes Buch mit dem Titel „**Mystery and Madness**“ herausgebracht, inklusive eines Kartenspiels mit einigen seiner Trickkarten. In Paul Hallas Büchern werden in mehreren Kapiteln die unterschiedlichsten Kunststücke beschrieben, gleichzeitig lernt der Leser, von wem all diese Tricks stammen. Im Buch werden einige Forciermethoden erklärt. In Kapiteln wie „Bizzare Packet Tricks“, „Mental Magic Packet Tricks“, „Packet Printing Effects“, „Jumbo Packet Tricks“, „Cartoon Packet Effects“ und „Mona Lisa Packet Tricks“ geht er auf die speziellen Genres ein. Über das Inhaltsverzeichnis mit den Schlagworten „Do as I do“, „Cards Up to the Sleeve“, „Ten Card Poker Deal“, „Oil and Water“, „Wild Effects“, „Turnover Cards“, „Three Card Tricks“ und „Shrinking Tricks“ findet man weitere Effektfolgen und Variationen der unterschiedlichsten Kunststücke. Da möchte man am liebsten all seine eigenen Päckchentricks aus der Schublade hervorholen, um zu schauen, wie das alles funktioniert.



Abb.: Jumbo B'Wave, Max Maven, 2012



Abb.: Color Monte, Jim Temple



Abb.: Twisted Sisters, John Bannon, 1993



Abb.: Gypsy Curse, Peter Kane

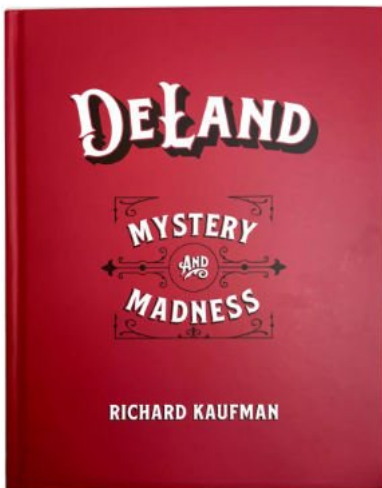


Abb.: DeLand „Mystery and Madness“

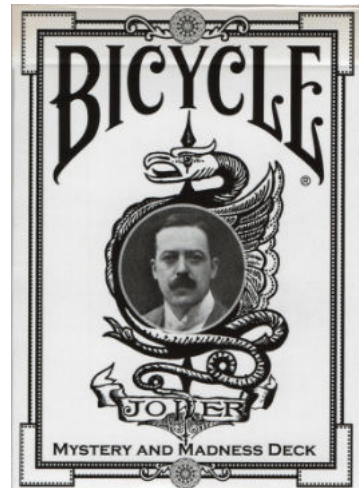


Abb.: DeLand, Trickkartenspiel



**NACH
PÄCKCHEN
TRICKS
THEMEN**

Päckchentricks nach Themen

In diesem Kapitel möchte ich Päckchentricks präsentieren, die man einem bestimmten Genre, einer Kategorie, einem Thema zuordnen kann. Auf der Suche nach bestimmten Kunststücken kann eine solche Klassifizierung recht nützlich sein. Viele Beschreibungen zu diesen Effekten findet man nur in Büchern oder Zeitschriften wieder. Das macht es fast unmöglich, Informationen zu allen Themen und Kunststücken abzudecken.

Wild Card – Effekte

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

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 unprepared aces face up on the table, followed by the four double-faced cards, indifferent faces uppermost. Place the 9 cards on face of pack to be used.

WORKING: Remove the packet of nine cards in a block and hold them lengthways in the right hand in the familiar Biddle-move grip, thumb at inner end and second and third fingers at the outer end.

Using the left thumb, peel off the four double cards singly with the left hand, pause, draw off the next card, the ace, then apparently continue the count.

Actually the right hand packet, consisting of five regular aces, goes into the crotch of the left thumb and forefinger and the four double cards, already counted, are pulled away by the right thumb and third finger to take the place of the packet now held in the left hand.

The right-hand cards are thumbed

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.

Say: "Watch the ace!"

Pick up the left face-down packet and touch it to the face-down ace. Turn the four cards face up and spread them to show they are now all aces.

After a short pause, still holding the four aces in the right hand, slide them under the right face-down packet, grip both packets and turn them over together held between right thumb and fingers. (This is an Al-lerton move. It appears that you have merely used the first lot of cards to lever the others over.)

With the left fingers and thumb remove the four face-down cards and leave the other four cards, aces showing, on the table. Touch the four face-down cards to the aces in the centre and then turn them over in a spread to show they have changed to aces also. With them flip over the face-down ace and spread all the aces with both hands to make as big a display as possible.

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.

„**R.I.P.**“ war eine Version mit vier Karten zum Thema Skelette und Geister. Basierend auf Max Mavens „Tabula Rasa“ werden vier Karten mit roter Rückseite gezeigt, von denen drei Geister und eine ein Skelett zeigen. Zwei der Geister verwandeln sich in Skelette, aber das dritte weigert sich, sich zu verwandeln. Stattdessen erscheint auf der Rückseite die Nachricht „R.I.P.“. Das Kunststück „**Rotton Apples – Faule Äpfel**“ von „International Magic“ trägt keinen Namen des Schöpfers, sondern wird wie folgt beschrieben: Diese ungewöhnliche Version der klassischen Peter Kane „Wild-Card-Routine“ verwendet schön gedruckte Bildkarten und ein neuartiges Thema. Die Geschichte geht in die Richtung, dass ein einziger fauler Apfel alle anderen auch zu faulen Äpfeln werden lässt. Am Schluss des Plots gibt es eine Überraschung.

Bei dem Kunststück „**Mythos**“ von Diamond Jim Tyler, dass er auf seiner DVD „Mirrors“ im Jahr 2005 veröffentlicht hat, dreht sich alles um Joker und Spiegel. Zum Schluss gehen alle Spiegel „kaputt“. Auf seiner DVD findet man ein weiteres Kunststück, „**Nebulous**“, das mit gespiegelten Rückseiten endet. Im Jahr 2005 brachte Tom Dobrowolski eine Lehr-DVD mit dem Titel „In The Hands Wild Card“ heraus. Hier werden einige Wild-Card-Routinen beschrieben. Die Intension war es, das Kunststück zu modernisieren und zum Teil in den Händen der Zuschauer wirken zu lassen. Ideal für Table-Hopping. Auch Aldo Colombini (1951-2014) brachte um 2011 eine Routine mit dem Namen „**Wild Mix**“ heraus. Diese wurde auf einem Video veröffentlicht, das man bei Lybrary.com noch heute erwerben kann.

Reed McClintock produzierte Anfang 2006 eine Version, die wohl nicht sehr bekannt wurde. „**Gambler's Wildest Dream**“. Sieben Spielkarten werden aus einer

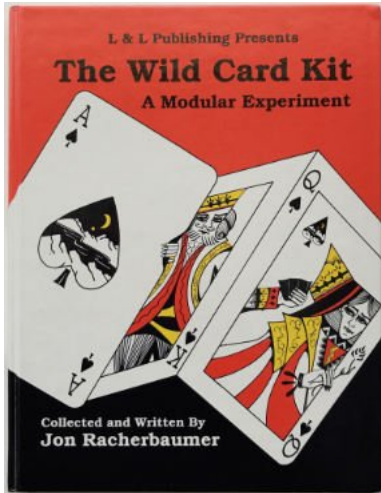


Abb.: The Wild Card Kit,
Jon Racherbaumer

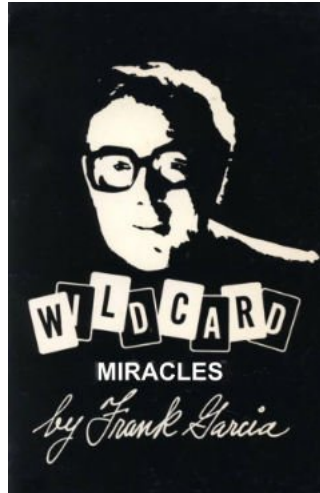


Abb.: Wildcard Miracles,
Frank Garcia

Brieftasche genommen. Sechs sind gleich, z.B. Karo 6 und eine ist anders, z.B. Pik Bube. Drei Karten werden auf den Tisch gelegt, während vier in der Hand verbleiben. Nach und nach verwandeln sich alle Karten in den Pik Buben. „**Bunnies Gone Wild**“ war ein Kunststück von Paul Romhany aus dem Jahr 2008. Hier wurden speziell gedruckte Spielkarten benutzt. Der Vorführende holt sechs Karten hervor, auf jeder Karte ist ein Kaninchen zu sehen, dass aus einem Zylinder schaut. Dazu wird eine Karte mit einer „freizügigen Dame“ gezeigt, die als Hase verkleidet ist. Nach und nach verwandeln sich alle Karten in „Damen“. Zwei Versionen sind hier möglich, eine mit sieben Karten und eine mit fünf Karten.

Im Jahr 2009 brachte Paul Romhany eine Version für Kinder heraus, die „**Copy Cats**“. Vier Spielkarten mit einer blauen Katze werden nach und nach auf den Tisch gelegt, zwei offen, zwei verdeckt. Die fünfte Karte zeigt eine bunte Katze, eine „coole Katze“. Alle blauen Katzen verwandeln sich in coole Katzen. Bei der Technik kommt das „Schleifen“ zum Einsatz. Bei einer weiteren Version für Kinder, der Urheber ist nicht bekannt, sind auf den Karten Kerzen abgebildet. Zuerst werden die Kerzen angezündet, dann erscheint zum Schluss eine Geburtstagstorte. „Wild-Card-Routinen“ mit speziell gedruckten Karten können für bestimmte Zielgruppen verwendet werden. So hat Jim Canaday 2014 eine „Zombie-Routine“ mit dem Titel „**Pandemic**“ entwickelt, Evil Dan im Jahr 2016 „**Zombie Town**“ mit

bunt gestalteten Zombies. Das Kunststück „**Mirror Image**“ aus dem Jahr 2019 von Jay Sankey verwendet Karten mit chinesischen Schriftzeichen für eine sieben Karten-Routine.

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 „Veaser Count“ und einige mehr. Hier kommen namhafte Künstler zu Wort, so Paul Diamond, Ed Marlo, Tony Slydini und Flip Hallema.

Dann das berühmte „**Gypsy Curse**“, ein Wild-Card-Effekt mit Tarot Karten von Peter Kane von 1977. Zu diesem Plot gibt es weitere Kunststücke. Ron Bauer präsentiert mit „**Sudden Death Gypsy Curse**“ eine Routine mit normalen Spielkarten. Diese stammt aus dem Jahr 1983. Eine sehr schöne Version, mit alten Spielkarten, bietet die Firma Card Shark an. Tonny Van Rhees „**Gypsy Curse**“, bei dem sich schwarze Pik-Neunen in Karo Könige verwandeln. Bei der Vorführung wird der Plot mit einem Kümmelblättchen-Plot verbunden, zudem wird mitten in der Routine zwischen den Karten eine antike Münze produziert. Im Angebot der Firma Card Shark war auch eine Tarot-Version nach Peter Kane, mit einer Routine von Jörg Alexander. Sie nannte sich „**Medieval Tarot Gone Wild**“.

Jörg Alexander beschreibt in der MAGIE, Heft Nr. 3 aus 1987 eine Version, bei der die Karten einem normalen Kartenspiel entnommen werden. Er nannte seine Routine „**Manche mögen's wild**“. Bei seinen Ausführungen lernen wir dann auch, dass schon Peter Kane bei seiner Grundroutine die Spielkarten aus einem Kartenspiel genommen hat. Jörg Alexanders Routine basiert auf drei gleichen Herz Zehnen und drei Doppelbildkarten. Eckhard Böttcher beschreibt in dem Buch „Meine schönsten Zauber-Routinen“ unter dem Titel „**Wild Card**“ einen „Wild-Card-Effekt“ mit vier Doppelbildkarten (Joker/Herz Dame) und fünf Karten, die alle zu einer Seite der Doppelbildkarten passen müssen (Herz Dame). Bei der Vorführung entnimmt er die Karten einem Etui. Peter Löhr beschreibt in der MAGIE, Heft Nr. 2 aus 1966, seine Vorführmethode. Er verlagert seine Geschichte in den Orient. Er führt das Kunststück mit normalen Karten vor, diese Karten benennt er aber mit orientalischen Namen, was die Vorführung aus meiner Sicht

etwas erschwert. Welcher Zuschauer merkt sich die Namen für Buben oder Damen? Lucky Lutz beschreibt in der ZAUBERKUNST, Heft Nr. 1 aus 1992 eine „**Wild-Card-Routine**“ mit dem Elmsley Count. Bei ihm kommen vier Doppelbildkarten und eine passende normale Karte zum Einsatz. In der Zeitschrift MAGIE, Heft Nr. 1 aus 1974 präsentiert Dr. Odo Mayer seine „Wild-Card-Routine“ mit einer mehrseitigen bebilderten Ausführung. Bei ihm kommen vier Doppelbildkarten und fünf unpräparierte Karten zum Einsatz. Als Tricktechnik nutzt er das „Glissieren“. Fritz Topp beschreibt in der ZAUBERKUNST, Heft Nr. 3 aus 1998 seine Version des Kunststücks. Bei ihm werden Hasen und Zylinderhüte verwendet. Er verwendet beim Vorzeigen der Karten eine Falschzählmethode.

Wenn es um den „Wild-Card-Effekt“ geht, kommt man an Frank Garcia (1927-1993) nicht vorbei. Er hat dazu im Jahr 1977 das Buch „**Wild Card Miracles**“ geschrieben. Auf 148 Seiten findet man viele Ideen und Ausführungen zu diesem „Karten-Plot“. Hier lernt man dann auch, dass die Vorführvariante mit dem „Glissieren“ von Bob McAllister (1935-1998) stammt. Verkauft wurde das Kunststück von Louis Tannen. Am 30. Mai 1963 bekam Garcia von der „Magic Dealer's Association“ einen Preis für das best verkaufte Kunststück am Markt. Auf seinen Reisen wurde Frank Garcia immer wieder gefragt, welche Methode er für die Beste hielt. Er antwortete „alle sind gut“! Im Buch selbst präsentiert er Routinen verschiedener Künstler, wie „**Examine the Cards**“ von Francis Carlyle, das „**Over the Counter Miracle**“ von Jason Merle, „**Wild Card Outdone**“ von Ron Frost, „**The Magician's Routine**“ von Larry Jennings, „**Patter Lines**“ von Bobby Baxter, „**Sleightless Routine**“ von John Fedko, „**Flip's Dutch Treat**“ von Flip Hallema, „**Surprise Wild Card**“ von Harry G. Franke, „**Japanese Wild Card**“ von Shigeo Takagi, eine Routine von Slydini und „**Himber Wallet Wildcard**“ von Gary Alexander.

Die deutsche Übersetzung zu einer von Frank Garcias „Wild-Card-Routinen“ findet man in dem Buch „Kartengeheimnisse und Kartenmirakel“, auf Seite 28. Dieses Buch wurde im Jahr 2000 von Rudolf Braunmüller herausgegeben, übersetzt von ihm, Michael Frohnmeier und Eberhard Riese. Garcia beschreibt hier eine sehr interessante Variante. Er nutzt Blanko-Karten und eine Karte mit seiner Unterschrift. Nach und nach „bedruckt“ er die Karten mit seiner Unterschrift, einige verteilt er danach im Publikum.

Cartoons

Es gibt viele Päckchentricks auf dem Markt, bei denen sind auf den Karten Cartoons oder gezeichnete Motive abgebildet. Diese werden oft für das Zaubern vor Kindern eingesetzt. Schon 1874 brachte Thomas Walters eine Art Vorläufer dieser Cartoon-Geschichten mit Spielkarten auf den Markt. Auf den Karten waren handgezeichnete Motive zu sehen, mit denen verschiedene Szenenfolgen abgebildet wurden. Viele Päckchentricks wurden von der Firma Emerson & West vertrieben. Diese finden Sie in einem gesonderten Kapitel.

Bei dem Kunststück „**Canary Cats**“, von der Firma Abbott's, werden aus einem Umschlag fünf Karten hervorgeholt und vorgezeigt. Vier Katzen und ein Kanarienvogel. Eine Katzenkarte kommt zurück in den Umschlag. Die Karte des Vogels wird zwischen den Katzen-Karten platziert und es gilt herauszufinden, wo sich der Vogel befindet. Eine weitere Katzen-Karte wird auf dem Tisch abgelegt, sie wird nicht mehr gebraucht. Dies wird noch einmal wiederholt. In der Hand des Vorführenden verbleiben somit noch zwei Karten. Der Vogel ist und bleibt verschwunden. Sobald aber die Katzen außer Sichtweite sind, taucht der Vogel wieder auf, nur nicht da, wo man ihn vermuten konnte. Der Magier greift in den Umschlag, und dort findet sich der Kanarienvogel. Dieses Kunststück wird meist mit Riesenkarten verkauft. Hier gibt es verschiedene Versionen, bei denen die Motive und Farben variieren. Zudem gibt es unterschiedlich große Ausführungen.

Ein ähnliches Kunststück wurde in der Zauberbutike unter dem Namen „**Hungrige Katze**“ angeboten. Vorgezeigt werden hier drei Karten mit einem Fisch und eine Karte mit einer hungrigen Katze. Diese frisst nach und nach die Fische, bis nur noch Gräten übrig sind. Zu sehen ist dies an der Katze, die jetzt richtig gut genährt daherkommt.

Das Kunststück „**Zehn Magier und zehn Hüte**“, auch bekannt als „Kongress-Trick“, wurde im Jahr 1963 von Paul Curry unter dem Namen „The Case of the Missing Hat“ veröffentlicht. Dreizehn Jahre später veröffentlichte er eine „politische Version“ unter dem Namen „Dirty Tricks“. Zuerst werden zehn Karten mit Zylinderhüten auf dem Tisch abgelegt. Dann folgen zehn Karten mit Abbildungen von Zauberkünstlern. Eine Karte mit einem Zylinderhut wird entfernt. Nach erneutem Vorzählen stellt sich heraus, dass jeder Magier wieder einen Hut

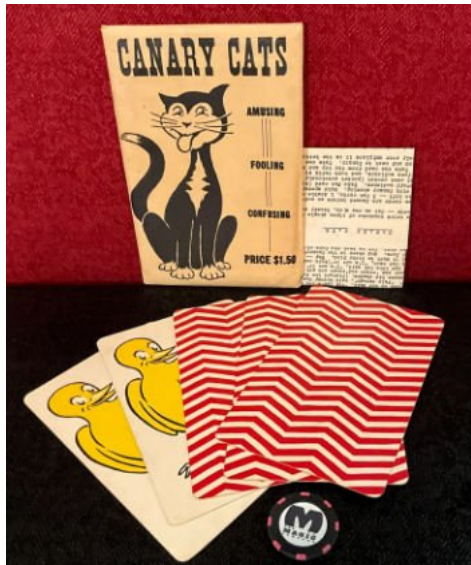


Abb.: Canary Cats, Firma Abbott's



Abb.: Hase und Zylinderhüte, Zauberbutike



Abb.: Zehn Magier & Zehn Hüte, Kellerhof



Abb.: Der Kongress-Trick, weitere Version

bekommt. Paul Curry beschreibt seine Version in seinem Buch „Magician's Magic“ aus dem Jahr 1965.

Passend zu dem Thema „Zylinderhüte“ gibt es eine Version, die mit dem Namen „**Hase und Zylinderhüte**“ im Jahr 2004 in der Zauberbutike verkauft wurde. Hier werden drei Karten mit Zylinderhüten und eine Karte mit einem Hasen verwendet. Die Zuschauer werden aufgefordert, den Hasen zu suchen, der sich zwischen den Hüten „herumtreibt“. Sie werden ihn aber nicht entdecken; bis er an einem anderen Ort wieder auftaucht. In der Beschreibung werden drei verschiedene Vorführvarianten erläutert.

„**Tischlein Deck Dich**“ ist ein weiterer Kleinpäckchen-Trick aus der Zauberbutike. Hier wurden für eine Art Märchen-Vorführung zwei Versionen angeboten. Eine Version mit laminierten Riesenkarten (2004) und eine normale Version (2005). Der Vorführende zeigt fünf Karten mit Märchen-Motiven vor. Die Zuschauer sollen raten, um welche Märchen es sich handelt. Bei einer Karte ist das etwas schwieriger, denn es zeigt eigentlich das Märchen „Tischlein Deck Dich“ – nur, der Tisch ist leer. Im Lauf des Plots füllt sich dieser aber reichlich mit vielen Köstlichkeiten. Bei diesem Kunststück werden sechs Karten verwendet.

Evil Dan brachte im Jahr 2016 „**Zombie Town**“ mit bunt gestalteten Zombies heraus. Erzählt wird in dieser „Wild-Card-Routine“, wie sich in einer Kleinstadt alle Menschen nach und nach in Zombies verwandeln.

Aktuell gibt es beim Zauberhändler Ihrer Wahl ein schönes Kunststück mit dem Namen „**Alles Banane**“. Vier Karten werden vorgezählt, zu sehen sind dreimal Bananen und einmal ein kleiner Affe. Die Karten werden gemischt und plötzlich ist eine Karte völlig leer, eine Banane ist verschwunden. Das wird noch zweimal wiederholt. Alle Bananen sind verschwunden. Wird die letzte Karte umgedreht, sieht man einen wohlgenährten Affen, mit dickem Bauch.

Unter dem Titel „**Mental Color**“ findet man bei Händlern ein Kunststück mit 12 Karten, auf denen verschiedene illustrierte Alltagsgenstände aufgemalt sind. Die Karten werden verdeckt in zwei Reihen ausgelegt. Anschließend übergibt der Vorführende drei Zuschauern reale Gegenstände, mit der Bitte, diese auf beliebige Karten auf dem Tisch zu legen. Alle anderen Karten werden entfernt. Werden die Karten aufgedeckt, stimmen die Bilder mit den realen Gegenständen überein.

Päckchentricks nach Themen



Abb.: Alles Banane, grafisch nachgebaut



Abb.: Tischlein Deck Dich, Zauberbutike

Unter dem Namen „**Willenskraft**“ kann man im Internet ein Kunststück kaufen, bei dem mehrere Karten vorgezeigt werden, auf denen Schlüssel abgebildet sind. Im Lauf der Routine verbiegt sich einer der Schlüssel, und zwar derjenige, den ein Zuschauer zuvor mit seiner freien Kartenwahl ausgewählt hat. Unter dem Titel „**Vatta Morgana**“ findet man im Internet eine Wild-Card-Routine mit sechs Spielkarten, auf denen eine gezeichnete Oase abgebildet ist. Plötzlich hält der Vorführende nur noch Blanko-Karten in der Hand. Für mich ist dieser Plot einfach viel zu wenig. Welchen Zuseher möchte man damit begeistern?

Da kommt das Kunststück „**Wild Rabbit**“ schon besser daher. Auch hier handelt es sich um eine Wild-Card-Routine. Fünf leere Zylinderhüte werden vorgezeigt und verdeckt auf dem Tisch abgelegt. Die sechste Karte ist ein Kaninchen. Nacheinander verwandeln sich alle Zylinderhüte in Kaninchen. Bugs Bunny lässt grüßen. Unter dem Namen „**Hasenparty**“ wird ein Kunststück mit drei Spielkarten verkauft. Drei Hasen-Karten verwandeln sich in Zauberhüte. Am Schluss liegt eine Hasenkarte, eine Zylinderkarte und eine Hasen-Karte mit einem Hasen auf dem Tisch, dem wohl bei all der Party schlecht geworden ist.



Abb.: Zombie Town, Evil Dan, 2016



Abb.: Cocktail Cards, unbekannter Hersteller



Abb.: Tamariz Rabbit, neuere Version

Bei den „**Cocktail Cards**“ handelt es sich um ein Set mehrerer Karten, auf denen alkoholische und nicht alkoholische Getränke abgebildet sind. Für den deutschen Markt eher ungeeignet, da die Beschriftung der Karten auf Englisch ist. Mitgeliefert wird ein Heft mit 18 meist mentalen Routinen. Es ist aber auch möglich, Verwandlungen zu zeigen, wie die Verwandlung von alkoholischen Getränken in Milch. In einem Forum merkt ein Leser an, dass die Karten nicht so leicht zu handhaben sind, denn sie sind etwas dicker als bekannte Standardkarten. Sie lassen sich nicht so leicht übereinanderschieben, da das Finishing nicht ausgeprägt ist. Ein ähnliches Kunststück wurde von der Supreme Magic Company angeboten.

„**The Tamaritz Rabbit**“, von Juan Tamariz, ist ein lustiger Effekt mit Zylinderhüten und einem Kaninchen. Ein weißes Kaninchen erscheint in einem zuvor leeren Zylinder. Als Nächstes erscheint ein frischer roter Apfel, und danach wird derselbe Apfel gezeigt, aber das ganze Fruchtfleisch ist verschwunden, nur das Kerngehäuse ist noch übrig! Wer hat den Apfel gegessen? Als wir das Kaninchen wieder im Hut sehen, ist es nun „grün“, weil es den ganzen Apfel aufgegessen hat! Das Kunststück wurde über Ken Brookes „Magic Place“ verkauft. Alfred Kellerhof hatte vermutlich eine Lizenz, denn hier wurde es Mitte der 1970er-Jahre angeboten. Zu dieser Zeit waren die Karten noch nicht farbig. Alexander de Cova beschreibt in seinem Burner-Buch Nr. 3 auf Seite 144 ausführlich, wie er dieses Kunststück handhabt.



Abb.: Tamariz Rabbit, alte Version



Abb.: Willenskraft, Marvillo

Bei dem Kunststück „**Pavels lachende Hasen**“ werden vier Karten mit lachenden und glücklichen Hasen vorgezeigt. Ein lachender Hase wird entfernt und durch einen traurigen ersetzt. Plötzlich sind alle Hasen traurig und lassen die Ohren hängen. Schnell wird der traurige durch den glücklichen Hasen ersetzt, und alle Hasen sind wieder glücklich. Die Karte mit dem traurigen Hasen wird zwischen die anderen Karten gesteckt. Und jetzt lachen sie alle. Das Kunststück wurde Anfang der 1970er-Jahre bei Kellerhof angeboten.

Bei dem Kunststück „**Lucrezia Borgia**“ geht es um eine Giftmischerin aus dem Hause Borgia. Der Vorführende zeigt sechs Karten mit normalen Weingläsern vor. Diese Karten werden verdeckt auf dem Tisch ausgelegt. Ein Zuschauer darf sich frei für eine Karte entscheiden. Wie kann es anders sein, er wählt das einzige Glas, in dem sich Gift befindet.

Es hat den Anschein, dass man in den 1970er-Jahren so einige Päckchentricks mit „leicht schlüpfrigen“ Themen kaufen konnte. Das waren dann meist Kunststücke für zünftige Herrenrunden. Das Kunststück „**Der Playboy**“ wurde Anfang der 1970er-Jahre von der Firma Kellerhof verkauft. Erzählt wird die Geschichte eines Lebemanns, der sich nachts in fragwürdigen Etablissements herumtreibt. Bei der Vorführung werden vier Karten vorgezeigt. Die Karte des Playboys, zwei Blanko-Karten und die Karte eines „leichten Mädchens“. Die Playboy-Karte wird in die Ziertuchtasche gesteckt, sie schaut noch leicht heraus. Die „Dame“ tauscht jetzt



Abb.: Pavels lachende Hasen



Abb.: Lucrezia Borgia

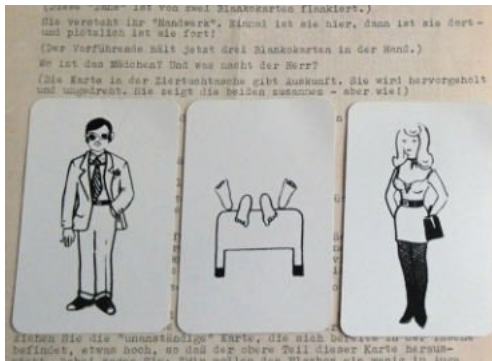


Abb.: Der Playboy



Abb.: Pariser Nächte, Marvillo

mehrmals die Plätze mit den Blanko-Karten. Man weiß eigentlich nie, wo sie gerade steckt. Dann hält der Vorführende plötzlich drei Blanko-Karten in der Hand. Die Dame ist verschwunden – und was macht eigentlich der Playboy? Wird die Karte aus der Ziertuchtasche hervorgeholt, sehen die Zuschauer genau, was die beiden gerade machen. Mit dem Kunststück „**Pariser Nächte**“ von Marvillo wird der Zuschauer in das Nachtleben von Paris entführt. Es entstand wohl um 1974. Einem Zuschauer werden sechs Karten mit jungen französischen Damen vorgezeigt. Er wird gebeten, sich eine auszusuchen. Dann wird er gefragt, „was so eine Dame pro Abend wohl kosten mag“. Hundert Mark? Der Vorführende zeigt ihm dann, was er für dieses Geld in Paris bekommt.

Zum Thema passen auch die Kunststücke **„Sechs mal Sex“** aus dem Jahr 2010 und **„Sexy Hexy“** aus dem Jahr 1984, die beide u.a. über die Zauberbutike angeboten wurden. Bei erstgenanntem Trick werden den Zuschauern sechs Karten mit Pin Up Girls gezeigt. Er darf frei eine der Karten wählen, und diese hat als einzige Karte ein anderes Rückenmuster. Einen gleichen Plot hat das Kunststück **„Beauty Prediction“** mit sechs jungen Damen aus Asien. Bei „Sexy Hexy“ werden einem Zuschauer sechs Karten mit Pin Up Girls gezeigt. Auch hier darf er sich eine auswählen. Leider hat er Pech, denn die erwartete Schönheit entpuppt sich als eine alte runzlige Frau. Das Kunststück findet man auch unter dem Namen „Hexi-Sexi“. Aktuell kann man mit dem Kunststück **„Surprising Girls“** einen ähnlichen Effekt erwerben. Hier werden fünf zauberhafte Bildkarten von Schönheiten vorgezeigt, ein Zuschauer darf sich frei für eine Karte entscheiden, landet dabei aber keinen Volltreffer.

Der **„Guinness – Castella Trick“** von Joe Riding (1932-2005) wurde in Deutschland unter dem Namen „Wirtschafts-Wunder“ Ende der 1970er-Jahre angeboten. Es ist ein Päckchentrick mit vier Karten. Auf drei Karten sind Gläser mit Guinness Bier (Pints) zu sehen, auf einer eine Castella-Zigarre. Nacheinander verwandeln sich die Biergläser in Zigarren und wieder zurück. Joe Riding veröffentlichte diese Routine ursprünglich mit normalen Spielkarten, die auf der Rückseite Guinness- und Castella-Werbung zeigten. Bei dem Kunststück **„Die Abenteuer eines Yuppies“**, angeboten bei der Firma Kellerhof, werden passend zum Vortrag verschiedene Personen in die Handlung eingebunden, bis sich zum Schluss die Rückenmuster der Karten ändern.

Mehr ein Gag, findet man unter dem Namen **„Big Red“** oder **„Party Card“** ein Kunststück, bei dem sich die mittlere von drei vorgezeigten Karten in eine Karte mit einem gezeichneten Männchen verwandelt. Plötzlich hat diese Karte ein Loch. Steckt nun eine Dame aus dem Publikum ihren Finger dort hinein, gibt es viel Gelächter im Publikum, wenn das Päckchen umgedreht wird. Das Kunststück **„Eine gemütliche Partie bei Onkel Paul“** verwendet gezeichnete Gesichter aus der damaligen Kinowelt, gezeichnet von Anton Stursa. In der Beschreibung wird mehr die Geschichte einer Party erzählt, als die Trickhandlung erklärt. Man kann der Handlung zwar folgen, bis auf das Dublieren von Spielkarten wird hier aber kein klarer Trickablauf beschrieben.

Päckchentricks nach Themen



Abb.: Guinness/Castella Trick , Joe Riding



Abb.: Abenteuer eines Yuppies, Kellerhof



Abb.: Eine gemütliche Party bei Onkel Paul

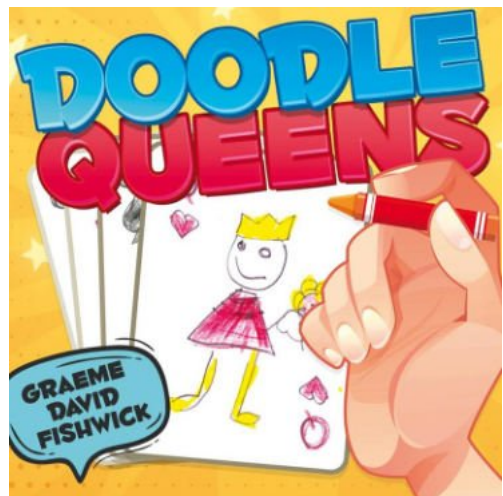


Abb.: Doodle Queens



Abb.: Big Red oder Party Card



" HERE'S A NEW IDEA IN CRUTCHES - SORRY - HUTCHES FOR RABBIT'S " - Open the wallet, toss it to the table so that the rabbit cards are on the right - "I KEEP FIVE IN HERE - DID HAVE SIX BUT - (point to blank at left) - HE'S VANISHED ! "

Whilst talking, remove the face up packet of cards from the right hand side of the wallet and as you talk - thumb the \$400 into the right hand as if you were going to show them all, then, as you say "I've got a few more for you" - thumb the \$400 into the left hand and say "D!" Put the two from the right hand back on the table and say "I've got a few more for you" Have perfect reason as you point with the right hand to the \$400 in the left hand and say "I've got a few more for you" the wallet open on the table... Turn the wallet over and say "I've got a few more for you" continue the patter -



"LOOK - I SPENCER OVER H room for another (se

You are left with three cards face down. Turn the cards over as you continue to the next door - BEING A LITTLE

JOSE'S STUDIO
presents...
Recession

© Jose de la Torre 1975

EFFECT:

by JOSE DE LA TORRE AND MARSHALL JOHNSON.

A company has 8 secretaries—4 beautiful and 4 ugly. Due to the recession, 4 have to be laid off. To be fair, the secretaries (represented by appropriate picture cards) are lined up. The personnel manager counts down and eliminates every third secretary. It looks like a frame-up, as only the ugly secretaries are being removed! The climax comes when the eliminated cards are turned over. They are the beautiful secretaries. The ugly ones changed places and outsmarted them!!!!!!



REQUIREMENTS:

8 special cards—4 of which illustrate pretty secretaries, 4 of which illustrate ugly secretaries.



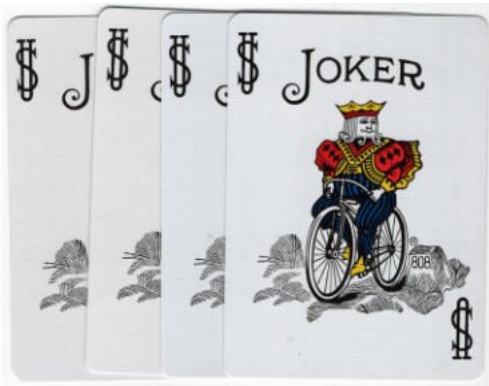


Abb.: Jolly Joker, Manfred Zöllner



Abb.: Sexy Card

Bei dem Kunststück **„Buck & Does“** von Ken Perks lösen sich am Schluss der Routine einige Kaninchen und fallen aus den Karten heraus. Ken Brooke vermarktete diesen Trick. Das Kunststück **„Recession“** stammt von Jose de la Torre und wurde 1975 vermarktet. Es geht um acht Sekretärinnen, vier hübsche und vier hässliche. Im Zuge von Einsparmaßnahmen müssen vier Damen entlassen werden. Es hat den Anschein, dass durch eine Intrige die vier hässlichen Frauen entlassen werden. Am Schluss gibt es eine Überraschung, denn nun müssen die vier hübschen Damen gehen.

Manfred Zöllners Kunststück **„Jolly Joker“** ist ein einfaches Kunststück, bei dem vier Joker-Karten nebeneinander bildoben auf dem Tisch ausgelegt werden. Ein Zuschauer soll sich mit einer Münze für einen der Joker entscheiden und hoffen, dass er den „Jolly Joker“ trifft, denn dann darf er das Geld behalten. Er legt sein Geld auf eine Karte. Werden die Joker vorgezählt, haben alle das gleiche Rückenmuster, bis auf die Zuschauerkarte, sie hat ein anderes Rückenmuster. Der Zuschauer gewinnt.

Der **„Sexy-Card-Trick“** ist ein altes Kunststück und wurde von David A. Wright und Marvillo modernisiert. Es handelt sich um einen Buchstabiertrick, bei dem ein Zuschauer nacheinander die Zahlen von 1 bis 6 buchstabieren soll, damit die jeweilige Spielkarte nach oben kommt. Zwischendurch taucht immer mal wieder die „Idioten-Karte“ auf, oder eine „Sex-Karte“.



Abb.: Maternity

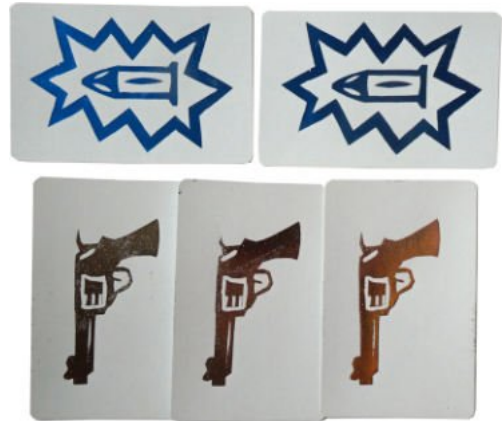


Abb.: Russisch Roulette

„**Maternity**“ bedeutet „Mutterschaft“. Auf einer Karte dieses Kunststücks ist das Wort zu lesen. Angeboten wurde es unter dem Namen „**Fantastic Gertrude**“ und stammt von Bob Mason. Vier Karten werden vorgezeigt, drei Karten mit einem Zylinderhut und eine Karte mit „Gertrude“, einer attraktiven Hasen-Dame. Eine Karte mit Zylinderhut und die Karte mit „Gertrude“ werden bildunten auf dem Tisch abgelegt. Dem Publikum wird nun mitgeteilt, dass die Dame die Farbe ihres Kostüms verändern kann, nur leider heute nicht. Wird die Karte vom Tisch umgedreht, ist es eine Blanko-Karte. Wird die andere Karte umgedreht, zeigt diese Gertrude in einem Bett liegend und ringsherum tummeln sich kleine Hasenkinder.

Bei „**Russisch Roulette**“ von Robert Meyer werden sechs Karten vorgezeigt, fünf mit einer Pistole und eine Karte mit einer Patrone. Der Vorführende fächert nun alle Karten bildunten vor und bittet einen Zuschauer, sich eine der Karten auszusuchen. Er soll aber versuchen, nicht die Patrone zu wählen. Im Verlauf der Routine verwandeln sich alle Pistolen in Patronen. Bei den „**Doodle Queens**“ handelt es sich um einen sehr schönen Päckchentrick, bei dem sich vier gezeichnete Damen auf vier Blanko-Karten immer wieder bildunten drehen. Zum Schluss verwandeln sich die Zeichnungen in reale Damen.

Four Card Brainwave – Effekte

Unter dem Namen „Four Card Brainwave“ wurden die verschiedensten Kunststücke ersonnen und angeboten. Auch wenn sich einige Plots sehr ähneln, darf vermutet werden, dass verschiedene Techniken zum Einsatz kommen. Erstmals zeigte Dai Vernon dieses Kunststück im Jahr 1955 in New York unter dem Namen **„Twisting the Aces“**. In einem Päckchen mit vier Assen liegt ein As verkehrt herum, das As, welches ein Zuschauer vorher gewählt hat. Zudem hat diese Karte ein anderes Rückenmuster. Erstmals beschrieben wurde das Kunststück in dem Buch „More Inner Secrets of Card Magic“ aus dem Jahr 1960.

Max Maven (1950-2022) hat dieses Kunststück mit seinem **„B’Wave“** im Jahr 1992 erst so richtig bekannt gemacht. Im Jahr 2012 kam zudem eine Jumbo-Version (11,5 x 17,5 cm) auf den Markt. Eine gewählte Dame in einem Viererpäckchen dreht sich im Päckchen um und hat ein anderes Rückenmuster. Dazu kommt, dass alle anderen Karten Blanko-Karten sind. Hier wird ein „Doppelender“ eingesetzt, eine Spielkarte, die auf der oberen Seite eine Herzdame und auf der unteren Seite eine Karodame zeigt. Je nach Wahl des Zuschauers wird beim herausziehen der Karte eine Kartenecke mit dem Daumen verdeckt gehalten. Hier ist man leicht eingeschränkt, denn man muss dafür sorgen, dass der Zuschauer die „roten Damen“ nennt.

Eine Weiterentwicklung des Plots ist John Bannons **„Twisted Sisters“**. Hier werden zwei Kartenpäckchen mit jeweils vier Karten benutzt. Das eine Päckchen hat rote Rückseiten, das andere blaue. Je ein Zuschauer soll nun an eine Dame denken. Diese erscheinen dann im jeweils anderen Kartenpäckchen.

Einen anderen Weg geht Nick Trost mit seinem Kunststück **„The Deuce you say“**. Auch hier wird ein Päckchen mit vier Spielkarten im geschlossenen Zustand vorgezeigt, allerdings wird das Kartenpäckchen vorher einem kleinen Umschlag entnommen. Ein Zuschauer soll die Farbe einer „Zwei“ wählen. Diese hat sich dann im Päckchen als einzige Karte umgedreht und als einzige Karte eine andere Rückenfarbe. Hier kann der Zuschauer aber jede „Zwei“ nennen, rote wie schwarze. Der Zusatzeffekt mit den drei Blankokarten kann man mit dieser Version allerdings nicht zeigen, da zwei „Doppelender“ zum Einsatz kommen. Jeweils einer auf jeder Päckchenseite.

Päckchentricks nach Themen



Abb.: Twisting the Aces, Dai Vernon



Abb.: B'Wave, Phil Goldstein



Abb.: The Deuce you say, Aviator, Nick Trost



Abb.: Twisted Tisters, John Bannon

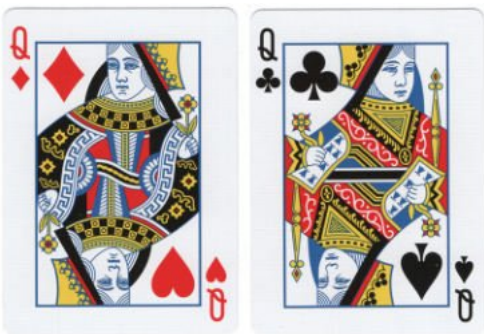


Abb.: „Doppelender“



Abb.: Jumbo B'Wave, Phil Goldstein

Ein weiteres Kunststück dieser Art ist „**Kings and Aces**“, bei dem ein König gewählt wird. Auch hier kommen zwei „Doppelender“ zum Einsatz. Zur Erzielung des Dai-Vernon-Effekts wird ein Falschzählen genutzt, bei vielen anderen Effekten dieser Art Trickkarten oder Rauh-Glatt-Flüssigkeit.

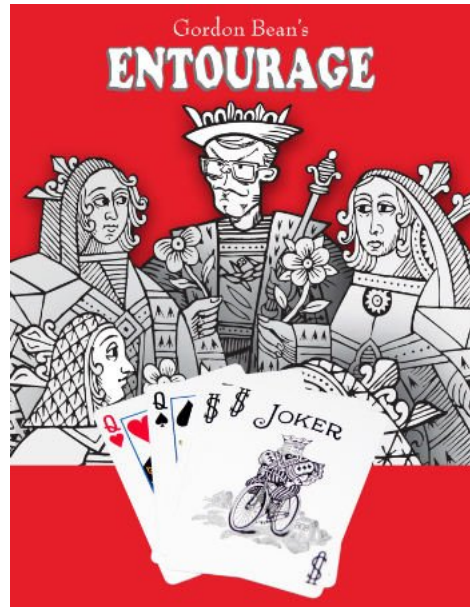
Auch das Kunststück „**Think Ace**“ von Ed Marlo (1913-1991) gehört in diese Kategorie. Mehrere dieser Effekte beschrieb er 1963 in der Zeitschrift „Linking Ring“, dazu gleich mehrere Falschzählmethoden. Im Jahr 1965 brachte die Firma „Haines House of Cards“ eine Version mit diagonal geteilten Karten auf den Markt.

Viele Jahre lang wurde in Deutschland ein ähnliches Kunststück verkauft, die „**Königsparade**“. Hier liegen die vier Karten in einem Etui. Je nach gewähltem König muss man das Etui richtig „drehen“.

Viele weitere Versionen wurden ersonnen, darunter Effekte von Ken Krenzell (Impromptu Four-Card Brainwave), Jon Racherbaumer (Spread Think Ace), Nick Trost (Think of an Ace), Ed Marlo (Touch Turn) und Robert Wicks (Turn About Ace). Karl Fulves hat sich dem „Brainwave-Prinzip“ angenommen und darüber 1983 eine 92-seitige Abhandlung mit dem Titel „**A History of the Brainwave Principle**“ verfasst. Jim Sisti brachte 2012 eine 50-seitige Abhandlung unter dem Namen „Brainwave Miracles“ heraus. Im Jahr 1962 beschrieb Ken Krenzell in der Zeitschrift „Hugard's Magic Monthly“, in der November-Ausgabe, eine Impromptu-Methode.

Bob Farmer, Jahrgang 1948, präsentierte uns im Jahr 2011 mit „**Alice's Revenge**“ einen anderen Ansatz des „Brainwave-Plots“. Der Vorführende erklärt, dass er in seiner Brieftasche ein Kartenpäckchen mit vier Damen deponiert hat. Ein Zuschauer soll nun frei entscheiden, welche Dame „fehlt“. Holt der Magier das Kartenpäckchen hervor und fächert die vier Karten auf, sieht man drei Damen und eine Blanko-Karte. Tatsächlich sieht man die anderen Damen, die Gewählte ist allerdings nicht darunter. Für kleines Geld kann man dieses Kunststück noch in einigen deutschen Zaubershops kaufen. Laut Beschreibung dieses Effekts werden keine Doppelbildkarten, noch Rauh-Glatt-Flüssigkeit verwendet.

Einen sehr schönen Ansatz verfolgt Gordon Bean, Jahrgang 1959, mit seinem 2006 veröffentlichten „**Entourage**“. Der Vorführende hält in seiner Hand einen Fächer



von sechs Karten. Vier rückenoben liegende Karten und zwei offen liegende Joker. Die vier verdeckten Karten liegen in der Mitte. Den Zuschauern wird erklärt, dass in der Mitte vier Damen liegen. Ein Zuschauer darf sich nun frei für eine Dame entscheiden. Drei der verdeckten Karten soll er aus dem Fächer nehmen, wo er glaubt, dass es sich nicht um seine gewählte Dame handelt. Diese drei „aus-sortierten“ Karten werden aus dem Fächer herausgenommen und auf den Tisch gelegt. Der Vorführende dreht die übrig gebliebene Karte im Fächer um, es ist die gewählte Dame. Dies wird mit einer anderen Dame wiederholt. Zum Schluss deckt der Magier alle Karten auf, es sind nur Joker zu sehen.

Ron MacMillan (1932-2005) zeigte den „Brainwave-Plot“ schon im Jahr 1942 mit seinem Kunststück **„Any Queen Called For“**. Dieser erinnert stark an den später veröffentlichten Trick „The Deuce You Say“ von Nick Trost. Ron zeigt dieses Kunststück, wie Nick Trost auch, mit einem Umschlag, der den Zuschauern vorab gezeigt wird. Ein Zuschauer soll frei eine von vier Damen nennen, die sich im Umschlag befinden. Hat sich der Zuschauer entschieden, werden die Karten aus dem Umschlag genommen und aufgefächert. Die Karte des Zuschauers liegt als einzige bildoben im Päckchen.

Mona Lisa – Effekte

Kann es sein, dass die Mona Lisa (vermutlich Lisa del Giocondo) in ihrer Zeit schon Zauberkünstler gesehen hat? Zumindest kann man das vermuten, denn ihr Erschaffer, Leonardo da Vinci (1452-1519), wohnte eine Zeit lang mit dem Mathematiker, Magier und Franziskanermönch Luca Pacioli (1445-1517) zusammen. Paul Hallas merkt in seinem zweiten Buch an, das der erste Kartentrick mit der Mona Lisa wohl „**Wild Mona**“ hieß und im Jahr 2000 von Terry LaGerauld veröffentlicht wurde. In dem Plot wird das Bild der Mona Lisa mit mehreren leeren Bilderrahmen gefälscht. Die Firma Card-Shark bot im Jahr 2009 das Kunststück „**Mona Lisas Geheimnis**“ an. Den Zuschauern werden mehrere auf Spielkarten gedruckte Bilder vorgezeigt. Eines davon soll eine Fälschung sein. Wird die Mona Lisa ein zweites Mal gezeigt, hält sie eine Spielkarte mit der sichtbaren Rückseite in der Hand. Wird die Karte umgedreht, hält sie eine vom Zuschauer gewählte Karte mit der Bildseite nach vorne in der Hand. Dies muss die Fälschung sein. Dieses Kunststück basiert wohl auf dem Trick „Masterpiece Forgery“. Hier kommen vier Bilder der Mona Lisa zum Einsatz, wobei sich herausstellt, dass drei von Ihnen Taschendiebinnen sind.

Eine Abwandlung ist das Kunststück „**The Blue Boy**“, herausgebracht im Jahr 2004 von Frank Zak. Auf vier Postkarten ist das Gemälde „The Blue Boy“ (1769/1770) von Thomas Gainsborough (1727-1788) zu sehen. Eines dieser Bilder soll eine Fälschung sein. Der Plot ist so, wie bei dem Card-Shark Kunststück. Am Schluss hält der Junge auf dem Gemälde eine gewählte Zuschauerkarte in seiner linken Hand. Bei dem Kunststück „**Opus Mona Lisa**“, herausgebracht im Jahr 2016 von „Nefesch“, hier scheint es sich um einen Zauberkünstler aus Athen zu handeln, handelt es sich eher um einen Mentaleffekt. Die Zuschauer dürfen vier Karten auf dem Tisch so anordnen, wie sie möchten, und trotzdem; werden die vier Karten umgedreht, ergeben sie ein Bild der Mona Lisa, korrekt angeordnet. Der Trick „**Mona Lisa Scream**“ aus dem Jahr 2007 wurde in der Zeitschrift „Oracle, Band 2, Nr. 5“ unter Verwendung von zwei Karten mit groben Skizzen der berühmten Gemälde „Die Mona Lisa“ und Munchs „Der Schrei“ gedruckt. Es handelt sich um eine schöne Präsentation von Bruce Ballon, bei der das Lächeln und der „Schrei“ die Plätze tauschen.



Abb.: Mona Lisas Geheimnis, Card-Shark



Abb.: The Blue Boy, Frank Zak



Abb.: Mona Lisa McComb, Billy McComb



Abb.: Opus Mona Lisa, Nefesch

Ein weiteres Kunststück kennen wir von Billy McComb (1922-2006), es nennt sich „**Mona Lisa McComb**“ und kam im Jahr 2005 heraus. Dies ist ein Comedy-Effekt, bei dem das Publikum auf eine falsche Fährte gelockt wird. Den Zuschauern wird als Vorhersage ein Plakat der Mona Lisa gezeigt, nur ein Zuschauer weiß davon nichts. Dieser soll eines von mehreren Bildern wählen. Er wählt ein Gemälde von Van Gogh. Wird das Plakat enthüllt, sehen alle, dass die Übereinstimmung korrekt ist. Die Mona Lisa ist verschwunden.

4 As Tricks – McDonald Aces

Vier As-Kunststücke finden wir in den unterschiedlichsten Formen in fast jedem Buch über die Kartenmagie. Mit Namen wie „Four Ace Trick“, „The four Aces“ und „Ace Assembly“ verbinden wir ein Kunststück, das mit den vier Assen vorgeführt wird. Der bekannteste Vertreter dieser „Gattung“ ist sicherlich das Kunststück „McDonald Aces“ oder „MacDonald \$100 Dollar Four Ace Trick“. Es gibt diesen Trick in den unterschiedlichsten Ausführungen, mal mit Trickkarten, mal ohne. Eingesetzt werden Doppelbildkarten, Falschzählmethoden oder Präparationen mit Rauh-Glatt-Flüssigkeit. In einigen Fällen nutzt man diesen klassischen Plot auch mit anderen Karten, meist den Bildkarten. Ist dieses Kunststück nun ein Päckchentrick oder nicht? Ich denke schon, auch wenn am Anfang der Routine die Asse und weitere Karten einem Kartenspiel entnommen werden. Vorgeführt wird er dann auch nur mit 16 Karten. Erstmals veröffentlicht wurde dieses Kunststück im Jahr 1853 von Jean-Nicholas Ponsin. Jean Eugène Robert-Houdin weist die Urheberschaft dem Zauberkünstler „Conus“ zu.

Die vier Asse werden auf dem Tisch offen nebeneinander ausgelegt. Auf jedes As werden drei indifferente Spielkarten gelegt. Ein Zuschauer darf sich nun eines der vier Päckchen auf dem Tisch aussuchen. Die Asse verschwinden nun aus den anderen Päckchen und versammeln sich im vom Zuschauer ausgewählten Päckchen.

Die beliebteste Version ist wohl das Kunststück „**McDonald Aces**“. Vermutet wird, dass entweder der Schotte Alex de Vega (1891-1971) oder Nate Leipzig (1873-1939) für diese Version verantwortlich sind. Vorab hatte sich aber auch schon Johann Nepomuk Hofzinser dieser Art von Kunststück angenommen und diesen Plot mit vier Königen unter dem Namen „Die Macht des Glaubens“ gezeigt. Hofzinser nutzte dazu Doppelbildkarten. Diese Trickkarten zeigten auf einer Seite die Asse und auf den anderen Seiten die jeweils passende Acht. Nachlesen kann man Hofzinsers Vorgehensweise in dem Buch „Non Plus Ultra, Band Nr. 2 auf Seite 128“.

Populär wurde der Effekt durch Jon W. McDonald (1895-1982), sein Spitzname war „One-Arm Mac“, da er eine Hand verloren hatte. Er verkaufte das Kunststück teilweise für mehrere Hundert Dollar. Unter dem Titel „**McDonald's \$100 Routine**“



Abb.: The Monster Mash, Paul Hallas, grafisch nachgebaut

veröffentlichten Dai Vernon (1894-1992) und Lewis Ganson (1913-1980) seine Routine in dem Buch „More Inner Secrets of Card Magic“.

Peter Kane zeigte dieses Kunststück 1971 unter dem Namen „**Jazz Aces**“ mit nur vier Assen und vier normalen Karten. Andy Martin zeigt auf seiner Website diesen Plot mit 9 Karten, Herz König und Pik Acht. Eine frühere Variante zeigte Stanley Collins (1881-1966) um 1912, wobei die Asse sich nicht in einem Päckchen versammelten, sondern ganz verschwanden. Er nutzte dazu die Technik des „Glissierens“.

Paul Hallas veröffentlichte im Jahr 1998 eine sehr schöne Version des 4-As-Tricks unter dem Namen „**The Monster Mash**“. Anfänglich noch mit schwarz/weiß Bildern bekam das Kunststück später farbige Karten. In allen Einzelheiten kann man das in seinem Buch „Small, but Deadly“ auf Seite 163 nachlesen, auch bei YouTube findet man dazu einen Video-Clip. Benötigt werden dreizehn normale Blanko-Karten und drei Doppelblanko-Karten. Die „Monster“ werden auf vier der normalen Blanko-Karten aufgebracht. Wie beim „McDonald Ace-Trick“ wandern vier verschiedene „Monster“ aus vier Kartenpäckchen in ein einziges. Bei der Ur-Routine werden die Figures Dracula, ein Leichenfledderer, Frankenstein und ein „hässliches Entlein“ verwendet. Im farbigen Set wurde die Abbildung des „Leichenfledderers“ durch das Abbild einer Mumie ersetzt.

Three Card Monte

Kümmelblättchen Effekte findet man in der Zauberliteratur an jeder Ecke. Ob mit 2,3 oder 4 Karten, richtig vorgetragen sind sie eine Bereicherung für die Zauberei am Tisch. Solange man sie nicht zum Falschspiel missbraucht. Zudem wurden viele Routinen auch mit Riesenkarten herausgegeben. Hier finden Sie einige ausgesuchte Effekte, die mir in der Literatur aufgefallen sind.

„**Mississippi Monte**“, ursprünglich in den 1970er-Jahren von Nick Trost veröffentlicht, war ein großartiges Beispiel dafür, wie Trost verschiedene Kartentricks und Routinen zu einem einzigen (stärkeren) Effekt kombinieren konnte. In diesem kombiniert er Elemente von „Delands Three Card Monte“ mit dem „Clipped Card Monte-Effekt“. Die Originalversionen dieses Kunststücks waren seit etwa den 1980er-Jahren äußerst schwer zu finden, doch Anfang der 2000er-Jahre schloss Nick Trost einen Vertrag mit L&L Publishing ab, um viele seiner klassischen Karten neu aufzulegen. Und „Mississippi Monte“ war eines der ausgewählten Exemplare für die Neuauflage. Der Magier zeigt vier Karten vom Wert As bis Vier und legt sie verdeckt fächerartig aus. Der Zuschauer versucht, eine Büroklammer an das As zu stecken, trifft dabei aber immer wieder eine andere Karte. Um es einfacher zu machen, wird eine Karte beiseitegelegt und das Ass sauber zwischen den beiden anderen Karten platziert. Wenn der Zuschauer diese Karte jedoch wieder markiert, ist sie eine der indifferenten Kreuz-Karten. Das Ass liegt auf dem Tisch. Die „Clipped-Monte-Routine“ macht den Zuschauern viel Spaß, hatte aber immer den Nachteil, dass Zuschauer sie nach mehrmaligem Durchspielen durchschauen können. Doch mit den zusätzlichen Phasen (und manipulierten Karten), die Trost in die Routine einbringt, wird dieser Effekt zum Kinderspiel. Die Karten können am Ende nicht untersucht werden, aber die Handhabung ist sehr offen und scheinbar harmlos.

Mit „**Spider Web Monte**“ kann man Kindern auf lustige Weise das klassische Monte-Spiel („Finde die Dame“) näherbringen, denn in diesem Fall ist die Dame eine niedliche Comic-Spinne. Sieben Karten werden gezeigt – sechs davon zeigen leere Spinnennetze, die siebte Karte zeigt Monty, die Versteckspielspinne. Da es selbst für einen erfahrenen Arachnologen viel zu schwierig wäre, Monty zwischen sechs Netzkarten zu finden, legt man eine der Netzkarten verdeckt auf den Tisch. Monty wird verdeckt in die fünf verbleibenden aufgedeckten Netzkarten gesteckt.



Abb.: Mississippi Monte, Nick Trost



Abb.: Spider Web Monte, Ian Adair



Abb.: Two Card Monte, Variante



Abb.: Tonte, Ton Onosaka



Abb.: Color Monte, Emerson & West



Abb.: Ultimate Three Card Monte, Michael Skinner

Da Montys Versteck zu offensichtlich ist, werden zwei der Netzkarten ebenfalls verdeckt und das Sechser-Karten-Paket gemischt. Die Kinder raten, welche der verdeckten Karten Monty ist. Mit jedem Tipp wird eine der verdeckten Karten aufgedeckt. Doch am Ende ist keine der Karten im Paket Monty. Die auf dem Tisch liegende Karte wird umgedreht und zeigt Monty, der glücklich in seinem Netz sitzt.

Von dem Kunststück „**Two Card Monte**“ gibt es viele verschiedene Versionen. Anfänglich von Theodore DeLand mit einer Doppelbild- und Doppelrückenkarte 1913 auf den Markt gebracht, verbesserte Frank Lane (1896-1987) das Handling 1931 mit dem Kunststück „New Two Card Monte“. Zusätzlich zu eingesetzten Trickkarten verwendete er den „Two Card Monte Move“. Bereits 1927 findet sich im Zauberspiegel eine Variante mit einer diagonal geteilten Spielkarte.

„**Tonte**“ von Ton Onosaka ist eine schöne Variante des Monte-Plots. Drei Karten werden vorgezeigt, zwei Kreuz Zehnen und eine Herz Dame. Ein Zuschauer wird gebeten, die Dame zu finden, was ihm nicht gelingt, denn der Magier hält nun drei Kreuz Zehnen in der Hand; die Dame holt er aus seiner Tasche. Nun soll es der Zuschauer mit diesen vier Karten versuchen; es gelingt ihm wieder nicht, denn der Vorführende hält jetzt vier Kreuz Zehnen in der Hand – und wieder holt er die Dame aus seiner Tasche. Nun hat der Magier fünf Karten in der Hand. Da es seiner Meinung nach aber mit fünf Karten zu schwierig ist, legt er eine Karte auf den Tisch. Der Zuschauer vermutet jetzt, dass die Dame auf dem Tisch liegt, aber es ist eine Zehn. Dreht jetzt der Magier alle Karten mit der Bildseite nach oben, hält er einen Royal Straight Flush in Pik in der Hand.

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.

Michael Skinners „**Ultimate Three Card Monte**“ dürfte den Lesern hinlänglich bekannt sein. Mit nur drei Karten, die es in sich haben, vollbringt der Vorführende wahre Wunder. Auf der Suche nach dem Herz As werden die Zuschauer schier verzweifeln, denn es ist nie da, wo man es vermutet.



Wolfgang Mosers „**Miracle Monte**“ ist ein weiterer Vertreter dieses Genres. Wie Michael Skinner wird auch hier der Zuschauer auf die Suche nach dem Herz As geschickt. Es liegt zwischen zwei Kreuz Dreien. Die drei verwendeten Karten werden in Zeitlupe durcheinandergebracht, und trotzdem kann ein Zuschauer das As nicht finden. Um es einfacher zu machen, wird eine Karte auf dem Tisch abgelegt. Sichtbar befindet sich das Herz As in der Hand des Vorführenden. Zusätzlich wird das As in der Hand mit einer Büroklammer fixiert. Und trotzdem liegt das As danach auf dem Tisch. Magisch. Der Höhepunkt ist aber, dass von der As-Karte jetzt eine kleine Ecke abgerissen wird. Der Zuschauer kann nur richtig liegen. Aber weit gefehlt, dass As taucht wieder unversehrt in der Hand des Vorführenden auf.

Eine weitere, bei uns bekannte, Kümmelblättchen-Version stammt von PUNX und nennt sich „**Moritz Grün**“. Diesen Effekt bekommt man bis heute in den bekannten Zaubershops. Das Kunststück „**Sidewalk Shuffle**“ wurde von verschiedenen Künstlern vorgeführt, Martin Lewis (1946-2022) hat es im Jahr 1971 erfunden. Populär gemacht wurde es 1974 von Fred Kaps (1926-1980). Vier Karten werden vorgezeigt, drei Blanko-Karten und ein As. Auch hier ist ein Zuschauer nicht in der Lage, das As zu finden. Zum Schluss der Routine hält der Vorführende drei Asse und eine Blanko-Karte in der Hand.

Ein weiteres Monte-Kunststück stammt von Ken Brooke und nennt sich „**Chase the Ace**“. Drei Karten werden vorgezeigt, Kreuz As, Kreuz 2 und Kreuz 3. Wie es ein Zuschauer auch anstellt, er wird nie erraten, wo sich das Kreuz As im Kartenfächer befindet. Das Kunststück „**Cervon Monte**“ stammt von Bruce Cervon. 1984 brachte er eine Normalversion, 1988 eine Version mit Riesenkarten heraus. Im Jahr 2008 wurde das Kunststück erneut durch die Firma Stevens Magic aufgelegt. Verwendet werden zwei Asse und eine Dame, die von einem Zuschauer nie gefunden wird. Mark Elsdon entwickelte „**Gypsy Monte**“, dass man in einer alt aussehenden Version bei der Firma Card-Shark erwerben kann.



Abb.: Chase the Ace, Ken Brooke



Abb.: Cervon Monte, Bruce Cervon



Abb.: Sidewalk Shuffle, Martin Lewis



Abb.: Quadro Akt, Eckhard Böttcher

Bei „**Polythene Pam**“ von Peter Duffie aus dem Jahr 1985 handelt es sich um einen Monte-Effekt. Vorgezeigt werden drei Blanko-Karten und eine Dame. Die Dame verschwindet ständig, ein Zuschauer kann sie nie finden. Zum Schluss hält der Vorführende vier Damen in der Hand.

Zu erwähnen ist noch eine Version von Ken Brooke mit dem Namen „**The Dutch Looper**“. Hier finden die Zuschauer eine Herz Dame nicht, die immer wieder in die Mitte zweier Joker gesteckt wird.

Eine sehr schöne Version mit vier Karten findet man in Eckhard Böttchers Kunststück „**Quadro Akt**“. Vorgezeigt werden vier Buben. Einer davon verwandelt sich in ein As. Dieses As ist nie da, wo es die Zuschauer vermuten. Plötzlich hat der Vorführende erst zwei Assen in der Hand, dann sogar drei. Hier wird der Elmsley Count verwendet.

Worte, Zahlen, Symbole

In diesem Bereich werden in der Literatur oft Kunststücke beschrieben, bei denen Visitenkarten verwendet werden. Verwendet werden aber auch Karten. Normale Blanko-Karten eignen sich hervorragend dazu. Mit „**Think a Number**“ erhält man ein Kunststück, bei dem ein Zuschauer einige Karten mit Zahlen darauf bildoben und bildunten mischen soll. Währenddessen wendet sich der Vorführende ab. Und trotzdem kann er die Summe aller Zahlen benennen, die bildoben liegen. Das clevere Prinzip stammt von Bill Severn, die Routine wird vorgeführt nach einer Idee von Ken de Courcy.

Das Kunststück „**Mistique**“ ist ideal für das Table-Hopping geeignet. Alles ist vorher und nachher überprüfbar, und diese Routine kann jederzeit und überall vorgeführt werden. Eine signierte Karte wird viermal repliziert, bis der Magier vier Duplikate der signierten Karte hat. Zum Schluss beweist der Magier, dass alles eine Illusion war und die signierte Karte von Anfang an in seiner Tasche war.

Bei dem Kunststück „**Ledemonstration**“ werden einem Zuschauer zu Testzwecken mehrere Buchstabenkarten gezeigt. Diese werden gemischt und verdeckt auf dem Tisch abgelegt. Der Zuschauer soll sie jetzt benennen. Egal, ob er richtig oder falsch liegt, jede Karte wird offen aufgedeckt. Nun wird der Test etwas leichter. Der Vorführende legt eine Karte verdeckt auf den Tisch, alle anderen offen. Erneut soll der Zuschauer sagen, welchen Buchstaben die verdeckte Karte trägt. Diese Karte ist jetzt aber eine Blanko-Karte. Aus den restlichen Karten wird das Wort „It's Lost“ gebildet. Bei dem Kunststück „**Quink**“, von Ton Onosaka und Phil Goldstein, zeigt der Vorführende vier Karten vor, die mit den Nummern von 1 bis 4 versehen sind. Während er sich abwendet, soll ein Zuschauer die Karten bildoben und bildunten mischen. Einige Karten sind nun offen, andere verdeckt. Jetzt werden einige Zahlen vom Zuschauer addiert, die Summe soll er sich merken. In einem überraschenden Höhepunkt enthüllt der Künstler, dass die Summe bereits im Voraus bekannt war und die Vorhersage von Anfang an direkt vor den Augen des Publikums erfolgte!

Das Kunststück „**A Good Deal**“ von Trevor Lewis kann man leicht in der Brieftasche unterbringen, man hat es somit immer dabei. Mit dem Kartenset können verschiedene Worte „ausbuchstabiert“ werden. Während einer Vorführung geben



Abb.: Think a Number



Abb.: Whats Mine is Mine



Abb.: Quink, Phil Goldstein

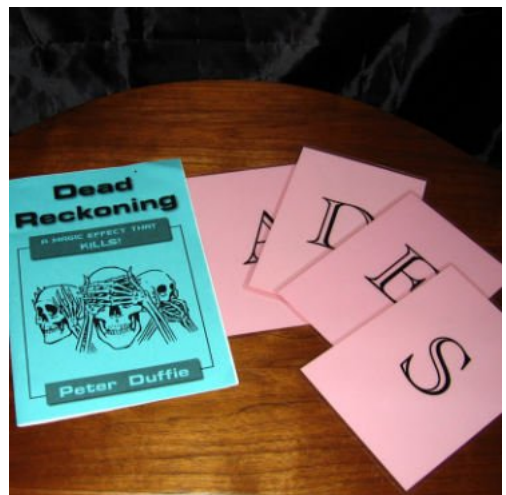


Abb.: Dead Reckoning, Peter Duffie

die Karten das Wort „Deal“ preis. Dann steht auf den Karten plötzlich „Blei“, was sich in „Gold“ verwandeln lässt. Etwas Ähnliches kommt von Marl Elsdon, allerdings werden mit seinen Karten „nur Schimpfworte“ buchstabiert. Ein weiteres Kunststück, bei dem Buchstaben vertauscht werden, um unterschiedliche Worte zu bilden ist „**Hi-Jacked**“ von Steve Morrison aus dem Jahr 2006. Jay Sankey hatte die Vermarktungsrechte. Vier Buben sind auf der Vorderseite in normaler Farbreihenfolge markiert, auf der Rückseite jedoch mit großen Buchstaben. Die Buchstaben werden so angeordnet, dass sie das Wort CASE ergeben, das für die Kartenhülle steht, in der sie getragen wurden, und dann so verschoben, dass sie das Wort ACES bilden. Die Karten werden dann umgedreht, um anzuzeigen, dass es sich nun um vier Asse handelt.

Peter Duffie entwickelte 2004 das Kunststück „**Dead Reckoning**“. Bei diesem Kunststück werden die Wörter DEAD und TEST verwendet, und schließlich werden zwei Spielkarten aufgedeckt, da sich die Tinte auf einigen Karten scheinbar neu anordnet, um die Auswahl zu benennen. Dies geschieht, während jeder Zuschauer ein Paar Buchstabenkarten in der Hand hält. „**What's Mine is Mine**“ aus dem Jahr 2004 stammt von Paul Richards. Der Zuschauer berührt die Rückseite einer von mehreren Karten. Er kann frei wählen und seine Meinung beliebig oft ändern. Die gewählte Karte wird entfernt und auf den Tisch gelegt. Der Magier erklärt dann: „Ich bin froh, dass sie diese Karte genommen haben, denn das sind alles MEINE!“ Die Karten in der Hand werden alle umgedreht, sodass das Wort MEINE in großen, fetten Buchstaben erscheint. „Aber die Karte, die sie genommen haben, ist IHRE.“ Die Auswahl des Zuschauers wird umgedreht, sodass das Wort IHRE in leuchtend roten Buchstaben erscheint. Der Effekt kann sofort wiederholt werden.

Bei dem Kunststück „**Chaos Theory**“ werden Buchstabenkarten, die das Wort „Chaos“ buchstabieren, und Buchstabenkarten, die „Ordnung“ buchstabieren, unter Anleitung eines Teilnehmers immer wieder gemischt, bis schließlich Ordnung aus dem Chaos entsteht. Mit dem Kunststück „Blind Faith“ kann man doppelte Vorhersagen treffen. Hier werden zehn Karten genutzt, die auf der einen Seite Buchstaben und auf der anderen Seite Zahlen aufweisen. „**Devil in Blue Jeans**“ aus dem Jahr 2019 stammt von Paul Gordon. Hier werden verschiedene Worte aus fünf Buchstabenkarten gebildet. So entsteht das imaginäre Bild eines Teufels in Jeans. Dieses Bild erscheint auf der Rückseite einer Karte.

In Deutschland veröffentlichte Rolf Merkl Mitte der 1980er-Jahre über die Zauberbutike ein Mentalkunststück mit dem Namen „**Wörterlotto**“, später folgte dann das Spezialthema „**Wörterlotto 2**“ (Spezialthema Nr. 24) mit 30 Seiten. Die nötigen Karten wurden mitgeliefert. Aus 384 Wörtern auf 12 Karten konnte sich ein Zuschauer ein Wort auswählen. Der Vorführende fand es. Das mitgelieferte Manuskript bestand aus 12 Seiten. Viele Variationen wurden darin beschrieben. Im Spezialthema Nr. 24 wurden dann weitere 20 Kunststücke beschrieben.

Ein weiteres interessantes Spezialthema (Nr. 31, 1990) stammte von Jochen Zmeck. Es nannte sich „**ABC-Spiel**“ und beinhaltete Kunststücke mit einem Buchstaben-spiel. Auf 40 Seiten beschreibt Jochen Zmeck viele Effekte. Mit einigen kleinen Anpassungen sind die Kunststücke, die hier beschrieben werden, auch noch heute vorführbar.





Bei dem Kunststück „**Das Spiel**“ von Werner Geissler „Werry“, im Jahr 1969 herausgebracht, soll ein Zuschauer eine von vier Karten erraten, die verdeckt nebeneinander auf dem Tisch liegen. Beschrieben wurde es in der „Magischen Welt“, 20. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1971, Seite 133. Vier Karten werden vorgezeigt, jede hat in der Mitte einen andersfarbigen Punkt. Die Karten werden mit der Bildseite nach unten nebeneinander auf den Tisch gelegt. Langsam werden die Karten auf dem Tisch „durcheinandergebracht“. Ein Zuschauer soll nun sagen, wo er eine bestimmte Karte vermutet. Er wird immer falschliegen, denn werden die Karten aufgedeckt, sieht man auf ihnen ein Dreieck, ein Rechteck, ein Quadrat und ein Parallelogramm.



Abb.: Squaring the Triangle, Paul Diamond, 1978



Abb.: Circulation, Pavel, 1975

Für dieses Kunststück gab es mehrere Versionen. Weiter vorne wurde die erste Fassung beschrieben. Die vierte Endfassung kam dann im Jahr 1970 auf den Markt. Die geometrischen Figuren wurden gegen „Fragezeichen“ ausgetauscht. Diese hatten die Farben Elfenbein, Flieder, Gelb und Orange.

Paul Diamond brachte 1978 ein Kunststück mit dem Namen **„Squaring the Triangle“** heraus. Der Zauberer zeigt einige Karten vor. Eine dieser Karten hat ein grünes Dreieck, es wird verdeckt auf dem Tisch abgelegt. Es folgen weitere Karten mit einem roten, gelben, blauen und schwarzen Dreieck. Alle werden auf den Tisch gelegt, bis auf die Karte mit dem schwarzen Dreieck – diese wird in die Brusttasche gesteckt, sodass sie ein wenig herauschaut. Plötzlich haben alle Karten auf dem Tisch farbige Quadrate. Wird die Karte aus der Brusttasche herausgezogen, sind dort alle Dreiecke angekommen.

Mit dem Kunststück **„Circulation“** von Pavel aus dem Jahr 1975, zeigt man den selben Effekt, wie bei „Squaring the Triangle“, nur das sich hier Kreise auf den Karten in Rechtecke verwandeln. Am Schluss sind alle Kreise auf einer Karte vereint.

Print-Effekte

Bei dem Kunststück **„Something from nothing“** aus dem Jahr 2008 von Paul Hallas, werden vier Blanko-Karten beidseitig vorgezeigt. Auf allen Karten erscheint plötzlich das selbe Wort, „Something“. Dann ist das Wort verschwunden und es erscheint auf allen Karten das Wort „Nothing“. Das Kunststück **„Factory Misprints“** stammt von J. C. Wagner. Hier werden nacheinander vier Blanko-Karten bedruckt und am Ende hält man die vier Asse in der Hand. Bei dem Kunststück **„Factory Rejects“**, von Lee Grey, werden ein paar Spielkarten vorgezeigt, die wohl in mit Fehldrucken aus der Fabrik gekommen sind. Eine Karte ist in Ordnung, eine Karte ist nur halb bedruckt und die anderen haben zwar alle Rückseiten, aber keine Vorderseiten. Mit Hilfe der normalen Karte werden nun alle anderen in einen ordentlichen Zustand gebracht. Alle Karten haben nun wieder Vorder- und Rückseiten. Ein frühes Kunststück von Phil Goldstein nennt sich **„Printer's Demon“**, bei dem drei Blanko-Karten einzeln bedruckt werden.

Bei dem Kunststück **„Attraction“** von Vinny Sagoo handelt es sich nicht direkt um einen reinen „Printing Effekt“, da er aber von Daryls „Presto Printo“ und Dominique Duviviers „Printing“, inspiriert ist, nehme ich ihn hier in der Kategorie mit auf. Bei diesem Trick werden sechs Kreuz-10 auf dem Tisch in zwei Reihen ausgelegt. Drei Karten bildoben und drei bildunten. Mit einer Karte, auf der ein Magnet zu sehen ist, streicht der Vorführende nun über jede bildoben liegende Karte. Bei der ersten Karte macht er eine kreisende Bewegung, wird die Karte umgedreht, hat sich das Rückenmuster kreisförmig verzogen, ähnlich eines Strudels. Bei der zweiten Karte macht er mit der Magnet-Karte eine Wellenbewegung über ihr, wird sie umgedreht, hat sich das Rückenmuster wellenförmig verzogen. Bei der dritten Karte werden die „Farbpickmente“, die beim Druck verwendet werden, separiert. Die Rückseite sieht nun aus wie ein Regenbogen. Dann wendet er sich mit der Magnetkarte den drei bildunten liegenden Karten zu. Bei der ersten macht er eine kreisförmige Bewegung, wird die Karte bildoben gewendet, sieht man in der Mitte der Kreuz 10 einen weißen Kreis. Bei der nächsten Karte streicht er gerade über die Schmalseite der Karte und die Bildseite zeigt eine große weiße Fläche. Bei der dritten Karte verschwindet das Kartenbild komplett und findet sich auf der Rückseite der Magnetkarte wieder.

Bei dem Kunststück **„Powers's Photo Surrealism“** von Mike Power dürfen sich zwei Zuschauer aus einem Kartenspiel je eine Karte nehmen. Der Vorführende holt



Abb.: Printing, Dominique Duvivier

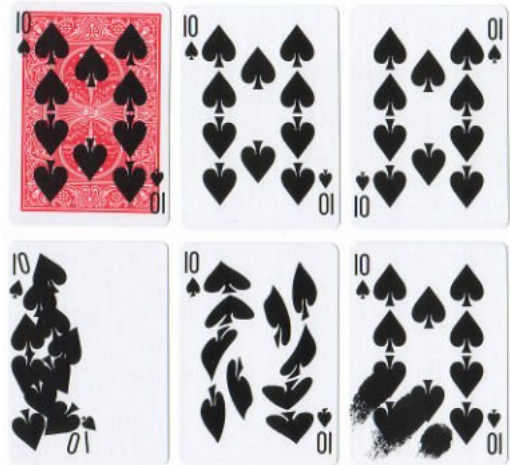


Abb.: Presto Printo, Daryl

dann ein Kartenpäckchen mit vier Blanko-Karten hervor und verwandelt diese in Duplikate der Zuschauerkarten.

In diesem Bereich sind natürlich die Kunststücke „Presto Printo“ von Daryl und „Printing“ von Dominique Duvivier bekannt. Beide hatten große Erfolge. Bei „**Presto Printo**“ liegen acht Blanko-Karten auf dem Tisch. Vorab wählt ein Zuschauer eine Karte aus einem kompletten Kartenspiel aus. Mit dieser Karte werden die Blanko-Karten auf die unterschiedlichste Weise „kopiert“, „vervielfältigt“ und „bedruckt“, Vorder- wie Rückseiten. Dabei gehen einige „Moves“ schief. Karten werden spiegelverkehrt produziert, auf einer Karte sind Rückseite und Vorderseite zugleich zu sehen, bei einer Karte sind die Points der Zuschauerkarte nur am Rand zu sehen. Karten verschmieren, Points werden „verdreht“ aufgedruckt – eine wunderbare Routine. „**Printing**“ geht einen etwas anderen Weg. Am Anfang werden aus einem Kartenpäckchen die vier Zehnen offen nebeneinander auf den Tisch gelegt. Dazu vier Blanko-Karten jeweils darunter platziert. Bei der ersten Verwandlung wird eine Blanko-Karte zu einer Pik Zehn. Mit einer zweiten Blanko-Karte wird die Pik Zehn zu einer Blanko-Karte. Mit allen Karten werden nun die verschiedensten Verwandlungen vorgenommen.

Karten mit Löchern

Jay Sankey zeigt mit dem Kunststück **„Hole Hop“** aus dem Jahr 2002, das man eine „Travelling-Hole-Routine“ sauber und ansprechend vorführen kann. Der Vorführende nimmt ein Etui auf und entnimmt ihm eine Karte, die in der Mitte ein Loch hat. Er legt sie auf dem Tisch ab. Ein Zuschauer wählt aus einem normalen Kartenspiele eine einzelne Karte aus und legt auch diese Karte auf den Tisch. Der Magier reibt jetzt beide Karten aneinander und das Loch springt förmlich auf die Zuschauerkarte über.

Anthony Owen und Pete Firman haben im Jahr 2006 ein Kunststück auf den Markt gebracht, mit dem Namen **„Holey Sh*t“**. Hier handelt es sich nicht direkt um einen reinen Päckchentrick, aber, dieses Kunststück sieht richtig magisch aus. Auf dem Tisch liegen zwei Herz 8 Spielkarten, jede hat ein Loch in der Mitte. Ein Zuschauer wählt frei eine Spielkarte aus einem normalen Spiel. Diese Karte wird zwischen die beiden Lochkarten gelegt. Der Vorführende nimmt diese drei Karten in die Hand, schnippt einmal und die Zuschauerkarte ist aus der Mitte verschwunden. Als Pendant zu diesem Trick sei hier Christian Knudsens **„Tablehopper's Holy P.O.D.“** genannt. Bei diesem Plot verschwindet eine Zuschauerkarte zwischen zwei Jokern, die beide ein Loch in der Mitte haben, die Karte findet sich verkehrt herum im Spiel wieder und wird erneut zwischen die Joker gelegt. Jetzt wechselt die Karte die Rückseitenfarbe. Bei diesen beiden Kunststücken kommt eine „Klappe“ zum Einsatz, die eine Spielkarte zwischen den Jokern „vorgaukelt“.

Eckhard Böttchers **„Loch Transplantation“** schlug ein wie eine Bombe. Das Manuskript erschien im Jahr 1983 mit einigen Zeichnungen, die die Handhabung erklärten. Im Jahr 2008 wurde das Skript aktualisiert, jetzt waren Abbildungen der Karten zu sehen, um die Trickfolge noch zu verdeutlichen. Die verkauften Kartensätze waren verschieden. Der Vorführende zeigt zuerst vier schwarze Achten vor, dann vier Herz Könige, die alle in der Mitte ein Loch haben. Nach und nach wandern die Löcher jetzt von den roten Karten in die schwarzen Karten. Bei dem Kunststück **„A Whole New Hole“** der Firma Tenyo werden zwei Asse mit einem runden Loch in der Mitte vorgezeigt. Ein Zuschauer hat die freie Wahl. Plötzlich hat das gewählte As kein rundes Loch, sondern ein viereckiges Loch in der Mitte.

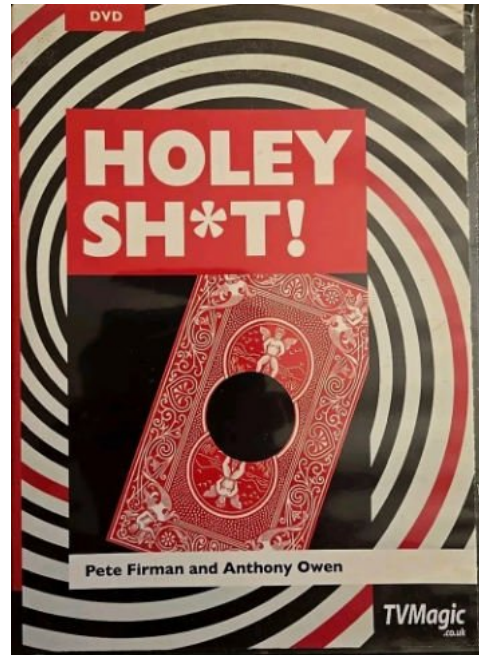


Abb.: Holey Sh*t, Anthony Owen, Pete Firman

Abb.: Hole Hop, Jay Sankey, 2002



Abb.: Loch Transplantation, Eckhard Böttcher

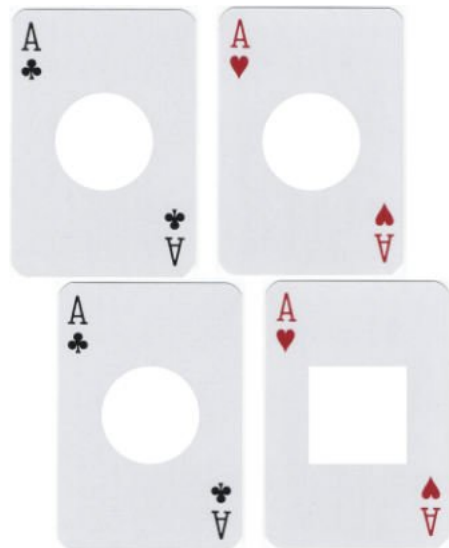


Abb.: A Whole New Hole, Tenyo

Es gibt einige Kunststücke, da würde ich weniger von Päckchentricks sprechen, da meist nur ein bis zwei Karten verwendet werden, manchmal auch mit Hilfsmitteln, wie Platten aus Kunststoff. Ich möchte einige davon hier kurz zusammenfassen. Bei der „Kartenverkettung“ ist dies der Fall. In zwei Karten wird ein Loch gerissen und beide miteinander verkettet. Bei „**Houdinis Kartenbefreiung**“, im Jahr 2006 von der Zauberbutike angeboten, handelt es sich um einige Spielkarten, durch die ein Loch führt und die mit einer kleinen Kette verbunden sind. Hier wird eine Karte befreit, in Anlehnung an das „Locked Deck“ nach Lu Brent (1903-1993).

Bei „**Bolted**“ der Firma Tenyo wird eine Spielkarte zwischen zwei Platten durch eine Schraube fixiert und dann befreit. Ein weiterer Vertreter ist der „**Penetration Frame**“, bei dem eine Spielkarte in einen Rahmen mit Glasfenstern eingelegt wird, mit einem Stift in der Mitte durchbohrt wird, dass Glas aber unversehrt bleibt. Dazu passt auch das Kunststück „**The Frame of Destruction**“ der Firma Tenyo. Dann gibt es Kunststücke, bei denen wird ein Loch in eine Spielkarte „geknipst“ und sichtbar auf der Karte verschoben. Dazu zählen die Kunststücke „**Black Hole**“ von Mathieu Bich, „**The Pothole Trick**“ von Michael Close, „**Hole Card/Whole Card**“ von Steve Dushek und „**The Whole Thing**“ von Larry West.

Bei der „**Karten Guillotine**“ durchdringt eine Spielkarte den Finger eines Zuschauers. Vorgezeigt werden die Vorder- und Rückseiten einer Bild- und dreier Pointkarten. Alle Karten haben in der Mitte ein Loch. Die Bildkarte wird jetzt zur Hälfte aus dem egalisierten Kartenpäckchen herausgezogen. Ein Zuschauer steckt seinen Finger durch das Loch und die Bildkarte wird langsam nach unten geschoben – und durchdringt den Finger des Zuschauers.

Bei dem Kunststück „**Card Penetration**“ von Eddy Taytelbaum, nach einer Idee von Tony van Rhee, wird eine Spielkarte mit rotem Rücken zwischen zwei Karten mit blauem Rücken durch ein Loch hindurch mit einem Pin fixiert. Anschließend wird die rote Karte befreit.



Abb.: Card Penetration, Eddy Taytelbaum



Abb.: Bolted Aces, Kirk Charles



Abb.: Karten Guillotine, Zauber-Soltau



Abb.: The Whole Thing, Larry West

Karten mit Taschen

Trickkarten sind eine Sache. Bei dem Kunststück „**Miraculous Prediction**“ sieht es völlig anders aus. Dieses Kunststück würde ich auch als Päckchentricks bezeichnen, auch wenn ich Vorführungen gesehen habe, bei denen die Karten einem normalen Kartenspiel entnommen wurden. Leider konnte ich nicht herausfinden, wer dieses Kunststück auf den Markt gebracht hat. Der Vorführende entnimmt einem Etui fünf Karten und zeigt sie den Zuschauern aufgefächert vor. Das Etui bleibt geschlossen auf dem Tisch liegen. Das Publikum sieht fünf verschiedene Kartenwerte. Nun wird ein Zuschauer gebeten, sich frei für eine Karte zu entscheiden. Er nennt sie. Der Magier öffnet jetzt das Etui und holt eine Miniaturkarte aus einem Fach im Etui hervor. Diese Karte zeigt denselben Kartenwert wie die Karte des Zuschauers; Übereinstimmung. Ein Knaller!

Sicherlich kann man diese Art von Kunststück auf diverse Arten vorführen. Hier wurde aber eine Methode gewählt, die spannender nicht sein kann. Es ist sicherlich sehr aufwendig, sich solche Karten selbst herzustellen. Aber das Trickprinzip ist sehr gut. Etwas problematisch ist nur das Handling der Miniaturkarten, denn sie könnten leicht aus den „Taschen“, die auf den Rückseiten der normalen Karten eingelassen sind, herausfallen. Stellt man sich nun die Frage, wie die Miniaturkarte ins Etui kommt, muss man einen genauen Blick auf das Etui werfen. Auf der Rückseite des Etuis befindet sich auf der Höhe des inneren Faches ein Schlitz. Durch diesen gelangt die Karte ins innere Fach. Dabei ist die Handhabung der ausgewählten Karte wichtig. Das geschlossene Etui wird nämlich zur Hälfte auf die gewählte Karte gelegt. Dann muss man die Miniaturkarte mit den Fingern leicht abziehen, um sie in den Schlitz zu schieben.

Ähnliches habe ich einmal bei Jay Sankey gesehen. Er zeigte ein Mentalkunststück mit sechs oder acht Tarot-Karten. Er legte einen Umschlag mit einer Vorhersage auf den Tisch und bat einen Zuschauer, sich eine der Tarot-Karten auszusuchen. Im Umschlag befand sich ein handgeschriebener Zettel, auf dem stand der Name der gewählten Tarot-Karte. Auf der Suche nach weiteren Karten-Index-Systemen bin ich auf Eddie Raymonds „Rough & Smooth Playing Card Index“ gestoßen, zu sehen bei YouTube. Allerdings wird hier ein komplettes Kartenspiel indexiert, ist also für Päckchentricks weniger geeignet. Aber vielleicht kann man es auch für eine Handvoll Karten umbauen.



Abb.: Miraculous Prediction, Kartenfächer, Etui und das Geheimnis

Mit Hilfe von Denis Behr konnte ich den Verursacher dieser Idee ausfindig machen. Dies liegt aber schon lange Zeit zurück. Beschrieben wird eine Art Zettel-Index auf den Rückseiten von Spielkarten. Nachlesen kann man das in Phil Goldstones Magazin „Magical Quarterly“, Jahrgang Nr. 3, Ausgabe Herbst 1937 auf Seite 255. Die Idee stammt von Rupert H. Slater und dem Kunststück „Prediction“. Hier werden zwei Karten zusammengeklebt, um eine Tasche herzustellen, in der man dann einen Zettel platziert.

Karten verkleinern

In der Fachliteratur werden Kunststücke, bei denen sich Spielkarten verkleinern meist als profane Kartenkunststücke bezeichnet. Da bei einigen Ausführungen aber nur eine Handvoll Karten zum Einsatz kommen, möchte ich dieses Thema mit in das Buch aufnehmen. Bei einigen wenigen Tricks werden kleine Spielkarten mehrmals vergrößert. Hier scheint sich auch das „Taschensystem“ etabliert zu haben. Eine Variante dieses Taschensystems stammt wohl von U. F. Grant, Anfang der 1940er-Jahre entwickelt. Im Zauber-Lexikon des SIC!-Verlages kann man nachlesen, dass ein System, kleinere Kartenpäckchen auf der Rückseite der nächst größeren Karte zu platzieren, wohl von Martin Chapender (1879-1905) stammt. Tommy Wonder hat eine spezielle Version des Kunststücks geschaffen. Bei seiner Methode sind längliche Spielkartenteile in der Mitte mit einer Nut verbunden. In diesem Fächer, ähnlich einer Blume, sind immer kleinere Karten mit untergebracht. So kann er einen Kartenfächer vortäuschen, diesen zusammennehmen und mit kleineren Karten wieder vorzeigen.

Bei der Version „**Pro Diminishing Cards**“ von Trevor Duffy verkleinern sich normale Spielkarten viermal. Bei „**Card Diminishe**“ liegt eine Pik Dame auf einem normalen Kartenspiel. Der Vorführende tippt einmal mit einem Stift darauf und schon hat sich die Karte verkleinert. Bei den „**Ultra Diminishing Cards**“ verkleinern sich Spielkarten ebenfalls vier Mal. Ein Gimmick neu entwickelt hat auch Wolfgang Moser mit seinem Kunststück „**Diminishing Deck**“.

Die „**Diminishing Cards**“ von der Firma „Sherms“ lassen sich zeitlich nicht so recht einordnen, vermutlich stammen sie aus der Mitte der 1950er-Jahre. Es handelt sich um nur eine Karte, die man durch das einmalige Falten auf die Hälfte verkleinert. Ein ähnliches Kunststück ist „**Diminishing Ten Spot**“ von einem unbekannten Hersteller. Entstanden ist es wohl Anfang der 1970er-Jahre. Hier wird eine normale Karte im Bridge-Format vorgezeigt, die sich dann dreimal verkleinert, bevor sie ganz verschwindet. Zwei Gimmicks werden mitgeliefert.

Das Kunststück „**Jumbo-Diminishing-Cards**“ von der Firma „Wild Magic“ stammt aus dem Jahr 2005. Die Karten werden vorgezeigt und verkleinern sich vier Mal, bevor sie ganz verschwinden.



Abb.: Jumbo-Diminishing Card, Wild Magic



Abb.: A Small Prediction



Abb.: Diminishing Card Trick



Abb.: Diminishing Ten Spot Card Trick



Abb.: A Small Prediction



Abb.: Diminishing Deck, Wolfgang Moser

Bei dem Kunststück „**A Small Prediction**“ wählt ein Zuschauer eine Spielkarte aus. Dann holt der Vorführende eine Vorhersagkarte hervor. Aber sie zeigt nicht den Wert der Zuschauerkarte. Also holt er eine weitere Karte hervor, auch diese stimmt nicht mit der Gewählten überein. Also reibt er beide Karten gegeneinander und plötzlich, fällt eine noch kleinere Karte heraus – diese passt auch nicht, bis ein erneuter Versuch erfolgreich ist.

Der Aufbau einer typischen „Taschenversion“

Ich bin mir nicht sicher, aber ich meine, dass die hier in allen Einzelheiten dokumentierte Version von den Firmen Kellerhof und der Zauberbutike verkauft wurden. Die verschieden großen Kartensätze bestehen alle aus denselben acht Spielkarten. Da mir leider dazu eine Anleitung fehlt, habe ich versucht, die Karten samt Schienen zu handhaben. Eine ziemlich wackelige Angelegenheit. Ich bin mir hier auch nicht sicher, ob diese Version überhaupt für eine reibungslose Vorführung geeignet ist. Es sind vier Schienen (Taschen) in denen jeweils acht Karten des nächst kleineren Kartensatzes Platz finden.

Es ist auch klar, dass jede dieser Schienen abgelegt werden muss. Die Schienen sind aus Metall, andere gleiche Systeme nutzen Stofftaschen oder Halterungen, in denen die jeweiligen Karten aufbewahrt werden. Die Karten sind dann in einem beweglichen Fächer mit einer Nut verbunden, können also nicht auseinanderfallen. Schon im Zauberspiegel, 1. Jahrgang, Heft Nr. 9 aus 1896 wird das „Verkleinerungs-Kartenspiel“ beschrieben, wobei hier eine einzelne Karte umgeklappt wird, um die nächst kleineren Karten freizugeben. Im Folgeheft wird eine Methode beschrieben, bei der in den Karten Vertiefungen eingelassen sind, um das nächst kleinere Kartenpäckchen aufzunehmen.



Abb.: Verschiedene Kartengrößen, Schienen zur Aufnahme



Abb.: Komplettaufbau



Abb.: Kartensatz mit 8 Spielkarten

Es gibt natürlich verschiedene Künstler und Künstlerinnen, die sich mit diesem Thema beschäftigt haben. So auch Terri Rogers (1937-1999), eine Bauchrednerin und Zauberkünstlerin aus England. Bei YouTube zu sehen, zeigt sie eine wunderbare Version der sich verkleinernden Spielkarten, am Tisch sitzend. Eine Zuschauerin wählte aus einem ausgestreiften Kartenspiel eine Karte, die Terri Rogers nicht sehen durfte. Dann wurde die Karte wieder ins Spiel zurückgelegt, das Spiel wurde weggelegt. Nun holte sie einige Karten hervor, breitete sie bildunten auf dem Tisch aus, und dort lag eine Karte bildoben. Es war aber nicht die Gewählte. Sie legte die bildoffen liegende Karte auf der Vorführmatte ab. Dann verkleinerte sie die restlichen Karten in der Hand und breitete diese wieder bildunten auf dem Tisch aus. In der Mitte lag wieder eine Karte offen, auch diese war nicht die Gewählte.

Dies wiederholte sie erneut, dabei wurden die Karten immer kleiner und wieder war die offene Karte nicht die Gewählte. Dann drehte sie die große Vorführmatte um. Die Rückseite der Matte war eine große Spielkarte – und jetzt stimmte die Karte mit der des Zuschauers überein. Gleichfalls bei YouTube zu sehen, ist Rob Zabrecky, der die Diminishing Cards von Al Baker vorführt, stehend und eher gelangweilt, fächert er normal Karten auf, legte einige ab und verkleinert dann den Rest in seiner Hand. Das macht er mehrmals und immer zum Vergleich, holt er eine Normalkarte aus der Tasche, um zu zeigen, dass die Karten wieder kleiner geworden sind. Ton Onosake zeigt bei YouTube, wie eine einzige Karte hinter einem Jumbo-Kartenfächer immer kleiner wird. Dann legt er die großen Karten ab und zaubert mit der verkleinerten Karte weiter. Dies wiederholt er mehrfach.

Auch PUNX (Ludwig Franz Wilhelm Hanemann, 1907-1996) hatte das Verkleinerungsspiel im Programm. Das Spiel hat er selbst entworfen, das Stativ ließ er sich von der Firma „Bora Studio of Magic“ anfertigen. Ein paar Worte dazu: Die Sache ist durchdacht! Punx hat das Spiel entworfen, Bora hat dieses Stativ dazu geschaffen. Man zeigt die Karten in einem kleinen Fächer vor, schiebt diesen zusammen, nimmt dann die vordere Karte einzeln weg (Normalformat) und stellt sie auf das stufenförmige Stativ. Dann schiebt man den Fächer zwischen den Händen zusammen, gehen die Hände wieder auseinander hat sich das Format verkleinert und der Fächer wird erneut aufgefächert. Dann wird er wieder zusammen geschoben, die vorderste Karte im Fächer wird wieder auf das Stativ gestellt.

Erneut kommt der gleiche Vorgang und das Format ist noch mal kleiner geworden. Anhand der Kartengrößen kann man sehen, wie oft er das machen konnte. Zum Schluss lässt er den kleinsten Fächer scheinbar zwischen den Fingern verschwinden, das ist aber ein Schwindel, weil da schon gar keine Karten mehr in der Hand sind. Das Wichtigste ist aber, wenn die vorderste Karte abgenommen wird und im Stativ steht, sieht man beim Fächer, der zusammen geschoben ist, vorne z. B. eine Karo 10. Wenn sich dann dieser Fächer noch mal verkleinert hat, ist die vorderste Karte erneut eine Karo 10, so als hätte sich alles wirklich verkleinert. Hinter dem Stativ ist eine Servante angebracht, in der man sich der Karten entledigen kann.



Abb.: Kartenverkleinern nach PUNX

Poker Effekte

Sucht man zum Thema Päckchentricks mit Poker-Finale nach passenden Tricks, wird man im Internet William Tyrrell finden, der ein sehr schönes Kunststück mit dem Namen „**Poker Paket Trick**“ auf den Markt gebracht hat. Ein As und eine Zwei verwandeln sich optisch in ein Paar Zweien. Dann, nachdem eine Drei hinzugefügt wurde, verwandeln sich alle Karten sofort in Dreien. Sie wiederholen dies mit den Vieren, und Sie haben einen Vierling voller Vieren. Als überraschendes Finale verwandeln Sie die Hand im Handumdrehen in einen Royal Flush.

Dave Solomon präsentiert hier eine herausragende Pokerroutine mit raffinierten Trickkarten. Bei „**Hocus Poker**“ werden Paare zu einem Full House, Vierlingen und schließlich zu einem Royal Flush. Man täuscht sich selbst, denn dank des sparsamen Einsatzes der Trickkarten wechseln die Karten viel häufiger, als Sie je für möglich gehalten haben. Mit „**Four Flusher**“ von Dave Solomon bekommt man eine sehr schöne Routine und Geschichte an die Hand. Der Vorführende zeigt vier Kreuz-Karten und eine Pik-Karte vor und erklärt, dass ein betrügerischer Spieler in einem schnellen, lockeren Spiel versuchen könnte, dies als Flush zu tarnen. Es ist aber nur ein „Four Flush“, also fällt niemand darauf herein. Noch schlimmer ist der Betrüger, der Gewinnkarten nach Belieben austauschen kann – der Vierer-Flush verwandelt sich fast augenblicklich in vier Asse. Doch der Magier führt einen geheimen Zaubertrick aus, und die Karten zeigen nun seine eigene Gewinnhand – ein Pik-Royal Flush. Der Abschluss sieht sehr sauber aus, da man am Ende der Routine Vorder- und Rückseiten der Karten sieht.

„**Joker Poker**“, von Jose de la Torre, ist ein starkes Kunststück mit Jumbo-Karten. Vorgezeigt wird eine Pokerhand mit drei Karten, die aus lauter Sechsen besteht. Da er weiß, dass der Spieler zu seiner Rechten drei Siebenen hat, zieht er eine Karte und tauscht eine dieser Sechsen gegen eine Acht. Jetzt hat er drei Achten! Dann sieht er, dass der Spieler zu seiner Linken drei Neunen hat! Also zieht er erneut und tauscht eine Acht gegen einen Joker. Nicht nur seine Hand wechselt zu drei Jokern, sondern auch die Rückseiten der Karten werden zu Jokern, sodass er sechs Joker hat. Die Sechsen, Achten und Kartenrückseiten sind verschwunden.

Bei dem Kunststück „**Polish Poker**“ von Michal Kociolek wird ein Zuschauer gebeten, aus einem Kartenspiel fünf Spielkarten auszuwählen. Die fünf Karten



Abb.: Poker Packet Trick, William Tyrrell



Abb.: Polish Poker, Michal Kociolek



Abb.: Hocus Poker, Dave Solomon



Abb.: Four Flusher, Dave Solomon

werden herausgenommen und auf den Tisch gelegt. Der Zuschauer nennt jetzt eine beliebige Pokerhand – von einem Paar bis zum Royal Flush. Er nennt (zum Beispiel) einen Drilling. Der Zauberer nimmt die fünf Karten auf und fächert sie offen auf. Es ist ein Drilling. Dieses Kunststück wird mit Phoenix-Karten geliefert, die Trickkarten ermöglichen es, einen Flush, zwei Paare und einen Vierling zu zeigen. Bestimmte Kartenwerte sind nicht möglich. Als Vorbild für Mark Masons „**Royal Flash**“ diente Paul Diamonds Kunststück „Zapped“. Fünf indifferente Karten werden einem Kartenspiel entnommen und aufgefächert vorgezeigt. Dann schüttelt der Vorführende die Karten leicht, ohne sie zu verdecken, und sie verwandeln sich in einen Royal Flush. Vorder- und Rückseite der Royal Flush-Karten sind vollständig sichtbar.

Oil and Water

Das Kunststück „Oil and Water“ wird mit vier schwarzen und vier roten Spielkarten vorgeführt. Ursprünglich hat die Routine Walter B. Gibson (1897-1985) erfunden, er nutzte dafür das „Glissieren“, den „Glide“ als Tricktechnik. Meist kommen hier keine Trickkarten zum Einsatz. Hier muss man unterscheiden. Das Kunststück „Out of This World“ von Paul Curry (1917-1986) hat einen ähnlichen Plot, wird meist aber mit einem kompletten Kartenspiel vorgeführt. In einigen wenigen Fällen wird bei der Vier-Karten-Variante am Ende der Routine noch ein Klimax gezeigt. Bei YouTube kann man sich viele verschiedene Varianten ansehen. Meist leider aber, ohne den Urheber zu erwähnen.

Bei dem Kunststück „**The Mesmerizing Oil and Water**“ werden aus einem Kartenspiel vier rote und vier schwarze Karten herausgesucht. Auf dem Tisch werden sie nun bildunten abwechselnd abgelegt. Die obersten vier Karten werden aufgenommen und plötzlich wieder nur schwarze Karten vorgezählt. Die Prozedur wird wiederholt, allerdings werden die Karten jetzt abwechselnd bildoben auf den Tisch gelegt. Sie trennen sich wieder. Als Höhepunkt werden die getrennten Kartenpäckchen aufeinandergelegt und dann offen vorgezeigt. Man sieht, dass sich die Karten wieder abwechselnd rot und schwarz sortiert haben. Hier kommt eine fünfte schwarze Karte zum Einsatz, die man nie richtig sieht.

Bei YouTube zu sehen, ist eine Variante mit je nur drei schwarzen und drei roten Karten. Bei „**The Easiest Oil and Water Card Trick**“ werden die Karten abwechselnd rot und schwarz bildunten in einen Stapel auf den Tisch gelegt. Sie trennen sich wieder. Das wird mehrfach wiederholt, bis zum Schluss alle Karten umgedreht werden – es sind nur noch schwarze Karten, keine roten mehr. Dies ist ein Zusatz-Klimax, wie oben angedeutet. Bei dieser Routine kommen „nur zwei rote Karten“ zum Einsatz und insgesamt fünf schwarze Karten. Die Illusion wird durch Falschzählmethoden möglich. Die Karten sind auch so gewählt, dass man den Kartenwerten während der Vorführung kaum folgen kann. In diesem Fall werden Herz Sechs und Herz Neun, sowie die Sechsen und Neunen von Kreuz und Pik benutzt.

Eine Version dieses Plots wird als „**Face Up Oil and Water**“ mit acht Karten völlig offen, also mit den Bildseiten nach oben, vorgeführt.

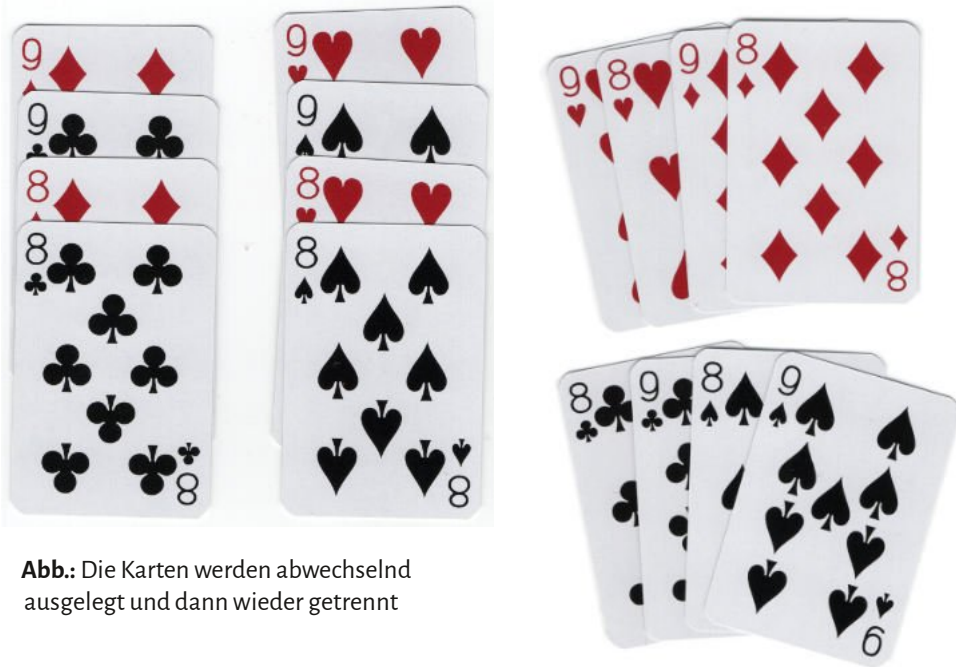


Abb.: Die Karten werden abwechselnd ausgelegt und dann wieder getrennt

Zeigt man „Oil and Water“ meist mit insgesamt acht Karten, kommen bei **„4 Card Oil & Water“** nur vier Karten zum Einsatz. Wie bei den Kunststücken, die oben beschrieben wurden, werden die Karten abwechseln rot, schwarz, rot, schwarz bildunten in ein Kartenpäckchen auf dem Tisch abgelegt. Sie trennen sich in rote und schwarze Karten. Das wird mehrfach wiederholt, wobei hier nur die Art, wie die Karten zusammengelegt werden, variiert. Bei diesem Plot gefällt mir, dass keine Gimmick-Karten oder ein Falschzählen verwendet werden. Hier kommt eine fünfte Karte zum Einsatz, die man nie sieht. Der Aufbau gestaltet sich so, dass bei den roten Karten die Herz Neun und die Herz Sechs verwendet werden. Bei den schwarzen Karten eine Pik Sechs und „zwei Pik Neunen“. Die beiden Pik Neunen werden mit Hilfe von Rauh-Glatt oder Doppelklebeband zusammengehalten.

Mentale Kunststücke

Der klassische Vertreter eines mentalen Päckchentricks ist der „**Princess Card Trick**“, bei dem eine gedachte Karte bestimmt wird. Erfunden von Henry Hardin (1849-1929) und von Joe Berg (1903-1984) unter dem Namen vermarktet. Auch das Kunststück „**The Yogi Wonder**“ von Theodore DeLand gehört in diese Kategorie. Den Zuschauern werden einige Spielkarten in einem Kartenfächer offen vorgezeigt. Ein Zuschauer soll sich eine der Karten „nur merken“. Dann werden die Karten verdeckt auf den Tisch gelegt. Der Vorführende nimmt eine der Karten und steckt sie in seine Tasche. Werden die Karten wieder aufgedeckt, ist die gedachte Zuschauerkarte verschwunden. Der Vorführende holt diese Karte aus seiner Tasche hervor. Hier werden entweder zwei unterschiedliche Kartensätze verwendet, oder diagonal geteilte Trickkarten. Wenn es um Vorhersagen geht, ist das Kunststück „**Killer Elite Pro**“ von Andy Nyman ein ideales Beispiel dafür, denn hier wird das Prinzip „Multiple Out“ verwendet. Je nach Wahl eines Zuschauers wird die Vorhersage auf eine andere Weise präsentiert. Das Publikum weiß davon natürlich nichts. Dazu benötigt man mehrere Hilfsmittel, wie einen Chip, eine Brieftasche, ein Kartenmäppchen oder einen Umschlag. Das Kunststück ist zwar nicht direkt ein Päckchentrick, da hier mit vier Filmkarten aus Kunststoff gearbeitet wird, es ließe sich aber leicht auf Spielkarten übertragen.

Bei einem kleinen Experiment zeigt der Vorführende einen Umschlag vor und entnimmt ihm drei Karten, die er nebeneinander auf den Tisch legt. Eine Karte ist Rot, die zweite Grün und die dritte Blau. Ein Zuschauer soll sich frei für eine Farbe entscheiden. Er kann sich auch noch umentscheiden. Hat er sich entschieden, präsentiert der Vorführende seine Vorhersage. Es müssen keine Farbkarten sein. Man kann das Kunststück auch mit Figurenkarten oder ESP-Symbolen zeigen. Wichtig sind hier die Möglichkeiten, um die richtige Vorhersage zu präsentieren. Wählt der Zuschauer z. B. die rote Karte, wird diese umgedreht und dort ist zu lesen „Sie werden die Farbe Rot wählen“. Die beiden anderen Karten werden umgedreht, es sind Blanko-Karten. Wählt er die Farbe Grün, werden die beiden anderen Karten eingesammelt und in den Umschlag zurückgelegt. Wird der Umschlag jetzt umgedreht, steht dort „Ich wußte, sie werden die Farbe Grün wählen“. Für die Farbe Blau gibt es ein weiteres „Out“. Im Umschlag befindet sich ein Zettel, auf dem steht „Sie werden die Farbe Blau wählen“. Wichtig ist hier, dass man am Anfang des Experiments den Umschlag so auf den Tisch legt, dass die Rückseite nicht zu sehen ist.



Abb.: Killer Elite Pro, Andy Nyman



Abb.: Princess Card Trick,
Typische Kartenauswahl



Abb.: Eight-Card Brainwave, Nick Trost

Ein weiteres Kunststück ist „**Eight-Card Brainwave**“ von Nick Trost, beschrieben in seinem Buch „The Card Magic of Nick Trost“. Hier kommt Ed Marlos „Olam Subtlety“ zum Einsatz, bei dem die Rückseiten mehrerer Karten verborgen werden. Anfänglich nannte Nick Trost dieses Kunststück „The Odd-Colored Back“, beschrieben in „The New Tops, 10. Jahrgang, Heft Nr. 10 aus 1970“. Acht Spielkarten werden bildoben nebeneinander auf den Tisch gelegt. Ein Zuschauer darf sich frei für eine der Karten entscheiden. Seine Karte wird bildoben auf den Tisch gelegt. Es stellt sich heraus, dass seine Karte als Einzige ein anderes Rückenmuster hat. Der Vorführende nimmt nach der Wahl des Zuschauers die Karten in seine Hand und zeigt alle beidseitig vor. Sie haben alle das gleiche Rückenmuster, nur die Zuschauerkarte nicht. Das Kunststück lässt sich jederzeit wiederholen.

Zig-Zag Cards

Die „Zig-Zag Card“ ist allen Zauber Künstlern bekannt, meist aber in der Ausführung mit einem Plastikrahmen, in den man eine Karte hineingibt, um dann den Mittelteil der Karte nach Außen zu ziehen. Es entsteht die Illusion, dass die Karte geteilt wurde. Für den Close-Up Bereich gibt es dazu ein passendes Kunststück, was viele vielleicht gar nicht so auf dem Schirm haben, und zwar ohne den Rahmen. Die „Close-Up Zigzag Card“ wurde schon im Jahr 1979 in der Zeitschrift „Apocalypse“, 2. Jahrgang, Heft Nr. 5 von Don England beschrieben. Heute findet man noch das Kunststück „**Ultimate Zig Zag Card**“, bei dem der Mittelteil einer Kreuz-König-Karte herausgezogen wird und dann einen weiteren Trick unter gleichem Namen, bei dem ein König zwischen zwei Joker-Karten gelegt wird und sich der König zur Hälfte teilt, sichtbar durch zwei Löcher in den Jokern. Beide Teile des Königs werden nach links und rechts Außen geschoben. Eine weitere Variante mit dem Namen „**Trisection**“ stammt von Mickael Chatelain.

Im ersten Fall wird der Effekt durch ein separates Gimmick erzeugt, bei dem man allerdings ein schwarzes T-Shirt/Hemd tragen muss. Das nach Außen geschobene Gimmick liegt auf einer schwarzen Schiene, die mit Hilfe von Magneten an der Spielkarte fixiert wird. Die Schiene wird dann „wegpalmiert“. Das kann man sich bei YouTube ansehen. Hier kam mir direkt der Gedanke, dass man die schwarze Schiene als Träger für den verschiebbaren Mittelteil der Karte durch den Mittelteil einer Herz-Karte ersetzt, die man dann bei der Vorführung hinter den Kreuz König legt. Im zweiten Fall, mit den Löchern in den Joker-Karten, muss man sich einen doppelten Rahmen aus Spielkarten basteln. In diesem Rahmen lassen sich die eingesetzten zwei Hälften der Königs-Karte nach Außen verschieben.

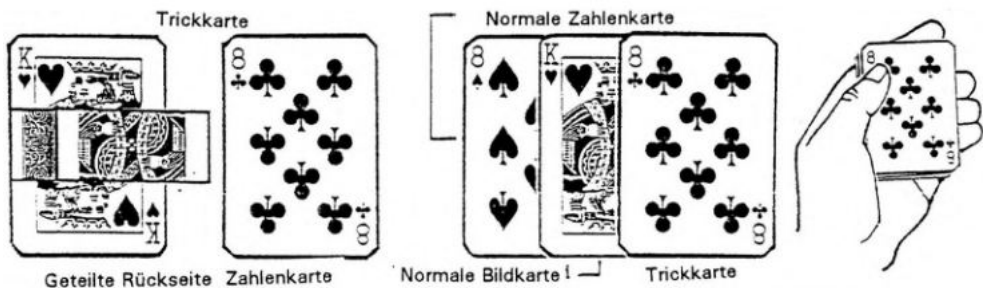


Abb.: Abbildung aus der Beschreibung des Kunststücks
„Zig-Zag-Karte“ Pur, Zauberbutike, 1997

Don England Close-up Zigzag Card

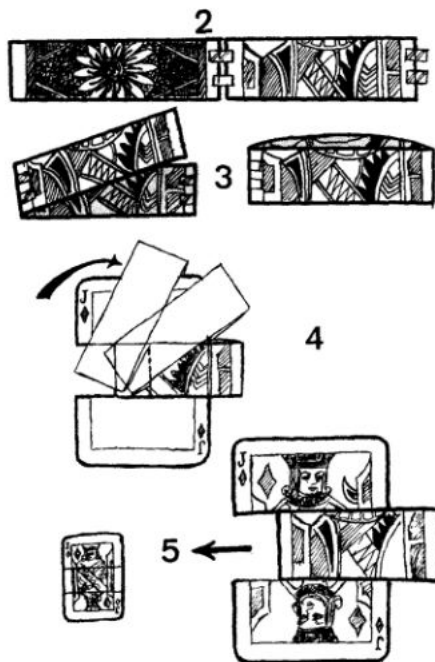
This interesting effect is a preview from Don's upcoming book, *THE SPECTATOR'S CHOICE*. What appears to happen is - the spectator selects any card, and signs it across its face. The performer folds the card into thirds, then opens it and turns it face down. He immediately slides the middle section of the card out to the side - and then back again! The card is handed out for examination.

Preparation: You need a double-backed card to match your deck - plus the "zigzag" gimmick. Once you make it, it can be used over and over again. To make the gimmick: Fold a card in thirds, open it, then cut out HALF the center section, as in (Fig. 1).



Then cut out the entire center section of a duplicate card and the center section of any other card. (To make these sections match, you should fold the card into thirds first.) The face of the latter can be anything, since it isn't seen, but its back will have to match the back (center section) of the card in figure 1. What Don does is to cut out one center section and SPLIT it. He makes the gimmick with these two pieces. This cuts down on the thickness of the gimmick.

These two center pieces are laid face up and down, end to end. Place two strips of Scotch, or any thin, tape at center - taping the sections together there. Place two more strips of tape, also sticky side down, at one end of a section. (See Fig. 2.) Fold these end strips over onto themselves, then fold the left section over onto the right section forming a wide tube, or sleeve. (See Fig. 3.) Slide this tube over the cut-out card, as in (Fig. 4). That's the gimmick: the center section will slide out halfway. (See Fig. 5.)



Set this gimmick face-up on top of the matching deck; position it so that when it is turned face down, during the routine, the center section will slide to the right. On top of this, place the double backer. You're set to perform.

Have any card selected; be sure not to expose the face-up gimmick. Square the deck and hold it in your left hand. Let your spectator sign the face of his card, then take it from him and, still holding the deck, fold his card into thirds - fold it so that the folds match the sections of your gimmick.

Abb.: Artikel von Don England, *Apocalypse*, 2. Jahrgang, Heft Nr. 5, 1979



**FIRMEN
PÄCKCHEN
TRICKS
KÜNSTLER**

Päckchentricks Künstler und Firmen

Hier werden Päckchentricks von einzelnen Künstlern und Firmen aufgeführt. Dabei habe ich mich auch in Zauberkatalogen, Zeitschriften und im Internet umgeschaut und mir die Werbetexte der Händler angesehen. Dort findet man immer wieder Kunststücke, die nirgends auftauchen oder sehr selten sind.

Seltene Päckchentricks

Hier möchte ich Ihnen einige sehr seltene Päckchentricks von verschiedenen Künstlern und Händlern aus den USA präsentieren. Soren Sorenson Adams (1869-1963) war ein in den USA lebender dänischer Erfinder und Zauberhändler. Er firmierte unter dem Namen S.S. Adams. Im Jahr 1918 kaufte er die gesamten Kunststücke, Trickkarten und Trickspiele von Theodore DeLand. Das Kunststück **„Who Buys The Drinks“** aus den 1940er-Jahren wurde bis in die frühen 1970er-Jahre produziert. Mitte der 1970er-Jahre wurden die Kunststücke in kleine Umschläge verpackt und so verkauft. Später benannte man diesen Trick „Free Drinks“. Ein Zuschauer wählt eine Karte aus einer Reihe von vier verdeckten Karten. Die anderen drei Karten werden aufgedeckt und zeigen „Wie wär’s mit einem weiteren Drink?“, „Gute Idee“ und „Wer hält die Runde durch?“. Die gewählte Karte des Zuschauers wird aufgedeckt und lautet: „Ich mache mit!“

Bei dem Kunststück **„Sucker Card Trick“** zeigt man einem Zuschauer einen Fächer mit drei Karten, in dessen Mitte sich offensichtlich eine Dame befindet. Die drei Karten werden verdeckt, und man bietet dem Zuschauer eine 10:1-Chance, dass er die Dame nicht findet, wenn die Karten verdeckt liegen. Man legt 1 Dollar auf den Tisch – der Zuschauer muss nur 10 Cent setzen. Doch als er die Karte mit der Dame umdreht, steht darauf eine scherzhafte Botschaft: „10 Cent Mitgliedsbeitrag für den Sucker Club“ zu zahlen. Der **„Tip-Top Card Trick“** von der Firma „Ellisdon’s Magic“ stammt wohl aus den frühen 1960er- oder vielleicht späten 1950er-Jahren. Genau lässt sich das nicht feststellen. Hier sind einige Spielkarten abgebildet, die vermuten lassen, dass man hier einen Päckchentrick sieht. Die Informationen zu diesem Kunststück geben wenig her, so nur, dass hier markierte Spielkarten verwendet werden. Bei dem Kunststück **„Picacard“** von Max Andrews‘ handelt es sich um einen einfachen „Three-Card-Monte“ Effekt aus den 1950er-Jahren.



Abb.: Who buys the Drink?



Abb.: Sucker Card Trick



Abb.: Tip-top Card Trick

Die „**Diminishing Cards**“ von der Firma „Sherms“ lassen sich zeitlich nicht so recht einordnen, vermutlich stammen sie aus der Mitte der 1950er-Jahre. Es handelt sich um nur eine Karte, die man durch das einmalige Falten auf die Hälfte verkleinert. Ein ähnliches Kunststück ist „**Diminishing Ten Spot**“ von einem unbekannten Hersteller. Entstanden ist es wohl Anfang der 1970er-Jahre. Hier wird eine normale Karte im Bridge-Format vorgezeigt, die sich dann dreimal verkleinert, bevor sie ganz verschwindet. Zwei Gimmicks werden mitgeliefert. Bill Pryor brachte Anfang der 1980er-Jahre einige richtig coole Artikel heraus – und „**Double Augury**“ im Bridge-Format war davon einer der besten. Zwei Päckchen mit je vier Karten, eines mit roter und eines mit blauer Rückseite wird vorgezeigt – jedes Päckchen enthält die vier Sechsen. Die Rückseiten der Karten sind von 1 bis 4 nummeriert. Ein Päckchen wird offen, das andere verdeckt ausgelegt. Ein Zuschauer erhält einen Vorhersageumschlag. Anschließend wählt er eine beliebige Zahl aus dem verdeckten Päckchen und eine beliebige Farbe aus den aufgedeckten Sechsen. Die beiden von ihr gewählten Karten werden umgedreht und zeigen eine neue Zahl und eine neue Farbe. Die Vorhersage im Umschlag entspricht genau diesem Ergebnis. Der Effekt erinnert an John Bannons „Detour de Force“ im Päckchenform, obwohl es eine völlig andere Methode ist und ein zweites Mal wiederholt werden kann.

„**Tea with the Queen**“ ist ein sehr seltenes Vintage-Kartenstück aus Bev Taylors Firma „Town House Magic“. Taylor leitete seine Firma von den frühen 1940er-Jahren bis zu seinem Verkauf an Don Lawton im Jahr 1955. Dieser Karteneffekt stammt also wahrscheinlich aus den 1940er-Jahren, spätestens aber aus dem Jahr 1955. Es ist ein seltsamer Trick. Einer der vier Buben verschwindet – buchstäblich, sodass nur ein Kartenrahmen ohne Buben in der Mitte übrig bleibt. Der mittlere Bube befindet sich in der Hosentasche, dahinter eine Dame, die an einem Teebeutel befestigt ist. Daher der Titel „Tee mit der Dame“. Die Handhabung mit den hier verwendeten Bridge-Karten scheint etwas schwierig zu sein. Der klassische „**Vier-As-Trick**“ von der Firma „Sherms“ stammt aus den 1950er-Jahren und hat eine Besonderheit. Das „Super“-Pik-As im S-Design. Es wurden nur diese drei Karten geliefert und passten somit nicht zu jedem Kartenspiel. Als Sammlerstück ist es aber bestens geeignet. Das Kunststück „**O’Henry Monte**“, mit nur zwei Karten im Fox Lake-Bridge-Format, stammt aus dem Jahr 1977 und wurde von Don Tanner (1924-1981) entwickelt. Mitgeliefert wird ein cleveres Extra-Gimmick, damit man am Ende der Routine beide Karten vorzeigen kann.



Abb.: Picacard



Abb.: Diminishing Card Trick



Abb.: Diminishing Ten Spot Card Trick

Das Kunststück **„Snafu“**, von 1945, stammt von Lloyd Jones (1906-1984), einem amerikanischen Zauberhändler- und Sammler. Mitgeliefert werden drei Bridge-Karten, darunter eine speziell gedruckte Spielkarte, eine „Herz 2.5“. **„Mind Blank“** ist ein Kunststück von John Fedko (1929-2014), vermutlich aus den 1980er-Jahren. Hier handelt es sich um eine klassische „Eins aus Zehn“ Kartenvorhersage. Verwendet werden Fox Lake Bridge Karten. Nachdem eine Vorhersagekarte mit roter Rückseite auf den Tisch gelegt wurde, wird ein Stapel mit zehn Karten mit blauer Rückseite gezeigt und in zwei Reihen aufgeteilt – jeweils eine Karte verdeckte und eine offen. Ein Zuschauer wählt eine der aufgedeckten Karten aus. Die übrigen Karten werden aufgenommen und verdeckt in den Stapel gelegt. Die Rückseite der gewählten Karte ist nun rot, genau wie die Vorhersagekarte. Es stellt sich heraus, dass beide Kartenwerte übereinstimmen, während alle anderen Karten weiß sind. **„Insane“** ist ein Karteneffekt von Jose de La Torre (1932-2012) aus dem Jahr 1978. Die Karten sind farbenfroh und sehen lustig aus. Die Geschichte handelt von einer Pokerhand mit leeren Kartenseiten und Froschrücken. Dann wechselt sie zu einer normalen Pokerhand mit normalen Rückseiten. Schließlich wechselt sie zu Froschseiten und Froschrücken.



Abb.: Double Augury



Abb.: Mind Blank



Abb.: Tea with the Queen



Abb.: O'Henry Monte



Abb.: Snafu

Der Effekt von „**Caged Critters**“ ist eine vereinfachte Version des Wild Wallet-Tricks der Firma Tenyo. Herausgegeben von „Paul Diamond’s Magic Company“ müsste es aus den 1980er-Jahren stammen. Die Methode ist nicht so raffiniert wie die des Wild Wallet. Man zeigt eine kleine Vinyl-Geldbörse und zieht vier Karten heraus. Drei davon zeigen Tiere, eine ist ein leerer Käfig. Die Zuschauer wählen ein Tier – den Löwen – und legen die Löwenkarte und den leeren Käfig in die Geldbörse. Beim Öffnen der Geldbörse ist der Löwe von der Karte verschwunden („ZAP“) und befindet sich nun im Käfig. Die Karten sind auf dickem Kunststoff gedruckt und halten ewig. Die Brieftasche hat es in sich und ist von guter Qualität, funktioniert somit auch einwandfrei. Bei „**Noah’s Ark – Noahs Arche**“ werden zwei Kartensätze im Aviator-Bridge-Format mit Tiermotiven benutzt. Wie bei einem klassischen ESP-Plot werden vom Vorführenden und einem Zuschauer abwechseln Karten bildoben und bildunten auf den Tisch gelegt. Das wird fünf Mal wiederholt und es zeigt sich, dass am Ende fünf gleiche Kartenpaare entstanden sind.

Bei „**Tra-Fix Jam**“ werden den Zuschauern drei Karten mit verschiedenfarbigen Ampeln vorgezeigt. Rot, Grün und gelb. Die drei Karten werden zwischen die Handflächen eines Zuschauers gelegt. Dann soll dieser seine Lieblingsfarbe nennen. Er sagt z. B. „Gelb“. Der Magier holt genau diese Karte zwischen den Händen hervor. Dann nennt er seine Lieblingsfarbe, grün, und zieht auch diese Karte aus den Händen hervor. Nun sollte nur noch die rote Karte übrig sein. In der Hand des Zuschauers befindet sich aber eine Karte mit einem Stopp-Schild. Jetzt will der Zuschauer die Rückseite der Karte sehen. Sie zeigt die „Rückseite“ eines Stopp-Schildes.

Bei dem Kunststück „**The Elongated Lady**“ handelt es sich um einen Effekt, bei dem sich eine Spielkarte zwischen zwei anderen Karten auf das Doppelte ausdehnt, immer länger wird. Kreiert von Peter Kane, stammt dieser Trick aus den 1970er-Jahren. Eine Dame wird zwischen zwei Zehnen gelegt. Sie wird an einem Ende aus dem „Sandwich“ herausgezogen. Dann zieht sie der Vorführende vom anderen Ende heraus, sie wird immer länger. Am Schluss werden die Karten wieder zusammengeschoben und können untersucht werden. Hier können die Kartenwerte natürlich variieren.



Abb.: Caged Critters



Abb.: Noah's Ark



Abb.: Tra-Fix Jam

Anfang der 1990er-Jahre veröffentlichte die Firma „Tricks Co Ltd.“ aus Japan einen Doppeleffekt des „B-Wave“ Plots mit dem Namen **„Mental-4-Transposition“**. Sie zeigen zwei verdeckte Kartenpäckchen mit jeweils vier Karten vor, eines mit blauer und eines mit roter Rückseite. Sie erklären, dass die Pakete „Vieren“ enthalten, und bitten einen Zuschauer, eine der schwarzen „Vieren“ zu nennen und einen anderen Zuschauer, eine der roten „Vieren“ zu nennen. Nehmen wir an, sie nennen Kreuz und Herz. Sie behaupten, Sie würden die beiden genannten Vieren die Plätze tauschen lassen. Sie breiten das blaue Päckchen aus und eine Karte liegt bildoben – die „Kreuz Vier“. Sie breiten das rote Päckchen aus und in der Mitte liegt die „Herz Vier“. Um zu beweisen, dass die Karten tatsächlich die Plätze getauscht haben, drehen Sie die bildoben liegenden Karten um, und es zeigt sich, dass sie die Rückseiten der anderen Kartenpäckchen mit der anderen Farbe haben – sie sind tatsächlich aus dem anderen Paket gesprungen! Werden jetzt aber die restlichen Karten umgedreht, sind es nur Blanko-Karten.

Hier nicht abgebildet hat Ian Adair eine Art „Locked Deck“ Effekt mit dem Namen **„Ghost Escape“** kreiert, bei dem zwei Karten mit Spukhäusern und eine Karte mit einem Geist vorgezeigt werden. In den Ecken der Karten befindet sich ein Loch, sodass alle drei Karten mit einem Schlüsselanhänger fixiert werden können. Der Geist befreit sich aus der Mitte des Päckchens und taucht an einer anderen Stelle wieder auf.

Bei dem Trick **„Fear Factor Prediction“** handelt es sich um einen Mentaleffekt. Der Vorführende zeigt einen großen Umschlag vor. Ihm entnimmt er einige Tier-Karten und einen weiteren kleinen Umschlag. Er behauptet, dass sich im großen Umschlag noch eine Vorhersage befindet und legt ihn gut sichtbar auf dem Tisch ab. Jetzt werden sechs Karten mit Tieren vorgezeigt, vor denen Menschen normalerweise Angst oder eine Phobie haben. Ein Zuschauer soll nun eine Zahl zwischen 1 und 6 nennen, die passende Karte wird daraufhin beiseitegelegt. Er wählt z. B. die Klapperschlange. Der Zuschauer soll jetzt den großen Umschlag öffnen und die Vorhersage herausnehmen – schreckt aber zurück, denn plötzlich hört man ein „Rasseln“, ähnlich einer Klapperschlange. Der Vorführende weist auf den kleineren Umschlag hin und versichert, dass sich in ihm eine „sichere Voraussage“ befindet. Der Zuschauer zieht eine Karte heraus, es ist die Klapperschlange.



Abb.: The Elongated Lady



Abb.: Mental-4-Transposition



Abb.: Fear Factor Prediction

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 das es eine ungerade Zahl gibt. Doch jedes Mal kommt beim Vorzählen eine „Sechs“ zum Vorschein. Die Karten werden



Abb.: A Shaggy Dog Tale, Larry West, modernere Fassung

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



Abb.: Gourmet Mouse, Larry West, 1977



Abb.: Rat Traps,
Bob White, 1978



Abb.: A Shaggy Dog Tale,
alte Fassung, Larry West, 1975

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 gespiegelmtem 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

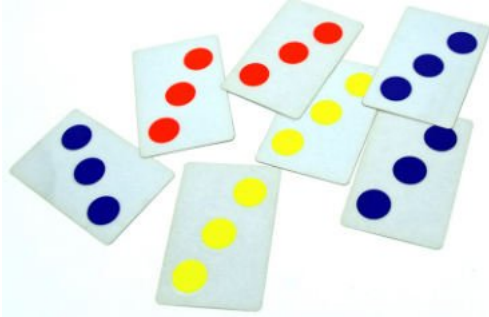


Abb.: Techni-Dots, 1971



Abb.: Wild Wild West, Larry West, 1972



Abb.: Reflections, 1977



Abb.: Color Blind, 1977

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.



Abb.: Smile, Emerson & West, 1975



Abb.: Hamman Eggs, Brother J. Hamman, 1977



Abb.: Know Fu-Ling, Larry West, 2002



Abb.: Jazz Band, Emerson & West, 1978



Die Tenyo Plus Eins – Serie

Die meisten werden natürlich die Tenyo-Kunststücke kennen, mit denen wir seit Jahrzehnten immer wieder aufs Neue überrascht werden. Diese weltweit vermarkteten Kunststücke erkennen wir an ihren T-Nummern. Die Firma bringt aber auch Neuheiten auf den Markt, die weniger oder gar nicht bekannt sind. Darunter fällt auch die „**Tenyo-Plus-One**“ Serie, die erstmals im Jahr 1996 aufgelegt wurde. In dieser Serie sind auch einige Päckchentricks erschienen, die Sie hier abgebildet wiederfinden. Mein Dank gilt Olaf Güthling, der sich mit diesem Thema beschäftigt hat und mir erlaubt hat, die Abbildungen für dieses Buch verwenden zu dürfen. In seinen Ausarbeitungen (englisch und deutsch), zu finden bei Lybrary.com, können wir nachlesen, dass diese Serie eigentlich nur für den japanischen Markt vorgesehen war. Deshalb gab es zuerst auch nur japanische Anleitungen.



Gleich das erste Kunststück der Serie, aus dem Jahr 1996, passt wunderbar in dieses Buch, denn mit „**Psychic Battle ESP**“ bekommt man ein sehr schönes Päckchen-Kunststück präsentiert. Im Set sind insgesamt sechs Karten enthalten, fünf mit Abbildungen von „Mentalisten“ und eine Vorhersagekarte. Der Vorführende zeigt einen Umschlag mit einer Vorhersage vor und legt ihn auf dem Tisch ab. Dann präsentiert er fünf Karten, auf denen „Mentalisten“ zu sehen sind. Zusätzlich ist auf jeder Karte ein ESP-Symbol abgebildet. Diese Karten werden bildunten kräftig durchgemischt. Die Karten werden nun mittels PATEO-Force aussortiert, bis nur noch eine übrig ist. Und diese stimmt mit der Vorhersage überein.



Im Jahr 1999 kam das Kunststück „**Dream Psychometry**“ heraus, das Vierte in der Serie. Mit Hilfe einiger Karten, auf denen verschiedene Gegenstände abgebildet sind, findet der Vorführende in einem Gedanken-Experiment heraus, für welchen Gegenstand sich ein Zuschauer entschieden hat.



Im Jahr 2006 veröffentlichte man „**Magical Word**“, mit dem man hierzulande nur wenig anfangen konnte, da zum Set Karten mit ausschließlich japanischen Schriftzeichen gehörten. Erst nach der Übersetzung der Anleitung kam Licht ins Dunkel. Die Anzahl der Zeichen waren wichtig für das angewandte Prinzip. Ein Zuschauer wird gebeten, dem Vorführenden vier Karten bildoben in einem Fächer hinzuhalten. Vier weitere Karten werden verdeckt in den Kartenfächer gesteckt. Im Verlauf der Routine, der Zuschauer hat scheinbar freie Hand bei der Auswahl, bleibt NUR einer Karte übrig. Und diese ist forciert.



„**Magical Sneakers**“ wurde im Jahr 2007 veröffentlicht. Zuerst mag man nicht an einen Päckchentrick glauben. Tenyo hat dies nur neu interpretiert. Es handelt sich um einen Übereinstimmungseffekt, bei dem farbige Turnschuhpaare gemischt werden. Und trotzdem sortiert ein Zuschauer ein passendes Paar aus.



Mit „**Magicians Clock**“ kam im Jahr 2008 ein weiteres Kunststück auf den Markt. Ein Zuschauer darf sich aus mehreren Zahlenkarten einige aussuchen. Werden dann die restlichen, auf dem Tisch liegenden verdeckten Karten aufgedeckt, zeigt sich – das die Zahlen genau die aktuelle Tageszeit anzeigen.



Das Kunststück „**Charisma**“ erschien im Jahr 2012. Vier Asse und vier Buben werden in zwei Päckchen vorgezeigt. Ein Bube kommt zu den Assen, ein As zu den Buben. Plötzlich befinden sich wieder alle Asse in einem Päckchen und alle Buben.



Bei dem Kunststück „**Clairvoyance Tester**“, aus dem Jahr 2014, werden acht Karten bildunten auf den Tisch gelegt. Aus weiter Entfernung kann der Vorführende sagen, wo sich welche Karte befindet. Die Karten sind mit Ringen bedruckt, wie man sie von einem Sehtest her kennt.



Bei den „**Mentalist's Vocabulary Flash Cards**“ aus dem Jahr 2015 handelt es sich um Karten, die mit bestimmten Begriffen in Englisch und Japanisch bedruckt sind. In allen Karten befindet sich ein Loch, somit kann der gesamte Stapel mit einem Ring zusammengehalten werden. Zur Vorführung werden die Karten vom Ring gelöst. Im Lauf einer Routine prägt sich ein Zuschauer einen der Begriffe ein. Der Vorführende zeichnet diesen auf einem Block nach.



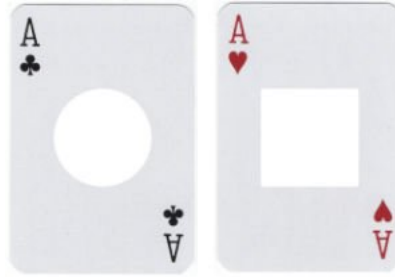
Das Kunststück „**Strange Biscuit**“ aus dem Jahr 2016 bringt dem Anwender ein japanisches Kinderlied näher, bei dem sich ein loser Keks in einer Jackentasche vervielfacht. Dies wird mit drei Blanko-Karten demonstriert, auf denen plötzlich je ein Keks erscheint. Klopft man gegen das Kartenpäckchen, sind alle Kekse zerbrochen, bis zwischen den Karten ein dreidimensionaler Keks erscheint.



Bei dem Kunststück „**Psychic Rock Paper Scissors**“ aus dem Jahr 2018 werden mehrere Blanko-Karten vorgezeigt, auf deren Rückseiten Hände mit unterschiedlichen Posen abgebildet sind. Es geht um das Spiel „Stein, Schere, Papier“. Das Päckchen wird gemischt. Der Vorführende legt dann eine Karte nach der anderen von oben nach unten, bis ein Zuschauer „Stopp“ sagt. Dann werden die Karten in zwei Reihen auf den Tisch ausgeteilt. Ein Zuschauer bestimmt jetzt, wie die Karten ausgeteilt werden. Bei diesem Spiel gewinnt immer der Vorführende.



Mit „**2D Cube Puzzle**“ aus dem Jahr 2019 bringt die Firma Tenyo das bekannte „Rubik-Cube-Thema“ in die Zauberkunst ein. Drei Karten werden vorgezeigt, man sieht je drei ungeordnete Würfel. Diese Würfel ordnen sich auf magische Weise. Mit einem Hilfsmittel kann der Vorführende sogar eine Verwandlung in voller Sicht zeigen.



Bei dem Kunststück „**A Whole New Hole**“ der Firma Tenyo aus dem Jahr 2020 werden zwei Asse mit einem runden Loch in der Mitte vorgezeigt. Ein Zuschauer sucht sich eine Karte aus. Beide Karten werden übereinandergelegt. Im nächsten Augenblick, wenn die Karten wieder getrennt werden, hat sich bei einem As die runde Öffnung in eine quadratische verwandelt.



Mit „**Liar Fruit**“ aus dem Jahr 2022 präsentiert Toru Suzuki ein Kunststück, bei dem einem Zuschauer sechs Karten mit Körben unterschiedlicher Früchte gezeigt werden. Der Zuschauer darf sich jetzt eine Frucht aussuchen und nimmt alle Karten, auf denen seine Frucht zu sehen ist, an sich. Bei der Frage, „welche Frucht er gewählt hat“, kann der Zuschauer jetzt die Wahrheit sagen, oder lügen. Der Vorführende findet die Wahrheit heraus. Dies wird mit der Wahl einer weiteren Frucht und deren Anzahl auf den Karten wiederholt.



Im Jahr 2023 erschien das Kunststück „**ESP Birds**“. Es werden drei Routinen beschrieben, nach denen sich die Vögel zu Paaren ordnen.

Zauberbutike

Eckhard Böttcher hat in seiner Zauberbutike viele Päckchentricks veröffentlicht. Alle Effekte kann man in seinen Zauberbriefen oder der digitalen „Routinesammlung“ nachlesen, die Chris Wasshuber auf seiner Lybrary-Website anbietet. In seinen Büchern findet man einige Perlen von Päckchentricks, die hier mit erwähnt werden.

In seinem 2. Buch „Ausgewählte Leckerbissen mit Karten“ findet man richtig gute Kunststücke mit einer Handvoll Spielkarten. So verwandeln sich bei seinem „**Eröffnungstrick**“ vier Joker in vier Asse, diese dann in vier Herz Fünfen und diese in vier Pik Vieren. Die vier Karten werden auf dem Tisch abgelegt, dreht ein Zuschauer diese um, sind es vier Blanko-Karten. Bei „**Wild Card**“ verwandeln sich acht Joker in lauter Herz Damen. In diesem Buch findet man auch eine ausgezeichnete Routine zum „**Mac Donald 100\$ 4-As-Trick**“. Das Kunststück „**Loch-Transplantation**“ wird im Buch auch beschrieben, außerdem eine Variante von „Out of This World“, er nennt es „**Rot-schwarz-Chaos**“. Mit dem Kunststück „Karten-Druck“ werden aus Blanko-Karten bedruckte Spielkarten.

Nachfolgend sind einige Kunststücke aufgeführt, die Eckhard Böttcher in seiner Zauberbutike verkauft hat. Bei dem Kunststück „**100%**“ handelt es sich um einen Vorhersageeffekt mit drei Spielkarten und einer Streichholzdose. In dieser liegt am Schluss der Vorführung die Vorhersage. Beim „**Amüsanten Gedächnistest**“ werden vier Spielkarten in einen Hut geworfen, eine wieder herausgenommen. Die Zuschauer sollen raten, welche Karten noch im Hut sind. Sie irren alle, denn bei diesem klassischen Theodore-DeLand-Plot liegen im Hut lauter Blanko-Karten. Unter dem Titel „**Augentest**“ wurde hier die Multi-Pip-Card für die Bühne beworben. Zusätzlich wurden verschiebbare Punkte mitgeliefert. Bei den „**Chamäleon Karten**“ verwandeln sich vier Asse in einem Kartenfächer in die vier Zehnen. Dann sind es plötzlich alles Blanko-Karten, bis zum Schluss alle vier Karten auf dem Tisch ausgelegt werden und eine riesige Herz Dame zeigen. Dieses Kunststück ist dem Trick „Jumbo Finale“ von Nick Trost nachempfunden. Mit dem Kunststück „**Dinosaurier**“ aus dem Jahr 1993 kann man den Film „Jurassic Park“ auf kindliche Art nachzaubern. Fünf Spielkarten mit Abbildungen eines „Triceratops“ werden vorgezeigt und nebeneinander auf den Tisch gelegt. Plötzlich sind alle Tiere verschwunden. Sie tauchen in einer kleinen Mappe wieder auf.

Zudem erscheint plötzlich ein „Tyrannosaurus Rex“. Bei „**Elefanten-Baby**“ werden drei Karten vorgezeigt, zwei schwarze Zahlenkarten und eine rote Figurenkarte. Wird der Dreierfächer umgedreht, sieht man, dass die mittlere Karte ein anderes Rückenmuster hat. Zusätzlich hat die mittlere Karte ein Loch in der Mitte. Ein Zuschauer darf nun seinen Finger durch das Loch stecken. Wird die Karte umgedreht, sieht man plötzlich einen Elefanten, mit dem Finger des Zuschauers als „Rüssel“. Bei dem Kunststück „**Fata Morgana**“ werden sechs Karten vorgezeigt, auf denen man eine Fata Morgana und einen Beduinen mit einem Kamel sieht. Plötzlich sind alle Karten weiß. Alles nur eine Fata Morgana. Das Kunststück „**Fliegendes As**“ ist ein Kümmeblättchen-Effekt. Diesen hatte Eckhard Böttcher in einer normalen und einer Jumbo-Version angeboten. Bei „**Fremdes Häschen**“ werden sechs Karten mit weißen Hasen vorgezeigt. Der Vorführende legt eine Karte als Vorhersage verdeckt ab. Ein Zuschauer zieht frei eine Karte. Auf dieser ist aber ein rotes Häschen zu sehen. Wird die Vorhersagekarte umgedreht, ist auch dieses Häschen rot.

Bei „**Gedanke-Wort-Bild**“, einem Päckcheneffekt von Reinhard Müller, werden fünf Karten aus einem Etui vorgezeigt. Es sind vier verschiedene Kartenwerte und eine Blanko-Karte. Diese kommt zurück in das Etui, auf ihr soll später eine Vorhersage erscheinen. Von den restlichen vier Karten soll sich ein Zuschauer eine merken. Und genau diese erscheint auf der Karte im Etui. Bei „**Gefangen im Spinnennetz**“ verwandeln sich vier Damen in Vieren. Auf den Rückseiten der Karten sind jeweils auf den gegenüberliegenden Seiten große Spinnen in einem Netz abgebildet. Nach der Verwandlung sieht man die Damen im Netz gefangen. Bei der „**Glückwunschkarte 777**“ verwandelt sich eine Herz Sieben zwischen zwei schwarzen Siebenen in einen Joker. Bei dem Kunststück „**Hungrige Katze**“ werden drei Karten mit einem Fisch und eine Karte mit einer hungrigen Katze vorgezeigt. Diese frisst nach und nach die Fische, bis nur noch Gräten übrig sind. Zu sehen ist dies an der Katze, die jetzt richtig gut genährt daherkommt. Bei „**Immer die rote Karte**“ werden sechs Karten, Pik As bis Pik Fünf und die Herz Sechs nebeneinander auf den Tisch gelegt, immer abwechseln bildoben und bildunten. Der Vorführende schreibt auf einen Zettel eine Vorhersage, dieser Zettel bleibt auf dem Tisch liegen. Ein Zuschauer würfelt nun eine Zahl. Dann wird die Vorhersage vorgelesen. „Sie werden die einzige rote Karte wählen“. Wird jetzt nach der Augenzahl des Würfels abgezählt, stellt sich heraus, dass diese Karte tatsächlich ein rotes Rückenmuster hat.



Abb.: Hase und Zylinderhüte, Zauberbutike



Abb.: Hungrige Katze, Zauberbutike

Bei dem Kunststück „**Karten-Druck**“ werden vier Blanko-Karten beidseitig vorgezeigt. Alle vier Karten verwandeln sich in Pik Damen. Das Kunststück „**Mini ESP Mirakel**“ ähnelt dem Trick „Mini Maze“ von Nick Trost. Fünf Miniaturkarten werden nebeneinander auf den Tisch gelegt. Dazu ein Umschlag mit einer Vorhersage. Ein Zuschauer darf nun frei eine der Mini-Karten wählen. Er wählt z. B. die „Wellenlinien“. Wird die Vorhersagekarte aus dem Umschlag geholt, zeigt sie ein anderes Symbol, z.B. einen Stern. Keine Übereinstimmung. Werden die Karten umgedreht, haben sie zumindest das gleiche Rückenmuster. Werden die restlichen Mini-Karten umgedreht, sind alle Rückseiten verschieden. Und jetzt werden die Vorhersage- und Zuschauerkarte erneut bildoben gedreht – zweimal ein Stern! Eine Übereinstimmung. Bei dem Kunststück „**Ninja Karten**“ werden fünf Pik-Karten offen vorgezeigt. Plötzlich haben sich alle Karten umgedreht, sie zeigen mit der Rückseite nach oben. Die Pik Fünf wird aussortiert und die restlichen Karten verwandeln sich in die vier Asse. Bei dem Kunststück „**Panikkarten**“ werden die vier Asse offen vorgezeigt. Plötzlich drehen sie sich mit ihren blauen Rückseiten nach oben. Dann sind alle Rückseiten rot. Ein As kommt in die Tasche, erscheint aber sofort wieder bei den anderen Karten. Jetzt wird jedes As offen auf den Tisch gelegt – gemeinsam werden sie dann mit der Bildseite nach unten gewendet – alle Karten haben ein andersfarbiges Rückenmuster. Mit „**Peter Pans Abenteuer**“ entführen Sie die Zuschauer in ein Abenteuer mit dem berühmten Kapitän Hook und Peter Pan. Das demonstrieren Sie mit fünf Spielkarten.

Peter Pan, drei Seeräubern und Kapitän Hook. Bei „**Politikum**“ handelt es sich um einen „Tue was ich tue“ Effekt mit vier schwarzen und vier roten Karten. Obwohl der Vorführende und ein Zuschauer mit den Karten die selbe Handlung ausführen, liegen am Schluss die Karten beim Zuschauer anders. Bei „**Post aus dem Wunderland**“ handelt es sich um eine „B'Wave“ – Variante mit einem Umschlag, in dem sich vier Könige befinden. Ein Zuschauer darf einen der Könige nennen. Dem Umschlag werden vier Karten entnommen. Eine liegt verkehrt herum, es ist die Zuschauerkarte. Diese hat ein anderes Rückenmuster als die drei anderen Karten. „**Quadro Akt**“ steht für eine Kümmelblättchen-Routine mit Buben und einem As. Dieses ist aber nie da, wo es ein Zuschauer vermutet. Während der Routine vermehrt sich das As, dann sind es drei Asse. Eines wandert durch den Tisch und wechselt immer wieder den Platz.

Bei „**Rendez-vous mit Moni**“ aus dem Jahr 1988 handelt es sich um einen Buchstabiertrick mit 12 Karten, auf denen verschiedene Gegenstände und Motive abgebildet sind. Auf der Suche nach „Moni“ findet ein Zuschauer aber nur die „Omi“. Bei den „**Revue-Girls**“ von Framello handelt es sich um eine „Wild-Card-Routine“ mit Zauberstäben und einem Revue-Girl. Acht Zauberstab-Karten verwandeln sich nach und nach in Revue-Girl-Karten. Mit „**Rot-schwarz-Chaos**“ beschreibt Eckhard Böttcher eine „Oil and Water“ Routine mit sechs roten und sechs schwarzen Karten. Mit „**Rund um die Welt**“ wird Pavels „Peanut Trick“ beschrieben, der von S. Roth und Al Cohen stammt. Vier Karten werden mehrmals rückenoben vorgezählt. Jedes Mal erscheint eine andere Karte bildoben. Auf diesen sind verschiedene Banknoten mit unterschiedlichen Währungen zu sehen. Dann verwandeln sich die Banknoten in Goldbarren und zum Schluss in Panzerschränke. Mit dem Kartensatz des Kunststücks „**Seil-Karten-Trick**“ wird das klassische Seilkunststück „Kurz-Mittel-Lang“ simuliert.

Bei dem Kunststück „**Springende Hasen**“ handelt es sich um eine „Oil and Water“ Routine mit zehn Hasenkarten. „**Tischlein Deck Dich**“ ist ein weiterer Kleinpäckchen-Trick aus der Zauberbutike. Hier wurden für eine Art Märchen-Vorführung zwei Versionen angeboten. Eine Version mit laminierten Riesenkarten (2004) und eine normale Version (2005). Der Vorführende zeigt fünf Karten mit Märchen-Motiven vor. Die Zuschauer sollen raten, um welche Märchen es sich handelt. Bei einer Karte ist das etwas schwieriger, denn es zeigt eigentlich das Märchen „Tischlein Deck Dich“ – nur, der Tisch ist leer. Im Lauf des Plots füllt



Abb.: Ich kaufe Dir einen Luftballon



Abb.: Peter Pans Abenteuer, Zauberbutike

sich dieser aber reichlich mit vielen Köstlichkeiten. Bei diesem Kunststück werden sechs Karten verwendet. Bei dem Kunststück **„Traum eines Spielers“** drehen sich Karten bildoben, verwandeln sich in Asse und zeigen plötzlich auf den Rückseiten Gegenstände, wie Schmuck, eine Luxus-Yacht, Rennpferde oder eine Party-Location. Das alles kann man sich als erfolgreicher Spieler leisten. Leider war am Schluss alles nur ein Traum. Bei der **„Überraschenden Verkleinerung“** werden vier normale Könige vorgezeigt. Die Karten verkleinern sich um die Hälfte und verwandeln sich in Asse. Bei der **„Überraschenden Vorhersage“** verkleinert sich eine Karte mehrmals, bis sie endlich zum Schluss als Vorhersage zu einer Zuschauerkarte passt.

Bei den **„Verdrehten Assen“** handelt es sich um den Päckchentrick „Twisting the Aces“ von Nick Trost, mit Trickkarten. In einem Fächer werden vier Asse gezeigt, die sich während der Routine nacheinander umdrehen. Framellos **„Verlorene Wette“** ist eine Kümmelblättchen-Routine mit zwei Blanko-Karten und einer Bildkarte. Am Schluss hält der Vorführende drei Blanko-Karten in der Hand. Die Bildkarte ist verschwunden. Bei **„Wild Cards“** verwandeln sich lauter Joker-Karten in die Herz Dame. Auch das Kunststück **„Wilde Geister“** ist ein „Wild Card Effekt“. Hier verwandeln sich Blanko-Karten in lauter Karten, auf denen ein Geist abgebildet ist. Mit **„Zauberhafte Druckerei“** ist Dominique Duviviers „Printing“ gemeint. Auch dieses Kunststück wurde in der Zauberbutike angeboten. Bei dem Kunststück **„Zig-Zag-Karte“** wird der Mittelteil einer Spielkarte herausgezogen und wieder hinein. Die bekannte Groß-Illusion mit drei Spielkarten.

Theodore DeLand

Beim „**Phantom Card Trick**“, vermutlich aus dem Jahr 1907, wird ein Hut vorgezeigt, der Vorführende zeigt fünf Spielkarten vor und wirft sie in den Hut. Dann nimmt er zwei Karten wieder heraus. Der Hut wird vorgezeigt, er ist leer. Die drei Spielkarten sind verschwunden. Hier kommt eine „Staffelkarte“ zum Einsatz, mit der es möglich ist, eine Karte als vier Karten zu zeigen. Später verbesserte DeLand diese Karte. Nun konnte man die Karten beidseitig vorzeigen. Der „**Surprise Card Trick**“ aus dem Jahr 1912 von DeLand hat einen ähnlichen Plot. Hier werden vier Damen und ein König in einen Hut geworfen. Dann wird der König herausgenommen. Wird der Hut untersucht, liegt der König darin, aber die vier Damen sind verschwunden. Hier kommt eine Trickkarte zum Einsatz, die man aufklappen kann. Zu sehen ist entweder der König oder eine Staffelfarte mit den vier Damen. Bei dem Kunststück „**The Yogi Wonder**“ aus dem Jahr 1907 wählt ein Zuschauer in Gedanken eine von vier Spielkarten. Der Vorführende steckt eine der Karten in seine Tasche. Der Zuschauer sieht, dass seine Karte unter den restliche drei Karten fehlt. Daraufhin holt der Magier „seine Karte“ aus der Tasche. Hier kommen eine Normalkarte und drei diagonal geteilte Karten zum Einsatz. Bei „**Pickitout**“ aus dem Jahr 1908 handelt es sich um eine Kümmelblättchen-Version mit drei Trickkarten.

Bei „**Papel Blanco**“ aus dem Jahr 1908 werden vier Karten in einen Hut gegeben. Eine nach der anderen werden sie aus dem Hut wieder herausgeholt, vorgezeigt und erneut in den Hut gegeben. Eine Karte wird aus dem Hut genommen und in die Tasche des Vorführenden gesteckt. Die drei im Hut befindlichen Karten haben sich in Blankokarten verwandelt. Zum Einsatz kommt eine doppelseitige diagonal geteilte Bildkarte, mit deren Hilfe man vier verschiedene Karten vorzeigen kann. 1914 kam eine erweiterte Version mit Augenkarten auf den Markt. Bei der „**Spotter Card**“ aus dem Jahr 1909 werden ein Pik As und fünf verschiedene Karten verdeckt auf den Tisch gelegt. Ein Zuschauer würfelt eine Zahl, danach wird abgezählt und an der Stelle liegt das Pik As. Die Idee stammt von Gus Bohn. Hier kommen Trickkarten zum Einsatz, mit denen man ein Pik As und auch eine andere Karte zeigen kann (Doppelender). Bei „**Fly Away**“ aus dem Jahr 1910 werden vier Damen und ein As unter ein Tuch gelegt. Die Damen verschwinden. Genutzt werden zwei Trickkarten: eine Staffelfarte, die vier Damen darstellt und eine Taschenkarte, in der diese Karte versteckt wird. Diese Trickkarten werden auch bei dem Kunststück „**Beat It**“ aus dem Jahr 1912 genutzt.



Abb.: Phantom Cards, Theodore DeLand



Abb.: The Yogi Wonder, Theodore DeLand



Abb.: Theodore DeLand

Im Jahr 1913 veröffentlichte Theodore DeLand ein Kunststück mit dem Namen „**Eureka**“. Vier Könige und ein As werden in einen Hut gegeben, das As wird wieder herausgenommen und ins Kartenspiel zurückgesteckt. Man sollte meinen, dass jetzt nur noch die vier Könige übrig geblieben sind. Schaut man in den Hut, kommen die vier Asse zum Vorschein. Wird das Kartenspiel durchsucht, fehlt das zuvor hineingegebene As. So banal uns dieses Kunststück heute vorkommt – wer benutzt heute noch einen Hut – so könnte man dieses „Juwel“ noch heute in abgewandelter Form vorführen. Hier wird eine „Staffelkarte“ benutzt, die auf der einen Seite vier Könige zeigt und auf der anderen Seite einen „Doppelender“, mit Karo As und Karo Fünf.

Nach Durchsicht meiner Trickkarten-Spiele musste ich aber feststellen, dass die verwendete Staffelkarte mit vier Königen weder in einem Bicycle- noch in einem Piatnik-Trickspiel vorhanden sind. Man findet sie in dem „Mystery and Madness Deck“, dass mit dem von Richard Kaufman herausgegebenen Buch „DeLand, Mystery and Madness“ aus dem Jahr 2018 mitgeliefert wurde. Ein im übrigen sehr lesenswertes Stück Zaubertext. Walter B. Gibson hat diese Staffelkarte in dem Magazin „Conjurors' Magazin“, im 1. Jahrgang, Heft Nr. 9 aus dem Jahr 1945 vorgestellt. Ellis Stanyon (1870-1951) beschreibt „Eureka“ in seinem Magazin „Stanyon's Magic“, im 14. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus dem Jahr 1914 und es wird in dem Buch „Ellis Stanyon's Best Card Tricks“ aus dem Jahr 1999, geschrieben von Karl Fulves (1939-2023) erwähnt.

83.—“ Eureka ” Card Trick—De Land's.—Four kings and one ace are shown and dropped into a borrowed hat ; the ace is removed and the hat fanned with it, when the kings change to four aces which are removed by a spectator.

A portion of each king is printed crosswise on one card which is then “ footed ” with say the ace of diamonds, all as explained in No. 77. The other three genuine aces are concealed at the rear of the special card, on the back of which is printed an ace of diamonds. The special card, showing the ace, is of course the one removed from the hat. The rest explains itself.

Abb.: Kurzer Artikel aus dem Magazin „Stanyon's Magic“, 1914

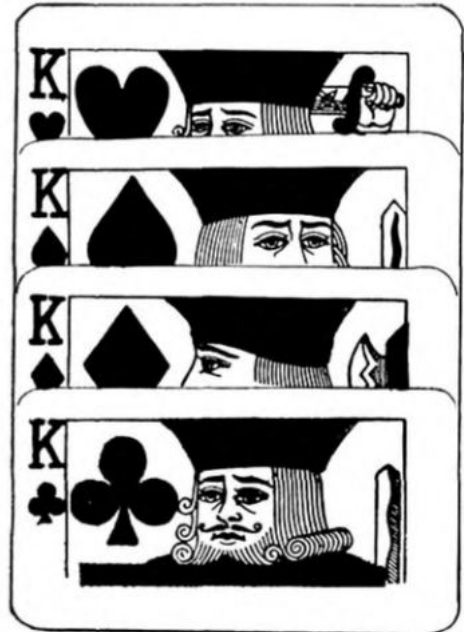


Abb.: Die Staffekarte und der Doppelender nach Theodore DeLand

DE LAND

(Concluded from Page 29)

Without showing the back of the card, it was inserted in the pack face up. When turned around the pack could be run through, proving the ace gone, since the fake passed as a five (previously discarded from the pack) and the backs were never shown. The genuine kings were already in the pack and were tossed out as found, the real ace then being discovered in the hat.



Of similar pattern but with a variation in effect was a DeLand invention which bore the title:

Abb.: Die Staffekarte, Walter B. Gibson, Conjurors' Magazin, 1945

Nick Trost

Nick Trost (1935-2008) hat viele Päckchentricks vermarktet und viele Zauber-künstler 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 Küm-melblättchen, 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 verwandeln 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.



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).

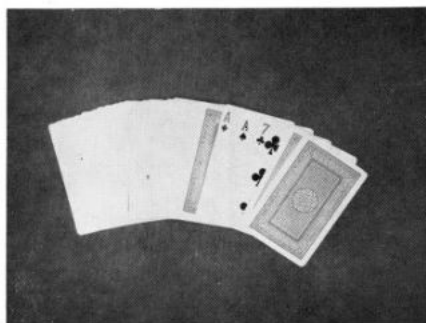


Fig. 1

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 two more times. Each time place an ace aside.

E. Cut the remainder of the deck, and

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



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4

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

Bei dem Kunststück „**Bigfoot**“, beschrieben in „Subtle Card Creations, Band Nr. 2“, gehen die Zuschauer auf die Suche nach dem „Schneemonster“. 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 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 „Missionarsschwestern“. 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 Rückenmuster. Bei „**Fadeaway 4**“, beschrieben in „Subtle Card


A collage of items related to the Bigfoot card trick. It includes a '1 & 1 PUB' sign, a book cover for 'NICK THROST'S CLASSIC PACKET TRICKS', a large 'BIGFOOT' card with the text 'The Giant Snow Monster Card Trick' and 'A GREAT TRICK! ONE THEY'LL REALLY TALK ABOUT!', and several individual footprints.

NICK TROST'S
KaNNiBaL
KaRDs

NEW!

★
*Complete
with
Plastic
Card Case*

*Patter by
Sid Lorraine*

A black and white cartoon illustration. On the left, a man with a large afro hairstyle and a wide, toothy grin has a bone through his nose. He is wearing a simple tunic and holding a knife. To his right, another man with a similar afro is shown in a dynamic, jumping pose, also with a bone through his nose. In the foreground, a plate contains a large, rectangular block of meat with a simple face drawn on it, including a large nose and a cross-shaped mouth. The man with the knife is looking at this block of meat.[illegible]

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 Rückenmuster vorgezeigt, eine einzelne Karte hat ein rotes Rückenmuster. 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 Rückenmuster 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“.

„**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



Abb.: Horsin Around, Nick Trost



Abb.: Hot Dog, Nick Trost



Abb.: Half Wild Deck, Nick Trost

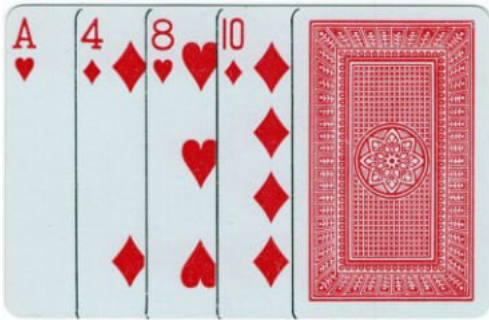


Abb.: Sequenz Nr. 1



Abb.: Sequenz Nr. 2

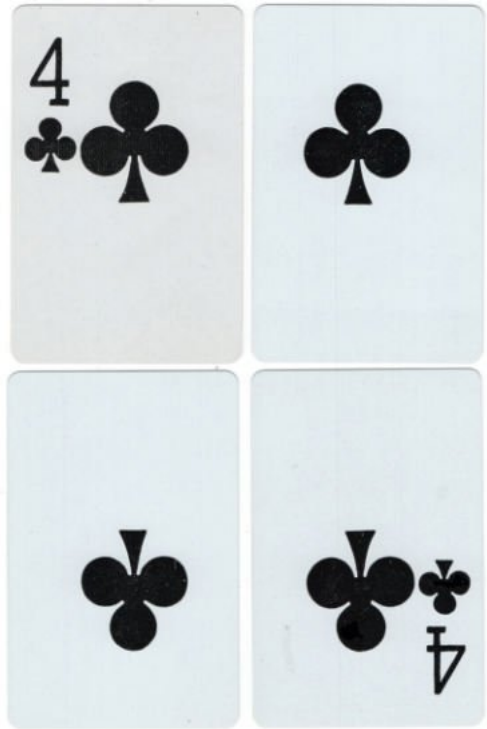


Abb.: Sequenz Nr. 3

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 Zuschauer, sich eine Karte zu merken. Dann legt er das Spiel zur Seite und holt fünf Miniaturkarten aus seiner Tasche hervor (Sequenz Nr. 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 Nr. 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 Nr. 3). Sie ergeben eine Riesenkarte und diese stimmt nun endlich mit der Zuschauerkarte überein.

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 Reymond 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 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

ZAUBER KELLERHOF Tel.: 0228 / 44 16 68 FAX: 0228 / 44 07 21
 Am Buschhof 24, 53227 Bonn Postfach 32 01 27, 53204 Bonn
 www.zauberzimmerhof.de info@zauberzimmerhof.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 denen 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.



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.)

Wenn die 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



Abb.: Klip Joint, Nick Trost

Alfred Kellerhof, Bonn-Oberkassel / Spezialgeschäft für Zauberkunst
MINI-MAZE (Nick Trost)

Effekt: Sie legen einen Umschlag auf den Tisch, der - wie Sie sagen - eine reguläre Spielkarte enthält, die mit einer von sechs Miniaturkarten übereinstimmt. Sie gehen jede Wette ein, daß Ihre Vorhersage richtig ist. Die Miniaturkarten legen Sie mit den Bildseiten nach oben in einer Reihe nebeneinander auf den Tisch. Ein Zuschauer wählt vollkommen frei und ohne Forcieren eine der kleinen Karten. Sie ziehen die Karte aus dem Umschlag, aber sie stimmt nicht mit der vom Zuschauer gewählten Karte überein. Etwas verwirrt drehen Sie die beiden Karten um. Zum Trost sind wenigstens die Rückseiten der Karten haben, wie Zuschauer wä
 schauer wä
 muster mit
 jetzt komm
 Bildseite n
 jetzt stimm

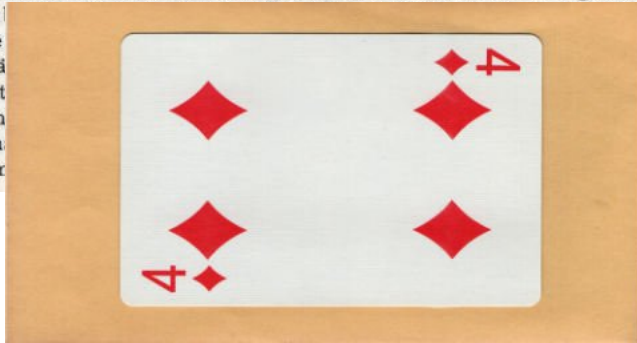


Abb.: Mini-Maze, der Umschlag mit der Vorhersagekarte und unten die Miniatur-Karten, jeweils die Vorder- und dazu passend, die Rückseiten.

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 entscheiden. 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-



Abb.: Road Runner, Nick Trost



Abb.: Star Wars, Nick Trost



Abb.: Wacky Packet, Nick Trost



Abb.: Nutshell Monte, Nick Trost

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.

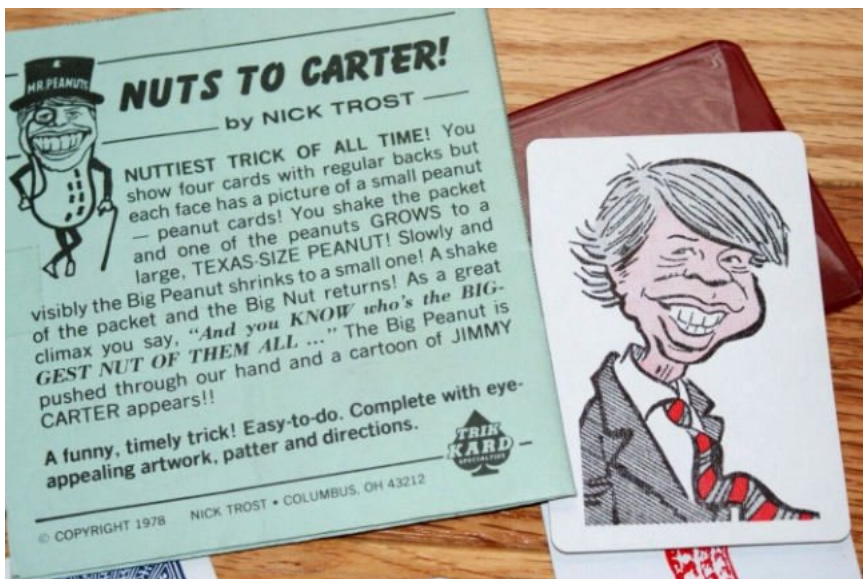


Abb.: Das Kunststück „Nuts to Carter“

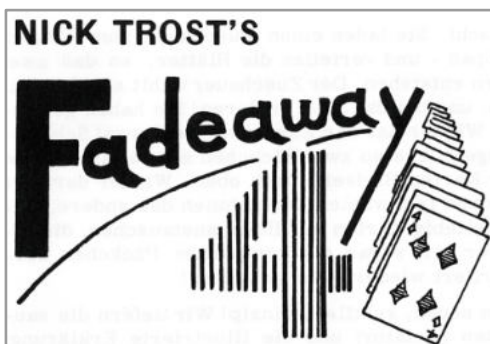
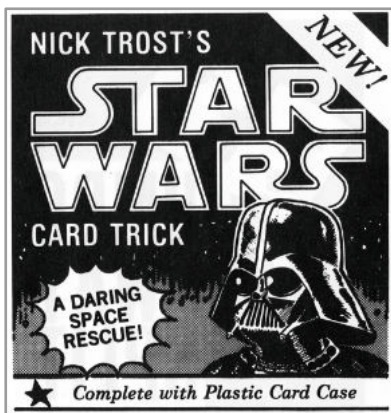
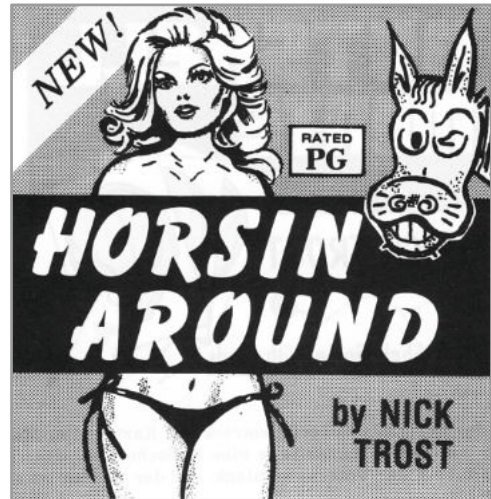


Abb.: Einige Werbebilder aus dem Katalog von Kellerhof, 1985

John Bannon

Paul Hallas widmete John Bannon in seinem zweiten Buch ein mehrseitiges Kapitel. Etwas enttäuschend über den Inhalt des Textes, möchte ich hier nur auf die wichtigsten Kunststücke von John Bannon eingehen. Hallas schreibt sehr wenig über die Funktionsweise seine Tricks, geht kaum auf die Plots ein. Von der Firma „Bigblindmedia“ gibt es ein Bundle mit vier Bannon-Effekten. In der Werbung wird er als „König der Päckchentricks“ bezeichnet. Diese Bewertung überlasse ich anderen.

Bei „**OMG Super Morigami**“ erzählt er die Geschichte, dass er aus jedem Casino, dass er besucht hat, eine Spielkarte „gestolen“ hat. Er zeigt zwölf Spielkarten vor. Alle Rückseiten sind verschieden, auf den Vorderseiten sind Buchstaben aufgemalt. Er teilt die Karten, dreht einige um und mischt sie bildoben und bildunten. Ein Zuschauer darf die Karten mischen, um sie dann in zwei Päckchen aufzuteilen. Der Vorführende nimmt beide Pakete auf und legt sie aufeinander. Dann teilt er die Karten auf dem Tisch in drei Reihen zu je vier Karten aus. Dabei dreht er einige Karten um. Schon hier wird es aus meiner Sicht für Zuschauer unübersichtlich. Der Zuschauer soll jetzt eine Reihe von drei Karten wählen, diese Karten werden auf die nächstliegende Reihe gelegt. Dies wird wiederholt, bis die Karten wieder in einem Päckchen zusammenliegen. Dann werden alle Buchstabenkarten, die sichtbar sind herausgesucht, die restlichen Karten weggelegt. Diese Karten ergeben das Wort „Lucky“.

Bei „**The Royal Scam**“ werden acht Pik-Asse vorgezeigt. Abwechseln werden jetzt zwei Asse bildoben und zwei Asse bildunten abwechselnd in einer Reihe auf den Tisch gelegt. Vier Asse bleiben in der Hand des Vorführenden. Die Asse in der Hand werden jetzt abwechselnd bildoben und bildunten mit den Karten auf dem Tisch ausgetauscht. Alle Karten in der Hand drehen sich nun entsprechend der Karte vom Tisch um. Plötzlich haben vier Asse alle verschieden farbige Rückenmuster und fünf andere Asse verwandeln sich in einen „Royal Flush“. Bei „**Strangers Gallery**“ werden drei Spielkarten aus einem Kartenspiel herausgesucht. Ein Zuschauer sucht sich jetzt aus dem Spiel eine einzige Karte heraus, zum Beispiel die Kreuz Drei, auch diese wird auf dem Tisch abgelegt. Der Vorführende sucht sich die Kreuz Zwei aus dem Spiel und legt sie auf den Tisch. Alle Karten werden zusammen genommen und plötzlich sind alle Karten Kreuz Dreien. Jetzt wird



Abb.: Royal Scam, John Bannon

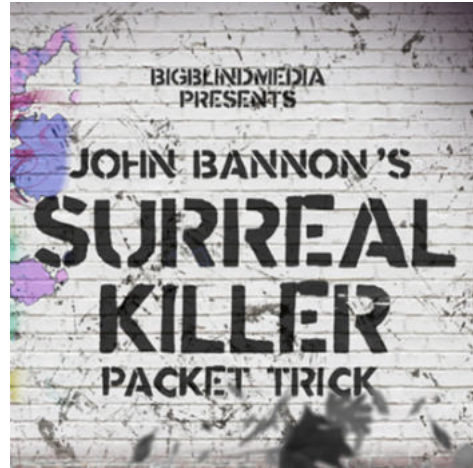


Abb.: Surreal Killer, John Bannon

erklärt, dass diese Karten ja von verschiedenen Spielen stammen müssen. Alle werden umgedreht und haben verschieden farbige Rückenmuster. Wird jetzt das ganze Kartenspiel auf dem Tisch bildunten ausgebreitet, haben alle Rückseiten ein Regenbogenmuster. Auch wenn hier ein Kartenspiel benutzt wird, kann man diesen Effekt als Päckchentricks bezeichnen. Bei dem Kunststück „**Wild Wave**“ werden die Rückseiten von zehn Karten gezeigt, alle von verschiedenen Casinos. Ein Zuschauer nennt eine Zahl von eins bis zehn, zum Beispiel vier. Die vierte Karte im ausgestreiften Kartenband wird separat auf dem Tisch abgelegt. Die restlichen Karten werden bildoben vorgezeigt und dann bildunten abgelegt. Es sind alles rote Spielkarten. Wird die Zuschauerkarte umgedreht, ist es eine schwarze Pik Dame, die einzige schwarze Karte. Die restlichen Karten werden jetzt auf den Tisch gelegt, der Zuschauer entscheidet, wie das geschehen soll. Zuschauer und Magier bekommen jetzt je fünf Karten, Karten für eine Pokerhand. Der Zuschauer gewinnt, denn er hat einen Royal Flush.

Bei dem Kunststück „**Surreal Killer**“ werden vier Blanko-Karten beidseitig vorgezeigt. Plötzlich taucht eine Karte auf, auf der ein Bild eines schwarzen Lochs aufgemalt ist, mit dem Text „This is not a Hole“. Diese Karte steckt der Vorführende in die Tasche. Dann tauchen tatsächlich nacheinander drei weiße Karten mit einem Loch in der Mitte auf. Die drei Karten werden umgedreht und auf jeder steht „This is a Hole“. Die vierte Karte wird umgedreht und gibt das Wort „Whole – Ganz“ frei.

Magic Ronnay

Magic Ronnay (Franz Rosensteiner, 1911-1992) war Feinmechaniker von Beruf, ein Zauberkünstler aus Österreich und er kreierte einige Päckchentricks und Kartenroutinen. Diese wurden über die Firma Emerson & West vermarktet. Bei Paul Hallas ist zu lesen, dass man zehn weitere seiner Kunststücke vermarkten wollte, es dazu aber nie kam. Seine Kunststücke wurden über die Firmen Viennamagic, Zauberklingsl, Tony Reisner und die Supreme Magic Company in England verkauft. Das Kunststück „**Camouflage**“ aus dem Jahr 1976 wurde über die Firma Emerson & West vertrieben. Vier identische Karten haben die gleiche Vorder- und Rückseite. Vier weitere Karten haben die gleiche Vorder- und Rückseite, was einen deutlichen Kontrast zu den ersten vier Karten darstellt. Legt man die beiden Kartenpakete zusammen und vermischt nur zwei Karten, vermischen sich alle Karten auf magische Weise. Die Pakete werden getrennt. Wenn die Karten verdeckt ausgebreitet werden, hat jedes Paket nun eine völlig andersfarbige Rückseite.

Bei dem Kunststück „**Sympathetic Cards**“ aus dem Jahr 1977 handelt es sich um ein charmantes Zwischenspiel mit zwei Kartenpaketen, die sich auf magische Weise im Einklang miteinander verändern. Dann, in einem doppelten Höhepunkt, der alle überrascht, verwandelt sich das erste Paket in Joker und das zweite Paket in völlig unterschiedliche Rückseiten – jede in einer anderen Farbe! Weitere Kunststücke waren „Portentious Cards“, „Colour Vision“, „Fifty Fifty“, „Miracle Cards“, „Misprinted Cards“, „Amazing“, „Royal Flush“, „Super Mini Oil and Water“, „Ultimate Aces“ und „Symp Cards“.

Im 12. Jahrgang der Zeitschrift „Innovator“, Heft Nr. 4 aus 1992 widmete man sich Franz Rosensteiner und beschrieb dort einige seiner Kartenroutinen. Ganz besonders mochte er ESP-Kunststücke. Zudem sind hier einige Skripte genannt, die er im Eigenverlag herausbrachte. Dazu zählen „Symphonie in Rot und Blau“, „Card Nostalgie“, „Ein Card Mirakel“ und „Card Magic“.



Abb.: Camouflage, Magic Ronnay, 1976



Abb.: Sympathetic Cards, Magic Ronnay, 1977

Lubor Fiedler

In diesem Buch darf natürlich dieses Kunststück aus dem Jahr 1979 nicht fehlen. „**Royal Fantasy**“ von Lubor Fiedler. Dies ist ein wirklich wunderbar sauberes Stück Päckchentricks-Magie. Man zeigt die vier Könige einzeln von vorne und von hinten vor. Jede Karte wird bildunten auf dem Tisch abgelegt. Dann dreht man ohne eine verdächtige Bewegung alle vier Karten bildoben – es sind die vier Zehnen! Tatsächlich sind es nur vier Karten, die die Zuschauer zu sehen bekommen. Es gibt eine normale und eine Jumbo-Version. Harry Anderson hat dieses Kunststück einmal im Fernsehen gezeigt. Die Zuschauer waren begeistert. Mit „Fun Ballons“ gibt es ein ähnliches Kunststück. Hier wechseln Strichmännchen ihren Gesichtsausdruck.



Dan Harlan

Dan Harlan ist einigen bestimmt bekannt durch das im Jahr 1992 veröffentlichte Kunststück „Card-Toon“. Auf der Rückseite eines Kartenspiels sind Strichmännchen aufgezeichnet, die beim Abriffeln der Karten eine gewählte Zuschauerkarte preisgeben. „**Switch Blade**“ ist weniger ein Kunststück als eine spezielle Spielkarte, mit der man beeindruckende Effekte zeigen kann. Dazu zählen Farbänderungen, Monte-Effekte oder das profane Verschwindenlassen einer Spielkarte. Mitgeliefert wird eine DVD, auf der Dan Harlan weitere Effekte mit dieser „Spezialkarte“ zeigt. Bei der Karte handelt es sich um eine Herz-Drei, in deren Inneren eine weitere Spielkarte versteckt ist. Diese Karte kann man herausziehen und z. B. in einem Kartenfächer zeigen. Auf Wunsch verschwindet diese Karte blitzschnell.



Phil Goldstein

Vielleicht ist nur wenigen bekannt, dass Max Maven, alias Phil Goldstein, nicht nur auf mentalen Pfaden wandelte, sondern auch einige sehr interessante Päckchentricks herausgebracht hat. Viele davon hat er in dem Buch „Focus“ von 1990 aufgeschrieben. Sein erstes Kunststück war 1973 „**Full Circle**“. Ein Jahr später folgte „**Rapid Transit**“. Das Kunststück „Printer's Demon“ ist eine Art Öl und Wasser-Routine. Dann kam eine Zeit, da verwendete er für Päckchentricks Cartoon-Bilder. Bei dem Trick „**Pointer**“ wurden farbige Pfeile verwendet. Dreht sich auf einer Karte ein Pfeil in eine andere Richtung, machen ihm das drei Pfeile auf weiteren Karten nach. Eine Pfeilkarte wird entfernt, die Zuschauer können trotzdem nicht sagen, wie viele Pfeile übrig sind. Blaue Pfeile verwandeln sich in rote, dann ändern sich die Rückenmuster der Karten. „**Circus**“ kam im Jahr 1977 auf den Markt und wurde von Hank Lee vermarktet. Drei Karten werden verdeckt vorgezeigt. Dann wird eine umgedreht und sie zeigt ein springendes Männchen, der große „Jumpini“. Diese Karte wandert nun im Päckchen hin und her, bis am Schluss Jumpini verschwunden ist und die drei Karten Sprungfedern zeigen. Zur Einordnung dieses Effekts könnte man es in die Kategorie „Ambitious Card“ nehmen. Bei „**Howl**“ wird den Zuschauern mit vier Karten eine Reise durch den Wald gezeigt, bei denen zwei Werwölfen, der Junge John und das Mädchen Mary eine Rolle spielen.

Bei „**Time Out**“ aus dem Jahr 1975 handelt es sich um einen Effekt, bei dem ein Zuschauer mitmachen kann. Vorgezeigt werden drei Blanko-Karten und eine Karte, auf der eine Uhr abgebildet ist. Die Karte mit der Uhr wird auf dem Tisch abgelegt, die drei leeren Karten kommen hinter den Rücken des Magiers. Die Uhr verschwindet von der „Tischkarte“ und wandert in das Päckchen zurück. Dies wird mehrmals wiederholt. Dann soll es der Zuschauer versuchen – als Höhepunkt bleibt eine zertrümmerte Uhr zurück. Bei „**Tiny Water**“ handelt es sich um eine „Öl- und Wasser-Routine“ mit einem überraschenden Ende. Bei „**5 Card Polka**“ dreht sich alles um einen Spieler, der in Polen Urlaub macht und dort unbedingt Karten spielen will. Nach einigen Verwicklungen sitzt er dann tatsächlich mit einigen Spielern am Tisch. „**Numero Uno**“ wurde von Phil Goldstein und Jim Vetter entwickelt. Es werden fünf Karten mit Zahlen vorgezeigt. Eine Karte trägt die Zahl 1, alle anderen die Zahl 5. Nun werden einige kleinere Rechenaufgaben gestellt und jedes Mal ändern sich die Karten. 5 minus 1, auf einer Karte erscheint eine 4. Eine

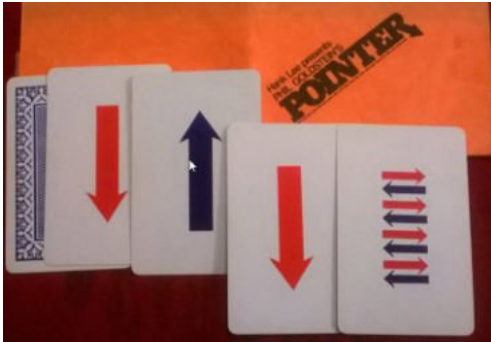


Abb.: Pointer, Phil Goldstein



Abb.: Circus, Phil Goldstein, 1977



Abb.: Howl, Phil Goldstein



Abb.: Time Out, Phil Goldstein, 1975



Abb.: Numero Uno, Phil Goldstein & Jim Vetter



Abb.: Exception, Phil Goldstein

weitere 5 wird zu einer 3, eine weitere zu einer 2. Am Schluss der Routine hält der Vorführende eine Karte in der Hand, auf der es vor Zahlen nur so wimmelt. Bei „**Exception**“ handelt es sich um ein Beobachtungsspiel mit vier Karten, alle haben ein blaues Rückenmuster. Drei Karten sind Blanko-Karten, auf einer ist ein „X“ auf der Vorderseite aufgemalt. Ein Zuschauer scheint zu gewinnen, doch plötzlich verwandelt sich das „X“ in einen Punkt. Beim Umdrehen der Punktkarte befindet sich ein riesiges „X“ auf der Rückseite und die Rückseite hat ihre Farbe geändert. Im Jahr 2004 brachte er „**Vegemental**“ auf den Markt. Verwendet werden sechs Karten, die jeweils ein gängiges Obst oder Gemüse darstellen. Während der Vorführende ihm den Rücken zudreht, mischt ein Zuschauer die Karten, wählt zufällig einen Gegenstand aus und buchstabiert dessen Namen, um ihn mental zu fixieren. Bevor der Magier die Karten zurückholt, mischt der Zuschauer sie erneut. Der Gedanke an den Gegenstand wird sofort enthüllt.

Bei „**True Hue**“ aus dem gleichen Jahr präsentiert der Vorführende einen Vorhersageumschlag. Mehrere Karten mit verschiedenen Farben werden vorgezeigt. Ein Zuschauer soll sich völlig frei für eine Karte entscheiden. Die Vorhersage wird aus dem Umschlag gezogen und entpuppt sich als ein Stück Pappe mit der Aufschrift „DU WIRST DIESE FARBE WÄHLEN“. Unter diesem Text befindet sich ein ausgeschnittenes Fenster. Der Künstler legt die Vorhersage über die gewählte Karte, sodass die gewählte Farbe durch das Fenster sichtbar ist. Der Zuschauer ist davon natürlich nicht besonders beeindruckt, da die Vorhersage für jede Farbe, über die sie gehalten wird, richtig wäre. Nachdem der Zuschauer diese Reaktion geäußert hat, dreht der Künstler die Vorhersage um und enthüllt eine weitere auf der Rückseite aufgedruckte Aussage: „WAS – DU GLAUBST NICHT, DASS ICH WUSSTE, DASS DU ROT WÄHLEN WÜRDDEST?“

„**Procket**“ stammt von 1991 und wurde von Ton Onosaka und Phil Goldstein entwickelt. Dies ist eine schnelle und niedliche Nummer mit vier Bildkarten. Die Karte mit der Rakete wird verdeckt auf den Tisch gelegt. Die anderen Karten tragen die Zahlen für einen Countdown und werden einzeln ausgeteilt, während der Künstler ruft: „Drei, zwei, eins – Start!“ Mit diesem letzten Ausruf wird die auf dem Tisch liegende Raketenkarte aufgedeckt und zeigt an, dass die Rakete verschwunden ist. An ihrer Stelle erscheint eine Explosion, die ihren magischen Abgang signalisiert. Die Raketenkarte holt der Magier aus seiner Tasche hervor. Bei „**Painted Packet**“ aus dem Jahr 1991, entwickelt von Ton Onosaka und Phil

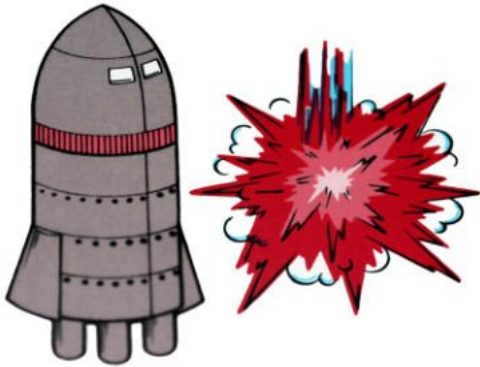


Abb.: Procket, Phil Goldstein, 1991



Abb.: Painted Packet, Phil Goldstein, 1991

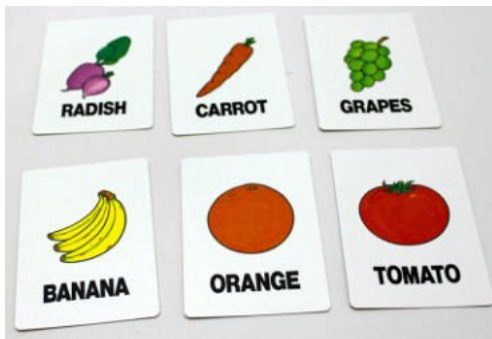


Abb.: Vegemental, Phil Goldstein, 2004



Abb.: True Hue, Phil Goldstein, 2004

Goldstein, zeigt der Magier ein Paket mit drei Karten und lässt die Karten die Plätze tauschen, sich vervielfältigen, umdrehen und die Farbe wechseln. Wenn der Künstler die Karten mit roter, grüner und gelber Rückseite aufdeckt und eine zuvor beiseitegelegte Karte umdreht, zeigt sich, dass die neuen leuchtenden Farben aus „Farbdosen“ stammen. „**Shinkansen**“ ist wohl eines der bekanntesten Kunststücke von Phil Goldstein. Es handelt sich um eine „Cards-Across-Routine“. Vier Karten mit roter Rückseite werden aufgedeckt; sie werden gezählt und von einem Zuschauer gehalten. Ein weiterer Satz Karten mit blauer Rückseite wird gezeigt, und ein zweiter Zuschauer denkt sich einfach eine aus. Die Päckchen werden von den Zuschauern gehalten, die weit voneinander entfernt stehen. Bei aller Fairness verschwindet die gedanklich gewählte Karte aus dem blauen

Päckchen und erscheint im roten! Bei dem Kunststück „**Quink**“, von Ton Onosaka und Phil Goldstein, zeigt der Vorführende vier Karten vor, die mit den Nummern von 1 bis 4 versehen sind. Während er sich abwendet, soll ein Zuschauer die Karten bildoben und bildunten mischen. Einige Karten sind nun offen, andere verdeckt. Jetzt werden einige Zahlen vom Zuschauer addiert, die Summe soll er sich merken. In einem überraschenden Höhepunkt enthüllt der Künstler, dass die Summe bereits im Voraus bekannt war und die Vorhersage von Anfang an direkt vor den Augen des Publikums erfolgte! Und natürlich darf das Kunststück „**B'Wave**“ nicht fehlen. Vier Spielkarten werden mit den Rückenmustern nach oben in einem Fächer vorgezeigt. Es wird erklärt, dass es sich um vier Damen handelt. Ein Zuschauer darf sich für eine der Damen entscheiden. Und genau diese liegt im Päckchen verkehrt herum und hat ein anderes Rückenmuster. Dann stellt sich heraus, dass alle anderen Karten unbedruckt sind. Im Jahr 2016 gab es eine Neuauflage unter dem Namen „**B'Wave Deluxe**“. Hier wurden zusätzliche Bildkarten mitgeliefert und das Skript aktualisiert. Dazu gibt es auch Jumbo-Versionen.

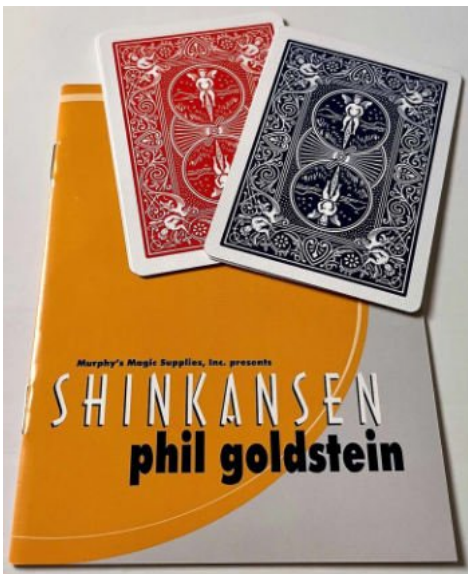


Abb.: Shinkansen, Phil Goldstein



Abb.: Jumbo B'Wave, Phil Goldstein



Abb.: Quink, Phil Goldstein

Paul Hallas

Der Verfasser der beiden Päckchentricks-Bücher „Small, but Deadly“ und „Still Small, Still Deadly“ hat in seinem zweiten Buch einige seiner Packet-Trick-Kreationen vorgestellt. In seinen Ausführungen schreibt er, dass sein erstes vermarktetes Kunststück im Jahr 1985 „**Rabbit Circus**“ gewesen ist. Die Karten hatten auf der Vorderseite Kaninchen, auf der Rückseite Clowns. Bei der Routine dieses Tricks vermehrten sich die Clowns und die Kaninchen verwandelten sich in Frösche. Zum Schluss fielen einige kleine Frösche aus den Karten in die Hände einer Zuschauerin. „**Especially Wild**“ stammt aus dem Jahr 1986 und wurde meist auf kleineren Zauberfestivals verkauft. Bei diesem Kunststück wurden Piatnik-Karten im Bridge-Format verwendet. Erfolgreicher war dann beim Verkauf die Zusammenarbeit mit Meir Yedid. Das Kunststück wurde anfänglich mit Fox-Lake-Karten verkauft und fünfmal nachgedruckt, dann auf Bicycle-Karten. Es handelt sich um eine ESP-Wild-Card-Routine mit zwei Kartensätzen. Hier vervielfältigt sich ein vom Zuschauer gewähltes ESP-Symbol.

Bei „**Santa's Tale of Woe**“ aus dem Jahr 1997 verschwindet ein Weihnachtsmann in einem Schneesturm und findet sich in einem Schornstein wieder. Hier blieb der Erfolg aber aus, denn die Karten wurden privat, in einer weniger professionellen Qualität hergestellt. Paul Hallas beschrieb dieses Kunststück mit einigen anderen in seinem 1998 erschienenen „The Englishman's Lecture Notes“. Ähnlich erging es dem Kunststück „**Paul's Bread and Butter Trick**“ aus dem Jahr 1997. Es ähnelt dem Weihnachtsmann-Trick. Später kam es dann auf Bicycle Spielkarten heraus. Es ist eine Art „Oil and Queen-Routine“ nach Roy Walton. Bei dem Trick „**Vampire Dawn**“ aus dem Jahr 1999 werden vier Vampire und eine Blanko-Karte vorgezeigt. Eine Karte wird auf dem Tisch abgelegt. Nacheinander verschwinden die Vampire und es bleiben nur Blanko-Karten zurück. Wird die auf dem Tisch liegende Karte aufgedeckt, sieht man eine Visitenkarte von „Professor Van Helsing“, dem Vampirjäger. Das Kunststück „**The Beautiful Witch**“ aus dem Jahr 2000 war eine Variante von „Vampire Dawn“, bei der Hexen ihr Aussehen veränderten.

Paul Hallas veröffentlichte im Jahr 1998 eine sehr schöne Version des 4-As-Tricks unter dem Namen „**The Monster Mash**“. Anfänglich noch mit schwarz/weiß Bildern bekam das Kunststück später farbige Karten. In allen Einzelheiten kann man das in seinem Buch „Small, but Deadly“ auf Seite 163 nachlesen, auch bei



Abb.: Vampires vs. Werewolves, Paul Hallas



Abb.: Vampire Dawn, Paul Hallas, 1999, grafisch nachgebaut



Abb.: The Monster Mash, Paul Hallas, grafisch nachgebaut

YouTube findet man dazu einen Video-Clip. Benötigt werden dreizehn normale Blanko-Karten und drei Doppelblanko-Karten. Die „Monster“ werden auf vier der normalen Blanko-Karten aufgebracht. Wie beim „McDonald Ace-Trick“ wandern vier verschiedene „Monster“ aus vier Kartenpäckchen in ein einziges. Bei der Ur-Routine werden die Figuren Dracula, ein Leichenfledderer, Frankenstein und ein „hässliches Entlein“ verwendet. Im farbigen Set wurde die Abbildung des „Leichenfledderers“ durch das Abbild einer Mumie ersetzt.

„**Germ Warfare**“ aus dem Jahr 2001 ist eine Routine, bei der komische Bilder von Keimen auf Karten verschwinden. „**Water to Wine**“ aus dem Jahr 2008 wurde von der Firma „Magic Makers“ veröffentlicht und ist eine „Wild Card“-Routine mit komischer Einlage. „**Something from Nothing**“ aus dem Jahr 2008 ist ein Print-Effekt. Man beginnt mit vier Karten, die auf beiden Seiten weiß sind. Zuerst erscheint das Wort „Something“ auf allen vier Karten, dann werden sie umgedreht, um zu zeigen, dass das Wort „Nothing“ auf allen Karten erschienen ist, was beweist, dass man als Zauberer etwas aus dem Nichts erschaffen kann. Das Kunststück „**Cloned**“ aus dem Jahr 2008 war eine Adaption von Peter Duffies „Clone Zone“, jedoch mit Tieren statt Spielkarten. „**Dragon Tale**“ wurde noch nicht veröffentlicht, „Magic Makers“ besitzt aber seit 2008 die Rechte daran. Das Kunststück erinnert an „Gourmet Mouse“ von Emerson & West. Hier kommt aber ein Ritter in glänzender Rüstung zum Einsatz, der die Prinzessin vor dem Drachen rettet.

„**Three Wishes**“ ist ein Monte-Effekt mit magischen Lampenkarten und einem Geist. Das Kunststück „**Hare Raising Hats**“ von 2011 und 2018 wurde von Meir Yedid veröffentlicht. Kaninchen werden aus Hutkarten gezogen. Schließlich tauchen viele kleine Kaninchen auf. Die Neuauflage von 2018 erschien auf größeren Karten für den Parlour-Bereich. In Anlehnung an das Kunststück „Tamariz Rabbit“ erschien im Jahr 2012 das Kunststück „**The Tree of Knowledge**“, wurde aber nicht groß beworben, eher bei Vorträgen und Kongressen verkauft. Anstatt Kaninchen wurden Bäume verwendet. Der Trick „**Wolf at the Door**“ aus dem Jahr 2013 erzählt die Geschichte der „Drei kleinen Schweinchen“.

Ein weiteres Kunststück ist „**Vampires & Werwolves**“, bei dem vier Karten mit Vampiren und vier Karten mit Werwölfen vorgezeigt werden und sich dann in Mumien verwandeln.

Jose de la Torre

„**Insane**“ ist ein Karteneffekt von Jose de La Torre (1932-2012) aus dem Jahr 1978. Die Karten sind farbenfroh und sehen lustig aus. Die Geschichte handelt von einer Pokerhand mit leeren Kartenseiten und Froschrücken. Dann wechselt sie zu einer normalen Pokerhand mit normalen Rückseiten. Schließlich wechselt sie zu Froschseiten und Froschrücken.

„**Joker Poker**“ ist ein starkes Kunststück mit Jumbo-Karten. Vorgezeigt wird eine Pokerhand mit drei Karten, die aus lauter Sechsen besteht. Da er weiß, dass der Spieler zu seiner Rechten drei Siebenen hat, zieht er eine Karte und tauscht eine dieser Sechsen gegen eine Acht. Jetzt hat er drei Achten! Dann sieht er, dass der Spieler zu seiner Linken drei Neunen hat! Also zieht er erneut und tauscht eine Acht gegen einen Joker. Nicht nur seine Hand wechselt zu drei Jokern, sondern auch die Rückseiten der Karten werden zu Jokern, sodass er sechs Joker hat. Die Sechsen, Achten und Kartenrückseiten sind verschwunden.



Abb.: Insane, Jose de la Torre



Abb.: Joker Poker, Jose de la Torre

Aldo Colombini

Aldo Colombini (1951-2014) war ein angesehener Zauberkünstler. Wenn man sich über sein Schaffen informieren möchte, kann man das über Lybrary.Com tun. Hier hat er einige Videos zu bestimmten Themen aufgenommen. Die Kunststücke stammten meist nicht von ihm, er hat sie aber in brillanter Weise vorgeführt. Darunter waren Titel wie „Self-Working Packet Tricks“, „Packet Trick Treasures“, „Impromptu Packet Tricks“, „Packet Trick Picks“ und in der Serie „Aldo on Trost, Volume 6“ zeigt er einige Päckchentricks von Nick Trost.

Zu den vielen großartigen Beiträgen von Aldo Colombini zur Zauberkunst gehört auch seine Fähigkeit, selbst den altbackenen Klassikern Spaß und Humor zu verleihen. Für den klassischen „4-As-Trick“ ersetzt Colombini bei dem Kunststück **„The Fly Cards“** die üblichen Asse durch Karten mit Bildern von „Cartoon-Fliegen“. Der Zauberer verwendet ein Paket mit 12 leeren Karten und 4 „Fliegen“-Karten und legt sie so aus, dass er vier Pakete erhält – jedes Paket enthält eine Fliege und drei leere Karten. Die Fliege verschwindet aus einem Paket, und das nächste Paket enthält zwei Fliegen. Dann verschwinden die beiden Fliegen aus diesem Paket, und das nächste Paket enthält drei Fliegen. Man bittet eine Zuschauerin, ihre Hand auf das letzte Päckchen zu legen und das Päckchen mit den drei Fliegen festzuhalten. Schließlich verschwinden die drei Fliegen aus dem Päckchen und man bemerkt plötzlich, wie stark die Zuschauerin das Päckchen gedrückt hat. Alle Fliegen sind zerquetscht.

Roy Walton fügte der klassischen Öl-und-Wasser-Handlung mit „Oil and Queens“ einen tollen Effekt hinzu: Nach der Trennung der schwarzen und roten Pointkarten verwandelten sich die roten Pointkarten überraschend in vier Damen. Ein offensichtliches Finale des Effekts und ein Applaus des Publikums – genau das Richtige für den Öl-und-Wasser-Effekt. Aldo Colombini hatte viele verschiedene Versionen von Roy Waltons Effekt, mit den unterschiedlichsten Grafiken auf den Karten produziert. **„Ugly Duckling“** ist besonders gut für Kinder geeignet, da sie an das Märchen „Das hässliche Entlein“ erinnert. Man zeigt acht Karten vor, vier davon sind hübsche Enten und vier sind hässliche Enten – so hässlich, dass sie Säcke über dem Kopf tragen müssen. Es werden zwei Kartenpakete mit je vier Karten gemischt. Und zwar so, dass sich in jedem Paket zwei von jeder Entenart befinden. Doch dann sind alle hübschen Enten in einem Päckchen, und als das



Abb.: The Fly Cards



Abb.: Ugly Duckling



Abb.: Power Aces

andere Päckchen gezeigt wird, sind es NICHT die vier hässlichen Entlein – es ist ein Päckchen mit vier wunderschönen Schwänen.

Aldo Colombini hatte ein Gespür für praktische, kommerzielle Zauberkunst. Im Fall von „**Power Aces**“ hat er einen klassischen Hofzinzer-Plot so einfach und übersichtlich gestaltet, dass man ihn in jeder Show aufführen möchte. Der Effekt bleibt kraftvoll, aber die Handhabung ist so einfach, dass man sich mitten in der Show entspannen und eine Verschnaufpause einlegen kann! Kombiniert mit einem wunderschön gestalteten Requisitenset von „Meir Yedid Magic“ entsteht ein echter „Gewinner“. Nachdem ein Zuschauer eine Karte aus einem normalen Kartenspiel ausgewählt hat, zeigt der Magier vier (und es sind tatsächlich nur vier) JUMBO-Karten – 11,4 x 18 cm – in einem Fächer. Er sagt, eine der Karten passt zu der ausgewählten Karte. Es sind die vier Asse, aber die Karte des Zuschauers war kein As! „Ich meinte nur, eine der Farben würde zu Ihrer Karte passen“, erklärt der Magier. Er schließt den Kartenfächer, und als er die Karten wieder auffächert, ist das Pik-As verdeckt. „War Ihre Karte eine Pik-Karte?“, bejaht der Zuschauer. „Was war Ihre Karte?“, antwortet der Zuschauer, die Pik-Acht – der Magier tut so, als hätte er sich verhört, und antwortet: „Oh, Ihre Karte war also das Pik-As!“ Der Zuschauer korrigiert ihn und erklärt erneut, dass es die Pik-Acht war. Langsam und sauber wird die umgekehrte Karte umgedreht – es ist die Pik-Acht! Das Pik-As ist verschwunden!

Bei dem Kunststück „**Exit**“ tauschen vier rote Karten den Platz mit vier schwarzen Karten. Bei den „**Modena Aces**“ verschwinden vier Könige, einer nach dem anderen. Plötzlich liegen vier Asse auf dem Tisch. Bei „**Boxing Aces**“ verschwinden die vier Asse aus einem Kartenpäckchen und erscheinen wieder in einer Kartenschachtel.

Bei „**Jacks in the Box**“ werden vier Kreuz Zehnen und vier Karo Buben vorgezeigt. Vier Karten werden in einer Kartenschachtel verschlossen, die anderen liegen auf dem Tisch. Die vier Karten auf dem Tisch verwandeln sich in Kreuz Zehnen, die vier Karten in der Schachtel verwandeln sich in „Jack in the Box“ – die Karo Buben sind verschwunden.

Peter Duffie

Peter Duffie, Jahrgang 1957, stammt aus Glasgow in Schottland. Mit 8 Jahren fing er an zu zaubern. Sein Mentor war Roy Walton (1932-2020). Von ihm gibt es einige großartige Päckchentricks, die man teilweise über einen Online-Download beziehen kann. Im Jahr 2004 hat er ein spiralgebundenes Buch mit dem Titel „Subtle Miracles“ herausgegeben, in dem er auf 158 Seiten seine Kartenmagie präsentiert.

Eines seiner bekanntesten Kunststücke ist „**Pronto Pronto**“ aus dem Jahr 2004. Eine Karte wird aus einem Kartenspiel gezogen und verdeckt auf den Tisch gelegt. Der Vorführende zeigt nun vier Karten, die eindeutig auf allen Seiten weiß sind. Diese werden auf den Tisch gelegt und der Zuschauer legt seine Hand flach darauf. Der Magier schwenkt das Kartenpäckchen über seine Hand – dann hebt er die Hand – das Päckchen wird ausgebreitet und auf mysteriöse Weise erscheint in der Mitte der vier leeren Karten ein Duplikat seiner gewählten Karte. Doch das Bild bleibt nicht lange bestehen und verschwindet plötzlich, sodass eine völlig leere Karte zurückbleibt. Schließlich lässt der Vorführende die gewählte Karte auf das Päckchen fallen – wieder legt der Zuschauer seine Hand flach darauf. Dieses Mal, als er die Hand hebt, haben alle Karten die bedruckten Seiten, die seiner Karte entspricht!

Bei dem Kunststück „**Downfall**“ werden sechs identische Blanko-Karten vorgezeigt. Auf jeder ist ein großes Kreuz aufgemalt. Eine Karte davon legt der Vorführende verdeckt auf den Tisch, die „Anführerkarte“. In der Routine wird diese Karte immer wieder gegen eine Karte in der Hand ausgetauscht. Dann werden alle Karten in der Hand aufgefächert. Diese liegen nun abwechselnd mal offen, mal verdeckt, nebeneinander. Zum Schluss sind auf drei Blanko-Karten die Kreuze verschwunden und finden sich auf den Rückseiten der drei anderen Karten wieder.

Bei „**Kolor Killer**“ werden mehrere Point-Karten in einem Päckchen vorgezeigt, immer abwechselnd rote und schwarze. Dieser Trick ähnelt einem „Oil and Water“ Plot. Die Karten werden in zwei Päckchen aufgeteilt und auf dem Tisch abgelegt. Der Vorführende möchte nun zeigen, wie sich die roten und schwarzen Karten trennen. Fächert er die Karten auf, liegen im ersten Päckchen nur Damen und im anderen nur Asse.

Ein weiterer Päckchentrick ist „**Clear Thought**“ mit vier Blanko-Karten und vier Damen, die in zwei separaten Stapeln auf dem Tisch liegen. Beide Päckchen werden vorgezeigt. Ein Zuschauer soll nun an eine der Damen denken. Der Magier nimmt nun das Päckchen mit den Blanko-Karten auf und buchstabiert den Namen der Damen-Karte. Dabei legt er für jeden Buchstaben eine Blanko-Karte unter das Kartenpäckchen. Dann wird die oberste Blanko-Karte auf die Dame gelegt, die der Zuschauer gewählt hat. Wird diese umgedreht, zeigt das Bild die ausgesuchte Dame. Sie hat sich also verdoppelt. Dies wird nun mit den restlichen Damen wiederholt. Alle Blanko-Karten verwandeln sich in Damen – bis auf eine! Die Blanko-Karte bleibt auf beiden Seiten weiß. Dreht der Vorführende jetzt die letzte Dame um, hat diese kein Rückenmuster, sondern ist weiß.

Das Kunststück „**Mental Deflect**“ basiert auf John Bannons „Twisted Sisters“. Auf dem Tisch liegen zwei Kartenpäckchen mit je vier Karten. Ein Zuschauer soll nun frei eine der Kartenfarben Pik, Kreuz, Herz oder Karo nennen. Der Vorführende zeigt auf ein Päckchen und sagt, dass hier nur Asse liegen. Der Zuschauer hat Pik gewählt. Wird das Kartenpäckchen aufgefächert, liegt dort das Pik As verkehrt herum. Das wird mit dem zweiten Kartenpäckchen wiederholt. Hier liegen auch nur Asse. Diesmal wählt ein Zuschauer Karo. Der Vorführende behauptet nun, dass das Karo As oben auf dem Päckchen liegt. Und tatsächlich liegt es oben. Zum Schluss werden alle restlichen Karten umgedreht. Sie sind alle weiß, keine Asse zu sehen.

Bei „**Trance Fusion**“ werden zwei Joker bildoben auf dem Tisch abgelegt. Zwei Zuschauer wählen jetzt je eine Karte aus einem Kartenspiel, auch diese werden bildoben abgelegt. Es sind die Karo Zwei und die Kreuz Neun. Die Joker werden bildunten gedreht und die Karo Zwei bildoben dazwischen gelegt. Plötzlich zieht der Vorführende die Karo Zwei am anderen Ende aus dem Joker-Päckchen, die Zwei wird länger und länger. Dann ist sie wieder auf Normalgröße geschrumpft. Das wird mit der Kreuz Neun wiederholt. Beide gewählten Karten werden nun bildunten zwischen die Joker gelegt. Jetzt dreht sich plötzlich die Kreuz Neun bildoben. Auf ihrer Rückseite hat sich die Karo Zwei materialisiert. Zum Schluss werden alle restlichen Karten umgedreht – die Joker sind alle verschwunden. Der Vorführende hält nur noch Blanko-Karten in seinen Händen.



Abb.: Pronto Print, Peter Duffie, 2004



Abb.: Dazed!, Peter Duffie, 2004

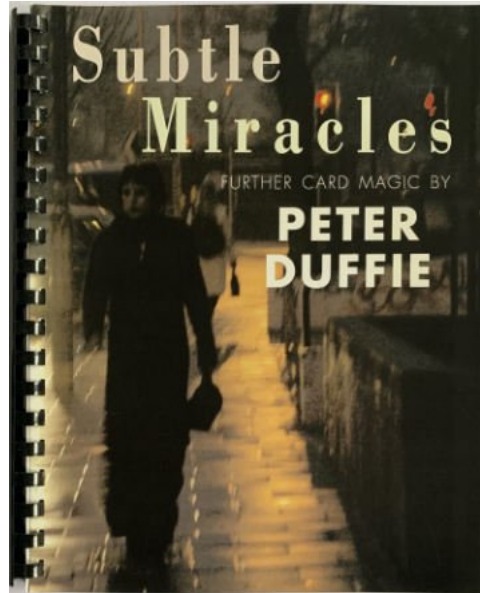


Abb.: Subtle Miracles, Peter Duffie, 2004

„**Dazed!**“ stammt aus dem Jahr 2004. Aus einem Kartenspiel werden Herz Dame und Pik König auf den Tisch gelegt. Dann holt der Vorführende vier Karten hervor und zeigt sie vor. Drei Karten haben auf beiden Seiten Rückseiten (Doppelrücken) und eine ist eine normale Blanko-Karte, die auch auf dem Tisch abgelegt wird. Die Dame wird auf das Päckchen mit den Doppelrücken-Karten gelegt. Plötzlich sind alle vier Karten Herz Damen. Eine Dame wird abgelegt und durch einen Pik König ersetzt. Und wieder sind es vier Könige. Ein König wird mit der Blanko-Karte auf dem Tisch ausgetauscht. Plötzlich hält der Magier vier Blanko-Karten in der Hand.

Cameron Francis

Bei dem Kunststück „**Out of Order**“ zeigt der Vorführende einige Blanko-Karten beidseitig vor. Er legt sie in zwei Päckchen auf dem Tisch ab. Dann nimmt er eine davon und steckt sie irgendwo in ein Kartenspiel. Die Karte (Kreuz Zehn) unter der Blanko-Karte nimmt er heraus und legt sie auf den Tisch. Eine zweite Karte (Herz Bube) wird auf gleiche Weise aus dem Spiel herausgesucht. Die erste Karte, eine Kreuz Zehn, gibt er in eines der Blanko-Päckchen. Plötzlich hat er vier Kreuz Zehnen in der Hand. Das gleiche versucht er jetzt mit dem zweiten Blanko-Päckchen und dem Herz Buben. Irgendetwas will aber nicht gelingen. Dreht er die Karten um, ist auf alle „Out of Order“ zu sehen. Mit „**Nitrate**“ zeigt uns Cameron Francis eine „Four Card Brainwave“ Variante. Er hält vier Karten in der Hand, drei davon sind Blanko-Karten. Die vierte Karte ist ein Kreuz König. Im Laufe der Routine legt er diesen König verdeckt in die Hände eines Zuschauers. Wenn er die drei Blanko-Karten in der Hand umdreht, sind es die anderen drei Könige. Die Karte in der Hand des Zuschauers dagegen ist jetzt eine Blanko-Karte. Der Kreuz König ist verschwunden. „**Kapow!**“ sollte man sich anschauen. Ein Zuschauer wählt aus einem Kartenspiel drei Karten aus, diese kommen verdeckt auf den Tisch. Dann sucht sich der Vorführende vier Karten gleichen Wertes aus dem Spiel, zum Beispiel die vier Damen. Jede Zuschauerkarte wird nun einzeln in das Damen-Päckchen gelegt, die Damen flüstern dem Magier zu, um welche Karte es sich handelt. Dies geschieht drei Mal. Die Karten werden gezeigt, dann aber wieder verdeckt auf den Tisch gelegt. Jetzt wird aus dem Dame-Päckchen die Pik Dame verdeckt neben die drei Karten auf den Tisch gelegt. Plötzlich hat der Magier die drei Zuschauerkarten in der Hand und auf dem Tisch liegen vier Asse. Dieses Kunststück wurde in Kooperation mit Liam Montier entwickelt.



Dominique Duvivier

Bekannt geworden ist er mit dem Kunststück „**Printing**“, bei dem Spielkarten in verschiedener Art und Weise bedruckt werden. Von ihm stammt auch eine überraschende Variante des „**Wild Card Plots**“ mit acht Herz-Damen und einer Pik Acht. Vorgeführt von seiner Tochter Alexandra, zu finden bei YouTube. Die Damen werden in zwei Reihen zu je vier Karten ausgelegt, dazwischen die Pik Acht. Urplötzlich werden alle Karten umgedreht. In der Mitte liegt eine Dame, alle anderen Karten sind Pik Achten. Einen passenden Namen für dieses Kunststück konnte ich nicht ausmachen. Im Jahr 1997 entstand das Kunststück „**Translucent Jokers**“, bei dem auf drei transparente Karten Teilfragmente eines Jokers aufgedruckt werden und gleichzeitig von der Originalkarte verschwinden.

Bei dem Kunststück „**Royal Flush of Hearts**“ verwandeln sich die vier Asse in vier gleiche Asse, z. B. in vier Herz-Asse. Ein As verwandelt sich in einen König und dann hält der Vorführende einen Royal Flush in der Hand, aber die Zehn fehlt noch. Werden die Karten umgedreht, zeigen sie alle verschiedene Rückenmuster. Werden die Karten erneut bildoben gezeigt, haben sich alle Karten, in die Herz Zehn verwandelt. Bei „**Crazy Cards**“ werden vier Spielkarten, die vier Asse, mit roten Rückseiten vorgezeigt. Das erste As bekommt ein blaues Rückenmuster, dann alle anderen auch. Plötzlich hat der Vorführende vier Damen in der Hand. Und jetzt haben sie alle wieder ein rotes Rückenmuster.



Abb.: Royal Flush of Hearts

Brother John Hamman

Wir verdanken ihm einige Kartentechniken, die noch heute in der Kartenmagie Verwendung finden. Brother John Hamman (1927-2000) erfand 1958 den „Hamman Count“, 1969 den „Flushtration Count“ und 1974 den „Gemini Count“. Viele seiner Päckchentricks werden heute noch gerne vorgeführt. Richard Kaufman hat 1989 ein Buch über ihn herausgebracht, mit dem Titel „The Secrets of Brother John Hamman“. Im Alter von 25 Jahren wurde er krank, Kinderlähmung. Während seiner Genesungszeit verbrachte er viel Zeit, um Kartentricks zu üben. Dabei erfand er seine ersten eigenen Effekte. Im Laufe seines Zauberlebens erfand er mehr als hundert Kartenkunststücke.

Bei dem Kunststück „**Final Aces**“ werden aus einem Kartenspiel die vier Asse herausgesucht und auf den Tisch gelegt. Dazu kommen noch 12 Point-Karten. Die Asse werden bildunten gedreht und auf dem Tisch ausgebreitet. Und zwar so, dass das Pik As vorne liegt und die drei anderen Asse dahinter, nebeneinander. Dann werden die 12 Point-Karten bildunten gleichmäßig auf die vier Asse verteilt. Der Vorführende nimmt nun die drei Kartenpäckchen mit dem Karo As, dem Kreuz As und dem Herz As, und legt sie in einem Päckchen zusammen. Das Päckchen mit dem Pik As bleibt weiter auf dem Tisch liegen. Nun wandern alle Asse in das Päckchen mit dem Pik As. Dies wird mehrfach wiederholt. Wieder wandern alle Asse in ein Päckchen. Das Kunststück „**Hamman Eggs**“ handelt von Männern, die in einem Imbiss nie die richtige Bestellung aufgeben. Mehr zu diesem Effekt finden Sie im Kapitel über Zauberfirmen bei der Firma „Emerson & West“. Anfang der 1950er-Jahre entwickelte er das Kunststück „**Fantabulous**“, bei dem vier Bildkarten vorgezeigt werden und diese sich in vier Point-Karten verwandeln. „**The Homing Card**“ stammt zwar nicht von ihm, seine Version wird aber bis heute gerne vorgeführt. Bekannt gemacht hat dieses Kunststück Fred Kaps 1964 in der Ed Sullivan-Show. Bei diesem Plot werden vier rote und eine schwarze Spielkarte vorgezeigt. Die schwarze Karte wird immer wieder abgelegt, um gleich wieder zwischen den roten Karten aufzutauchen.

Bei dem Kunststück „**Pinochle Trick**“ werden aus einem Kartenspiel vier Karten auf den Tisch gelegt. Es handelt sich um die Court-Karten Karo Bube und Pik

Dame. Im Laufe der Routine werden die Karten immer wieder vorgezählt und verwandeln sich dann in mehrere Karo Buben, dann wieder in mehrere Pik Damen. Plötzlich hat der Vorführende vier Asse in der Hand.

Bei dem Kunststück „**Twins**“ werden vier Karten aus einem Kartenspiel herausgesucht. Mit diesen Karten wird eine kleine Geschichte erzählt, bei der ein verheiratetes Pärchen abends ausgeht. Im Laufe der Story passieren merkwürdige Dinge. Vorgezeigt werden zwei Pik Könige und zwei Pik Damen. Plötzlich tauchen zwei Herz Damen auf. Die Pik Damen sind verschwunden. Plötzlich sind die Pik Könige verschwunden, zu sehen sind jetzt jeweils zwei Pik Damen und Herz Damen. Man kann kaum folgen, aber jetzt sind es wieder zwei Pik Könige und Pik Damen. Zum Schluss hält der Magier zwei Herz Damen und zwei Herz Könige in seinen Händen.

Bei dem Kunststück „**Flushtration**“ wechseln die Rückseiten von fünf Karten ständig die Farben. Die Wahl einer Karte eines Zuschauers fällt dann überraschend aus, denn seine Karte hat am Schluss ein völlig anderes Rückenmuster.

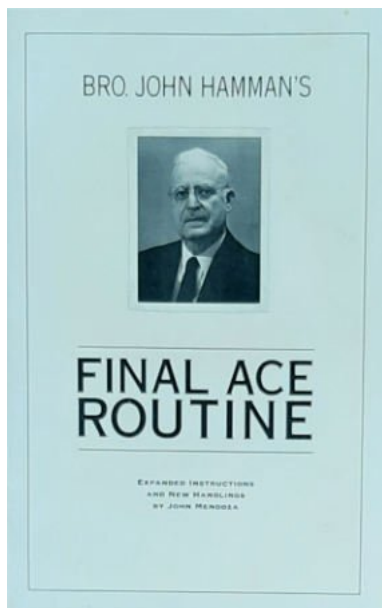


Abb.: Flushtration, Brother John Hamman

Vinny Sagoo

Den Namen Vinny Sagoo kennen wohl die meisten hierzulande nicht. Er bietet allerdings mit seiner Firma „Neo Magic“ seit 2018 einige sehr interessante Päckchentricks an. Eigentlich war er Anwalt, gründete dann aber seine eigene Firma, denn er wollte eigentlich schon immer Zauberer und Erfinder werden. Paul Hallas vermutet, dass Vinny über dreihundert Tricks erfunden hat.

Obwohl es kein Päckchentrick ist, ist das Kunststück **„The Experiment“** aus dem Jahr 2016 eine Art „Do as I Do“ unter dem Deckmantel eines ESP-Experiments und sehr sehenswert. Es werden zwei Kartenspiele verwendet, eines für den Zauberer und eines für den assistierenden Zuschauer. Beide wählen am Ende das gleiche Symbol aus ihren Kartenspielen aus, und dann wird offenbart, dass die restlichen Karten alle leer sind.

Bei **„Odd“** aus dem Jahr 2018 werden sieben Karten verwendet. Zudem wird ein Umschlag mit einer Vorhersage auf dem Tisch abgelegt. Nach Anweisung sortiert ein Zuschauer jede Karte aus, bis nur noch eine übrig bleibt. Es ist ein König. Wird der Umschlag geöffnet, liegt dort – der gewählte König. Alle anderen Karten werden umgedreht; es sind alles Verschiedene.

Bei dem Kunststück **„Attraction“** von Vinny Sagoo werden sechs Kreuz-10 auf dem Tisch in zwei Reihen ausgelegt. Drei Karten bildoben und drei bildunten. Mit einer Karte, auf der ein Magnet zu sehen ist, streicht der Vorführende nun über jede bildoben liegende Karte. Bei der ersten Karte macht er eine kreisende Bewegung, wird die Karte umgedreht, hat sich das Rückenmuster kreisförmig verzogen, ähnlich eines Strudels. Bei der zweiten Karte macht er mit der Magnet-Karte eine Wellenbewegung über ihr, wird sie umgedreht, hat sich das Rückenmuster wellenförmig verzogen. Bei der dritten Karte werden die „Farbpickmente“, die beim Druck verwendet werden, separiert. Die Rückseite sieht nun aus wie ein Regenbogen. Dann wendet er sich mit der Magnetkarte den drei bildunten liegenden Karten zu. Bei der ersten macht er eine kreisförmige Bewegung, wird die Karte bildoben gewendet, sieht man in der Mitte der Kreuz 10 einen weißen Kreis. Bei der nächsten Karte streicht er gerade über die Schmalseite der Karte und die Bildseite zeigt eine große weiße Fläche. Bei der dritten Karte verschwindet das Kartenbild komplett und findet sich auf der Rückseite der Magnetkarte wieder.

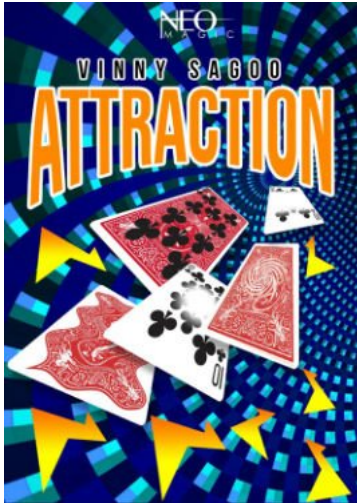


Abb.: Attraction, Vinny Sagoo



Abb.: ODD, Vinny Sagoo

Bei „**Tipple**“ aus dem Jahr 2019 geht es um Getränkekarten. Sieben Karten mit verschiedenen Getränken werden vorgezeigt. Ein Zuschauer soll sich eines nur merken. Die Karten werden gemischt und auf dem Tisch ausgelegt. Jetzt holt der Vorführende einen Kronkorken hervor und bittet den Zuschauer, sein Getränk zu buchstabieren. Bei jedem Buchstaben fährt der Magier mit dem Kronkorken von Karte zu Karte. Beim letzten Buchstaben des Getränks dreht der Vorführende den Kronkorken um, dort steht „Ihr Getränk“ – eine tolle Vorhersage. Wird jetzt aber die Karte umgedreht, an der das Buchstabieren endete, stellt sich heraus, dass diese Karte die Zuschauerkarte ist.

„**Zensation**“ aus dem Jahr 2019 ist eine amüsante Routine. Sowohl Stephen Tucker als auch Aldo Colombini hatten Routinen, bei denen eine ESP-Karte ausgewählt wurde und sich die restlichen Karten als Buchstabenkarten herausstellten. Hier verhält es sich etwas anders. Acht Karten werden von einem Zuschauer gemischt. Er behält vier Karten für sich und überreicht die restlichen vier dem Vorführenden. Der Magier legt eine seiner Karten als Vorhersage beiseite. Deckt der Zuschauer seine Karten auf, bilden sie das Wort „Star“. Deckt der Magier seine Vorhersagekarte auf, ist es ein ESP-Stern. Der Vorführende nimmt die vier Zuschauerkarten (Star) und legt sie offen anders aus. Es ergibt sich das Wort „Rats“ (Ratten). Deckt er seine verbliebenen drei Karten auf, sieht man lauter Abbildungen einer Ratte.



Abb.: Bucket List, Vinny Sagoo



Abb.: Intense, Vinny Sagoo

Das Kunststück „**Intense**“ aus dem Jahr 2019 kann man laut Paul Hallas vergleichen mit dem Kunststück „Limited Edition“ von Gordon Bean und Larry Jennings. Hier verschwindet eine nur gedachte Spielkarte aus einem Kartenpäckchen, wobei eine Blanko-Karte übrig bleibt. Der Vorführende zeigt zehn Karten vor, von Karo As bis Karo 10, die gemischt werden. Ein Zuschauer soll sich eine der Karten nur merken. Eine Karte wird verdeckt als Vorhersage beiseitegelegt. Dann deckt der Magier alle restlichen Karten auf und sortiert sie nach ihrem Wert nebeneinander auf dem Tisch. Die Zuschauerkarte fehlt. In die Lücke der Karte, die fehlt, legt er die zuvor abgelegte Karte, bildunten. Dreht er diese um, ist es eine Blanko-Karte.

Bei dem Kunststück „**Bucket List**“ aus dem Jahr 2019 werden 16 geviertelte Reisepostkarten für einen komischen Vorhersageeffekt verwendet. Hier sieht man einmal einen Päckchentrick mit anderen Utensilien. Alle Karten werden von einem Zuschauer gemischt. Dann werden sie auf dem Tisch ausgelegt, in vier Reihen zu vier Karten. Jetzt werden beliebig einige Karten mit den Bildseiten nach unten gewendet und dann alle zusammen in einem Paket auf dem Tisch abgelegt. Ein Zuschauer trennt jetzt die bildoben- und bildunten liegenden Karten in zwei Päckchen. Dabei bleiben vier Fototeile bildunten übrig. Die anderen werden beiseitegelegt. Jetzt holt der Vorführende eine Bildkarte hervor, die zum Beispiel die Freiheitsstatue zeigt. Werden die vier übrig gebliebenen Karten umgedreht, sieht man die FREIHEITSSTATUE – aber ein Puzzleteil ist falsch – es zeigt ein Fragment des EIFELTURMS. Dreht der Vorführende jetzt seine Vorhersagekarte um, zeigt sie genau diese Bildanordnung.



Das Kunststück „**Colourful Kings**“ aus dem Jahr 2020 ist eine sehr interessante „B’Wave-Variante“. Der Vorführende zeigt einen kleinen Briefumschlag vor, in dem sich eine Vorhersage befindet. Dieser wird auf dem Tisch abgelegt. Nun werden vier Karten bildunten vorgezeigt und erklärt, dass es sich um Könige handelt. Ein Zuschauer wird gebeten, zu sagen, ob er lieber die roten oder schwarzen Könige möchte. Er sagt schwarz. Die vier Karten werden aufgefächert, dort liegen die beiden schwarzen Könige bildoben. Dann soll der Zuschauer einen der schwarzen Könige wählen. Wird dieser umgedreht, hat er ein grünes Rückenmuster. Wird die Vorhersage geöffnet, steht auf einem Kärtchen „Grün“. Wird der andere schwarze König umgedreht, hat dieser ein gelbes Rückenmuster. Und was ist mit den roten Königen? Werden diese beiden Karten umgedreht, steht auf der einen Karte „Verschiedene“ und auf der anderen „Farben“.

Liam Montier

Liam Montier ist ein junger Zauberkünstler aus England und Eigentümer der Firma „Kaymar Magic Company“. Mit seinem Kunststück **„The Sign“** konnte man zeigen, wie man das Sternzeichen eines Zuschauers vorhersagt. Bei **„The Full Monty“** aus dem Jahr 2015 zeigt man vier Karten vor, eine Dame und drei Joker. Die Rückseite der Dame ist grün und es ist deutlich, das Wort „Queen“ zu erkennen. Die Rückseiten der Joker sind alle rot und auf jeder steht das Wort „Joker“. Bei dieser „Three Card Monte“ Routine kann es wohl nicht fairer zugehen. Von den vier Karten steckt er einen Joker in die Tasche. Es bleiben zwei Joker mit roter Rückseite und eine Dame mit grüner Rückseite übrig. Die Karten werden immer noch rückenoben gehalten. Plötzlich hat der Vorführende drei farbige Rückseiten in der Hand, grün, blau, orange und auf allen steht das Wort „Queen“. Er holt die anfänglich in die Tasche gesteckte Joker-Karte hervor, dreht alle vier Karten um und hat jetzt die VIER ASSE in der Hand.

Mit **„Voodoo“** aus dem Jahr 2015 hat er eine alte Al-Spackman-Routine neu aufleben lassen. Dieses Mental-Kunststück mit gruseligen Voodoo-Puppen-Karten kann man noch heute in einer **„Pocket Voodoo“** Version kaufen, die im Jahr 2019 neu auf den Markt kam. Neben der ursprünglichen Routine zeigt Liam weitere alternative Handhabungen, einen Trick mit mehreren Vorhersagen und weitere Ideen, wie diese Requisiten in andere Routinen und Tricks integriert werden können. Hauptaugenmerk bei diesem Effekt muss man auf das Forcieren einer bestimmten Karte legen, die im Päckchen mehrmals vorhanden ist, aber deren Duplikate geschickt verborgen bleiben. Zudem sind die Karten auf den Rückseiten markiert, um mit einem Blick zu sehen, wo die Puppe „verwundet“ ist.

Zur gleichen Zeit veröffentlichte Marchand de Trues einen ähnlichen Effekt mit dem Namen **„Voodoo“**, sicherlich inspiriert durch die Version von Liam Montier. Hier werden aber Tarotkarten verwendet. Liam veröffentlichte auch Päckchentricks anderer Künstler und veröffentlichte auch ältere Effekte neu. Er erwarb die Rechte an den Peter-Kane-Effekten und plante, einige von Peters Effekten, die schon länger nicht mehr erhältlich waren, nach und nach wieder zu veröffentlichen. **„Court Jesters“** und **„Hungarian Guessing Game“** sind nur zwei Beispiele.



Helmut Schmiedeberg

Helmut Schmiedeberg, Jahrgang 1937, hat einige Päckchentricks auf den Markt gebracht. Darunter das Kunststück „**Voodoo**“. Der Vorführende zeigt den Zuschauern einige Karten, auf denen der Umriss einer Figur zu sehen ist. Eine dieser Karten wird bildunten auf dem Tisch abgelegt. Nun erklärt der Magier etwas über Voodoo und zeigt die Karten einzeln vor. Die Figuren haben an verschiedenen Stellen des Körpers ein „X“ aufgemalt. Ein Zuschauer wählt jetzt eine der Karten. Wird die anfangs abgelegte Karte auf dem Tisch umgedreht, zeigt sich, dass hier das „X“ an derselben Stelle des Körpers aufgemalt ist.

Bei dem Kunststück „**Haltet Ihn**“ geht es um Gefängniszellen und den Ausbruch eines Gefangenen. Es handelt sich um den klassischen Plot, bei dem die Karten vorgezeigt werden, dann eine davon verdeckt abgelegt wird. Zum Schluss wird der Flüchtende wieder eingefangen. Hier werden drei Karten mit Gefängniszellen, eine Karte mit einem flüchtenden Sträfling, eine Karte mit aufgebrochenem Gitter und eine Doppelbildkarte verwendet.

Bei „**Moritz Grün**“ handelt es sich um einen Kümmelblättchen-Effekt, angefertigt für PUNX. Im Laufe der Routine werden drei schwarze Asse vorgezeigt, dann verwandelt sich ein schwarzes As in ein rotes As, dann hat der Vorführende plötzlich zwei rote Asse in der Hand. Bleibt eine Karte übrig. Es ist kein As, sondern eine grüne Karte mit der Aufschrift „Moritz Grün“. Alle schwarzen Asse sind verschwunden.

Weitere Kunststücke von Helmut Schmiedeberg waren „**Die Richtung stimmt**“, „**Die Zeit entflieht**“, „**Mondo Monte**“, „**Wilde Häschen**“ und „**X = U**“.



Abb.: Haltet Ihn, Helmut Schmiedeberg



Abb.: Voodoo, Helmut Schmiedeberg



Abb.: Die Richtung stimmt, H. Schmiedeberg



Abb.: X=U, Helmut Schmiedeberg



Abb.: Moritz Grün, Helmut Schmiedeberg

Index

Künstler

- Abbott's 24
Al Bach 18
Aldo Colombini 20, 148
Alex de Vega 44
Alexander de Cova 29
Alfred Kellerhof 29
Anton Stursa 32
Bill Severn 52
Billy McComb 43
Bob Farmer 40
Bob Mason 37
Bob McAllister 23
Bobby Baxter 23
Brother John Hamman 156
Bruce Ballon 42
Bruce Cervon 50
Cameron Francis 154
Card Shark 22
Chris Wardl 18
Christian Chelman 18
Christian Knudsen 60
Dai Vernon 38, 45
Dan Harlan 137
Daryl 59
David A. Wright 36
Diamond Jim Tyler 20
Dominique Duvivier 59, 155
Eckhard Böttcher 22, 51
Ed Marlo 40
Eddy Taytelbaum 62
Emerson & West 92
Evil Dan 26
Flip Hallema 23
Francis Carlyle 23
Frank Garcia 23
Frank Lane 48
Frank Zak 42
Fred Kaps 50
Fritz Topp 23
Gary Alexander 23
Gordon Bean 40
Harry G. Franke 23
Helmut Schmiedeberg 164
International Magic 20
J. C. Wagner 58
Jason Merle 23
Jay Sankey 60
Jim Canaday 21
Jim Sisti 40
Jim Temple 48
Jochen Zmeck 55
Joe Riding 32
John Bannon 38, 132
John Fedko 23
Jon Racherbaumer 40
Jon W. McDonald 44
Jörg Alexander 22
Jose de la Torre 36, 147
Juan Tamariz 29

Index

Karl Fulves 40
Ken Brooke 29, 36, 50–51
Ken De Courcy 18
Ken Krenzell 40
Ken Perks 36
Larry Jennings 23
Lee Grey 58
Lewis Ganson 45
Liam Montier 162
Lubor Fiedler 136
Magic Ronnay 134
Manfred Zöllner 36
Martin Lewis 50
Marvillo 31, 36
Max Maven 38
Michael Close 62
Michael Skinner 48
Mike Power 58
Nate Leipzig 44
Nefesch 42
Nick Trost 38, 46, 77, 116
Paul Curry 24
Paul Diamond 57
Paul Gordon 54
Paul Hallas 45, 58, 144
Paul Richards 54
Paul Romhany 21
Pete Firman 60
Peter Duffie 51, 54, 151
Peter Kane 20, 22, 45
Peter Löhr 22
Phil Goldstein 58, 138

PUNX 50
Reed McClintock 20
Robert Meyer 37
Robert Wicks 40
Rolf Merkl 55
Ron Bauer 22
Ron Frost 23
Ron MacMillan 41
Shigeo Takagi 23
Slydini 23
Stephen Tucker 20
Steve Morrison 54
Supreme Magic Company 29
Tenyo Plus Eins 100
Terry LaGerauld 42
Theodore DeLand 48, 76, 112
Tom Dobrowolski 20
Ton Onosaka 48, 52
Tonny Van Rhees 22
Trevor Lewis 52
Vinnny Sagoo 58, 158
Werner Geissler 56
Wolfgang Moser 49
Zauberbutike 24, 107

Kunststücke

2D Cube Puzzle 105
5 Card Polka 138
A Good Deal 52
A Whole New Hole 60, 106
ABC-Spiel 55
Alice's Revenge 40

Alles Banane 26	Dead Reckoning 54
Any Queen Called For 41	Der Playboy 30
Attraction 58	Devil in Blue Jeans 54
B'Wave 12, 38	Die Abenteuer eines Yuppies 32
Beat It" 112	Diminishing Cards 66, 84
Beauty Prediction 32	Diminishing Deck 66
Bermuda Triangle 18	Diminishing Ten Spot 66, 84
Big Red 32	Doodle Queens 37
Black Hole 62	Double Augury 84
Bolted 62	Downfall 151
Buck & Does 36	Dr. Daley's Last Trick 12
Bunnies Gone Wild 21	Dream Psychometry 101
Caged Critters 88	Eight-Card Brainwave 77
Camouflage 134	Elongated Lady 88
Canary Cats 24	Entourage 40
Card Diminishe 66	ESP Birds 106
Card Warp 12	Epecially Wild 144
Cervon Monte 50	Eureka 114
Chaos Theory 54	Examine the Cards 23
Charisma 103	Exception 140
Chase the Ace 50	Factory Misprints 58
Circulation 57	Factory Rejects 58
Circus 138	Fantabulous 156
Clairvoyance Tester 103	Fantastic Gertrude 37
Cocktail Cards 29	Fear Factor Prediction 90
Color Blind 95	Final Aces 156
Color Monte 12, 48, 92, 96	Flip's Dutch Treat 23
Color Pack 93	Flushtration 157
Colourful Kings 161	Fly Away 112
Copy Cats 21	Four Flusher 72
Crazy Cards 155	Full Circle 138
Das Spiel 56	Gambler's Wildest Dream 20

Index

Ghost Escape 90
Gourmet Mouse 92
Guiness–Castella Trick 32
Gypsy Curse 12, 22
Gypsy Monte 50
Hamman Eggs 92, 156
Hase und Zylinderhüte 26
Hasenparty 28
Hi-Jacked 54
Himber Wallet Wildcard 23
Hocus Poker 72
Hole Card/Whole Card 62
Hole Hop 60
Holey Sh*t 60
Houdinis Kartenbefreiung 62
Howl 138
Hungrige Katze 24
Insane 86, 147
Jacks in the Box 150
Japanese Wild Card 23
Jazz Aces 45
Jazz Band 96
Joker Poker 72, 147
Jolly Joker 36
Kapow! 154
Karten Guillotine 62
Killer Elite Pro 76
Kings and Aces 40
Know Fu-Ling 95
Kolor Killer 151
Kongress-Trick 24
Königsparade 40
Ledemonstration 52
Liar Fruit 106
Loch Transplantation 60
Luck of Lucretia 18
Lucrezia Borgia 30
Magical Sneakers 102
Magical Word 102
Magicians Clock 103
Maternity 37
McDonald Aces 44
McDonald's \$100 Routine 44
Medieval Tarot Gone Wild 22
Mental Color 26
Mind Blank 86
Miracle Monte 49
Miraculous Prediction 64
Mirror Image 22
Mississippi Monte 46
Mistique 52
Mona Lisa McComb 43
Mona Lisa Scream 42
Mona Lisas Geheimnis 42
Moritz Grün 50, 164
Murder Most Foul 96
Mythos 20
Nebulous 20
NFW 13
Nitrate 154
Noah's Ark 88
Numero Uno 138
O'Henry Monte 84
Oil and Water 74

Zauberhafte Päckchentricks

Opus Mona Lisa 42	R.I.P. 20
Out of Order 154	Rabbit Circus 144
Over the Counter Miracle 23	Rapid Transit 138
Pandemic 21	Rat Traps 92
Papel Blanco 112	Recession 36
Paradise Lost 18	Reflections 96
Pariser Nächte 31	Rotton Apples 20
Partie bei Onkel Paul 32	Royal Fantasy 136
Party Card 32	Royal Flash 73
Patter Lines 23	Russisch Roulette 37
Pavels lachende Hasen 30	Sechs mal Sex 32
Penetration Frame 62	Sequenz 93
Phantom Card Trick 112	Sexy Hexy 32
Picacard 82	Sexy-Card-Trick 36
Pickitout 112	Shaggy Dog Tale 92
Pinochle Trick 156	Shinkansen 141
Pocket Voodoo 162	Sidewalk Shuffle 50
Pointer 138	Six Mix 92
Poker Paket Trick 72	Sleightless Routine 23
Polish Poker 72	Smile 93
Polythene Pam 51	Snafu 86
Powers's Photo Surrealism 58	Something from nothing 58
Presto Printo 59	Spider Web Monte 46
Princess Card Trick 76	Spotter Card 112
Printer's Demon 58	Squaring the Triangle 57
Printing 59, 155	Strange Biscuit 104
Pro Diminishing Cards 66	Sucker Card Trick 82
Procket 140	Sudden Death Gypsy Curse 22
Pronto Printo 151	Super Optical Illusion 6
Psychic Battle ESP 101	Surprise Card Trick 112
Quadro Akt 51	Surprise Wild Card 23
Quink 52, 142	Surprising Girls 32

Index

Surreal Killer 133	Tischlein Deck Dich 26
Switch Blade 137	Tonte 48
Sympathetic Cards 134	Tra-Fix Jam 88
Tablehopper's Holy P.O.D. 60	Trisection 78
Tea with the Queen 84	True Hue 140
Techni-Dots 95	Twins 157
The 4 Card Trick 96	Twisted Sister 12, 38
The Blue Boy 42	Twisting the Aces 12, 38
The Case of the Missing Hat 24	Two Card Monte 48
The Dark Triangle 18	Ugly Duckling 148
The Deuce you say 38	Ultra Diminishing Cards 66
The Dutch Looper 51	Vampire Dawn 144
The Experiment 158	Vatta Morgana 28
The Fly Cards 148	Vegemental 140
The Frame of Destruction 62	Watch the Ace 18
The Homing Card 156	Water and Wine 18
The M.K. Turning Aces 6	What's Mine is Mine 54
The Magician's Routine 23	Who Buys The Drinks 82
The Monster Mash 45, 144	Wild Card 12
The Pothole Trick 62	Wild Card Outdone 23
The Royal Scam 132	Wild Mix 20
The Sign 162	Wild Mona 42
The Tamaritz Rabbit 29	Wild Rabbit 28
The Whole Thing 62	Wilderbeast 20
The Yogi Wonder 76, 112	Willenskraft 28
Think a Number 52	Wörterlotto 55
Think Ace 40	Zehn Magier und zehn Hüte 24
Time Out 138	Zig Zag Card 78
Tiny Water 138	Zombie Town 21, 26
Tip-Top Card Trick 82	
Tipple 159	
Tipsy Cards 13	

DAS



PÄCKCHEN TRICK BUCH

GEORG WALTER