

DAS

**PÄCKCHEN
TRICK
BUCH**

GEORG WALTER

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

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 Päckchentrick 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 Päckchentrick 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 „Falschzahl-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.

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

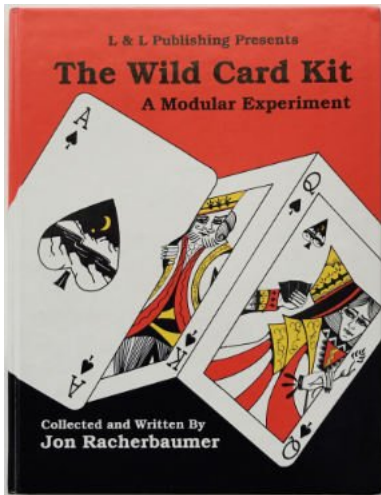


Abb.: The Wild Card Kit,
Jon Racherbaumer

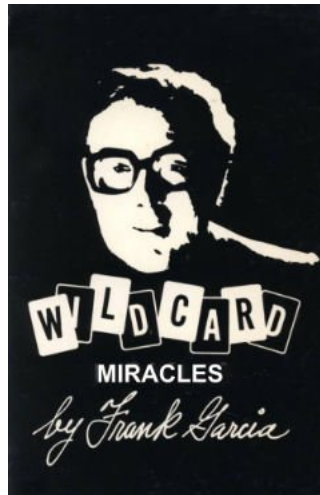


Abb.: Wildcard Miracles,
Frank Garcia

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

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

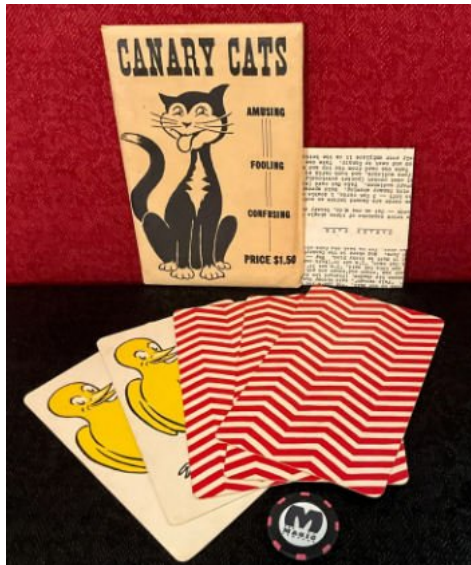


Abb.: Canary Cats, Firma Abbott's



Abb.: Hase und Zylinderhüte, Zauberbutike



Abb.: Zehn Magier & Zehn Hüte, Kellerhof



Abb.: Der Kongress-Trick, weitere Version



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

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 dieASSE 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.

Päckchentricks nach Themen



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

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

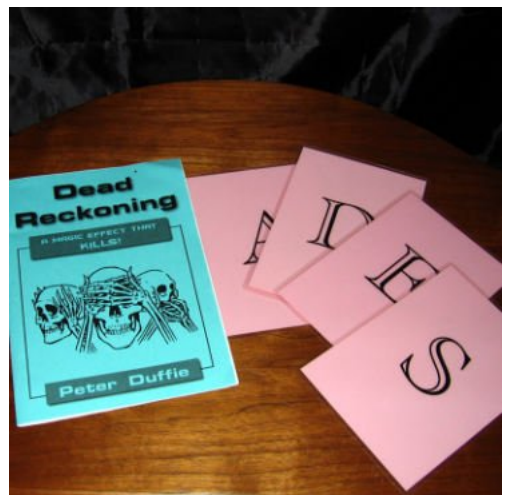


Abb.: Dead Reckoning, Peter Duffie



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

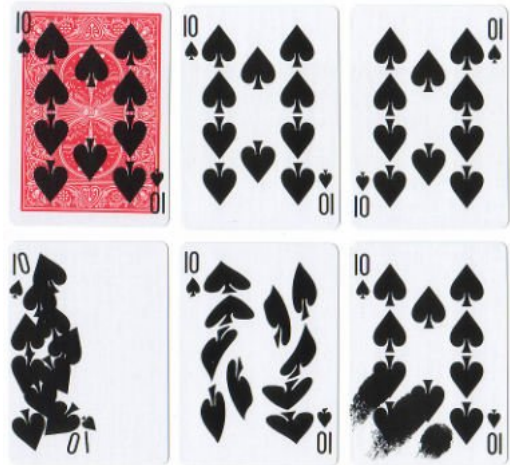


Abb.: Presto Printo, Daryl

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.

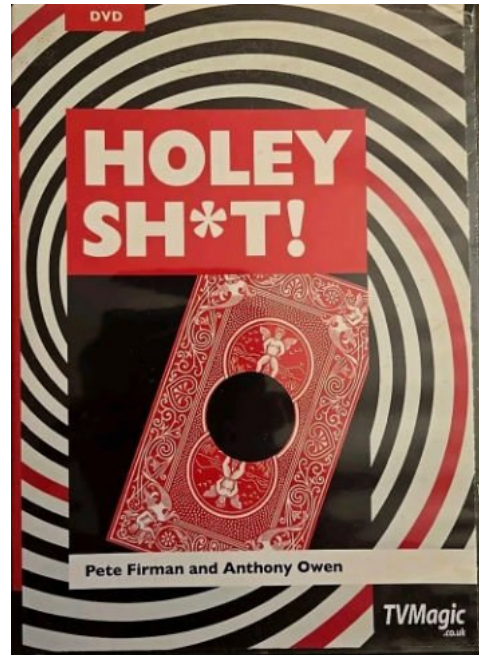


Abb.: Holey Sh*t, Anthony Owen, Pete Firman

Abb.: Hole Hop, Jay Sankey, 2002



Abb.: Loch Transplantation, Eckhard Böttcher

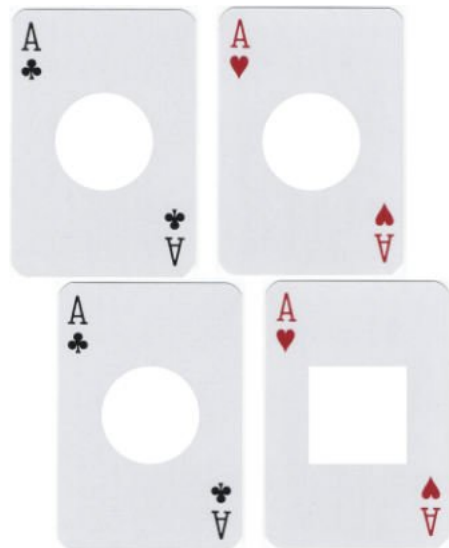


Abb.: A Whole New Hole, Tenyo

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.

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

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 „Olrarn 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



Don England Close-up Zigzag Card

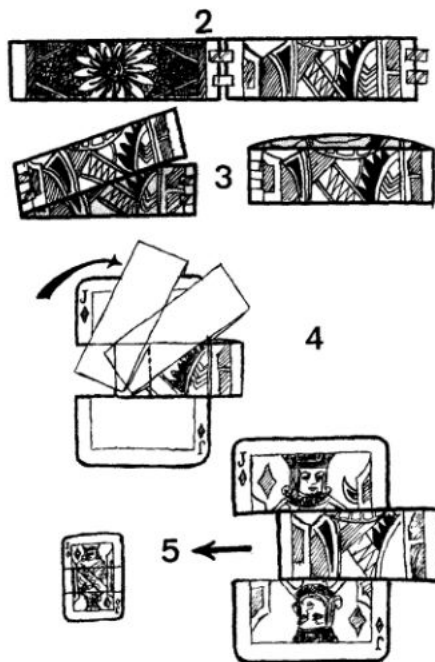
This interesting effect is a preview from Don's upcoming book, *THE SPECTATOR'S CHOICE*. What appears to happen is - the spectator selects any card, and signs it across its face. The performer folds the card into thirds, then opens it and turns it face down. He immediately slides the middle section of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

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



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.

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

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 Vermark-tungsrechte 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.



Abb.: Bicentennial Card Trick, Nick Trost



Abb.: Bigfoot, Nick Trost

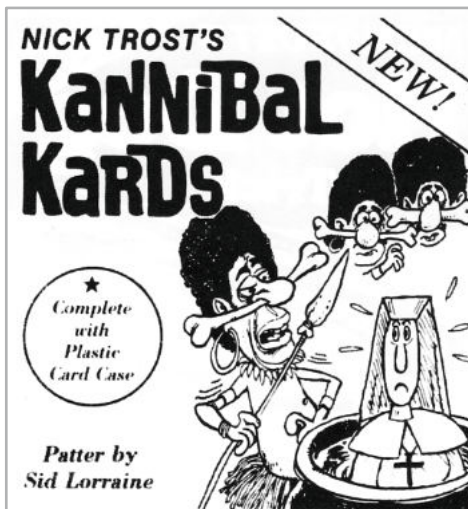


Abb.: Cannibal Cards, Werbung aus einem Kellerhof-Katalog und aus einem Werbeblatt der Firma Abbott's



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

DAS

**PÄCKCHEN
TRICK
BUCH**

GEORG WALTER