

KARTEN-MAGIE

TRIUMPH IM TRIUMPH

Effekt:

Ein Zuschauer wählt frei eine Karte, z.B. die Pik 5. Die Karten werden je zur Hälfte bildoben-bildunten ineinander gemischt. Beim Ausbreiten der Karten zeigt sich, daß alle Karten mit der Bildseite nach unten liegen. Alle Pik-Karten jedoch liegen in Reihenfolge bildoffen dazwischen. An fünfter Stelle in der Pik-Reihe liegt eine Karte rückenoben!

Das Kartenband wird gewendet: Es ist die Pik 5!

Vorbereitung:

Das Spiel wird vom Rücken aus in den Sequenzen Kreuz As bis Kreuz König, Herz As bis Herz König usw. gelegt.

Vorführung:

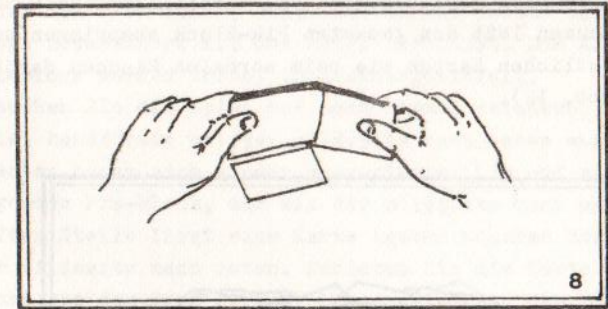
Breiten Sie die Karten rückenoben bandförmig aus und lassen Sie den Zuschauer eine Karte entnehmen. Während er sich die Karte ansieht, schieben Sie alle Karten zusammen, wobei Sie einen Spalt an der Stelle halten, an der der Zuschauer eine Karte entnommen hat. Heben Sie alle unter dem Spalt liegenden Karten auf das Spiel ab.

Kontrolle - Auf dem Spiel liegen in Reihenfolge von oben nach unten Pik 6 bis Pik König. Unter dem Spiel von unten nach oben Pik 4 bis Pik As.

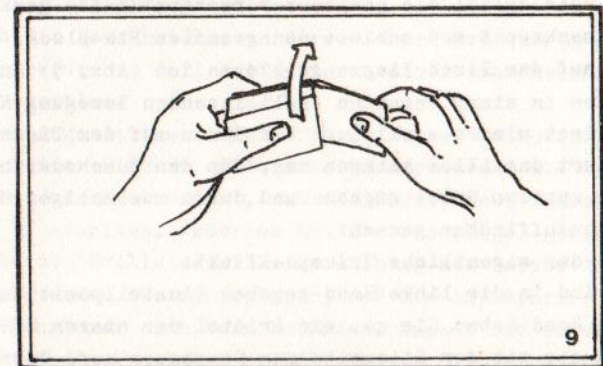
Die gewählte Karte wird auf das Spiel gelegt und mittels Doppelt-Abheben nach unten gebracht. Das Spiel wird etwa in der Mitte getrennt und die obere Hälfte nach rechts gelegt, bereit für einen Riffle-Shuffle.

Lassen Sie zuerst links eine Karte abspringen und dann rechts ebenfalls eine. Dann riffelt der linke Daumen die "Pik-Flöte" ab. Die übrigen Karten werden danach wie gewohnt ineinandergeriffelt mit Ausnahme der rechten oberen restlichen "Pik-Flöte, die als Block auf das Spiel kommt. Mit der rechten Hand werden die ineinander-

geriffelten Karten als Vorbereitung für den "Table-Revers" angehoben. Die gewählte Zuschauerkarte bleibt dabei bildunten auf dem Tisch liegen (Abb. 8).



Der linke Daumen schiebt diese Karte hoch (Abb. 9). Der rechte Daumen zieht die unterste Karte der rechten Hälfte nach rechts heraus und schiebt sie über den "Pik-Flöten-Block" nach links zurück. Das geschieht in einer flüssigen Bewegung beim Egalisieren des Spiels. Dieses Manöver dient zum heimlichen Wenden der Zuschauerkarte, ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern.

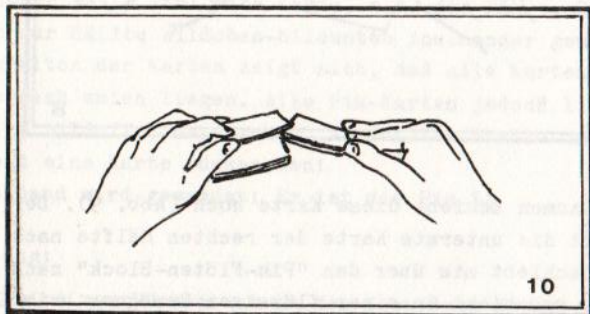


Das Spiel liegt jetzt egalisiert vor Ihnen auf dem Tisch. Der rechte Daumen riffelt das Spiel von unten nach oben durch, bis Sie den Pik König erblicken. An dieser Stelle halten Sie einen Spalt. Die Karten über dem Spalt werden nach unten abgehoben.

Situation - Unter dem Spiel liegen alle Pik Karten in Reihenfolge mit der umgedrehten gewählten Pik 5.

Nun kommt nochmals ein "Table-Revers". Diesmal aber mit dem gesamten Pik-Block.

Das Spiel wird nach rechts abgehoben, bereit zum Riffle-Shuffle. Der linke Daumen läßt den gesamten Pik-Block abspringen und riffelt die restlichen Karten wie beim normalen Mischen darüber ineinander (Abb. 10).



Die rechte Hand erfaßt die Karten der rechten Hälfte gemäß Abb. 8, stellt sie senkrecht und schiebt den gesamten Pik-Block, der rückenoben auf dem Tisch liegen geblieben ist (Abb. 9) an den stehenden Kanten in einer gesamten egalisierenden Bewegung hoch.

Das Spiel liegt wieder egalisiert vor Ihnen auf dem Tisch.

So kompliziert das alles klingen mag, für den Zuschauer haben Sie seine Karte nur ins Spiel gegeben und durch zweimaliges Mischen der Karten unauffindbar gemacht.

Jetzt kommt der eigentliche Triumph-Effekt:

Das Spiel wird in die linke Hand gegeben (Austeilposition). Mit der rechten Hand heben Sie ca. ein Drittel der oberen Hälfte ab und fächern sie mit der Bildseite zum Zuschauer auf. Während der Zuschauer auf den Fächer blickt, drehen Sie die linke Hand mit der Handfläche nach unten und legen das Päckchen auf dem Tisch ab.

Für den Zuschauer liegt es rückenoben. Der Fächer wird egalisiert bildoben neben das auf dem Tisch liegende Päckchen gelegt.

Situation - Auf dem linken Päckchen liegt die Pik-Flöte mit der Bildseite nach unten, dazwischen an der richtigen Position liegt

die gewählte Pik 5, die Restkarten bildoben. Der linke Kartenblock muß um die gesamte Pik-Flöte größer (dicker) als die rechte Hälfte sein.

Riffeln Sie die beiden Hälften normal ineinander (bildoben bildunten für den Zuschauer), wobei Sie darauf achten müssen, daß der Pik-Block unverändert auf dem Spiel verbleibt. Die Karten unter dem Pik-Block werden normal ineinandergeriffelt.

Nun brauchen Sie das Spiel nur noch einmal abzuheben. Breiten Sie das Spiel bandförmig mit der Bildseite nach unten aus.

Alle Karten haben sich wieder ausgerichtet bis auf einen zusammenhängenden Pik-Block, der mit der Bildseite nach oben liegt.

An fünfter Stelle liegt eine Karte (gemäß unserem Beispiel - Pik 5) mit der Bildseite nach unten. Schieben Sie die Karte etwa 3 cm nach vorn aus dem Band heraus. Lassen Sie sich den Namen der Karte nennen. Wenden Sie das Band erneut um, und die Zuschauer sehen in der nun rückenoben liegenden Pik-Flöte - die Pik 5!

Alle übrigen Karten sind bunt gemischt.

ES

WENDE - BRILLE

Nach einer Idee von Bill Lainsbury

Auf dem magischen Markt gibt es neben vielen anderen Hauchobjekten auch die Hauchbrille, in deren Gläser Kartenwerte eingätzt sind. Zauberfreund Bill hatte hierzu einen brauchbaren Verbesserungsvorschlag:

Von einem Augenoptiker lassen Sie auf einer Seite die Ätzungen von den beiden Gläsern entfernen. Ferner werden die Gelenke des Gestelles derart verändert, daß die Bügel einen Aktionsradius von 180° erhalten. Außerdem muß der Nasenbügel gerichtet werden, d.h. die Brille weist keine Wölbung auf (siehe Abb. 11).

Die Bügel werden so umgeschlagen, daß die unpräparierten Seiten der Brillengläser sich vorn befinden. Lassen Sie einen links von Ihnen sitzenden Zuschauer auf die beiden Gläser hauchen. Nichts geschieht. Während Sie sich dann nach rechts bewegen, klappen Sie die Bügel um (siehe Abb. 12). Ein rechts sitzender Zuschauer haucht nun scheinbar auf die Innenseite der Gläser. Es geschieht ebenfalls nichts. Haucht nun ein Zuschauer auf die Vorderseite, so erscheinen die forcierten Kartenwerte.

(Gewerbliche Verwendung nur mit Genehmigung)

BR