

# Zaubertrick 1

## OCCULUS



CODE SECRET : ARTHURIUM  
WWW.DJECO.COM/MAGIC

### INHALT

1 Schachtel mit Deckel, 1 Würfel mit sechs Seiten in unterschiedlichen Farben, 1 silberne Platte.

### ABLAUF

Würfel und Schachtel werden dem Publikum gezeigt. Die silberne Platte wird auf den Tisch gestellt. Der Magier erklärt dem Publikum, dass er sich umdrehen wird. Hinter ihm wählt das Publikum eine Farbe und legt den Würfel in die Schachtel, mit der gewählten Farbe nach oben. Die Schachtel wird geschlossen. Der Magier nimmt die geschlossene Schachtel, während er noch mit dem Rücken zum Publikum steht. Dann dreht er sich zum Publikum um. Er nimmt die Schachtel nach vorn und hält sie in Augenhöhe vor sich. Er erklärt, dass er eine magische Kraft hat, die es ihm ermöglicht, durch diese schwarze Schachtel hindurchzusehen. Allerdings braucht er dafür ein ganz wichtiges Utensil: die silberne Platte. Er nimmt den Würfel wieder hinter seinen Rücken und bittet einen Zuschauer, die kleine Platte in die Hand zu nehmen und den Arm auszustrecken. Der Magier stellt die geschlossene Schachtel auf die Platte. Er sieht sie eindringlich an und erklärt, dass er dank des magischen Auges durch die Schachtel sehen kann. Dann sagt er: „Die gewählte Farbe ist ...“

er noch mit dem Rücken zum Publikum steht – ABB. 1. Er dreht sich zum Publikum um und behält den Würfel noch hinter seinem Rücken. In diesem Moment ändert er die Position des Deckels – ABB. 2.

Er nimmt die Schachtel dann nach vorn, um sie dem Publikum zu zeigen und nutzt dieses Moment, um die Farbe des Würfels zu sehen, die auf seiner Seite sichtbar ist. Dann erklärt er dem Publikum, dass ihm ein Utensil fehlt, um durch die Schachtel sehen zu können: die silberne Platte. Er nimmt die Schachtel erneut kurz hinter seinen Rücken und setzt den Deckel wieder korrekt auf die Schachtel ABB. 1. Dann nimmt er sie wieder nach vorn und stellt sie auf die silberne Platte – ABB. 3. Er konzentriert sich und verkündet die vom Publikum gewählte Farbe.



# Zaubertrick 2

### MATERIAL

Schachtel mit Deckel, 4 kleine gelbe Kugeln  
Wie Zaubertrick 1, doch der Zauberer bietet dem Publikum an, 1, 2, 3 oder 4 keine Kugeln in der Schachtel zu verstecken.

### TRICK

Die Schachtel hat keinerlei Trick! Der Magier bekommt die geschlossene Schachtel, während

# Zaubertrick 3

## FLALA SACRA



CODE SECRET : CLARUM  
WWW.DJECO.COM/MAGIC

### INHALT

1 Phiole, 2 Metallstücke

### VORBEREITUNG

Vergewissere dich, dass die Fläche, auf die die Phiole gestellt wird, eben ist. Für diesen Trick wird nur ein Metallstück benötigt. Das zweite ist als Ersatz gedacht, falls das andere verloren geht!

### ABLAUF

Im Zauberreich haben die Magier eine Kraft, die ihnen Macht über die Dinge verleiht. Ihr kennt bestimmt schon seltsame Erscheinungen, wie Buchseiten, die sich selbst umblättern oder Kisten, die sich grundlos öffnen und schließen ... Der Magier ist dabei zu lernen, m dieser Kraft umzugehen und übt mit dieser Phiole.

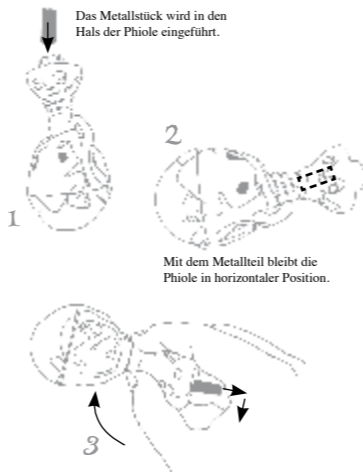
Er stellt seine Zauberphiole auf den Tisch und bringt sie in horizontale Position. Er befiehlt ihr, in dieser Position zu bleiben: Die Phiole bleibt so!  
Er fragt das Publikum, ob jemand probieren will, die Phiole zu beherrschen. Er gibt die Phiole dem Zuschauer. Dieser legt sie auf den Tisch, aber sie gehorcht ihm nicht!  
Der Magier stellt fest, dass nur Zauberer Macht über die Dinge haben ...

### DER TRICK

Das kleine Metallstück, das vor Beginn des Tricks in die Phiole gelegt wird, ermöglicht es, die Flasche in horizontaler Position zu halten. ABB. 1 ABB. 2

Wenn der Magier dem Publikum ankündigt, die Phiole einem Zuschauer zu geben, nimmt er die Phiole an ihrem schmalen Teil und hebt sie so an, dass das Metallteil unbemerkt in seine Handfläche fällt. ABB. 3

Er übergibt also dem Zuschauer die Phiole ohne Gegengewicht. Dem Zuschauer gelingt es nicht, die Phiole auf dem Tisch hinzulegen. Während sich das Publikum auf die Phiole konzentriert, versteckt der Magier das Metallteil in seiner Tasche!



Das Metallstück wird in den Hals der Phiole eingeführt.

Mit dem Metallteil bleibt die Phiole in horizontaler Position.

# Zaubertrick 4

## SERPENTIUM



CODE SECRET : VICTORIUS  
WWW.DJECO.COM/MAGIC

### INHALT

3 Schlangen, 1 Spielstein, 1 Farbkarte.

### VORBEREITUNG

Der blaue Spielstein wird auf das blaue Feld der Karte gelegt. Die drei Schlangen kommen in die geschlossene Kasette, die flach auf den Tisch gelegt wird.

### ABLAUF

Der Magier erklärt, dass im Reich der Finsternis jeder Tag unter dem Zeichen einer bestimmten Farbe steht und dass er die Macht hat, sein Maskottchen, die Schlange, die Farbe des Tages annehmen zu lassen. Der Magier bittet jemanden aus dem Publikum, ihm zu helfen, die Farbe des Tages zu wählen, indem er eine Zahl von 1 bis 5 nennt. Egal, welche Zahl der Zuschauer nennt, der Magier legt den Spielstein jetzt auf die weiße Farbe. Er verkündet: „Die Farbe des Tages ist weiß. Mit meinen magischen Kräften werden ich die Farben der Schlange weiß werden lassen.“ Er zeigt dem Publikum mehrmals die beiden Seiten der Schlange, um zu beweisen,

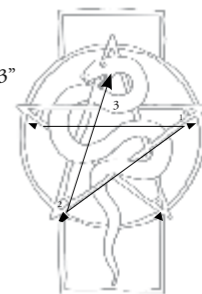
dass sie bunt ist. Doch plötzlich, wenn er sie zum x-ten Mal umdreht, sind die Punkte auf der Schlange weiß! Der Magier schlägt vor, es noch einmal zu zeigen. Er öffnet die Kasette und legt die Schlange hinein, die er gerade zu einer weißen gemacht hat. Er fragt das Publikum, ob es einen weiteren Versuch machen möchte, und schlägt dafür die Farbe des nächsten Tages vor. Er nimmt die Schlange heraus und zeigt, dass sie wieder bunt ist. Ein Zuschauer soll wieder eine Zahl von 1 bis 5 nennen. Nach der genannten Zahl setzt der Magier den Spielstein auf die Farbe grün. Der Zuschauer zeigt dem Publikum, dass beide Seiten der Schlange bunt sind, indem er sie mehrmals hin und her dreht, bis die Schlange schließlich grüne Punkte hat. Der Magier dankt dem Publikum, dass es ihm geholfen hat, die Farben dieser beiden Tage zu bestimmen und legt die Schlange wieder in die Kasette. Die Zuschauer wollen die Schlange sehen: Kein Problem, der Magier nimmt die Schlange aus der Schachtel und gibt sie dem Publikum. Beide Seiten der Schlange sind bunt!

### TRICK

**DIE FARBE ERZWINGEN:** Zu Beginn ist der Spielstein auf der blauen Farbe. Wenn das Publikum eine Zahl nennt, muss der Magier den Stein in egal welche Richtung (im Kreis, diagonal ...) immer so setzen, dass er auf die Farbe kommt, die für ihn wichtig ist: weiß oder grün.  
**Die Schlange:** Eine der beiden Schlangen hat zwei bunte Seiten, die beiden anderen sind auf der einen Seite bunt und auf der anderen entweder weiß oder grün.

**DIE SCHLANGE:** Eine der beiden Schlangen hat zwei bunte Seiten, die beiden anderen sind auf der einen Seite bunt und auf der anderen entweder weiß oder grün.  
Für diesen Trick muss man lernen, die Schlange auf eine besondere Art und Weise zu drehen: Die Bewegung muss so sein, dass die Zuschauer glauben, man dreht die Schlange, obwohl man immer wieder dieselbe Seite zeigt.

### BEISPIEL Mit der Zahl "3"



1

Der Magier zeigt die Schlange mit dem Kopf nach unten und der bunten Seite.

2

Der Magier dreht die Schlange gleichzeitig um 180 Grad und nach oben.

3

Der Magier zeigt die Schlange mit dem Kopf nach oben. Der Magier zeigt die Schlange mit dem Kopf nach oben. Es sieht aus, als würde er die andere Seite zeigen, dabei ist es immer dieselbe.

Es ist wichtig, diese Bewegung gut zu trainieren. Der Magier kann das vor dem Spiegel üben.

# Zaubertrick 5

## COLORUM

### MATERIAL

Die Schlange mit 2 bunten Seiten und die Schlange mit 1 weißen Seite

### ABLAUF

Der Zauberer zeigt eine Schlange mit 2 weißen Seiten. Er gibt vor, Farben von den Kleidern der Zuschauer zu nehmen und erklärt, so die Schlange in seinen Händen verwandeln zu können. Er lässt das Publikum prüfen, dass die 2 Seiten verwandelt worden sind.

### DER TRICK

Dieselbe Vorgehensweise wie in Zaubertrick Nr. 4 Serpentium. Zu Beginn nimmt er die Schlange mit einer bunten und einer weißen Seite. Er zeigt nur die weiße Seite, das Publikum glaubt also, dass beide Seiten weiß sind. Wenn er vorgibt, Farben von den Kleidern des Publikums zu nehmen, muss er nur noch die Schlange umdrehen. Am Ende räumt er die Schlange mit der weißen Seite in die Schachtel und lässt das Publikum die Schlange mit den beiden bunten Seiten in die Hand nehmen.

## ZÄUBERTRICK 6 PRÆDICTUM

### MATERIAL

Schwarze Schachtel mit Deckel, großer Würfel, farbige Karte mit Pentagramm, Figur

### ABLAUF

Der Zauberer zeigt alle Seiten des Würfels. Sie sind alle verschieden. Er wählt heimlich und ohne dass das Publikum es sehen kann, eine Farbe aus, legt sie mit der Oberseite nach oben in die Schachtel und schließt sie. Er zeigt das farbige Pentagramm und bittet eine Person aus dem Publikum, zu versuchen, die gewählte Farbe zu erraten.

Die Figur wird auf die vom Zauberer gewählte Farbe gesetzt. Die Person nennt eine Zahl von 1 bis 4, der Zauberer bewegt die Figur und zeigt, dass das farbige Feld dieselbe Farbe wie die des in der Schachtel versteckten Würfels besitzt.

### DAS GEHEIMNIS

Farbzwang: zu Beginn wird die Figur auf einer beliebigen Farbe platziert. Wenn die Person eine Farbe nennt, bewegt der Zauberer die Figur in eine beliebige Richtung (um den Kreis herum, diagonal...) und sorgt dafür, dass er die in der Schachtel versteckte Farbe trifft.

## ZÄUBERTRICK 7 VERDUM

### MATERIAL

Grüner Ring, Schlange mit 2 bunten Seiten und Schlange mit einer grünen Seite.

### ABLAUF

Der Zauberer zeigt die beiden bunten Seiten der Schlange. Er verkündet, dass er die Farbe der Schuppen in grün verwandeln kann. Dafür verwendet er den grünen Ring, den er dem Publikum zeigt. Er führt die Schlange durch den Ring und die Schuppen werden grün.

### DAS GEHEIMNIS

Zu Beginn zeigt der Zauberer die Schlange mit zwei bunten Seiten. Wenn er den grünen Ring nimmt, legt er heimlich die Schlange, die er in der Hand hält, ab, um den Ring aufzunehmen und nimmt dann die Schlange mit der grünen Seite. Er zeigt dem Publikum die grüne Seite, wenn er die Schlange durch den Ring führt.

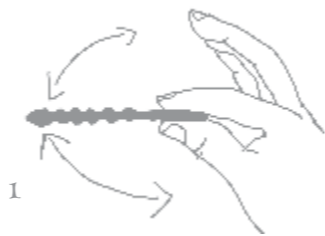
## ZÄUBERTRICK 8 MOLLUM

### MATERIAL

Die Schlange mit 2 bunten Seiten.

### ABLAUF

Der Zauberer zeigt dem Publikum die Schlange, schlägt sie auf den Tisch, um zu zeigen, dass sie hart ist. Anschließend nimmt er die Schlange zwischen seine Finger (ABB. 1) und verkündet, dass er ihr Aussehen verändern kann. Die Schlange wird weich.



### DAS GEHEIMNIS

Der Zauberer hält die Schlange locker wie in ABB. 1 gezeigt. Indem er die Schlange der Länge nach leicht schüttelt, hat das Publikum den Eindruck, dass sie weich geworden ist.

## ZÄUBERTRICK 9 DISPARUM

### MATERIAL

1 Schlange mit 2 bunten Seiten, Tesafilm (nicht im Packungsinhalt enthalten).

### VORBEREITUNG

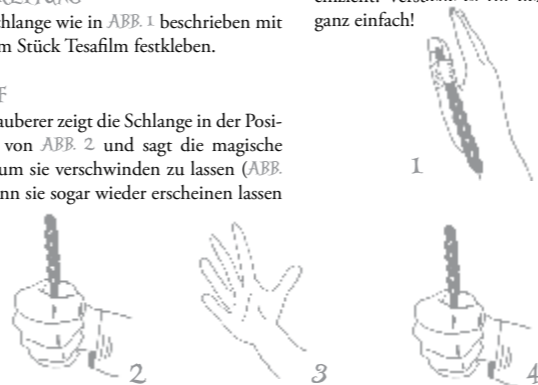
Die Schlange wie in ABB. 1 beschrieben mit einem Stück Tesafilm festkleben.

### ABLAUF

Der Zauberer zeigt die Schlange in der Position von ABB. 2 und sagt die magische Formel, um sie verschwinden zu lassen (ABB. 3). Er kann sie sogar wieder erscheinen lassen (ABB. 4).

### DAS GEHEIMNIS

Die Schlange klebt am Daumen des Zauberers, sodass dieser nur seine Hand öffnen und schließen muss, indem er den Daumen einzieht. Versuche es vor dem Spiegel, es ist ganz einfach!



## ZÄUBERTRICK 10 SYMBOLO



CODE SECRET: DIDIUS  
WWW.DJECO.COM/MAGIC



Golden



Blau



Grün

### INHALT

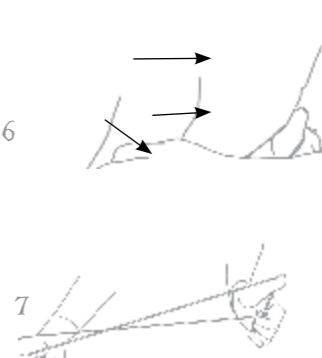
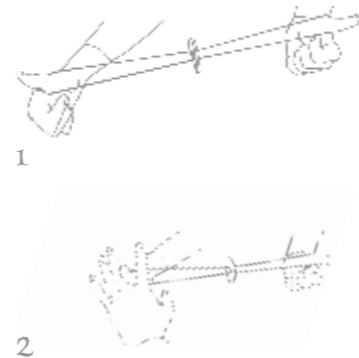
3 Ringe, 1 Schnur

### ABLAUF

Der Zauberer zeigt dem Publikum die drei Ringe nacheinander. Er erklärt, dass er eine Gabe besitzt und die drei Ringe, nachdem sie auf eine Schnur gefädelt wurden, befreien wird. Der Zauberer hält die Finger seiner linken Hand wie in ABB. 2 gezeigt. Er wickelt den zu ihm weisenden Teil der Schnur um den Daumen des Zuschauers (ABB. 3). Er bewegt die Ringe auf den Daumen des Zuschauers zu (ABB. 4) und wickelt den zu ihm weisenden Teil der Schnur ein zweites Mal um den Daumen des Zuschauers (ABB. 5). Der Zauberer zieht seine linke Hand zurück und zieht gleichzeitig die Ringe auf sich zu (ABB. 6). Die drei Ringe kommen wie durch Magie frei und bilden sogar eine Kette! (ABB. 7)

### DAS GEHEIMNIS

Nur der blaue Ring ist offen. Der Zauberer platziert ihn in die Mitte zwischen die beiden anderen Ringe. Bevor er beginnt, die Schnur um den Daumen des Zuschauers zu wickeln, öffnet er unauffällig den blauen Ring und fädelt ihn in die beiden anderen Ringe ein. Jetzt sind die drei Ringe miteinander verbunden, ohne dass das Publikum etwas merkt. Danach wickelt der Zauberer die Schnur mehrmals um den Finger des Zuschauers wie



## ZÄUBERTRICK 11 LIBERUM

### MATERIAL

Das Medaillon und die Schnur

### ABLAUF

Der Magier verkündet, dass er über die Macht verfügt, den Ring von der Schnur zu befreien.

### TRICK

Der Magier macht einen Knoten an das Ende der Schnur und führt sie durch das Medaillon. Die beiden Enden hält er mit den Zeigefingern - ABB. 1. Wichtig ist, dass er den Knoten in der rechten Hand hält. Ein Zuschauer hält das Medaillon unten fest.



Mit dem Mittelfinger der linken Hand ergreift der Magier die rechte Seite der Schnur und zieht sie zu sich – ABB. 2.



2



3

Nun muss er nur noch die Schnur von seinem linken Zeigefinger gleiten lassen – ABB. 3 – und die Schnur wieder auseinanderziehen. Die Medaille ist frei – ABB. 4.



4

## ZAUBERTRICK 12

### COUTURUM

**MATERIAL**  
Bindfaden

#### ABLAUF

Der Zauberer wickelt den Bindfaden wie in ABB. 1 um seinen Daumen. Er erklärt, dass er das Ende des Fadens in die Schleife einführt, jedoch ohne den Bindfaden einzuführen (ABB. 2).



1



2

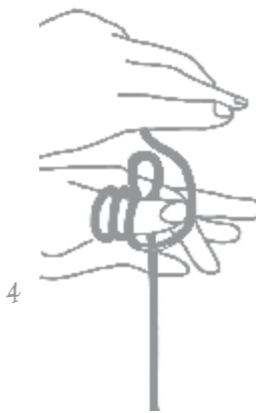


3

Am Ende des Zaubertricks ist der Faden durch die Schleife gegangen!

#### DAS GEHEIMNIS

Ab der ABB. 1 führt der Zauberer den Bindfaden links unter seinem Daumen hindurch und zieht ihn zu sich heran (ABB. 4).



4

## ZAUBERTRICK 13

### CARTUM

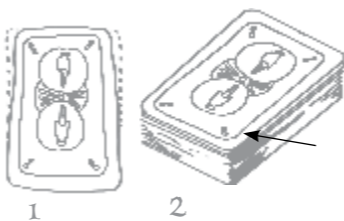
**VIDEO**



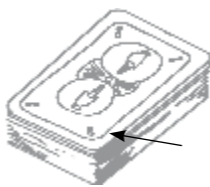
CODE SECRET: EVAMINUS  
WWW.DJECO.COM/MAGIC

#### UTENSILIEN

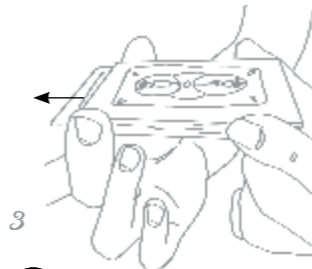
Das Kartenspiel mit gezinkten Karten. Dieses Spiel hat die Besonderheit, dass die Karten auf einer Seite schmaler sind als auf der anderen (ABB. 1). Diesen minimalen Unterschied kann man nicht mit dem bloßen Auge erkennen (ABB. 2). Wenn eine oder mehrere Karten in der «falschen Richtung» angeordnet sind, muss man den Kartenstapel fest zwischen zwei Fingern der einen Hand halten und die beiden Finger der anderen Hand darübergleiten lassen. Die verkehrt angeordneten Karten werden aus dem Spiel herausgezogen. ABB. 3 Mit diesem Trickspiel kann der Zauberer eine Menge Zaubertricks vollführen.



1



2



14

**TRICK**  
Wie man eine Karte wiederfindet

#### DAS GEHEIMNIS

Die Karten sind alle in dieselbe Richtung angeordnet. Der Zauberer zeigt die Karten in einem Fächer und lässt das Publikum eine Karte auswählen. Während er die Karte anschaut, dreht der Zauberer das Spiel unauffällig (hierfür müssen die fächerartig ausgebreiteten Karten mit einer halbkreisförmigen Handbewegung zusammengeschoben werden). Der Zauberer bittet nun das Publikum, die Karte an einer beliebigen Stelle wieder einzufügen und schlägt vor, die Karten zu mischen. Um die richtige Karte herauszuziehen, schiebt der Zauberer die Karte wie in ABB. 3 beschrieben und verkündet, dass es sich um die Karte .....handelt.

15

**TRICK**  
Wie man eine Karte wiederfindet

Derselbe Trick wie Trick 8. Der Zauberer nimmt noch das Tuch dazu, und die vom Publikum gewählte Karte erscheint unter dem Tuch.

16 **TRICK**  
Wiederfinden der 4 Könige

#### DAS GEHEIMNIS

Alle Karten sind in dieselbe Richtung angeordnet. Der Zauberer breitet sein Spiel mit der offenen Seite nach oben aus und zieht die 4 Könige heraus. Er fragt das Publikum, an welchen Stellen er die 4 Könige wieder in das Spiel einsortieren soll. Jedes Mal fügt der Zauberer die Karte wieder in das Spiel ein (indem er heimlich die Richtung ändert). Sobald alle 4 Karten wieder im Spiel sind, nimmt der Zauberer die Karten auf und schlägt dem Publikum vor, sie zu mischen. Er konzentriert sich, schiebt die Karten wie oben beschrieben und zeigt die 4 Karten: es sind die 4 Könige!

#### TRICK

17 Die 4 zu Beginn herausgezogenen «Könige» werden getrennt und durch einen Zauber wieder zusammengeführt.

#### DAS GEHEIMNIS

Der Zauberer zeigt in einem Fächer die 4 Könige (unter dem König ganz links hat er 3 Karten versteckt) und legt sie auf den restlichen Kartenstapel. Er erklärt, dass die 4 Könige immer wieder zusammenkommen, selbst wenn er sie trennt. Der Zauberer legt die 4 ersten Karten in einer Linie von rechts nach links verdeckt auf den Tisch. Er legt 3 Karten auf die nächste Karte etc... Er dreht den Kartenstapel auf der rechten Seite um... der König ist verschwunden. Dies tut er nacheinander mit jedem der Kartenstapel. Schließlich dreht er den letzten Kartenstapel links um, die 4 «Könige» sind wieder zusammen...

18 **EFFEKT**  
Sortieren der roten und der schwarzen Karten.

#### DAS GEHEIMNIS

Die Karten werden nach Farben sortiert. Die beiden Kartenstapel werden entgegengesetzt in einem Stapel angeordnet. Die Karten werden gemischt. Der Zauberer zeigt die Karten, sie sind alle durcheinander. Er verkündet, dass er die Macht besitzt, sie wieder nach Farben zu sortieren. Er schiebt die Karten (siehe ABB. 3) zusammen: die Karten haben sich von allein nach Farben sortiert.

19

**EFFEKT**  
Sortieren der Karten nach Farben und Erscheinen der vom Publikum gewählten Karte.

#### DAS GEHEIMNIS

Die Karten werden nach Farben sortiert. Die beiden Kartenstapel werden entgegengesetzt in einem Stapel angeordnet. Die Karten werden gemischt. Der Zauberer zeigt die Karten, sie sind alle durcheinander. Das Publikum zieht eine beliebige Karte. Bevor das Publikum die Karte wieder in den Kartenstapel legt, dreht der Zauberer heimlich seinen Kartenstapel (1/2 Drehung). Der Zauberer schiebt die Karten. Die Karten sind nach Farben sortiert, außer der vom Publikum gezogenen Karte, die sich in dem Kartenstapel der anderen Farbe befindet.

20 **EFFEKT**  
Die letzte Karte des Kartenstapels ändert sich, ohne dass das Publikum etwas bemerkt.

#### DAS GEHEIMNIS

Bis auf die letzte Karte sind alle Karten in derselben Richtung angeordnet. Der Zauberer zeigt die letzte Karte aus dem Kartenstapel und verkündet, dass er sie verändern kann... Er legt das Spiel verdeckt auf den Tisch und zieht scheinbar die unterste Karte heraus. In Wirklichkeit zieht er die vorletzte Karte heraus, indem er sie vorwärtschiebt. Das Publikum hat den Eindruck, dass die letzte Karte verändert wurde.

21

**EFFEKT**  
Der Zauberer kann aus einem Kartenhaufen gezogene Karten benennen, ohne dass er sie gezogen hat!

#### DAS GEHEIMNIS

Der Zauberer hält das Kartenspiel in der Hand, schaut es an und merkt sich die erste Karte A, bevor er mit seinem Zaubertrick beginnt. Er wirft die Karten durcheinander verdeckt auf den Tisch und achtet darauf, dass er immer weiß, wo sich die Karte A befindet, die er kennt. Er nimmt eine andere beliebige Karte B an und sagt die Karte A an, die er kennt. Dann nimmt er eine andere Karte C an und sagt die Karte B an, die er als zweite Karte gezogen hat. Schließlich nimmt er die Karte A an und sagt die Karte C an. Wenn er alle 3 Karten in der Hand hält, zeigt er sie dem Publikum, das nachprüfen kann, ob es wirklich die angesagten Karten sind.

## Zaubertrick 22

### REUNICA

#### MATERIAL

4 Könige, 4 Damen, 4 Buben und 4 Zehner

#### VORBEREITUNG:

Die Karten werden nach Symbolen (Herz zu Herz etc...) sortiert, jeder Kartenstapel mit demselben Symbol wird in derselben Reihenfolge sortiert: 10, Bube, Dame, König. Aus den 4 kleinen Stapeln wird ein Kartenstapel gebildet.

#### ABLAUF:

Der Zauberer zeigt dem Publikum seinen Kartenstapel und betont, dass die Karten nach Farben sortiert sind. Er verkündet, dass er sie nach ihrem Wert sortieren wird. Er legt den Kartenstapel verdeckt auf den Tisch und lässt ihn von einer Person aus dem Publikum beliebig oft abnehmen. Anschließend legt er 4 Karten verdeckt von links nach rechts nebeneinander. Dies wiederholt er, bis alle Karten darüber gelegt sind. Nun muss er nur noch jeden Kartenstapel umdrehen, um den Publikum zu zeigen, dass alle Karten nach ihrem Wert sortiert sind...

## Zaubertrick 24

### JETTUM

#### MATERIAL: Kartenspiel

#### VORBEREITUNG:

Die schwarzen Karten 8 und 9 werden aussortiert und wie in ABB. 1 beschrieben angeordnet.

#### ABLAUF

Der Zauberer hält den Kartenstapel in seinen Händen (ABB. 2) und zeigt die beiden Karten 9 und 8. Er gibt sie einer Person aus dem Publikum und bittet sie, die Karten an einer beliebigen Stelle in das Spiel zurückzustecken. Der Zauberer mischt die Karten. Er erklärt, dass die beiden Karten, die in seiner Hand bleiben, sind die oberste und die unterste Karte, nachdem er die Karten auf den Tisch geworfen haben, die vom Publikum gezogenen Karten sind...

#### DAS GEHEIMNIS

Die Karten 8 und 9 befinden sich jeweils auf und unter dem Stapel (ABB. 1). Die Karten 8 und 9, die der Zauberer zeigt, haben dieselbe Farbe, die Zeichen sind jedoch umgekehrt. Das Publikum wird nicht darauf achten! Beim Mischen der Karten achtet der Zauberer immer darauf, die jeweils oben und unten liegende Karte nicht zu verschieben. Nach dem Mischen hält er die Karten wie in ABB. 2 beschrieben und wirft den Kartenstapel auf einmal auf den Tisch (ABB. 3). Die beiden Karten, die in seiner Hand bleiben, sind die oberste und die unterste Karte, eine schwarze 8 und eine schwarze 9 (ABB. 4).



## Zaubertrick 23

### DIX

#### MATERIAL:

die 4 «Zehner» des Kartenspiels

#### VORBEREITUNG:

Die 3 Karten mit den Zeichen Kreuz, Herz und Pik werden so gelegt, dass man sie verkehrt herum lesen kann.

#### ABLAUF:

Der Zauberer zeigt die 4 Karten dem Publikum. Er lässt von einer Person aus dem Publikum eine beliebige Karte verdeckt ziehen, bittet das Publikum, sie allen zu zeigen und lässt sie wieder in das Spiel zurücklegen. Er mischt die Karten und verkündet, dass er die vom Publikum gezogene Karte erraten kann!

#### DAS GEHEIMNIS

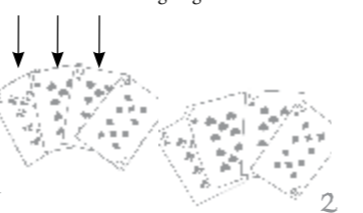
Während das Publikum die zufällig gezogene Karte betrachtet, dreht der

Zauberer heimlich den Kartenstapel in seiner Hand um. So kommt die vom Publikum gezogene Karte wieder in das Spiel zurück. 2 Optionen, um diese Karte zu erkennen:

– Wenn alle Karten in derselben Leserichtung angeordnet sind, ist die Antwort die Karo-Karte

– Befindet sich eine Karte in entgegengesetzter Richtung zu den anderen Karten, ist die Antwort das Zeichen dieser Karte.

Beispiel: von den 3 Zeichen ist nur das Herz immer umgekehrt. Somit ist diese die vom Publikum gezogene Karte.



## Zaubertrick 25

### BIBLIOTHECAM

#### INHALT:

1 Bücher mit gleichem Einband

#### VORBEREITUNG

Die Bücher werden in der Reihenfolge von 0 bis 10 auf einen Stapel gelegt – ABB. 2. Dafür werden bei jedem Buch nur die Buchstaben gezählt, die sich in einem roten Kreis befinden – ABB. 1 – Buch Nr. 4 als Beispiel.

#### ABLAUF

Der Magier erzählt, dass es in den Zauberschulen riesige Bibliotheken mit Sammlungen von seltenen Zauberbüchern gibt. Diese Bücher sind so ungewöhnlich und rätselhaft, dass sie die Macht haben, sich aus eigener Kraft fortzubewegen. Er setzt fort: „Wir Magier haben eine besondere Kraft, mit der wir immer erkennen können, ob die Bücher ihren Platz gewechselt haben. Ihr glaubt mir nicht? Versuchen wir es gemeinsam!“ Der Magier zeigt seinen Stapel aus kleinen Büchern und legt sie alle nebeneinander auf den Tisch – ABB. 3.

Er erklärt: „Stellt euch vor, ihr seid in meiner verzauberten Bibliothek. Sie ist voller interessanter Bücher. In diesem hier (er zeigt mit dem

Finger auf ein irgendein Buch) gibt es Rezepturen für Zaubertänke, dieses hier (er zeigt auf ein anderes) lehrt die Geheimnisse der schwebenden Jungfrau, dieses (er zeigt auf ein weiteres Buch) erklärt, wie man jemanden in eine riesige Spinne verwandeln kann .... Wer meldet sich freiwillig?“

Der Magier wählt einen Zuschauer aus, der die Aufgabe hat, die Bücher in der Bibliothek umzulegen.

Er erklärt, dass die Bücher gleich sind, und legt sie eines neben das andere. Er bittet den Zuschauer, beliebig viele Bücher von einer Seite zur anderen zu legen. Der Magier demonstriert es am Beispiel von drei Büchern – ABB. 4.

Er erklärt, dass er sich umdrehen wird, damit der Zuschauer so viele Bücher umstellen kann, wie er möchte. Er zeigt noch einmal, nach welchem System die Bücher umgelegt werden sollen. Der Magier dreht sich um und der Zuschauer nimmt den Wechsel vor.

Ist der Zuschauer fertig, dreht der Magier sich wieder um und erklärt, dass er die Zauberkraft hätte, immer zu wissen, wie viele Bücher in seiner Bibliothek den Platz gewechselt haben.

Er streicht mit seiner Hand über die Reihe,

hält bei einem Buch an, dreht es um und sagt: „Du hast X Bücher von ihrem Platz bewegt!“ „Wenn du möchtest, können wir es noch einmal machen.“ Der Magier dreht sich wieder um und kann erneut die Anzahl der bewegten Bücher richtig erraten. „Eigentlich führen die Magier einen Trick niemals mehrmals hintereinander vor, aber wenn das Publikum es wünscht, kann ich heute eine Ausnahme machen.“

Der Magier dreht sich um und der Zuschauer legt erneut Bücher von der einen auf die andere Seite.

Und wieder weiß der Magier genau, wie viele Bücher ihren Platz gewechselt haben. Zauberei!

#### DER TRICK

Die Bücher werden alle mit dem Titelbild nach unten in der Reihenfolge von 0 bis 10 vom Magier aus gesehen von links nach rechts hingelegt – ABB. 3.

Wenn der Magier dem Publikum erklärt, wie die Bücher umgelegt werden müssen, zeigt er ein Beispiel: Er legt drei Bücher von links nach rechts. Er muss dabei dem Publikum deutlich sagen, dass die Bücher immer nur einzeln na-

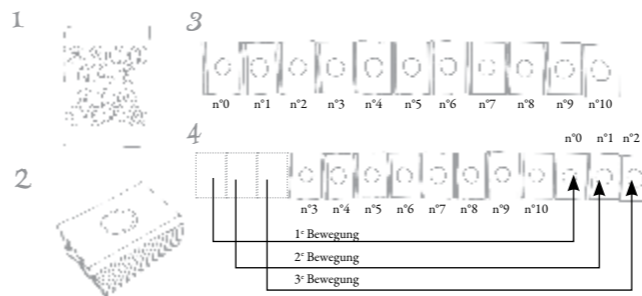
cheinander von links nach rechts umgelegt werden dürfen – ABB. 4. Er merkt sich, wie viele Bücher er selbst gerade umgelegt hat: 3. Der Magier dreht sich um und der Zuschauer legt die von ihm gewünschte Anzahl von Büchern von links nach rechts um. Wenn er fertig ist, dreht sich der Magier wieder zum Publikum und zählt von rechts nach links 3 Bücher ab. Er dreht dieses dritte Buch um und verkündet die Anzahl der roten Kreise auf dem Buch. Diese Anzahl entspricht der Anzahl der Bücher, die von dem Zuschauer umgelegt wurden. Wenn wir uns vorstellen, dass hinter dem Rücken des Magiers zwei Bücher vom Zuschauer umgelegt wurden, dann wird der Magier das Buch Nr. 2 umdrehen – ABB. 5.

Der Magier merkt sich nun die Anzahl der insgesamt umgelegten Bücher:  $3 + 2 = 5$  und schlägt vor, sich erneut umzudrehen, damit das Publikum noch einmal Bücher umlegen kann. Wenn er sich umdreht, zählt er im Kopf beginnend von rechts 5 Bücher ab, dreht dieses 5. Buch um und verkündet dem Publikum, dass die Anzahl der umgelegten Bücher 4 ist, denn das umgedrehte Buch ist das Buch Nr. 4.

Er merkt sich wieder die Summe der bereits umgelegten Bücher:  $5 + 4 = 9$  und kann nun dem Publikum vorschlagen, die Bücher erneut zu verlegen. Dann dreht er folglich das 9. Buch beginnend von rechts um. Wird die Summe größer als 11, zählt der Magier 11 von rechts nach links ab und setzt dann wieder von rechts fort.



CODE SECRET : XAVIERIBUS  
WWW.DJECO.COM/MAGIC



## Zaubertrick 26

### FLAMMA

#### INHALT

3 Becher, 5 kleine Kugeln. Für den Trick werden nur 4 Kugeln verwendet.

#### VORBEREITUNG

Die Becher und die Kugeln wie in **ABB. 1** beschrieben vorbereiten.

#### ABLAUF

Im Zauberland spucken die Drachen Feuer. Der Zauberer zeigt den Feuerball, der auf dem Tisch liegt.

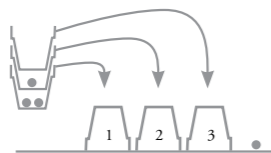


Er erklärt, dass man jedoch niemals weiß, wo sich dieser Ball befindet. Er bewegt die Becher auf eine seltsame Art und Weise und ändert sehr oft die Position der Kugel, um schließlich 2 und 3 davon erscheinen zu lassen.

#### DAS GEHEIMNIS

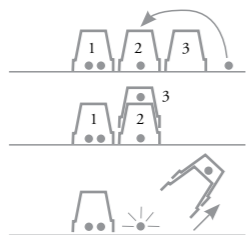
Es ist wichtig, die Bewegung zu lernen, einen Becher auf dem Tisch herumzudrehen, ohne die darin befindliche

Kugel zu zeigen. Der Zauberer hält in seinen Händen die 3 Becher nach oben, wie in der Vorbereitung gezeigt. Er stellt sie einen nach dem anderen nach unten hin auf den Tisch, während er sie schnell umdreht. So sieht das Publikum nicht die Kugeln, die sich darin befinden.



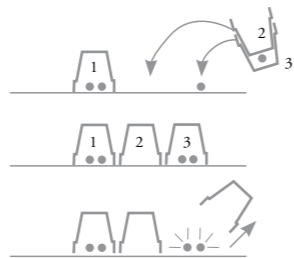
#### SCHRITT 1 - DAS ÜBERSPRINGEN

Der Zauberer nimmt die Kugel, die auf dem Tisch liegt, und legt sie auf den Becher 2 in der Mitte. Er stellt den Becher 3 auf den Becher 2, schlägt darauf... hebt beide Becher hoch. Die Kugel ist durch den Becher hindurch gegangen!



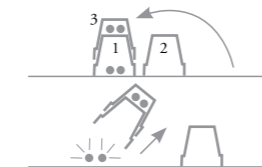
#### SCHRITT 2 - ERSCHEINEN DER ZWEITEN KUGEL

Der Zauberer fährt fort, indem er Becher 2 zwischen Becher 1 und der Kugel, und Becher 3 über der Kugel platziert. Er hebt Becher 3 hoch, es erscheinen 2 Kugeln.

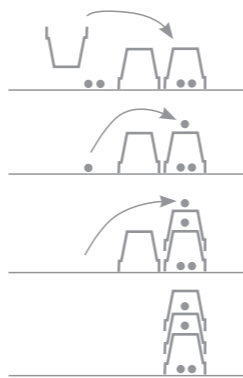


#### SCHRITT 3 - ÜBERSPRINGEN VON 2 KUGELN

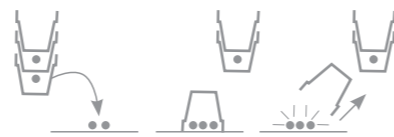
Der Zauberer platziert die 2 Kugeln auf Becher 1 und bedeckt sie mit Becher 3. Er schlägt darauf, hebt die 2 Becher hoch, die Kugeln sind übersprungen!



#### SCHRITT 4 - DOPPELTES ÜBERSPRINGEN



#### SCHRITT 5 - ERSCHEINEN DER 3. KUGEL



CODE SECRET: PIERRUM  
WWW.DJECO.COM/MAGIC

## Zaubertrick 27

### BONNETUM

#### MATERIAL

3 Becher, 3 gelbe Kugeln

#### VORBEREITUNG:

Die 2 Kugeln werden auf den Tisch und die dritte in den obersten Becher gelegt. **ABB. 1**

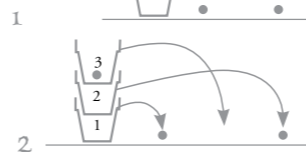
#### ABLAUF

Über die 2 Kugeln auf dem Tisch werden 2 Bechergestellt, der dritte Becher wird in der Mitte platziert (**ABB. 2**).

Für das Publikum befindet sich also dort, wo der dritte Becher steht, keine Kugel. Der Zauberer verdreht nun die Becher und bittet das Publikum, ihm den leeren Becher zu zeigen! Die Position, die das Publikum zeigt, ist jedes Mal falsch! Am Ende zeigt der Zauberer, dass es 3 Kugeln gibt...

#### DAS GEHEIMNIS:

Es ist wichtig, die Bewegung zu lernen, einen Becher auf dem Tisch herumzudrehen, ohne die darin befindliche Kugel zu zeigen. Der Zauberer hält in seinen Händen die 3 Becher nach oben, wie in der Vorbereitung gezeigt (Abb. 1). Er stellt sie einen nach dem anderen nach unten hin auf den Tisch, während er sie schnell umdreht. So sieht das Publikum die Kugel in Becher Nr. 3 nicht.



## Zaubertrick 28

### COGITUM



CODE SECRET: NINUM  
WWW.DJECO.COM/MAGIC

#### INHALT

1 große Karte, 5 kleine Karten

#### VORBEREITUNG

Die große Karte wird mitten auf den Tisch gelegt, so, dass das Publikum die Abbildungen sehen kann.

#### ABLAUF

Die Wahrsagerin hat eine große Gabe ... Sie kann Gedanken lesen. Aber wisst ihr, dass die Magier das auch können? Der Magier schlägt dem Publikum vor, es zu beweisen.

Zunächst bittet er einen Zuschauer, eines der Elemente auf der großen Karte auszuwählen und es sich gut zu merken.

Er zeigt dem Publikum nacheinander die fünf kleinen Karten und fragt den Zuschauer jedes Mal, ob das gewählte Element auf der Karte abgebildet ist. Wenn das so ist, legt er die Karte mit dem Bild nach unten über die große Karte,

wenn nicht, legt er sie darunter.

Sind alle Karten abgelegt, konzentriert sich der Magier und hält seine Hände über die große Karte. Seine Hände zittern ... Der Magier nennt laut das vom Zuschauer gewählte Element.

#### TRICK

Auf der Rückseite jeder kleinen Karte befindet sich eine geheime Markierung: Im Muster sind die Zahlen 1, 2, 4 und 8 versteckt. **ABB. 1**. Nur eine Karte hat keine Markierung.

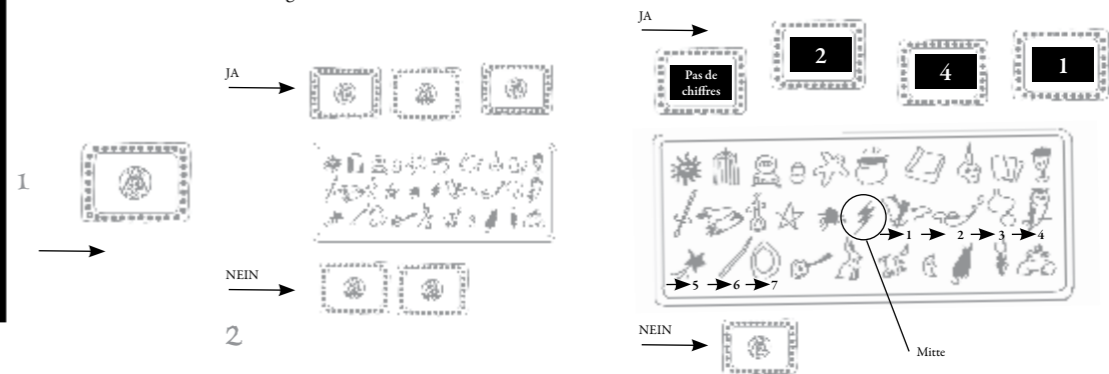
Wenn der Magier die Karten dem Publikum zeigt, legt er die Karten, auf denen das gewählte Element abgebildet ist, über die große Karte. Die Karten ohne das gewählte Element werden unter die große Karte gelegt. **ABB. 2**

Der Magier sieht sich vorsichtig die geheimen Markierungen der JA-Karten an. Die Karten 1, 2, 4 und 8 geben die Anzahl der Abbildungen an, die man ausgehend von der Sonne (die Sonne ist die Nummer 1) abzählen muss, Die Karte ohne

Ziffer gibt an, dass man ausgehend vom Blitz zählen muss. Der Magier addiert die Ziffern auf den JA-Karten, während er seine Hände über die große Karte hält, um die Aufmerksamkeit des Publikums abzulenken. Er zählt ab und sucht das vom Publikum gewählte Objekt.

Nehmen wir jetzt ein Beispiel: Das Publikum wählt den „Spiegel“. Der Magier hat alle Karten entweder über oder unter die große Karte gelegt. Dann betrachtet er die Markierungen über den Karten, die auf der großen Karte liegen, und folgt den Hinweisen. In unserem Beispiel liegen die Karten „ohne Zahl, 2, 4 und 1“ oben. Der Magier addiert diese Zahlen und zählt dann 7 ab dem Blitz ab, denn die Karte ohne Ziffer ist mit dabei. Das gewählte Element ist der Spiegel.

Zweites Beispiel: Das gewählte Element ist der Totenkopf. Die Karte auf der großen Karte ist die Karte mit dem Kennzeichen 8. Der Magier zählt dementsprechend 8 ab der Sonne ab. Das achte Element ist der Totenkopf.



# ZÄUBERTRICK

## NUDO

29

### MATERIAL

Der Ring und der Faden

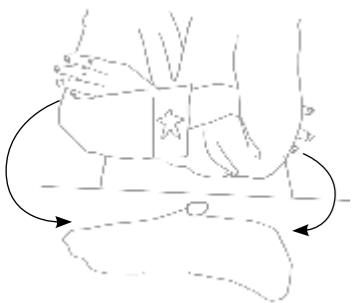
### ABLAUF

Der unmögliche Knoten.

Der Faden wird durch den Ring geführt. Der Zauberer bittet das Publikum, einen Knoten in den Faden zu machen, ohne die Enden loszulassen. Niemand schafft es.

### DAS GEHEIMNIS

Es müssen nur die Arme gekreuzt werden, mit jeweils einer Hand die Enden des Fadens zu fassen und die Arme wieder auseinander zu drehen. Fertig ist der Knoten!



# ZÄUBERTRICK

## ANO LOCO

30

### MATERIAL

2 Ringe (davon einer gebrochen), 1 Bindfaden, 1 Tuch

Der Bindfaden wird einfach in den gebrochenen Ring eingeführt (ABB. 1).

In den zweiten Ring werden die beiden Enden eingeführt. Es wird ein Knoten gemacht. ABB. 2 UND 3

Unter dem Tuch entfernt der Zauberer einen ersten Ring (den gebrochenen) und steckt ihn in die Tasche. Er kann ihn am Ende des Zaubertricks zeigen, achtet aber darauf, den nicht gebrochenen Ring zu zeigen!

Immer noch unter dem Tuch löst der Zauberer den Knoten auf, um den zweiten Ring zu zeigen.

