

**traveller
serie**

Spiele in einheitlichem, handlichem Kleinformat. Besonders praktisch für die Reise oder als originelle Mitbringsel. Spielmaterial meist aus stabilem Kunststoff. Auch für kleine Spielerrunden geeignet. Die Serie enthält Spiele, bei denen geschickte Taktik, rasches Erkennen einer Spielsituation und vorausschauende Berechnung zum Sieg führen.

Für Leute, die Spaß am Denken haben!

miracle

Trickkartenspiele

von Martin Michalski

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 309 9

Spielmaterial: 6 Trickkartenspiele mit 39 Karten

Diese Trickkartenspiele bieten Ihnen die Möglichkeit, 20 verblüffende Kartentricks ohne Fingerfertigkeiten nach wenig Übung vorzuführen. Jedes der sechs Trickkartenspiele trägt einen Namen.

Vorbemerkung

Üben Sie die einzelnen Trickabläufe vor einem Spiegel. So erkennen Sie die richtige Haltung der Hände wie sie die Zuschauer sehen sollen. Es ist zu empfehlen, die Tricks am Tisch so vorzuführen, daß die Karten gut erkannt werden können. Lesen Sie die Anleitung und üben Sie jeden Trick gründlich ein.

Nur die richtige Zusammensetzung der Kartensortimente sichert eine gelungene Vorführung. Kein Experiment wiederholen. Niemals einen Trick erklären.

Alle Abbildungen am Ende des Heftes.

Splendid

Zum Spiel gehören 20 Karten: 10 bunte und 10 etwas kürzere weiße Karten.

Trick 1 - 12

Auf richtige Reihenfolge der Trickkarten – kurz/lang – achten (Abb. 1). Spiel niemals mischen. Das Spiel nur der Länge nach abheben. Mehrmaliges Abheben täuscht Mischen vor.

Sie zeigen das Spiel vor, indem Sie es von vorn nach hinten durchblättern (Abb. 2). Die Zuschauer sehen die schnell wechselnden Farben. Dabei weisen Sie darauf hin, daß das Spiel nur aus bunten Karten besteht. Mit den Tricks 1 - 12 verwandeln Sie für die Zuschauer das aus scheinbar nur bunten Karten bestehende Spiel nacheinander in weiße Karten.

Vor jedem Trick das Spiel auf dem Tisch aufstoßen (Abb. 1).

Trick 1 Wo liegt die weiße Karte?

Spiel aufstoßen. Spiel der Länge nach fassen (Abb. 3). Mit Rückseite nach oben 4 Päckchen legen. Päckchen bestimmen lassen. Oberste Karte wenden und vorzeigen. Deckkarte ist immer weiß. Spiel entgegen Auslegerichtung wieder zusammennehmen.

Trick 2 Voraussage der abgehobenen Karte

Spiel aufstoßen, dann der Länge nach fassen (Abb. 3). Mit Rückseite nach oben auf den Tisch legen. Spiel der Länge nach abheben lassen (Abb. 3). Aufliegende Karte vorzeigen. Sie ist weiß. Spiel zusammennehmen.

Trick 3 Weiße Karte ziehen

Spiel aufstoßen. Spiel von vorn nach hinten durchblättern (Abb. 2). Dabei „Stop“ rufen lassen. Oberes Päckchen zur Seite legen. Aufliegende Karte des unteren Päckchens ist weiß. Karte zurücklegen. Spiel zusammennehmen.

Trick 4 Verwandeln der obersten Karte

Spiel aufstoßen. Von vorn nach hinten ganz durchblättern (Abb. 2). Obere lange Farbkarte mit daraufliegender weißer Karte leicht durchgebogen abheben und vorzeigen. Anfassen wie Abb. 3. Beide Karten auf das Spiel zurücklegen. Oberste kurze Karte abziehen, am Ärmel eines Zuschauers reiben und umdrehen. Die scheinbar farbige Karte ist nun weiß. Karte zurücklegen.

Trick 5 Karte bestimmen und verwandeln

Spiel aufstoßen. Von vorn nach hinten durchblättern (Abb. 2). Dabei „Stop“ rufen lassen. Oberes Päckchen ablegen. Obere Karte des unteren Päckchens verdeckt auf den Tisch legen. Restliche Karten ablegen.

Vom ersten Päckchen lange Farbkarte mit aufliegender weißer Karte zusammen abheben und als Farbkarte vorzeigen, anfassen wie Abb. 3. Karten auf das Päckchen zurücklegen. Obere weiße Karte verdeckt abheben und die auf dem Tisch liegende zweite Karte berühren. Beide Karten umdrehen. Beide Karten sind weiß. Karten zurücklegen. Spiel zusammennehmen.

Trick 6 Verwandlung durch Klopfen

Spiel aufstoßen. Lange Farbkarte mit aufliegender weißer Karte abheben und vorzeigen, anfassen wie Abb. 3. Karten auf das Spiel zurücklegen. Oberste Karte abziehen und mit Rückseite nach oben auf den Tisch legen. Klopfen, umdrehen – Karte ist weiß. Karte zurücklegen. Spiel zusammennehmen.

Trick 7 Verwandlung aller Karten

Spiel aufstoßen. Von vorn nach hinten ganz durchblättern (Abb. 2). Obere kurze Karte anblasen und als „verwandelte“ weiße Karte vorzeigen. Diese von vorn unter das Spiel geben. Erste Karte ist jetzt weiß. Spiel aufstoßen. Gegen das Spiel blasen. Jetzt Spiel **von hinten nach vorn** durchblättern (Abb. 4). Alle Karten erscheinen weiß.

Trick 8 Auslegen von weißen Karten

Spiel aufstoßen. Karten der Länge nach fassen (Abb. 3). **Rückseite** nach unten. Mehrere Päckchen auslegen. Alle Päckchen haben eine weiße Deckkarte. Spiel entgegen Auslegerichtung zusammennehmen.

Trick 9 Sondereinlage

Spiel aufstoßen. Mit Rückseite nach unten Karten zwischen Daumen und Mittelfinger leicht durchgebogen von links nach rechts auf den Tisch blättern (Abb. 5). Alle weißen Karten liegen nebeneinander. Spiel zusammennehmen.

Trick 10 Rückverwandlung

Spiel aufstoßen. Rückseite nach oben halten. Untere weiße Karte abziehen und verdeckt obenauflegen. Spiel aufstoßen. Kartenspiel von vorn nach hinten farbige vorblättern (Abb. 2). Alle Karten erscheinen bunt.

Trick 11 Durch Zahl weiße Karten wählen

Spiel aufstoßen. Zuschauer nennt eine Zahl zwischen 1 und 20. Bei ungerader Zahl von oben abzählen (Abb. 6), bei gerader Zahl von unten. Spiel zusammennehmen.

Trick 12 Verwandlung in der Hand des Zuschauers

Spiel aufstoßen. Von vorn nach hinten durchblättern (Abb. 2). Obere Farbkarte mit aufliegender weißer Karte leicht durchgebogen abheben und vorzeigen.

Karten zurücklegen. Obere kurze Karte abheben und verdeckt einem Zuschauer in die Hand legen. Spiel aufstoßen und erneut von vorn nach hinten bis zur Hälfte durchblättern. Oberes Päckchen abheben. Farbige Unterseite sehen lassen, Päckchen ablegen. Obere lange Karte mit aufliegender kurzer Karte des 2. Päckchens abheben und vorzeigen. Karten auf das Päckchen zurücklegen. Obere weiße Karte abheben und damit Karte in der Hand des Zuschauers berühren. Beide Karten zusammen umdrehen. Es sind weiße Karten. Auf jedes Päckchen eine weiße Karte zurücklegen. Spiel zusammennehmen.

Frapant

Zum Spiel gehören 5 Karten:

- A 1 blaue Karte
- B 1 weiße Karte
- C 1 weiße Karte mit rotem Punkt
- D 2 weiße Karten mit blauem Feld und rotem Punkt

Trick 13

Karte A und C liegen auf dem Tisch. Karten B und D so ausfächern, daß 3 weiße Karten zu sehen sind. Rückseite sehen lassen, dann Karten zusammenschieben. Rückenmuster zeigt zu den Zuschauern. Weiße Karte B ablegen, Karte C aufnehmen und auf die beiden

Karten D auflegen. Karten hierbei senkrecht halten und auseinanderfächern. Karten von vorn und hinten zeigen. Alle 3 Karten zeigen einen roten Punkt. Karten zusammenschieben.

Trick 14

Karte C nach rechts ablegen. Karten senkrecht halten. Rückenmuster zu den Zuschauern. Beide Karten D verdeckt nach links ablegen. Karte A mit rechter Hand aufnehmen und beide Seiten vorzeigen. Beide Karten D wieder mit der linken Hand aufnehmen und senkrecht halten. Karte A obenauflegen. Spiel der Länge nach mit Farbseite zu den Zuschauern drehen. Spiel quer umdrehen. Zuschauer sehen wieder die Rückseite. Karten fächern und Karten blau vorzeigen. Karten zusammenschieben.

Trick 15

Karten senkrecht mit Rückenmuster zu den Zuschauern halten. Karte A nach rechts ablegen, Karten D nach links mit Rückenmuster nach oben ablegen. Weiße Karte B mit rechter Hand aufnehmen. Beide Seiten vorzeigen, Karten D mit linker Hand aufnehmen und senkrecht halten. Weiße Karte B obenauflegen und der Länge nach mit weißer Seite nach vorn drehen. Spiel quer umdrehen und fächern. Alle Karten weiß vorzeigen. Auch Rückseite sehen lassen. Karten zusammenschieben.

Magic

Zum Spiel gehören 5 Karten:
E 3 normale blaue Farbkarten
F 2 Doppelfarbkarten rot-blaue ohne
Rückenmuster

Achtung! Experiment gelingt nur, wenn
Karten in dieser Reihenfolge
von unten nach oben gelegt
sind:

E - E - F rot nach oben
E - F rot nach oben

Magic ist ein Trick der Spitzenklasse, den Sie besonders sorgfältig üben sollten. Vor den Augen der Zuschauer werden die Farben der Karten verwandelt. Erklären Sie: „Fünf Karten halte ich in der Hand, vier rote und eine blaue Karte.“ Dabei das Spiel geschlossen halten, nicht fächern. „Jetzt wird eine Farbverwandlung vorgenommen.“

Trick 16

Karten schmalseitig Farbe nach vorn zeigen (Abb. 7). Farbseite nach unten drehen, rechte Hand schiebt unterste Karte F ca. 1 cm nach hinten (Abb. 8a). Zweite untere freiwerdende Karte nach vorn abziehen (Abb. 8b) und verdeckt auf den Tisch legen. Päckchen mit Zeigefinger über Längsseite wieder zusammenschieben. Hand drehen, Päckchen vorzeigen (Abb. 9). Linker Daumen schiebt dabei rote Karte F vor. Zuschauer sehen zwei rote Karten. Aufliegende Karte F mit roter Seite auf den Tisch

legen (Abb. 10). Farbseite nach unten drehen. Rechte Hand schiebt erneut unterste Karte F 1 cm nach hinten (Abb. 8a). Freiwerdende zweite unterste Karte nach vorn abziehen (Abb. 8b). Mit Rückenmuster nach oben neben Karte 1 ablegen (Abb. 10). Mit Zeigefinger Päckchen über Längsseite wieder zusammenschieben. Hand drehen. Linker Daumen schiebt dabei rote Karte F vor. Zuschauer sehen eine rote Karte oben und eine blaue unten. Rote Karte neben bereits abgelegter Karte F legen (Abb. 10). Letzte Karte E bei Wechsel in die rechte Hand von beiden Seiten vorzeigen. Karte mit Farbseite oben unter die zuerst abgelegte Karte führen und dieselbe umschaukeln (Abb. 11).

Aus der scheinbar verdeckten roten Karte ist eine blaue geworden. Verdeckte zweite Karte ebenfalls wie vorher verwandeln. Auf dem Tisch liegen nun 2 blaue und 2 rote Karten.

Trick 17

Mit der fünften Karte E, Rückenmuster oben, die linke rote Karte abdecken. Beide Karten zusammen aufheben und auf die linke blaue legen. Alle drei Karten zusammen aufheben und gefächert vorzeigen (Abb. 12). Karten zusammenschieben und flach in den linken Handteller legen (Abb. 7). Die unterste Karte mit dem Zeigefinger durch leichtes Krümmen abbiegen (Abb. 13). Beide obere Karten mit der rechten Hand erfassen, längs abziehen, drehen und mit

blau nach oben in die linke Hand zurücklegen. Obere Karte abziehen und mit blau nach oben auf den Tisch legen. Zweite Karte abziehen und diese von beiden Seiten zeigen. Mit blau nach oben halb auf die eben abgelegte Karte auflegen. Diese dritte Karte auch von beiden Seiten vorzeigen. Zur Verwandlung der noch roten Karte Trickablauf 17 von vorn beginnen und entsprechend vollenden. Alle fünf Karten sind blau. Karten zusammenschieben.

Die Täuschung ist perfekt, weil die Zuschauer glauben, alle Karten sowohl von vorn als auch von hinten gesehen zu haben.

Colora

Zum Spiel gehören 4 Karten:

G 1 Karte blau-gelb-grün, Rückseite blau

H 1 Karte rot

J 1 Karte grün

K 1 Karte gelb

Trick 18

Vor Trickbeginn Karte J und K in einer Anzugtasche o. ä. aufbewahren. Karte G und H vorzeigen (Abb. 14). Karten von unten nach oben zusammenschieben. Unter Deckung eines Tuches Karten so drehen, daß blau nach vorn kommt. Zauberformel sprechen. Tuch ablegen. Karten auseinanderziehen. Rote Karte H wenden und beide Karten rot

und blau zeigen. Angeblich verschwundene Karten J und K aus der Tasche zaubern.

Rapid

Zum Spiel gehören 3 Karten:

L 1 Karte mit Würfelsymbol, Rückseite weiß

M 1 Karte beidseitig weiß

N 2 Karten beidseitig weiß (Reserve)

Bei **Rapid** werden zwei Karten leer vorgezeigt, plötzlich erscheint auf einer Karte ein Würfelsymbol.

Trick 19

Karte M vorher mit Bleistiftpunkt in den Ecken markieren (Abb. 15a). Karte L Symbol oben mit Karte M Markierung oben bedecken. So Karten beidseitig leer zeigen. Karten wie in Abb. 15a halten. Untere Karte mit rechter Hand schnell nach rechts ziehen und dabei durch Strecken des Mittelfingers drehen (Abb. 15b). Karte L auf M legen. Karten mit rechter Hand drehen, Unterseite leer zeigen. Karten zurückdrehen. Karten auseinanderziehen, M in linker Hand. Beide Oberseiten sind leer. Karte M in linker Hand drehen. Symbol ist sichtbar. Trick schnell vorführen.

Karte N wird zum Trick nicht benötigt. Werden die Karten ausnahmsweise zur Untersuchung an die Zuschauer gegeben, dann N anstelle L aus der Hand geben.

Bluff

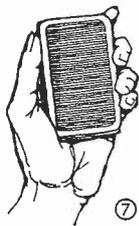
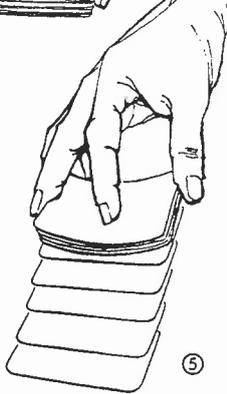
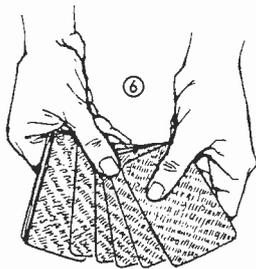
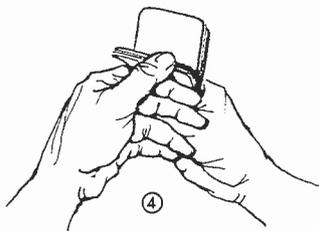
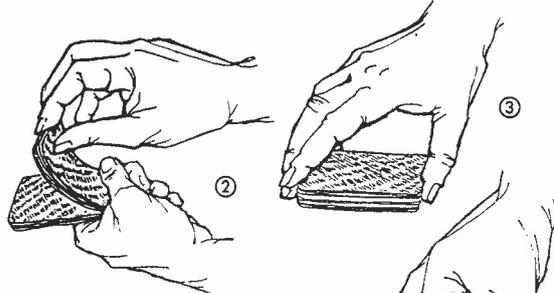
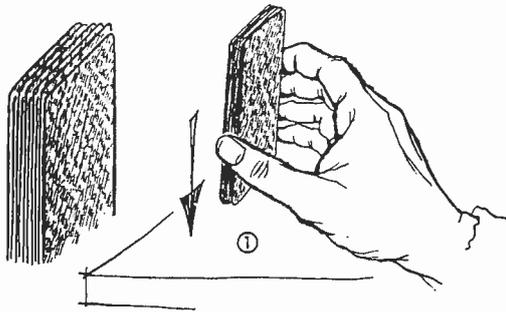
Zum Spiel gehören 2 Karten:

- O 1 Karte doppelseitig Rückenmuster
- P 1 Karte doppelseitig farbig schwarzblau

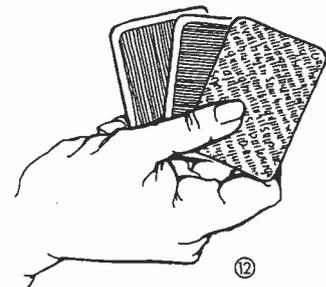
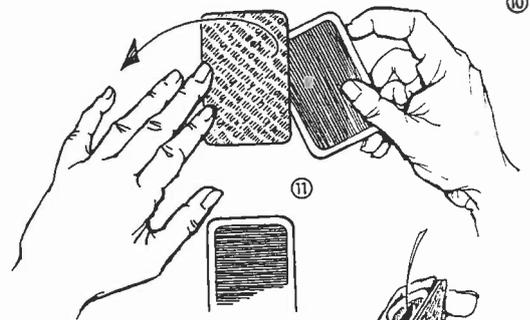
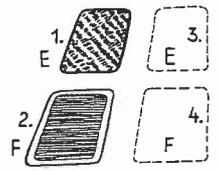
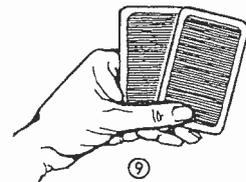
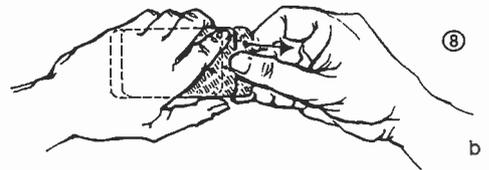
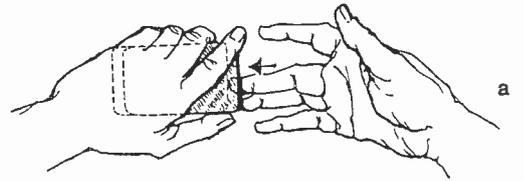
Trick 20

Bei **Bluff** werden zwei Karten vorgezeigt. Eine Karte wird hinter den Rücken genommen. Plötzlich haben die Karten ihren Platz gewechselt.

Karte O und P vorzeigen (Abb. 16). Die Karten werden zwischen Daumen und Fingerspitzen der rechten Hand gehalten, Karten umdrehen (Abb. 17). Dabei schiebt der auf der Farbkarte liegende Daumen bei der Drehung die Karte blitzschnell etwas seitlich ab. Karten wieder in Ausgangsstellung bringen (Abb. 16). Die Zuschauer glauben, beide Karten als blaue und schwarze Karte vor- und rückseitig gesehen zu haben. Doppelbildkarte mit linker Hand hinter den Rücken nehmen. Karte O zeigt mit einem Rückenmuster zu den Zuschauern. Farbe der hinter den Rücken genommenen Karte vom Zuschauer nennen lassen. Karte P hinter dem Rücken drehen, Karte P mit zweiter Farbseite vorzeigen und unter Karte O legen. Karten schnell wieder von beiden Seiten vorzeigen (Abb. 16 und 17).

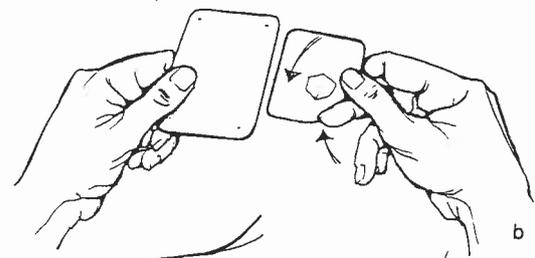
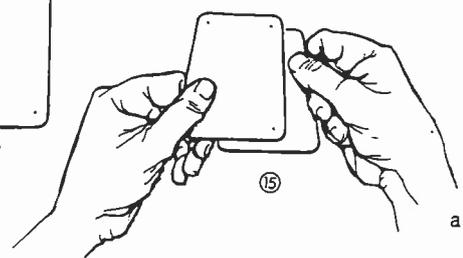
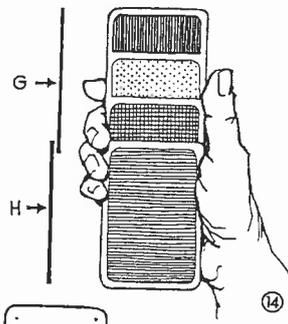


66



13

67



Abbildungen von Irene Scharwächter