

Variationen des Tricks „Vier Karten finden sich“

Ehrhard Behrends, Mai 2015

Der Ausgangspunkt

Im März 2015 führte Helmut L. einen beeindruckenden Trick vor, der ursprünglich von Zmeck beschrieben wurde (siehe *Magie* 5/2003; weiter unten findet man den Artikel als Scan): Obwohl der Zuschauer mehrfach unbeeinflusste Entscheidungen trifft, hat er am Ende vier gleichartige Karten in der Hand.

Die Analyse

Der Trick besteht aus drei Teilen:

Teil 1: Die 32 Karten eines Skatspiels sind „gelegt“: An Position 1, 9, 17, 25 liegen Karten des gleichen Werts, z.B. alle Neunen. Gleiches gilt für die Positionen 2, 10, 18, 26, die Positionen 3, 11, 19, 27 usw. Anders ausgedrückt: Stets liegen die „Partner“ 8 Karten weiter.

Teil 2: Der Zuschauer führt eine kompliziert aussehende Operation durch und nimmt eine Karte. In Wirklichkeit ist der Stapel nur abgehoben worden, und der Zuschauer hat die oberste Karte an sich genommen.

Im nun auf dem Tisch liegenden Stapel – er besteht aus 31 Karten – liegen die „Partner“ der Zuschauerkarte an den Positionen 8, 16, 24.

Teil 3: Nun wird einzeln links-rechts-links-... ausgegeben. Es entstehen Teilstapel mit 15 bzw. 16 Karten. Der mit 16 Karten (der zweite beim Ausgeben, und die Reihenfolge hat sich der Zuschauer auch ausgesucht) wird entfernt. Im anderen liegen die „Partner“ nun an den Positionen 4, 8, 12.

Das passiert noch zweimal: abwechselnd ausgeben, größerer Stapel weg. Zunächst liegen die Partnerkarten an den Positionen 2, 4, 6 und am Ende an den Positionen 1, 2, 3. Kurz: Zusammen mit der Zuschauerkarte ergibt sich ein vollständiger Satz.

Ein Vorschlag zur Variation

Wesentlich ist das, was im dritten Teil passiert. Der mathematische Hintergrund ist der folgende:

Gegeben seien $n \cdot m - 1$ Karten, sie werden reihum in n Teilstapel aufgeteilt. Die haben – bis auf den letzten – jeweils m Karten, der letzte hat $m - 1$ Karten. Auch hat er die folgende Eigenschaft: Karten, die im Originalstapel an den Positionen $n, 2n, 3n, \dots$ lagen, finden sich nun an den Positionen $1, 2, 3, \dots$

Das wird vielen zu mathematisch sein. Daher einige Beispiele:

1. Es sind $3 \cdot 9 - 1 = 26$ Karten. Wenn man die in 3 Stapel aufteilt, entstehen Stapel mit 8 und 9 und 9 Karten. Der mit 8 Karten enthält die, die ursprünglich an den Positionen 3, 6, 9, ... lagen.
2. Es sind $3 \cdot 3 - 1 = 8$ Karten. Wenn man die in 3 Stapel aufteilt, entstehen Stapel mit 2 und 3 und 3 Karten. Der mit 2 Karten enthält die, die ursprünglich an den Positionen 3 und 6 lagen.
3. Wenn man die vorstehenden Beispiele hintereinander ausführt, passiert folgendes: Die restlichen zwei Karten sind diejenigen, die ganz am Anfang an den Positionen 9 und 18 lagen.

Ich habe dieses Prinzip so verwendet:

1. (Vorbereitung) Bereite 27 Karten eines Skatspiels wie folgt vor: Die Karten an den Positionen 1, 10, 19 haben die Summe 19. (Dabei zählen Bilder 1 und Asse 11.) Das gleiche gilt für die Karten an den Positionen 2, 11, 20, für die Karten 3, 12, 21, usw.

Das lässt sich so erreichen: Bilde neun Päckchen aus je drei Karten mit der Summe 19: viermal 8, 10 und ein Bild, viermal 7, 11 und ein Bild, und einmal 9, 9 und ein Bild. Lege die Päckchen nebeneinander auf den Tisch und sammle die Karten ein: von links nach rechts die jeweils erste, dann von links nach rechts die jeweils zweite, und schließlich die letzten, auch von links nach rechts.

2. Nun kann der Stapel beliebig abgehoben werden. Die Eigenschaft, dass je drei, die im Abstand 9 liegen, die Summe 19 bilden, bleibt erhalten. Ein Zuschauer nimmt dann die oberste Karte. Dazu gibt es mehrere mehr oder weniger raffinierte Möglichkeiten:

- Mehrfach abheben lassen, oberste Karte nehmen.
- Charliermischen, oberste Karte nehmen.
- Der Zuschauer sitzt dem Zauberer gegenüber. Er hebt etwa die Hälfte des (bildunten liegenden) Stapels ab und legt ihn – vom Zauberer aus gesehen – links daneben. Von diesem linken Stapel nimmt er wieder etwa die Hälfte ab und legt ihn zu sich. Von dem rechten nimmt er etwa die Hälfte und legt ihn zum Zauberer. Auf dem Tisch liegen also vier etwa gleich große Stapel, die ungefähr kreisförmig angeordnet sind. Würde man

sie – irgendwo beginnend – im Uhrzeigersinn einsammeln, würde der (evtl. einmal abgehobene) Originalstapel entstehen.

Nun sucht sich der Zuschauer von irgendeinem der vier Stapel die oberste Karte und legt sie verdeckt auf den Tisch. Der Zauberer sammelt die restlichen Karten ein: Zunächst den Stapel, der im Uhrzeigersinn nach dem vom Zuschauer gewählten kommt, dann die anderen im Uhrzeigersinn. Der Effekt ist der gleiche, als wenn einfach abgehoben und die oberste Karte genommen worden wäre.

3. Auf dem Tisch liegt nun ein Stapel aus 26 Karten, und die „Partner“ der Zuschauerkarte liegen an den Positionen 9 und 18.

4. Wenn man jetzt zweimal in drei Teilstapel aufteilt und mit dem jeweils kleineren Stapel weitermacht, so bleiben, wie oben begründet, die Partnerkarten übrig. Der Zuschauer wird, wenn er die Werte der drei Karten zusammenzählt (seine zu Beginn gewählte und die beiden übrig gebliebenen), garantiert die Summe 19 erhalten. (Bilder zählen 1, Asse 11).

5. Das kann man als Vorhersagetrick abschließen oder auch als Mentaltrick: Der Zuschauer denkt an seine Zahl, und sein Finger wird magisch zur 19 gelenkt (auf einem Blatt, auf dem viele Zahlen stehen).

Der Originaltrick

Da wurden 32 Karten verwendet: Es gab acht Mal vier Partner (jeweils identische Werte), die im Abstand 8 im Stapel lagen. Dann musste das allgemeine Prinzip mehrfach angewendet werden, dabei wurden jeweils zwei Teilstapel gebildet.

Weitere Varianten

Das ist ein weites Feld. Man kann zum Beispiel fast beliebige Augensummen erzwingen, doch dazu dürfte ein Skatspiel nicht geeignet sein. (Also: Mehrere Skatspiele, oder ein Bridgespiel.) Wichtig ist nur, dass man entscheidet, was „Partner“ bedeuten soll: Alle Farben eines Wertes, oder feste Augensumme, oder vier verschiedene Kartenfarben, oder . . .



Die Jochen-Zmeck-Trickkiste

Karten-Mirakel

Anlässlich der achten Zaubertage in Suhl 1997 hat Jochen Zmeck diese hervorragenden Karten-Routinen veröffentlicht.

Jochen Zmeck

Vier Gleiche

Bei diesem Kartentrick brauchen Sie gar nichts zu tun, alles führt der Zuschauer selbst aus. Deshalb ist der Climax besonders stark, wenn er selbst die zu seiner gedachten passenden drei gleichen Karten findet.

Sie verwenden dazu ein gelegtes Spiel. Verwenden Sie die Legemethode, an die Sie sich gewöhnt haben, es klappt mit allen periodisch gelegten Spielen. Ich verwende die von Dr. Wilsmann beschriebene Methode: Zehn Könige, neun Damen, acht Buben, sieben Asse.

Wenn Sie wollen, mischen Sie das Spiel einmal falsch, aber einfaches Abheben genügt auch. Dann legen Sie es vor Ihrem Zuschauergehilfen auf den Tisch, lehnen sich in Ihren Sessel zurück und geben Ihre Anweisungen. Danach muss der Zuschauer folgendes machen:

1. Zwei Drittel des Spieles abheben und rechts neben den Rest legen.
2. Vom abgehobenen Päckchen etwa die Hälfte abheben und wieder rechts dane-

ben legen, so dass jetzt drei etwa gleichgroße Päckchen auf dem Tisch liegen.

3. Die oberste Karte des mittleren Päckchens herunternehmen und ohne anzusehen in die Tasche stecken. Weisen Sie besonders darauf hin, dass niemand diese Karte kennen kann und dass sie per Zufall durch das Abheben bestimmt wurde.
4. Das linke Päckchen auf das rechte legen, dann das mittlere ganz nach oben.

Wenn nach diesen Angaben verfahren wurde, ist die gewählte Karte die nachfolgende von der jetzt ganz unten liegenden. Ein Blick unter das Spiel würde Ihnen also die Karte des Zuschauers nennen. Aber verzichten Sie ruhig darauf, der folgende Effekt ist stärker.

Der Zuschauer nimmt das Spiel zur Hand und teilt die Karten in zwei Päckchen aus, immer eine links, eine rechts usw. Dabei kann er selbst entscheiden, ob er links oder rechts anfangen will. Auf alle Fälle müssen Sie nach dem Austeilen das Päckchen fort-

nehmen, bei dem er mit dem Austeilen angefangen hat. Sie können sich nicht irren, denn dieses Päckchen enthält immer eine Karte mehr als das verbleibende.

Den Rest teilt der Zuschauer auf gleiche Weise in zwei Pakete, und wieder nehmen Sie den Teil weg, bei dem begonnen wurde. Nach dem dritten Austeilen liegen in einem Päckchen vier Karten, im anderen drei. Die vier werden auf das Spiel gelegt, die drei schieben Sie etwas auseinander.

Jetzt holt der Zuschauer die zu Anfang gewählte Karte aus der Tasche und legt sie offen auf den Tisch. Wenn er nun noch die drei verdeckten Karten umdreht, wird er recht erstaunt sein, dass auf dem Tisch vier gleiche Karten liegen! Wo der Magier das Spiel doch überhaupt nicht berührt hat!

Übrigens liegen jetzt oben auf dem Spiel auch vier gleiche Karten. Nutzen Sie das für den nächsten Effekt, nachfolgend ein Beispiel dafür.