

## Das markierte Kartenspiel Bedienungsanleitung

Schwierigkeitsgrad: \* bis \*\*\*

Vorbereitung: \*

Der Sinn des markierten Spiels besteht darin, den Wert der Karten zu kennen, bevor sie aufgedeckt werden und ohne dass der/die Zuschauer es merken.

- 1) *Farbmarkiertes Spiel: Sie werden in der Lage sein, die Farben zu fühlen. Nachdem das Spiel gemischt wurde, vertraut Ihnen der Zuschauer die Karten an. Sie werden die roten Karten von den schwarzen Karten trennen, indem Sie einfach differenzieren:*

**Schwarze Karten :**



**Die roten Karten:**



2) *Elefantengedächtnis*

*Nachdem Sie das Spiel gemischt haben, visualisieren Sie die Karten sehr schnell, drehen Sie den Satz um und trennen Sie die roten Karten auf der einen Seite und die schwarzen Karten auf der anderen Seite. Durch das schnelle Betrachten der Markierung auf der Rückseite der Karten können Sie die schwarzen und die roten Karten schnell unterscheiden. Die Zuschauer werden denken, dass Sie sich die Karten gemerkt haben und dass Ihr außergewöhnliches Gedächtnis Sie zu einer solchen mentalen Leistung befähigt.*

3 *Offenbarung*

*Nachdem Sie das Spiel gemischt haben, werden Sie in der Lage sein, den Wert jeder Karte, die über dem Stapel liegt, zu nennen, bevor Sie sie umdrehen. Anders als in den vorherigen Runden müssen Sie in dieser Runde die Karte vollständig lesen. Das Lesen sollte so unauffällig wie möglich sein, um nicht den Verdacht der Zuschauer auf sich zu lenken.*

*Wenn Sie nicht in der Lage sind, die Rückseite jeder Karte in höchstens einer Sekunde zu lesen, sollten Sie diesen Trick nicht öffentlich vorführen.*

4 *Das Kümmelblättchen:*

*Unabhängig von der Mischung werden Sie in der Lage sein, die Karte zu finden, in diesem Fall die Herzdame. Das Besondere an diesem Trick ist, dass Sie einen Komplizen einbeziehen, der in der Lage ist, die Karte zu finden, egal wie komplex die Mischung ist. So haben Sie die Möglichkeit, eine Person Ihrer Wahl zum Gewinnen oder Verlieren zu bringen.*

## 5) Der Mentalist

Mit diesem Trick sind Sie in der Lage, die zufällig ausgewählte Karte des Zuschauers mental herauszufinden.

Nachdem der Zuschauer das Spiel liegen gelassen hat, damit er es überprüfen kann, muss er eine Karte auswählen, die er sich merken muss, und sie dann an die vom Zauberer festgelegte Stelle legen. Der Zauberer muss den Wert der Karte nur sehr diskret von der markierten Rückseite ablesen und die Karte dann nach und nach geistig aufdecken.

Ich empfehle Ihnen, die folgenden Sätze während des Tricks zu sagen, damit er eine große Wirkung hat.

Erklärungen für den Zuschauer, bevor die Runde beginnt:

"Jetzt, da Sie sich vergewissert haben, dass das Kartenspiel normal ist, werde ich mich gleich umdrehen. Sie werden eine Karte Ihrer Wahl auswählen, sich diese merken und sie dann an dieser Stelle ablegen (z. B. auf einer Papierserviette, die man auch zum Überprüfen geben kann), damit wir überprüfen können, ob mein mentales Lesen korrekt ist."

Sobald die Karte vom Zuschauer verdeckt abgelegt wurde, holen Sie die restlichen Karten, um sie wegzulegen, und merken Sie sich gleichzeitig den Kartenwert, der auf der Rückseite der ausgewählten Karte angegeben ist. Fixieren Sie den Zuschauer intensiv:

"Konzentrieren Sie sich gut auf die Karte, die Sie sich gemerkt haben und die auf diesem Tisch liegt. Versuchen Sie, das geistige Bild dieser Karte zu vergrößern, und zu keinem Zeitpunkt werden Sie mir mündlich antworten.

Versuchen Sie, in Ihrem Kopf diese Karte vor einem grünen Hintergrund darzustellen. Diese Karte ist offenbar kein starker Wert, wie Bube, Dame, König oder Ass, sondern eine Zahl. Ich visualisiere eine rote Farbe und wahrscheinlich sogar ein Herz. 6, 7, 8, 9, 10 es handelt sich um die Herz 8, nicht wahr!"

Die Sätze müssen nicht auswendig gelernt werden, vielmehr sollten Sie sich von ihnen inspirieren lassen, damit der Trick mit klaren Anweisungen gut ausgeführt werden kann. Ihr Publikum muss davon überzeugt sein, dass Sie die Gedanken lesen.

## 6) Der Komplize "Kartenspiel".

Sie sollten wissen, dass ein Komplize in der Welt der Zauberei Ihnen mehr Originalität bei Ihren Effekten ermöglicht.

Bitten Sie Ihren zukünftigen Komplizen, die Markierung auf der Rückseite der Karten zu beherrschen, um zwischen schwarzen und roten Karten zu unterscheiden.

Wenn Ihr Komplize den Trick perfekt beherrscht, stellen Sie sich mit einer schwarzen und einer roten Schale oder zwei gleichfarbigen Schachteln auf die Bühne. Bitten Sie eine Person aus dem Publikum, das Kartenspiel zu überprüfen und zu mischen.

Fragen Sie, ob jemand aus dem Publikum an einem Experiment teilnehmen möchte. Mehrere Personen werden sich anbieten, darunter auch Ihr Komplize. Wählen Sie Ihren Komplizen aus.

Nachdem das Kartenspiel nun gemischt ist und die Reihenfolge der Karten nicht bekannt ist, bitten Sie ihn, darauf zu zeigen, in welche der beiden Schüsseln (schwarz/rot) die Karten verteilt werden.

Das Publikum wird denken, dass die "zufällig ausgewählte" Person aus dem Publikum (Ihr Komplize) die Karten völlig willkürlich verteilt. Dennoch legt Ihr Komplize die roten Karten in die rote Schale und die schwarzen Karten in die schwarze Schale, da er die beiden Farben anhand der Markierungen auf den Karten unterscheiden kann.

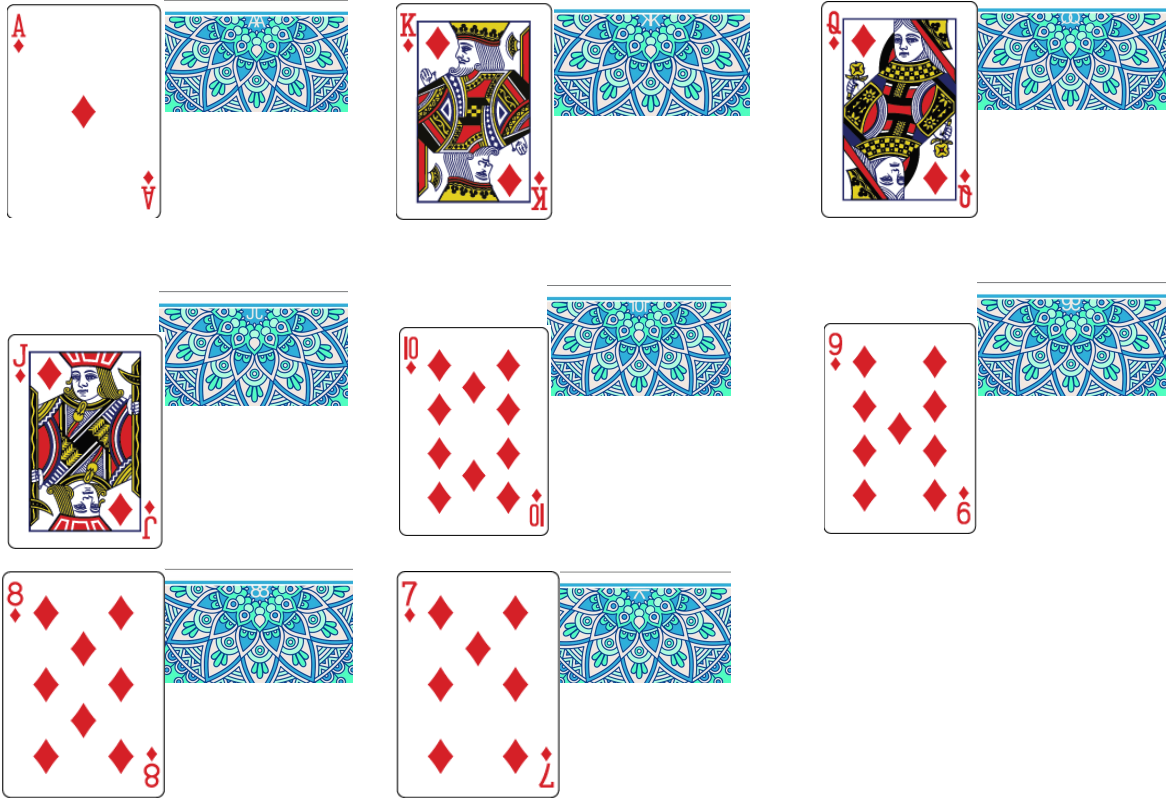
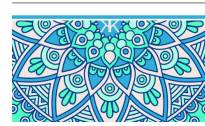
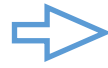
Ich garantiere Ihnen, dass sich das Publikum bei einer guten Ausführung dieses Tricks noch lange an Sie erinnern wird.

Die Möglichkeiten bei diesem Effekt sind vielfältig.

Sie können sagen, dass die Karten in den beiden Schüsseln, die von einer Person aus dem Publikum gemischt und zufällig platziert werden, dank einer Zauberformel die Farbe der Schüsseln annehmen.

Der Zauberer muss die Symbole auswendig lernen, die es ihm ermöglichen, schnell (max. eine Sekunde) zu erkennen, welche Karte ausgewählt wurde.

Markierung der Karo-Karten (ein einziger weißer Punkt):



Die drei anderen Farb-/Symbolkodierungen (Pik, Klee und Herz) mit dem Buben:





*In der Reihenfolge von links nach rechts: 7, 9, 10, Bube, Dame, König, Ass.*

*In der Reihenfolge von links nach rechts: 2 weiße Punkte = Herz 3 weiße Punkte = Pik*

*4 weiße Punkte = Kreuz 1 Punkt = Karo.*

*Diese 4 Karten sind also die Herz-7, die Pik-Dame, die Kreuz-10 und das Karo-Ass.*