

Auflösung des Kreuzworträtsel Nr. 23

Objektyp: **Group**

Zeitschrift: **Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin**

Band (Jahr): **119 (1993)**

Heft 24

PDF erstellt am: **11.09.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

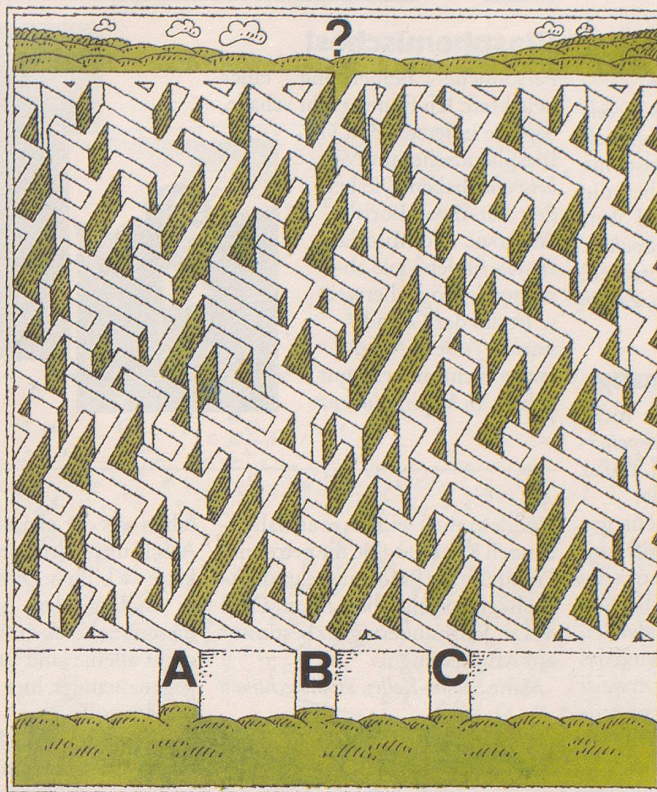
<http://www.e-periodica.ch>

**Auflösung
des Kreuzworträtsels Nr. 23**

Die Kunst des Ausruhens ist ein Teil
des Arbeitens. *John Steinbeck*

Waagrecht: 1 Ausruhens, 2 EKZ, 3 einig, 4 ist, 5 iron, 6 gar, 7 blue, 8 SA, 9 Glarner, 10 sr., 11 terra, 12 Respiration), 13 Emin, 14 ein, 15 Igel, 16 Reh, 17 eggen, 18 aki, 19 SR, 20 Kleetod, 21 Ts(etse), 22 Teil, 23 Iran, 24 Niobe, 25 Atome, 26 Goms, 27 des, 28 Ober, 29 ESB, 30 einig, 31 Ise, 32 Arbeitens.

Senkrecht: 1 Meistersinger, 2 Krämer, 3 Ios, 4 Azo(ren), 5 Rih, 6 Tomba, 7 ngrn (Ungarn), 8 Kebs, 9 mit Nr. 10 Se/la, 11 Eile (ilie), 12 E. B. (Elisabeth Blunschy), 13 Riga, 14 Egel, 15 die, 16 Unartige, 17 Beni, 18 Hirn, 19 Neti, 20 sit, 21 EG, 22 E. R., 23 Nora, 24 GE, 25 Brei, 26 dato, 27 Sil (Sihl), 28 sga, 29 nobis, 30 suspekt, 31 mes, 32 sterilisieren.



Welchen Eingang
müssen jene Neu-
gierigen benutzen,
die durch das Laby-
rinth nach oben ge-
langen wollen?

Lösung auf Seite 38

KARTENZAUBER PETER HAMMER (TEXT) UND URSULA STALDER (ILLUSTRATION)

WENN KARTENBÄUME BLÜHEN

Ein Kartenkünstler ohne perfektes Fingerspiel ist wie ein Fahrrad ohne Räder, unbeweglich. Dies mussten im Lauf der Jahrhunderte viele Aristokraten, verzaubert durch das geniale Handwerk der Taschenspieler, neidlos eingestehen. Auf den Punkt brachte es schliesslich der berühmte Stoss-Seufzer von Louis-Philippe: «Ein Zauberer versteht es eher, einen König zu spielen, als dass ein König lernt, ein Zauberer zu werden!»

Dabei gibt es eine ganze Reihe von Kartenkünsten, bei denen sich das Verschieben, das Krümmen der Karten in der Hosentasche, das Wesentliche, die eigentliche Pointe im Hirn abspielt. Ein solcher Trick, der nicht zuletzt wegen seiner einfachen Handhabung verblüfft, soll den Abschluss unseres 12teiligen

Kartenzauber-Exkurses bilden. Wir stellen uns hierbei in die Rolle des «Vorgeführten», selbstverständlich mit der Absicht, des Künstlers Wege abzugrenzen.

Wie bei 1001 anderen Karten-Tricks fischen wir aus dem ausgiebig gemischten Paket eine Karte – diese sei der für den Kartenkünstler nicht erkennbare Schellen-Puur – und legen sie verdeckt oben auf das Paket. So schnell wie der Zauberer das Paket ergreift, so schnell lässt er es hinter seinem Rücken verschwinden mit unserem Wissen, dass er die gesuchte Karte an einer ganz bestimmten Stelle plazieren wird. Des weiteren bildet er mit den Karten einen Baum, wobei wir die Grösse mitbestimmen können. Wir begnügen uns mit einem mittleren Stamm, bestehend aus acht Karten. Beim Herstellen der kreisförmigen Baumkrone legt der Zauberer vorerst behutsam Karte am Karte auf den Tisch. Hierbei beginnt er am oberen Ende des Stammes und ordnet die Karten im Gegenuhrzeigersinn an bis hin zur 6. Kronen-Karte. Dann wählt er effektiv das Abkürzungsverfahren. Er drückt den Rest des Stockes auf den Tisch und breitet ihn zur Ergänzung der Krone aus. So gerät die unterste Karte des Stockes an die 7. Stelle des Karten-Kreises, die zweitunterste Karte an die 8. Stelle, die drittunterste Karte an die 9. Stelle und so fort, bis die runde Krone keine Lücken mehr aufweist. Das heisst, wir dürfen nach Lust und Laune sogar ab der 9. Stelle die eine oder andere der nicht verwendeten Karten hineinssetzen, um die Krone zu vergrössern.

Das Ende des Tricks ist wirklich effektiv. Der Zauberer bittet um eine Zahl zwischen 10 und 20. Wir entschliessen uns für die 13. So beginnt er, unten beim Stamm startend, abzuzählen. Bei der Kreuzung Stamm-Krone schlägt er den Weg im Uhrzeigersinn ein, bis er zur 13. Karte gelangt. Dort bleibt der Kartenkünstler einen Moment lang mit dem Zeigefinger stehen, setzt aber mit dieser Karte beginnend den Weg fort, indem er erneut auf 13 zählt und sich jetzt im Gegenuhrzeigersinn orientiert. Im Gegensatz zur ersten 13er-Serie befindet sich die zweite Etappe ausschliesslich in der Krone. So landet er beim zweiten Stopp mit der Zahl 13 präzis beim Schellen-Under, den der Zauberer im Verlauf des Tricks erstmals zu sehen bekommt. Dessen konnten wir uns bei mehreren Versuchen vergewissern. Was bleibt uns somit anderes übrig, als die beiden 13er-Wege zu analysieren, verknüpft mit der Frage: Wo hat der Kartenzauberer hinter seinem Rücken den Schellen-Puur plaziert?

