

Zeitschrift:	Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin
Band:	119 (1993)
Heft:	24
Rubrik:	Kartenzauber : Peter Hammer (Text) und Ursula Stalder (Illustration)

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 07.02.2026

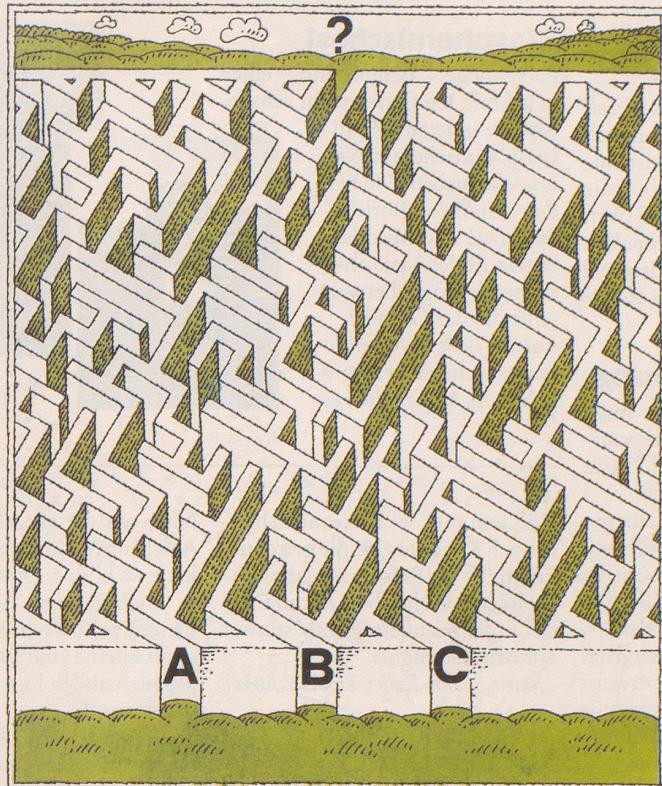
ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

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
SA, 9 Glarner, 10 sr., 11 terra, 12 Re-
spiration, 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 Krä-
mer, 3 los, 4 Azo(ren), 5 Rih, 6 Tom-
ba, 7 ngrn (Ungarn), 8 Kebs, 9 mit Nr.
10 Se/la, 11 Eile (ilic), 12 E. B. (Elisa-
beth 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 um 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 effektvoll das Abkürzungsv erfahren. 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 hineinsetzen, um die Krone zu vergrössern.

Das Ende des Tricks ist wirklich effektvoll. 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?

