

8 9 10 11 12 13 14 15
 24 25 26 27 28 29 30 31
 40 41 42 43 44 45 46 47
 56 57 58 59 60 61 62 63

Graf von Bratwurst

2 3 6 7 10 11 14 15
 18 19 22 23 26 27 30 31
 34 35 38 39 42 43 46 47
 50 51 54 55 58 59 62 63

Graf von Bratwurst

4 5 6 7 12 13 14 15
 20 21 22 23 28 29 30 31
 36 37 38 39 44 45 46 47
 52 53 54 55 60 61 62 63

Graf von Bratwurst

16 17 18 19 20 21 22 23
 24 25 26 27 28 29 30 31
 48 49 50 51 52 53 54 55
 56 57 58 59 60 61 62 63

Graf von Bratwurst

1 3 5 7 9 11 13 15
 17 19 21 23 25 27 29 31
 33 35 37 39 41 43 45 47
 49 51 53 55 57 59 61 63

Graf von Bratwurst

32 33 34 35 36 37 38 39
 40 41 42 43 44 45 46 47
 48 49 50 51 52 53 54 55
 56 57 58 59 60 61 62 63

Graf von Bratwurst

1000

20

30

1000

1030

1000

20

4100



www.graf-von-bratwurst.de

Druck erzeugt um 16:39 Uhr

Thomas Maria Graf von Bratwurst

015164408029

Möge die Bratwurst mit dir sein!!!

Kein Unterschied



1089

Die Eier legende Wollmilchsau

Die Eier legende Wollmilchsau

(ein Give Away bestehend aus 5 Effekten, die der Zuschauer sofort selbst vorführen kann)

Einleitung

Liebe Freunde der Zauberkunst,

wer das hier liest, ist nicht doof. Ganz im Gegenteil. Das hier ist die Anleitung zur Eier legenden Wollmilchsau- die kann nämlich alles.

Ein pdf mit 5 Effekten zum Selber Zaubern als doppelseitiger Ausdruck auf einem Stück DIN A 4 Papier- kann es noch kostengünstiger sein?

Du kannst es gerne mehrfach ausdrucken, Deinen eigenen QR Code hinzufügen und verteilen. Das hier ist mehr als ein Zaubertrick, es ist ein Stück Zauberkunst zum Sofort selbst nachmachen.

Alles, was Du brauchst, ist dieser eine Zettel, zerteilt in 6-7 Stücke (six, seven).

Hier ist nicht der Zauberer der große Zampano, hier geht es um den Zuschauer. Der kann es sofort selbst nachmachen und sich selbst und anderen eine große Freude bereiten.

Das Feedback ist sehr positiv bis euphorisch, ich bekomme regelmäßig Dankes- Nachrichten mit Fotos, auf denen gerade gezaubert wird.
Zaubern ist einfach toll!

Ich starte mit dem gefalteten Zettel mit $1000+20+30..$

Als zweites sind die Nummernzettel dran, danach der Buchstabiertrick und als Bonus noch 1089 und falls jemand ein iPhone hat, 16:39 Uhr.

Eine runde Sache, bitte bediene Dich hier wie im Buffett, nimm, was Dir schmeckt ;-)

Viel Spaß, schreib mir auf whatsapp, ich helfe gerne und freue mich jederzeit über Feedback (deswegen machen wir das ja)

Dein

Thomas Maria Graf von Bratwurst

Thomas Maria Graf von Bratwurst

$$1000 + 20 + 30 + 1000 + 1030 + 1000 + 20$$

Kurzanleitung + Hintergrund

Du lässt den Zuschauer die Zahlen schnell im Kopf addieren. Die meisten sagen dann impulsiv **5000**, obwohl das korrekte Ergebnis **4100** ist.

Hintergrund:

Beim schnellen Addieren entstehen mehrere Tausender-Sprünge. Das Gehirn merkt sich eher die „groben Blöcke“ ($1000 + 1000 + 1030 + 1000 \approx$ „viele Tausender“) und übersieht dabei leicht einen Übertrag im Hunderterbereich. So kommt es intuitiv zur falschen Summe 5000 – ein klassischer Kopfrechentrick, der den typischen Denkfehler ausnutzt.

Vorbereitung (Setup)

Du hast bereits den Zettel mit den korrekten Zahlen. Falte nun von unten, also von der 4100 stufenweise nach oben, sodass Du beim Vorführen nur aufzufalten brauchst.

Anleitung: Gedankenlesen mit 6 Nummernkarten (1–63)

Ein logischer Trick, der wirkt wie echte Gedankenleserei.

Historische Herkunft

1. Ursprung: Das Binärsystem (17. Jahrhundert)

Der Trick basiert vollständig auf dem **Binärsystem**, das im 17. Jahrhundert formalisiert wurde – vor allem von:

- **Gottfried Wilhelm Leibniz (1646–1716)**
→ Er veröffentlichte 1703 seine berühmte Abhandlung *Explication de l'Arithmétique Binaire*.
→ Dort zeigt er, wie alle Zahlen als Kombination von Zweierpotenzen geschrieben werden können.

Genau dieses Prinzip nutzen die 6 Karten:

1, 2, 4, 8, 16, 32 → die ersten sechs Zweierpotenzen.

Frühe dokumentierte Versionen in der Zauberkunst

Die Idee, Binärzahlen zum Erraten einer Zahl zu nutzen, taucht schon in sehr frühen mathematischen und pädagogischen Spielen auf. Einige Quellen:

1820–1850: „Conjuring Books“ und mathematische Rätsel

In Büchern wie:

- „The Book of Curious and Entertaining Puzzles“ (1859)
- „The Boy's Own Book“ (1828)
- „Hocus Pocus Junior“ (versch. Ausgaben 1600–1700)

finden sich frühe Formen des „Guess the Number“-Prinzips, bei dem der Performer Fragen stellt wie:

„Ist deine Zahl in dieser Gruppe enthalten?“

Effekt

Der Zuschauer denkt an **eine beliebige Zahl zwischen 1 und 63**.

Du gibst ihm **6 Zettel**, jeder mit vielen Zahlen darauf.

Er gibt dir **nur die Zettel**, auf welchen seine gedachte Zahl steht.

Du nennst sofort und ohne sichtbares Rechnen die Zahl.

Jeder Zettel entspricht einem **binären Zahlenwert**:

Wenn die gedachte Zahl auf bestimmten Karten erscheint, addierst du **geheim die Zahlen oben links**. (Für einen 2. oder stärkeren Effekt habe ich die gleiche Zahl auf die Rückseite geschrieben. Wenn Du es als pdf erhalten hast, einfach im Druckmenü „doppelseitig“ auswählen.)

Beispiel:

Die Zahl jeweils oben links: 1, 3 und 5 →

$$1 + 4 + 16 = 21$$

Die Zahlen auf deinen Zetteln sind bereits korrekt verteilt.

Du musst keine Reihenfolge einhalten – die Werte zählen.

„Hier sind ein paar Zettel mit Lotto- oder Bingozahlen. Denk bitte einfach an eine der Zahlen darauf. Verrate die Zahl nicht.“

Gib mir nur diejenigen dieser Zettel, auf welchen Karten du deine Zahl siehst, das kann einer der Zettel sein, das können 2, 3, 4, 5 oder alle sein, Du entscheidest.“

Du addierst im Kopf die Zahlen, die auf jedem Zettel oben links stehen und „errätst“ so die Zahl, an die der Zuschauer gedacht hat.

von links nach rechts bzw von unten nach oben:

1. Märchen (hat 7 Buchstaben, ersetzt die 1),
2. Fantasie (hat 8 Buchstaben, ersetzt die 2)
3. Zug
4. Park
5. Traum
6. Zauber

(Das ist die einzig wichtige geheime Information.)

Vorführung

1. Fächere die sechs Zettel offen und gut sichtbar aus.
Deine Zuschauer sollen die Worte klar lesen können.
2. Bitte den Zuschauer, an eines der 6 Worte zu denken. Er sagt es nicht laut.
3. Er soll nun selbst sein Wort buchstabieren und für jeden Buchstaben einen Zettel von oben nach unten legen.
4. Den Zettel, der für den letzten Buchstaben steht dreht er um- es ist sein gedachter Begriff.

Es ist immer auf das Wort, das er zuvor ausgewählt hatte – völlig egal, wie willkürlich die Auswahl wirkte.

Warum das funktioniert (ohne Geheimnisse zu verraten)

Der Trick basiert darauf, dass:

- jedes Wort eine **definierte Länge** hat,

Er fühlt sich für den Zuschauer völlig frei an – faktisch läuft aber alles präzise gesteuert im Hintergrund.

Der 1089 Trick

Hintergrund / Herkunft

Der 1089-Trick stammt aus der **mathematischen Unterhaltungskultur des 18. Jahrhunderts**. Er wurde in frühen Rechen- und Knobelbüchern beschrieben und später populär durch:

- **Henry Dudeney** (Puzzle-Meister, frühes 20. Jh.)
- **Martin Gardner** (*Scientific American*, ab 1950er)

Hinweis:

wenn der Zuschauer Dir alle 6 Zettel gibt, ist das Ergebnis 63, das siehst Du auch unten rechts.

Daraus ergibt sich natürlich der logische Schluss, dass wenn der Zuschauer Dir alle Zettel gibt bis auf einen, dann ist das Ergebnis 63- die Zahl oben links oder auf der Rückseite des verbleibenden Zettels.

Bsp: Der Zuschauer gibt Dir 5 Zettel und behält nur den Zettel, auf dem oben links „8“ und auf der Rückseite „8“ steht. Du rechnest also $63-8=55$ und verkündest das Ergebnis „55“.

Dadurch hast Du einen noch besseren Effekt, da Du die Dir ausgehändigten Zettel nicht mal ansehen musstest.

PS: Die entsprechenden Zahlen sind auf dem Bild hinten versteckt, hast Du sie schon gefunden?

Bei Zauber steht 16, bei Traum 32, bei Park 8, bei Zug 1, bei Fantasie 4 und bei Märchen 2 ;-)

Zauber, Traum, Park, Zug, Fantasie und Märchen

Einleitung & Herkunft

Der Effekt gehört zur Familie der „**Self-Working Spelling Mysteries**“, die schon Anfang des 20. Jahrhunderts beschrieben wurden.

Die Worte werden so angeordnet, dass ein Zuschauer durch bloßes Buchstabieren eines frei gewählten Wortes automatisch auf dem richtigen Objekt landet.

Diese Art von Trick basiert nicht auf Fingerfertigkeit, sondern auf einer **intelligenten Anordnung** der Objekte.

Der Zuschauer arbeitet, aber der Zauberer kontrolliert das Ergebnis.

Deine Version nutzt 6 einfache Begriffe, die ich zu Sylvester im Europark zum Zaubern genutzt habe: Zauber, Traum, Park, Zug, Fantasie und Märchen.

Du kannst es natürlich leicht mit personalisierten Begriffen nutzen.

Zauber, Traum, Park, Zug, Fantasie und Märchen

Diese sind ideal, weil sie sich in der Länge gut unterscheiden und dadurch sauber gestaffelt werden können.

Vorbereitung (Setup)

Du hast bereits 6 Zettel mit den benötigten Worten, bring sie bitte in diese Reihenfolge, gerne auch während des Vorführens, also während Du dem Zuschauer die einzelnen Begriffe zeigst:

Es handelt sich um einen klassischen **selbstarbeitenden Zahlentrick**, der auf der Struktur dreistelliger Zahlen basiert (Komplementbildung zu 9).

Vorführung

Wenn Du diesen Trick beginnst vorzuführen, hat der Zuschauer bereits alle Zettel aus den vorherigen Tricks an sich genommen, also 6 Nummernzettel und einen längeren mit 1000, 20, 30..

Jetzt bittest einen Zuschauer, auf seinem Telefon den Taschenrechner zu öffnen.

Nun soll er eine Ziffer aus der oberen Reihe (7,8 oder 9) auswählen und drücken, dann eine Zahl aus der mittleren Reihe (4,5 oder 6) und abschließend eine Zahl aus der unteren Reihe (1,2 oder 3).

Jetzt erklärst Du kurz, dass er frei wählen konnte, wenn jetzt zB 962 dort steht, es hätte auch 753 sein können oder 861..

Jetzt soll der Zuschauer auf „minus“ tippen und dann seine gewählte Zahl rückwärts eintippen, also in dem Beispiel 962 - 269.

Dann als Zwischenschritt einmal auf = drücken.

Jetzt als letzten Schritt bei dem Zwischenergebnis (Beispiel $962 - 269 = 693$) erst + drücken lassen und dann wieder die angezeigte Zahl rückwärts eingeben. (Beispiel $693 + 396$) und ein letztes mal = drücken- das Ergebnis ist immer 1089.

Auf der Rückseite des „1000+20+30..“- Tricks ist ein Barcode abgedruckt, Du bittest jetzt den Zuschauer sein Ergebnis auf seinem Taschenrechner (1089) mit der Zahl auf dem Barcode auf dem Zettel in seiner Hand oder Tasche zu vergleichen und tadaa- es ist die gleiche Zahl.

Der 16:39 Effekt

Wenn Du auf dem Iphone (nur auf Iphone) einen neuen Wecker stellst und die Stunden und Minuten nach unten scrollst, dann sollte man annehmen, dass es eine endlose wiederkehrende Abfolge ist mit maximal 23 Stunden und 59 Minuten, um darunter wieder bei 0 zu beginnen.

Tatsächlich aber, wenn man oft genug (ca 80 mal) mit Schwung nach unten scrollt, dann hat es ein unerwartetes Ende.

Dieser Effekt, dass auf dem Wecker beim Scrollen irgendwann „16:39“ (bzw. „4:39 PM“) erscheint, ist kein Bug, sondern Absicht bzw. ein Nebeneffekt des Designs.

- Apple hat diese Konstruktion wahrscheinlich gewählt, weil sie einfacher umzusetzen ist und im Alltag vollauf genügt — die meisten Nutzer scrollen ja nicht endlos durch die Zahlenrädchen.

Mit anderen Worten: Der Eindruck eines „endlosen“ Scrollrads war eine clevere Illusion — technisch gesehen war es von Anfang an nur eine lange Liste mit einem definierten Ende.

Sehr zu unserem Vorteil, denn wenn der Zuschauer nun nach ganz unten scrollt und am Ende ankommt, kann er diese Zeit mit der Zeit vergleichen, die auf einem der Zettel steht:

„Druck erzeugt um 16:39 Uhr“

Das ist kein riesen Zaubertrick, der Hallen füllt, aber es ist ein toller Zusatzeffekt.