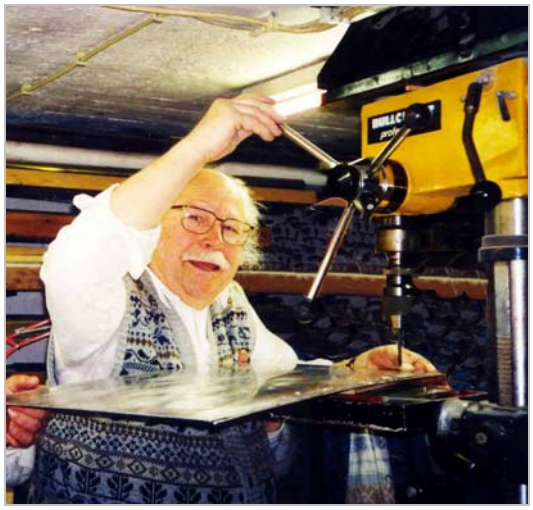
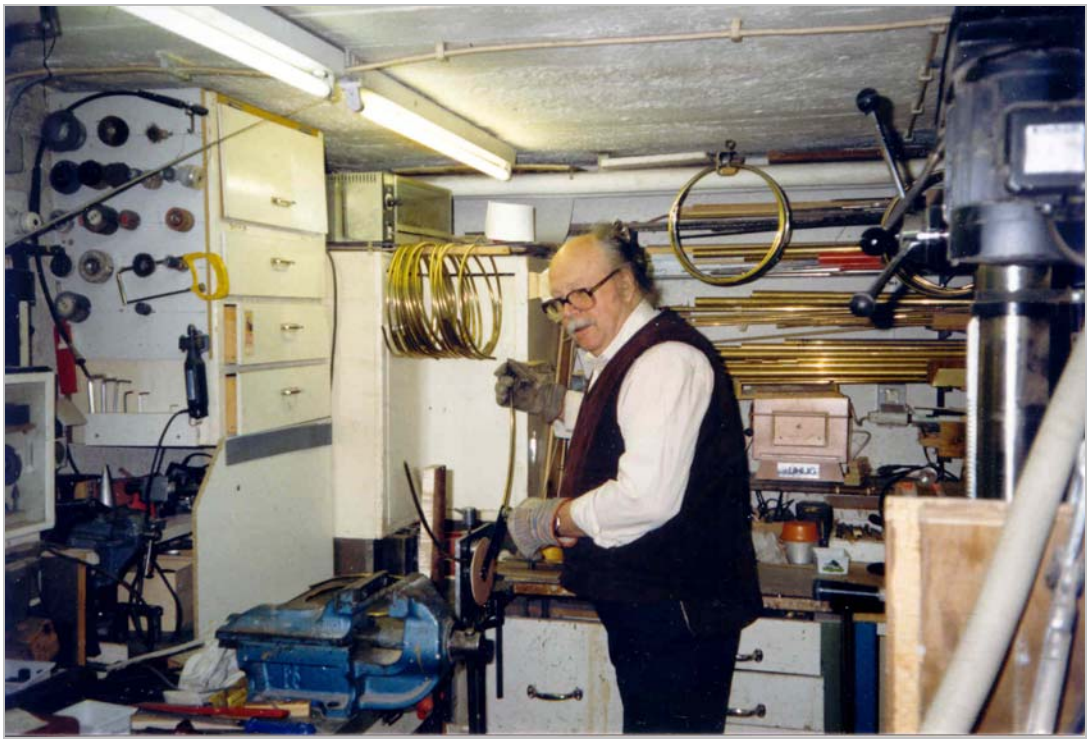
Tony Lackner

LATONY

Zauberhafte Produkte





Alle Informationen basieren auf dem Nachlass von *Tony* und *Anny Lackner*.
Die Zahlen unter den Abbildungen entsprechen der Produktliste von LATONY.

Zauberhafte Produkte aus der Werkstatt von Tony Lackner

Im Laufe der Jahrzehnte hat Tony Lackner eine Vielzahl von raffinierten Zauberutensilien produziert, die auf der ganzen Welt in Fachkreisen großen Anklang gefunden haben.

Selbst im Internet findet man überzeugende Beweise zur Qualität seiner Arbeit.

Hier nur ein Beispiel aus den USA in deutscher Übersetzung.

Der Original-Bildschirmausschnitt war im Internet unter folgender Adresse zu finden.

www.qualitymagicreviews.com/index.php/2007/08/money-machine-the-by-tony-lackner/

Die Geld-Maschine von Tony Lackner

Die am meisten überzeugende Geldmaschine

Ich habe im Laufe der Jahre eine Reihe von Geldmaschinen besessen. Einschließlich der unglaublich schönen Denver Mint von Owen. Aber keine von ihnen arbeitet so sauber und unschuldig, wie diese von Harold Voit.

Nicht nur, dass die Rolle sehr glatt ist. Sie hat auch keinerlei Anzeichen einer buckligen Walze. Sie können sie sogar auf der Unterlage hin und her rollen und es sieht aus, als ob man wirklich denselben Geldschein sehen kann.

Dieses Gerät ist so dünn und leicht, dass es sogar in Ihre Jackentasche passt. Wenn Sie es am Ende einer Routine wie (1006, Xerox Money) hinzufügen, haben Sie eine schöne Routine mit einem perfekten Knüller am Ende.

Sehr zu empfehlen! *Andy Martin*

Was *Tonys* Produkte besonders auszeichnet, sind Präzision, Detailtreue, liebevolle Gestaltung und - was das Wichtigste ist - sie sind praxisgerecht. Kein Wunder, denn *Tony Lackner* trat ja über viele Jahre hinweg unter seinem Künstlernamen *LATONY* auch als Artist und Zauberkünstler auf. Er wusste genau, worauf es ankommt.

Über die Produktion wurde akribisch Buch geführt. Die einzelnen Produkte erhielten eine laufende Nummer mit dem Erscheinungsjahr. Dabei handelt es sich ausschließlich um limitierte Serien, die häufig von verschiedenen Zaubergerätehändlern in Auftrag gegeben worden sind. Der Produktionszeitraum erstreckt sich von 1979 bis 2008.

Tseng-Tseng 001

Gemäldediebstahl 002

Mumiengarten (I) 003

Hand der Kleopatra 004

Geldmaschine 005

Framello-Brieföffner 006

Wandernde Mumie 007

Blaues Wunder 008

Vierer Ringspiel 009

Telematik Zauberstab 010

China-Stäbe 011

Pikolinus 012

Tai-Ginseng 013

Verdrehte Flaschen 014

Klimax-Farbwürfel 015

Nr. Titel und Effekt

001 Tseng-Tseng
Ein Skelett treibt Schabernack.

002 Gemäldediebstahl
Ein Detektiv, der einen wertvollen Bildertransport beschützen soll, wird am Ende als der wahre Dieb entlarvt.

003 Mumiengarten (I)
Der Zuschauer versteckt drei Mumien beliebig in einem Sarkophag und zwei hohlen Säulen. Trotzdem ist der Zauberer in der Lage, die Aufenthaltsorte aller drei Mumien sicher zu bestimmen.

004 Hand der Kleopatra
Die sensible Hand der Kleopatra findet zielsicher eine vom Zuschauer gemerkte Spielkarte heraus.

005 Geldmaschine
Mit Hilfe eines echten Geldscheins wird die Druckwalze magisch eingefärbt. Das Bild wird dann auf ein leeres Blatt Papier übertragen. Man erhält einen druckfrischen Geldschein mit gleichem Nennwert. Das Prinzip funktioniert bei allen Währungen der Welt.

006 Framello-Brieföffner
Die Anregung zu diesem Brieföffner stammt von Franz Amler, als Zauberer unter dem Künstlernamen *Framello* bekannt.

007 Wandernde Mumie
Eine Mumie wandert von einem Sarkophag zum anderen.

008 Blaues Wunder
Ein blauer Stein wandert unter einer Glasglocke zwischen weißen Steinen auf und ab.

009 Vierer Ringspiel
Bekannt als die 2000 Jahre alten Chinesischen Ringe. Vier massive Metallringe verketten sich und lösen sich wieder auf wundersame Weise.

010 Telematik Zauberstab
Geeignet als Kugelschreiber und für viele lustige Gags.

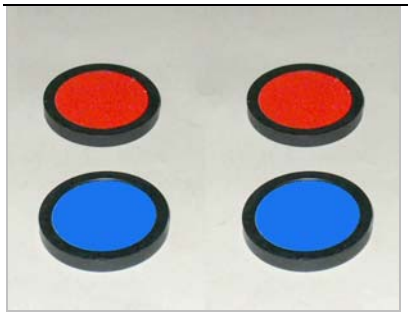
011 China-Stäbe
Obwohl die beiden Stäbe voneinander getrennt sind, scheinen die Schnüre miteinander verbunden zu sein.

012 Pikolinus
Zwei Würfel mit Spielkartensymbolen schlagen wundersame Kapriolen zwischen zwei Hülsen.

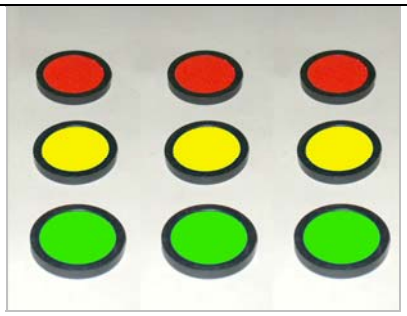
013 Tai-Ginseng
Der stramme Chinese wird durch eine Spielkarte geköpft, aber auch wieder gerettet.

014 Verdrehte Flaschen
Eine Bier- und eine Milchflasche stellen sich auf unerklärliche Weise in einer engen Röhre auf den Kopf. Allerdings nur beim Zauberer. Der Mitspieler hat das Nachsehen.

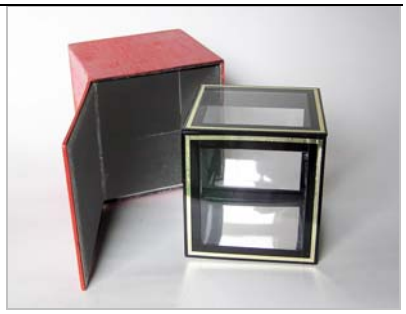
015 Klimax-Farbwürfel
Ein Zuschauer wählt in einem Kästchen einen farbigen Würfel mit einer bestimmten Punktzahl. Im anderen Kästchen erscheint genau dieser Würfel sechsfach.



Es beginnt mit einem Chip 016



Chip-Sinfonie 017



Glasbox 018

Perlen-Taucherinnen 019

Chips-Total 020

Mental-Karten-Uhr 021

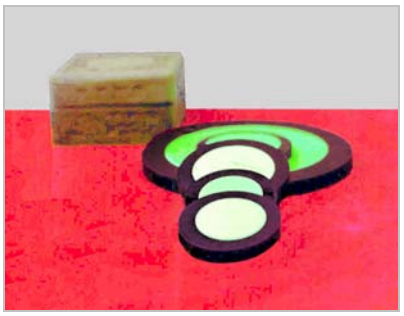
Bier-Würfel 022

Tsengs Testament 023

Chamäleon-Chips 024

Buddhas Weissagung 025

Chips-Würfel-Kombination 026



Chip-Finale 027

Crescensia,die Kartenspinne 028

Miniatur-Sandrahmen 029

Rosenspiegel 030

Nr. Titel und Effekt

016 Es beginnt mit einem Chip
Chips erscheinen, verschwinden, gehen durch die Tischplatte und verfärben sich. Eine Routine, mit der bereits viele internationale Preise gewonnen worden sind.

017 Chip-Sinfonie
Neun Chips verändern mehrfach ihre Farben.

018 Glasbox
In einem kubischen Glasbehälter erscheint ohne Abdeckung blitzschnell ein Seidentuch.

019 Perlen-Taucherinnen
Zwei Perlen-Taucherinnen teilen sich ihre Ausbeute. Am Schluss steht aber eine doch mit leeren Händen da.

020 Chips-Total
In einem Etui liegen drei verschiedenfarbige Chips. Nacheinander verwandeln sie sich und sind letztlich alle weiß.

021 Mental-Karten-Uhr
Diese Uhr ist nicht nur zum Ermitteln einer vorhergesagten Karte gedacht. Es bieten sich viele weitere Einsatzmöglichkeiten.

022 Bier-Würfel
Ein großer Holzwürfel verschwindet. Stattdessen erscheinen auf einem Tablett sechs gefüllte Biergläser.

023 Tsengs merkwürdiges Testament
Vor den kritischen Augen des Chinesen Tseng wandern zwei Chips und auch Karten.

024 Chamäleon-Chips
Chips wandern und verfärben sich schneller als ein Chamäleon.

025 Buddhas Weissagung
Fünf der sechs Figuren werden vom Zuschauer per Würfel eliminiert. Übrig bleibt der Buddha, den der Zauberer vorausgesagt hat.

026 Chips-Würfel-Kombination
Eine Routine mit Überraschungen, in der auch ein Chip verschwindet.

027 Chip-Finale
Dies Routine ist als Abschluss zur Produkt-Nr. 16 gedacht. *Es beginnt mit einem Chip*. Am Ende erscheint ein riesengroßer Chip.

028 Crescensia, die Kartenspinne
Das Duplikat einer vom Zuschauer bestimmten Karte erscheint unter einem Spinnennetz.

029 Miniatur Sandrahmen
In einem Miniatur-Bilderrahmen erscheint eine vorhergesagte oder gemerkte Karte.

030 Rosenspiegel
Nach einer Idee von Johann Nepomuk Hofzinser (1816-1887, Wien) färben sich zwei weiße Rosen langsam in rot und wieder zurück in weiß. Dazu ein passendes Gedicht über Liebe und Leid, Jugend und Alter, Leben und Tod.

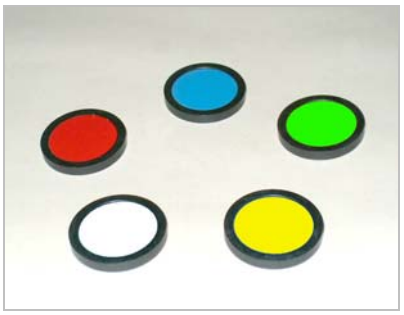
Sexy-Hexy 031

220-Volt-Spektakel 032

Eheprobleme 033

Okito-Dosen 034

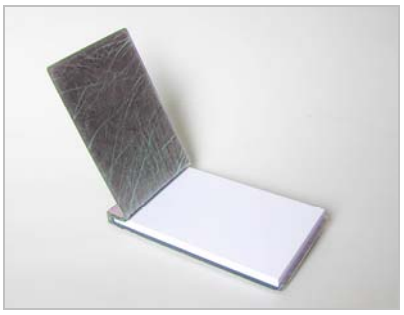
Karten-Lineal 035



Mental-Chips 036

4-As-Automat 037

Stehendes Seil 038



Der Super-Mento-Block 039

Forcier-Automat 040

Zahlen-Chips 041

Firematch 042

Geheimnisvolles Ringetui 043

Pagode der Rusalka 044

Mentale Litfass-Säule 045

Nr. Titel und Effekt

031 Sexy-Hexy
Verdeckt darf sich ein Zuschauer eines von sechs Pin-up-Girl-Fotos auswählen, die ihm vorher offen gezeigt wurden. Am Schluss zeigt aber das gewählte Bild zu seiner Enttäuschung ein altes, verhutzeltes Weib.

032 220-Volt-Spektakel
Eine vom Zuschauer gezogene Karte wird zerrissen, eine Ecke darf er behalten. Die Karte erscheint wieder hergestellt in einer vorher leuchtend gezeigten Glühbirne. Die abgerissene Ecke passt genau.

033 Eheprobleme
Anhand eines dreiteiligen Pom-Pom-Stabes werden Eheprobleme von drei Ehepaaren demonstriert.

034 Okito-Dosen
Die bekannten Okito-Dosen in feinster Qualität.

035 Karten-Lineal
Ein Zuschauer findet selbst die Antwort auf eine Karten-Vorhersage.

036 Mental-Chips
Ein Zuschauer denkt sich die Farbe eines von fünf verschiedenen Chips. Die Chips werden mit einem Tuch bedeckt. Der Zauberer holt genau den gemerkten Chip unter dem Tuch hervor.

037 4-As-Automat
Vier Asse verschwinden aus dem Kartenständer und tauchen im Kartenspiel wieder auf.

038 Stehendes Seil
Der alte Klassiker made by Tony Lackner.

039 Der Super-Mento-Block
Ein Hilfsmittel der Superlative für Mentale Tricks im Sinne des Spiralblocks.

040 Forcier-Automat
Ein Hilfsmittel, um unter strengsten Bedingungen auch ohne Fingerfertigkeit eine Karte zu forcieren.

041 Zahlen-Chips
Fünf unterhaltsame und überraschende Spielereien mit Zahlen.

042 Firematch
Nachdem beim Feuergeben ein Feuerzeug kläglich versagt hat, verwandelt es sich schlagartig in eine Schachtel mit Streichhölzern.

043 Geheimnisvolles Ringetui
Ein Ring verschwindet aus einem Etui und wandert in ein anderes.

044 Pagode der Rusalka
Eine vom Zuschauer geheim gewählte Karte spiegelt sich auf der Wand einer silbernen Pagode.

045 Mentale Litfass-Säule
Eine verblüffende Übereinstimmung von zwei unabhängig gewählten fünfstelligen Zahlen.

Oh mein Papa (**I**) 046

Sandrahmen 047

Neue Hasenfamilie 048

049

Schallplattenstar 050

Licht-Etui 051

Milchglas 2000 052

Brainwave-Pen 053

Würfeltürme 054

Spielkarten-Schieblehre 055

Zodiak Exklusiv 056

O mein Papa (**II**) 057

Kerzenständer für #051 058

Caglios. Dreifarbenwunder 059

Monte Carlo 060

Nr. Titel und Effekt

046 Oh mein Papa (I)
Eine poesievolle Kleinillusion mit einem märchenhaften Vortrag.

047 Sandrahmen
Eine Karte im Normalformat erscheint in oder verschwindet aus einem Bilderrahmen.

048 Neue Hasenfamilie
Zwei große Hasen verwandeln sich in zwei Vögel und wieder zurück. In der Hand einer Zuschauerin tauchen noch acht kleine Hasenkinder auf.

049

050 Schallplattenstar
Bis zu vier 17cm-Schallplatten verschwinden unter einem Tuch.

051 Licht-Etui
Eine Kerze wird mit einer Röhre bedeckt, verschwindet und lässt ein farbiges Tuch zurück.

052 Milchglas 2000
Zunächst verschwindet die Milch aus einem Glas, dann auch das Glas selbst. Schließlich taucht beides wieder auf. Weitere undurchschaubare Effekte sind möglich.

053 Brainwave-Pen
Ein genialer Spickzettel

054 Würfeltürme
Zwei weiße und ein roter Würfel durchdringen sich auf rätselhafte Weise.

055 Spielkarten-Schieblehre
Ein Zuschauer nimmt drei Karten aus einem Spiel. Der Zauberer ist mithilfe einer Schieblehre und des Restspiels in der Lage, diese Karten zu benennen.

056 Zodiak Exklusiv
Ein Zuschauer wählt geheim ein Tierkreiszeichen, ein anderer nennt frei eine Zahl von 1 bis 12. Mithilfe dieser Zahl findet Zodiak das vom ersten Zuschauer gewählte Tierkreiszeichen.

057 O mein Papa (II)
Der Zauberer bedeckt eine Spieluhr mit einem Tuch und wirft beides zusammen in die Luft. Sowie das Tuch herunter flattert, verstummt die Melodie und die Spieluhr ist verschwunden.

058 Kerzenständer für Lichtetui Produkt-Nr. 051
Siehe dort

059 Cagliostros Dreifarbenwunder
Im einfachsten Fall verschwindet ein vom Zuschauer gewähltes farbiges Tuch in der Faust des Zauberers und erscheint in der vorher leer gezeigten Röhre passender Farbe. Dazu sind viele weitere Effekte möglich.

060 Monte Carlo
Vier Chips spielen mit dem Zuschauer Katz und Maus. Verändern laufend ihre Plätze.

Tischauflage 061

Verdrehtes Feuerzeug 062

Münzen-Duplikator 063

Münzen-Sektkühler 064

Your Card 065

Super Chip-Lift 066

Färbefeuerzeug 067

Das PSI-Tablett 068

Post aus China 069

Kartenfang 070

Gedankentransformator 071

072

Geisterstaub 073

074

Gomaflasche 075

Nr. Titel und Effekt

061 **Tischauflage**
Weiche, grüne Tischauflage aus Schaumstoff.

062 **Verdrehtes Feuerzeug**
Magische Kräfte verwinden den Gastank eines Feuerzeuges in der Hand des Zauberers.

063 **Münzen-Duplikator**
Eine Münze wird in den Dom gelegt. In einer magischen Bewegung hat sich die Münze dupliziert.

064 **Münzen-Sektkühler**
Mit lautem Geklimper fängt der Sektkühler viele Münzen aus der Luft ein.

065 **Your Card**
Die 1001-te Version, eine vom Zuschauer gezogene Karte mit Hilfe eines Messers wiederzufinden.

066 **Super Chip-Lift**
Ein farbiger Chip wandert in einer geschlossenen Röhre durch weiße Chips von ganz unten bis ganz oben.

067 **Färbefeuerzeug**
Die Farbe eines Feuerzeuges wird durch magische Kräfte in der Hand des Zauberers verändert.

068 **Das PSI-Tablett**
Ein universelles Hilfsmittel für mentale Effekte, wie Buchtests, Telepathie o.ä.

069 **Post aus China**
Eine Postkarte aus China verrät den Wert einer vom Zuschauer frei gezogenen Karte.

070 **Der Kartenfang**
Ein geniales Hilfsmittel zur Produktion von Spielkarten aus der leeren Hand.

071 **Gedankentransformator**
Die frei gewählten Karten von zwei Zuschauern werden wieder ins Spiel zurück gemischt. Unter der verschlossenen Glaskuppel erscheinen diese nacheinander vorne auf der Bildseite des Spiels.

072

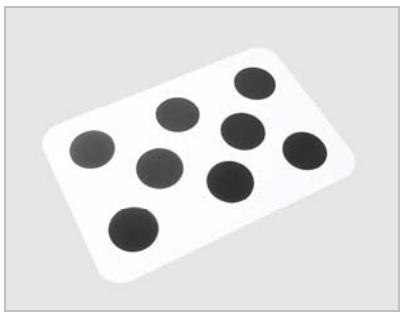
073 **Geisterstaub**
Geisterstaub lässt das Symbol einer vom Zuschauer frei gewählten Karte auf einem Stück Papier erscheinen.

074

075 **Gomaflasche**
Flasche zur Produktion von Wein und anschließend von Tücherketten o.ä.

Keksdosen-Wunder 076

Tuchlampe 077



Augentest 078

Wandernder Kerzenständer (**I**) 079

Delsay-Miracle 080

Tuchrevolver 081

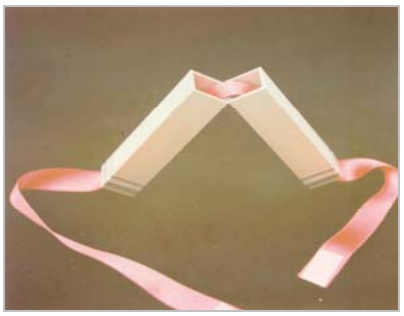
Das dreifache Tuchmirakel 082

Tuch durch Karte 083

Tonys neue Geistertafel 084

Das J.Zmeck-Dreiröhrenspiel 085

Hung-Up 086



Restaurations-Automat 087

Riesenkartensteiger (**II**) 088

089

Zauberndes Fax-Handy 090

076 Keksdosen-Wunder
Eine Wäscheklammer findet in einer großen Keksdose eine vom Zuschauer gezogene, und ins Spiel zurück gemischte Karte.

077 Tuchlampe
Der Zauberer steckt ein Tuch in den Lauf eines Revolvers. Ein Zuschauer darf damit in Richtung einer leuchtenden Stehlampe schießen. Mit dem Knall erlischt die Lampe. Im Glaskolben ist ein großes Loch entstanden, in dem das Tuch steckt.

078 Augentest
Auf dem flachsten Würfel der Welt, erscheinen im Laufe des Vortrages alle sechs möglichen Punkte eines Würfels. Zum Schluss sogar acht.

079 Wandernder Kerzenständer (I)
Wie von Geisterhand bewegt läuft der Kerzenständer vom Zauberer beeinflusst über die Tischplatte, um z.B. einen Geldschein magisch zu verbrennen.

080 Delsay-Miracle
Ein Aktenkoffer mit Zahlenschloss lässt sich nur mit einer vom Zuschauer frei gewählten Zahlenkombination öffnen.

081 Tuchrevolver
Tuchrevolver, passend zur Tuchlampe mit der Produkt-Nr. 077

082 Das dreifache Tuchmirakel
Ein Zuschauer zieht drei Tücher quer durch eine Röhre. Diese wird dann über eine brennende Kerze geschoben, ohne dass die Tücher im Inneren verbrennen.

083 Tuch durch Karte
Ein großes Seidentuch durchdringt frei sichtbar eine Riesenkarte, ohne ein Loch zu hinterlassen.

084 Tonys Neue Geistertafel
Ein fantastisches Hilfsmittel für Vorhersagen.

085 Das Jochen Zmeck-Dreiröhrenspiel
Drei weiße Bälle und drei Röhren spielen Katz und Maus. Dabei wechselt gelegentlich ein Ball sogar die Farbe.

086 Hung-Up
Mit Hilfe einer Henkerschlinge zieht der Zauberer eine vom Zuschauer gewählte, und ins Spiel zurück gemischte Karte, aus einem Zylinder heraus.

087 Restaurations-Automat
Ein farbiges Band wird durch ein leeres Vierkantrohr geschoben und deutlich sichtbar durchgeschnitten. Trotzdem kann es restauriert wieder heraus gezogen werden.

088 Riesenkartensteiger (I)
Eine vom Zuschauer gewählte und ins Spiel zurück gemischte Riesenkarte steigt magisch aus dem Kartenstapel heraus. Den Zeitpunkt bestimmt der Zauberer.

089

090 Zauberndes Fax-Handy (I)
Ideal für mentale Effekte. Auf einem FAX-Papierstreifen können Vorhersagen o.ä. erscheinen. Für viele Anwendungen einsetzbar.

Riesenkartensteiger (II) 091

Wandernder Kerzenständer (II) 092

Mumiengarten (II) 093

Henkerschlinge 094

095

Neues Fax-Handy 096

Wanderndes Loch 097

Doppelt gemoppelt 098

Schloss am Weinglas 099

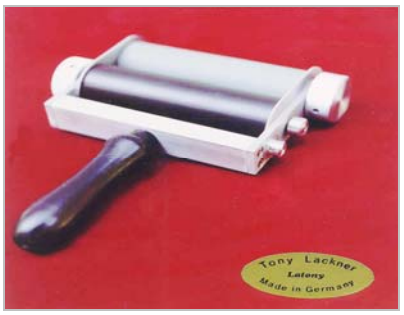
Schwebendes Sektglas 100

Universal Kartenstativ 101

Nightmare-Table 102

Geisterschrift 103

Riesenkartenfächer 104



Euro-Geldmaschine 105

Nr. Titel und Effekt

091 **Riesenkartensteiger (I I)**
Eine vom Zuschauer gewählte und ins Spiel zurück gemischte Riesenkarte steigt automatisch aus dem Kartenstapel heraus.

092 **Wandernder Kerzenständer (I I)**
Wie von Geisterhand bewegt läuft der Kerzenständer automatisch über die Tischplatte, um z.B. einen Geldschein magisch zu verbrennen.

093 **Mumiengarten (I I)**
Neu gestaltet in zertifiziert limitierter Auflage von 18 Stück. Der Zuschauer versteckt drei Mumien beliebig in einem Sarkophag und zwei hohlen Säulen. Trotzdem ist der Zauberer in der Lage, die Aufenthaltsorte und Farben aller drei Mumien sicher zu bestimmen.

094 **Henkerschlinge**
Sonderanfertigung

095

096 **Neues Fax-Handy (I I)**
Verbesserte Funktionen. Ideal für mentale Effekte. Auf einem FAX-Papierstreifen können Vorhersagen o.ä. erscheinen. Für viele Anwendungen einsetzbar.

097 **Wanderndes Loch**
Ein Loch kann auf einer weißen Fläche auf mysteriöse Art und Weise verschoben werden.

098 **Doppelt gemoppelt**
Zwei vom Zuschauer blind gewählte Spielkarten stimmen mit der Vorhersage und zwei vom Zauberer bestimmten Karten überein.

099 **Schloss am Weinglas**
Ein Zuschauer legt ein abgesperrtes Vorhängeschloss in ein Weinglas. Der Zauberer befördert es unter einem Tuch an den Glasstiel.

100 **Schwebendes Sektglas**
Ein Sektglas schwebt während des Einschenkens unterhalb der Sektflasche frei in der Luft.

101 **Universal Kartenstativ**
Zur Aufnahme von vier Karten. Vielseitig verwendbar.

102 **Nightmare-Table**
Zuschauer lernen das Gruseln. Auf einem Louis-XVI-Tischchen erscheint auf einem weißen Taschentuch ein roter Blutfleck.

103 **Geisterschrift**
Die mit diesem Stift geschriebene Schrift verschwindet auf magische Weise und lässt sich auch wieder sichtbar machen.

104 **Riesenkartenfächer**
Zwei verschiedenfarbige Riesen-Kartenpaare verändern ihre Reihenfolge, obwohl sie mit einem Druckknopf unlösbar miteinander verbunden sind.

105 **Euro-Geldmaschine**
Mit dieser Geldmaschine lassen sich beliebige echte Scheine am laufenden Band produzieren. Sogar auf Toilettenpapier gedruckt.

Würfel-Schlitzohr 106

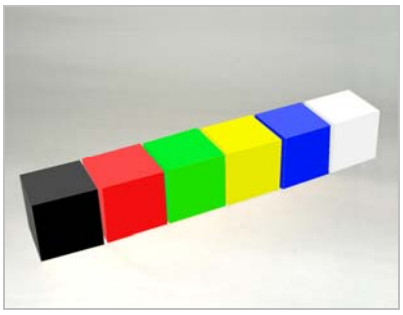
Kartenuhr 107

Prinzessin Qianlong 108

Vermächtnis des Scheichs 109

Karten-Galgen 110

Glasverschluss 111



Farbwürfel-Vorhersage 112

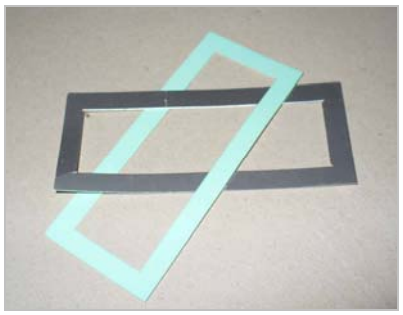
Truhe mit Verriegelung 113

Karate-Trick 114

Kartensprudel 115

116

Sympathisierende Karten 117



Rähmchen-Durchdringung 118

Ring auf Seil 119

Mental-Act 120

Nr. Titel und Effekt

106 Würfel-Schlitzohr
Ein mit einem Seil gefesselter durchbohrter Würfel befreit sich selbst aus seinem Gefängnis.

107 Kartenuhr
Eine Vorhersage-Uhr mit Zifferblatt. Hier dreht sich aber kein Zeiger, sondern das gesamte Zifferblatt.

108 Prinzessin Qianlong
Der Zuschauer versteckt die Prinzessin unter einer Säule. Die Vorhersage stimmt überein.

109 Vermächtnis des Scheichs
Der weise Araber Abu Schamat verhilft den drei Söhnen des verstorbenen Abdul Hasan das Erbe von elf Kamelen in 1/2, 1/4 und 1/6 gerecht aufzuteilen.

110 Karten-Galgen
Die vom Zuschauer gewählte und ins Spiel zurück gemischte Karte bleibt beim Absturz des Riesenkartenspiels in der Schlinge hängen.

111 Glasverschluss
Ein Hilfsmittel zum Bereithalten eines Weinglases unter der Jacke.

112 Farbwürfel-Vorhersage
Mit der vom Zuschauer frei gewählten Zahl wird ein Würfel bestimmt. Dessen Farbe entspricht genau der Vorhersage.

113 Truhe mit Schloss
Der Verschluss einer Truhe gehorcht nur den Befehlen des Zauberers.

114 Karate-Trick
Unter einem von sechs nummerierten Papierhülsen befindet sich ein gefährlich spitzer Nagel. Die Zuschauer bestimmen per Würfel, auf welche Hülse der Zauberer der Reihe nach schlagen soll. Wie durch ein Wunder bleibt der Zauberer unverletzt.

115 Kartensprudel
Der Zauberer wirft ein Kartenspiel in einen Behälter. Nach einiger Zeit fliegen die Karten wie eine Fontäne nach oben. Die letzte Karte ist die vom Zuschauer gewählte.

116

117 Sympathisierende Karten
Die vom Zauberer in ein Glas gestellten, fortlaufend sortierten Kreuz-Zahlenkarten passen sich der Reihenfolge der Herzkarten an, die der Zuschauer willkürlich festgelegt hat.

118 Rähmchen-Durchdringung
Zwei geschlossene Papierrähmchen verketten sich zwischen den Fingern des Zauberers.

119 Ring auf Seil
Ein massiver Metallring durchdringt ein Seil.

120 Mental-Act
Zwei Zuschauer vermessen gegenseitig einige Körpermaße. Diese werden addiert. Der Zauberer hatte vorher eine Vorhersage getroffen. Diese stimmt natürlich überein.

Ein Echoeffekt 121

Taschenuhr-Truhe 122

Geldschein-Cutter 123

124

Astraluhr 125

Tiroler Kartensteiger 126

Schlangenkorb 127

128

Laufender Kerzenständer 129

Nr. Titel und Effekt

121 **Ein Echoeffekt**
Der Zauberer sagt die beiden von zwei Zuschauern gedachten Karten voraus.
Dazu passenden Kartenständer siehe #101.

122 **Taschenuhr-Truhe**
Ein Zuschauer stellt auf einer Taschenuhr blind eine Uhrzeit ein. Diese stimmt mit der Voraussage des Zauberers überein.

123 **Geldschein-Cutter**
Der Zauberer durchsticht und zerschneidet sichtbar einen Geldschein, welcher dem Zuschauer unversehrt zurück gegeben wird.

124

125 **Astraluhr**
Eine Vorhersage-Uhr mit Tierkreiszeichen. Hier dreht sich aber kein Zeiger, sondern das gesamte Zifferblatt.

126 **Tiroler Kartensteiger**
Die Kurbel wird mit einem Saugnapf vorne am Kartenetui befestigt. Dreht man daran, steigt die gewählte Karte des Zuschauers aus dem Kartenetui heraus.

127 **Schlangenkorb**
Eine Schlange und eine Kartenfontaine präsentieren die vom Zuschauer gewählte und in das Spiel zurück gemischte Karte.

128

129 **Laufender Kerzenständer**
Wie von Geisterhand bewegt, läuft der Kerzenständer nach einiger Zeit über die Tischplatte, um z.B. einen Geldschein magisch zu verbrennen.