Des Stapels Kern

von Pit Hartling

Effekt:

Der Vorführende bietet sich an, die Parallelen von einem Kartenspiel und Fallobst aufzuzeigen. Da dies (natürlich) eines der großen und letzten Verlangen der Menschheit ist, sind sofort alle Zuschauer Feuer und Flamme.
Jemand nennt frei eine beliebige Spielkarte. Das Kartenspiel wird geschält, bis nur noch eine einzige Karte (der Kern) verbleibt. Dies ist exakt die vom Zuschauer genannte Karte!

Vorbereitung:

Ein Kartenspiel wird so angeordnet, dass die Position jeder Karte bekannt ist, z.B. von der Rückseite:
Kreuz As bis König, Herz Ass bis König, Pik Ass bis König, Karo Ass bis König.

Wenn man sich vor Augen führt, dass es von jeder Kartenfarbe 13 Karten gibt und die Farben in Kreuz, Herz, Pik, Karo - Reihenfolge liegen, dann lässt sich die Position jeder Karte schnell feststellen: Einfach den Wert der Karte plus für jede darüberliegende Farbe 13. (Kreuz 8 = 8, Herz Vier = 4+13 = 17, Karo Zehn = 10+39 = 49, etc.).

Das Binärsystem:

Es gibt in diesem Zahlensystem nicht wie im unserem gewohnten Dezimalsystem zehn, sondern nur zwei Zifferzeichen. Dies sind die Symbole "0" und "1". Eine binäre Zahl ist eine (beliebig lange) Kette von Nullen und Einsen, und je nach Sequenz und Länge hat diese Zahl einen bestimmten Wert. So ist z.B. 010010 die binäre Notation "unserer" Zahl 18 und die Zahl 27 kommt in Binärschreibweise daher als: 011011.
Zum Erklären erlaube ich mir, die Zahlen zunächst in einer Tabelle zu notieren:

32	16	8	4	2	1

In diese Tabelle werden nun die Ziffern 0 und 1 eingetragen. Dabei bedeutet 1, dass der Wert der betreffenden Spalte *zählt*, und 0, dass der Wert der Spalte *nicht zählt*. Die Werte der zählenden Spalten werden dann addiert, und das Ergebnis entspricht dem Wert der Zahl:
Bsp.:

32	16	8	4	2	1
0	0	1	1	0	0

Die Werte der mit 1 besetzten Spalten werden addiert: 8 + 4 = 12
Also ist die eingetragene Sequenz (001100) nichts weiter als die binäre Schreibweise für 12.

Vorführung:

Das Vorgehen im Überblick:

Ein Zuschauer nennt eine beliebige Karte. Von der Position dieser Karte zieht man eins ab. Das Ergebnis wird dann im Geist in seine binäre Schreibweise umgesetzt. Die daraus resultierende Folge von Nullen und Einsen gibt uns dann an, wie wir das Spiel zu schälen haben.

Das Schälen des Spiels:

Das Schälen ist nichts anderes als ein wiederholter, in der Hand ausgeführter Antifaro: Das Spiel wird bildunten in Austeilposition der linken Hand gehalten. Nun fächert man die Karten einzeln in die rechte Hand, ohne dabei die Reihenfolge zu verändern. Jede zweite Karte wird dabei um ca. zwei Drittel ihrer Länge nach oben verschoben. Am Ende steht so jede zweite Karte vorne hervor. Alle vorne hervorstehenden Karten werden dann herausgezogen und zur Seite gelegt. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis nur noch eine Karte verbleibt.

Kernstück der Methode:

Obwohl dieses Entblättern tatsächlich ein sehr regelmäßiger Vorgang ist, gibt es doch minimale Variationsmöglichkeiten:
Man kann in jeder "Schäl-Runde" *die erste Karte hochschieben* , die nächste Karte normal rüberfächern, die dritte wieder hoch und so weiter, man kann aber natürlich auch *die erste Karte normal rüberfächern* und dann die zweite Karte hochschieben, die dritte wieder normal rüber und so fort. In beiden Fällen wird tatsächlich "jede zweite Karte" entfernt, nur eben genau die anderen Karten. Es ist dasselbe, als würde man nach dem Schälen mal die äußere und mal die innere Hälfte des Spiels zur Seite legen. Während dies jedoch sofort bemerkt würde, nimmt man von dem Unterschied "Erste Karte hoch oder erste Karte rüber" keinerlei Notiz.
Allein durch diese minimalen Variationen kann man nun jede beliebige Karte des Spiels als "Kern" übrigbleiben lassen! Und zwar so:

Wie die binäre Notation das Entblättern des Spiels angibt:

Ganz einfach: Jede Ziffer (0 oder 1) entspricht einer Runde Schälen.
Wenn die Ziffer 1 ist, wird die erste Karte hochgeschoben, wenn die Ziffer 0 ist, nicht. Achtung: Die Binärzahl ist in guter, alter Tradition von *rechts nach links* zu lesen!
Beispiel: Ein Zuschauer nennt den Pik Buben. Die Position der Karte ist 37 (11 für den Buben plus 26 für Pik). Wir ziehen eins ab und erhalten 36. In binärer Schreibweise lautet das 100100 (4+32).Von rechts nach links gelesen, sagt uns diese Folge:
Der erste Entblättervorgang beginnt damit, dass man die erste Karte in die rechte Hand schiebt. Dann die Nächste Karte etwas nach vorne versetzt, die dritte Karte wieder in die rechte Hand und so weiter, bis jede zweite Karte (26 Karten an der Zahl) hervorsteht. Die vorne hervor- stehenden Karten werden dann herausgezogen und zur Seite gelegt.
Die zweite Ziffer unserer Sequenz (von rechts nach links gelesen!) ist wieder eine 0, so dass die zweite Runde genauso abläuft, wie die erste. Dann allerdings ist die nächste Ziffer eine 1, was bedeutet, dass diesmal die erste Karte nach oben geschoben und die zweite dann rübergefächert wird und so weiter. So hangelt man sich in eiserner Konsequenz bis zum Ende des Spiels (und gleichzeitig dem linken Ende der Binärsequenz), und mit erfreulicher Zuverlässigkeit wird als Kern die vom Zuschauer frei genannte Karte verbleiben!

Toxic (geht nur mit einem IPhone)
Handytaschenrechner-App im Querformat aufrufen: ***Vorhersagezahl + 0 x (*** eintippen und wieder senkrecht drehen. Man sieht nun eine Null. Alle Rechnungen, die jetzt eingegeben werden, verschwinden nach dem drücken der = Taste wegen der Multiplikation mit 0 . Übrig bleibt die Vorhersagezahl.