Start→	5	5	1	1	**2**	3	3	2	**2**
Ziel									**5**
6									**6**
1									**1**
2									**2**
3									**6**
1									**1**
1									**2**
6									**1**
2									**2**
3									**4**
3									**3**
2									**2**
4	**2**	5	2	1	2	**6**	1	2	**1**

Zauberwürfeln

Die Falle fängt die Spielfigur.

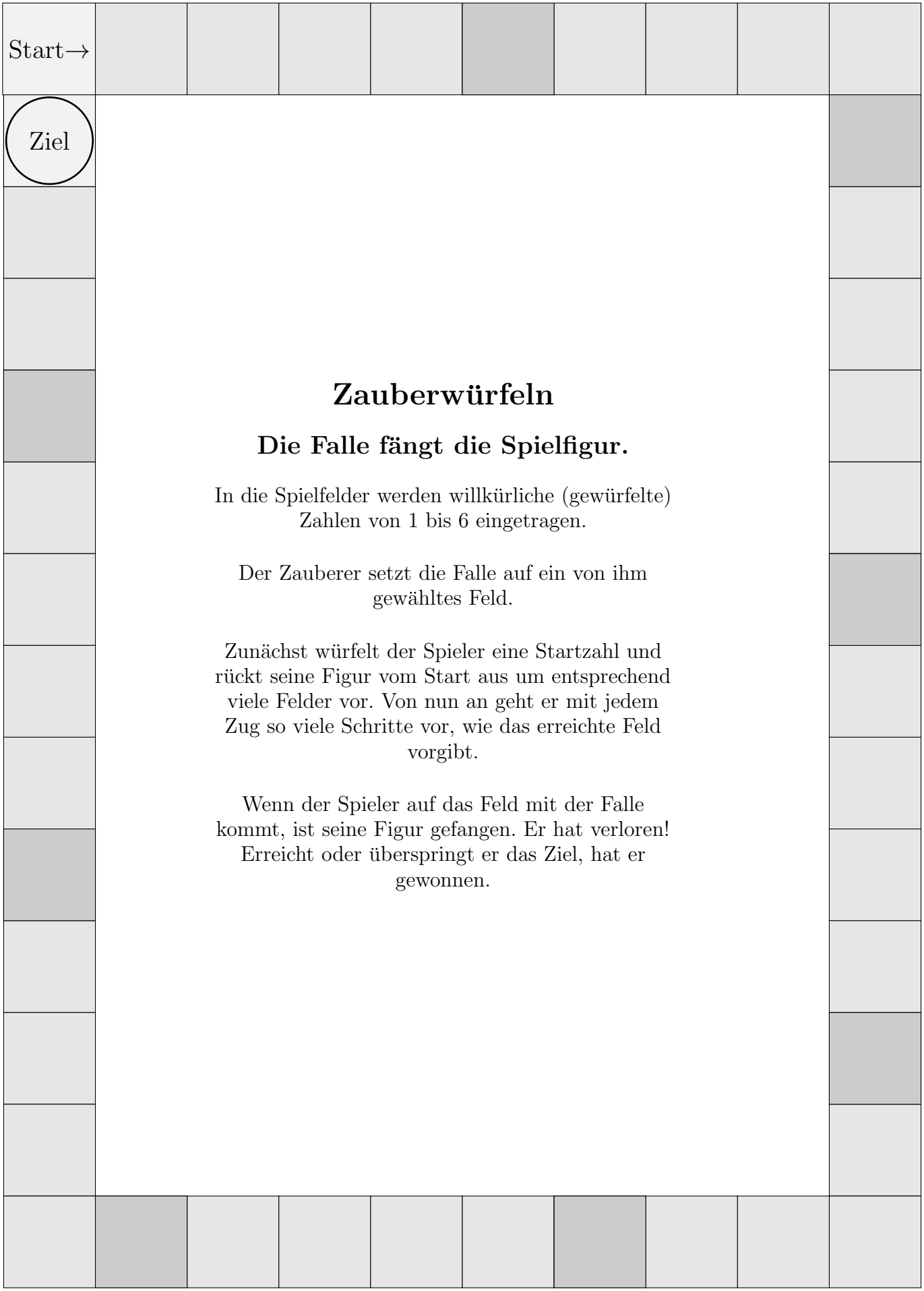
In die Spielfelder sind willkürliche (gewürfelte) Zahlen von 1 bis 6 eingetragen.

Der Zauberer setzt die Falle auf ein von ihm gewähltes Feld.

Zunächst würfelt der Spieler eine Startzahl und rückt seine Figur vom Start aus um entsprechend viele Felder vor. Von nun an geht er mit jedem Zug so viele Schritte vor, wie das erreichte Feld vorgibt.

Wenn der Spieler auf das Feld mit der Falle kommt, ist seine Figur gefangen. Er hat verloren! Erreicht oder überspringt er das Ziel, hat er gewonnen.

Dorothee Müller, DdI, BUW CC BY NC SA



Zauberwürfeln

Die Falle fängt die Spielfigur.

In die Spielfelder werden willkürliche (gewürfelte) Zahlen von 1 bis 6 eingetragen.

Der Zauberer setzt die Falle auf ein von ihm gewähltes Feld.

Zunächst würfelt der Spieler eine Startzahl und rückt seine Figur vom Start aus um entsprechend viele Felder vor. Von nun an geht er mit jedem Zug so viele Schritte vor, wie das erreichte Feld vorgibt.

Wenn der Spieler auf das Feld mit der Falle kommt, ist seine Figur gefangen. Er hat verloren! Erreicht oder überspringt er das Ziel, hat er gewonnen.

Dorothee Müller, DdI, BUW CC BY NC SA

Erklärung

Durchführung des Tricks

1. Spielfeld mit vorgegebenen Zahlen: Der Trick wird zunächst mit diesem Spielfeld durchgeführt. Bei diesem ersten, mit Zahlen bestückten Spielfeld wird die Spielerin oder der Spieler immer, gleichgültig, welche Startzahl gewürfelt wird, die Spielfigur auf das letzte Spielfeld mit vor dem Ziel setzen müssen.
Dorthin stellt die Zaubererin oder der Zauberer vor dem Würfeln die Falle und gewinnt jedes Spiel.

2. Spielfeld mit erwürfelten Zahlen von 1 bis 6: Aufgrund der Vermutung der Spielenden, dass die Zahlen manipuliert wären, wird vorgeschlagen, dass die Spielenden für das zweite Blatt die Zahlen selbst erwürfeln und in die Felder eintragen. Die oder der Zaubernde zählt unbemerkt den Weg einer beliebigen Startzahl ab und setzt die Falle auf das letzte Feld, das auf diesem Weg vor dem vor dem Ziel getroffen wird.
Mit großer Wahrscheinlichkeit wird bei jeder beliebigen erwürfelten Startzahl dieses Feld erreicht.

Erklärung

Martin Kruskal erfand den „Kruskal Count“, einen Kartentrick, der auf der Markow-Kette beruht.
Kruskals benutzte ein Kartenspiel mit 52 Karten. Jede Karte hat einen Wert: Die Karten mit aufgedruckten Zahlen, haben den entsprechenden Zahlenwert, alle Bilder den Wert fünf und das Ass den Wert 1.

Der Zauberer lässt den Spieler die Karten mischen. Dann wählte der Spieler eine geheime Zahl zwischen 1 und 10, die er dem Zauberer nicht mitteilt. Nun werden die Karten langsam eine nach der anderen aufgedeckt. Der Spieler zählt jede Karte bis zu seiner gedachten Geheimzahl. Die nun aufgedeckte Karte ist die aktuelle Geheimkarte des Spielers. Mit ihrem Wert zählt er weiter bis zu seiner nächsten Geheimkarte. Wieder zählte er mit dem neuen Wert zu seiner nächsten Geheimkarte weiter. Dies wiederholt er, bis alle Karten verbraucht sind.

Die Aufgabe des Zauberers ist es nun, die letzte Geheimkarte zu erraten.

Der Zauberer wählt seine eigene Geheimnummer (irgendeine zwischen 1 und 10) und folgt der gleichen Abzählmethode. So erhält er seine eigenen Geheimkarten, und mit großer Wahrscheinlichkeit ist seine letzte Geheimkarte auch dieselbe wie die des Spielers.

Das Spielfeld vergrößert im Vergleich zu dem Kartentrick die Wahrscheinlichkeit des Gelingens durch kleine Zahlen von 1 bis 6 und macht anschließend die Erklärung anschaulicher.