

Das Elknase-Kartensystem

Beschreibung: Karten-System vergleichbar mit den Eigenschaften des Si Stebbins Stacks – jedoch mit verbesserter visueller Verschlüsselung ausgestattet. Bei Kenntnis der untersten Karte kann mit Leichtigkeit die oberste Karte errechnet werden. Positionsberechnungen von Karten sind ein Bisschen aufwendiger als "leicht" aber mit ein wenig Übung werden Sie selbst überrascht sein, wie schnell man Karten bestimmen kann.

Danksagung: Ein grosses Dankeschön geht an dieser Stelle an den Schweizer Profi-Zauberer Roberto Giobbi, der mir mit seinen Tipps zum letzten Schliff des Systems verholfen hat. Ein Dankeschön geht auch an Si Stebbins, der mich mit seinem Kartensystem zu meinem eigenen inspiriert hat. Dank geht auch an Edward Stoddard, der mich mit der japanischen Soroban Theorie zu einem Kodierungs-System inspiriert hat.

Tipps zum Erlernen des Systems

Zuerst sollten Sie das Basis-System verstehen. Nicht zu allerletzt, weil immer im Basis-System gerechnet wird. Danach können Sie sich der Kodierung widmen. Am Besten üben Sie einige Male das Basis-System nach dessen Regeln zusammenzustellen ...

Das Basis-System: Beginnend mit **K♣** ...

- **CHaSeD** Reihenfolge (♣ ♥ ♠ ♦)
- ♣ = +3, ♥ = +2, ♠ = +1, ♦ = +4



... danach widmen Sie sich der Kodierung ...

Die Kodierung:

- Vertausche ungerade Werte der Farben ♥ ♦ von 1-9 mit deren Komplement-Wert auf 10 ...
1→9, 3→7, 5→5, 7→3, 9→1
- Vertausche Farben für K,Q,J,A & 2,4,6,8: ♣ → ♦, ♦ → ♣, ♠ → ♥, ♥ → ♠



... beachten Sie dabei die Reihenfolge der Kodierung ...

Die Verschlüsselungs-/Entschlüsselungs-Regel:

- Verschlüsselung:** a dann b
Entschlüsselung: b dann a

Jetzt sind Sie soweit die oberste Karte zu berechnen ...

Errechnen der obersten Karte: (dabei muss die unterste Karte zuerst gesichtet werden)

1. Bestimmung der untersten Karte:

- Kodierungs-Regel **b** (falls angebracht)
- Kodierungs-Regel **a** (falls angebracht)

2. Bestimmung der obersten Karte:

- **Oberste Karte** = untersten Karte (Wert) + Wert der nächsten Farbe nach CHaSeD Reihenfolge ($\clubsuit = +3$, $\heartsuit = +2$, $\spadesuit = +1$, $\diamondsuit = +4$)
- **Entschlüsselungs-Regel** anwenden (falls angebracht)

Beispiel 1: Unterste Karte: **7** \diamondsuit ; aktuelle Farbe: $\diamondsuit \rightarrow$ nächste Farbe der CHaSeD-Ordnung: \clubsuit

7 $\diamondsuit \rightarrow$ **3** \diamondsuit (Basis-System) $\rightarrow 3 + 4(\diamondsuit = +4) = 7 \rightarrow$ **7** $\clubsuit \rightarrow$ **7** \clubsuit (Kodierung)

Beispiel 2: Unterste Karte: **J** \diamondsuit ; aktuelle Farbe: $\clubsuit \rightarrow$ nächste Farbe der CHaSeD-Ordnung: \heartsuit

J $\diamondsuit \rightarrow$ **J** \clubsuit (Basis-System) $\rightarrow 11 + 3(\clubsuit = +3) = 14 = (14 - 13) = 1 \rightarrow$ **A** $\heartsuit \rightarrow$ **9** \heartsuit (Kodierung)

Beispiel 3: Unterste Karte: **2** \spadesuit ; aktuelle Farbe: $\heartsuit \rightarrow$ nächste Farbe der CHaSeD-Ordnung: \spadesuit

2 $\spadesuit \rightarrow$ **2** \heartsuit (Basis-System) $\rightarrow 2 + 2(\heartsuit = +2) = 4 \rightarrow$ **4** $\spadesuit \rightarrow$ **4** \heartsuit (Kodierung)

Beispiel 4: Unterste Karte: **A** \clubsuit ; aktuelle Farbe: $\diamondsuit \rightarrow$ nächste Farbe der CHaSeD-Ordnung: \clubsuit

A $\clubsuit \rightarrow$ **A** $\diamondsuit \rightarrow$ **9** \diamondsuit (Basis-System) $\rightarrow 9 + 4(\diamondsuit = +4) = 13 \rightarrow$ **K** $\diamondsuit \rightarrow$ **K** \clubsuit (Kodierung)

Beispiel 5: Unterste Karte: **10** \spadesuit ; aktuelle Farbe: $\spadesuit \rightarrow$ nächste Farbe der CHaSeD-Ordnung: \diamondsuit

10 $\spadesuit \rightarrow$ **10** \spadesuit (Basis-System) $\rightarrow 10 + 1(\spadesuit = +1) = 11 \rightarrow$ **J** $\diamondsuit \rightarrow$ **J** \clubsuit (Kodierung)

Beispiel 6: Unterste Karte: **Q** \clubsuit ; aktuelle Farbe: $\diamondsuit \rightarrow$ nächste Farbe der CHaSeD-Ordnung: \clubsuit

Q $\clubsuit \rightarrow$ **Q** \diamondsuit (Basis-System) $\rightarrow 12 + 4(\diamondsuit = +4) = (16 - 13) = 3 \rightarrow$ **3** $\clubsuit \rightarrow$ **3** \clubsuit (Kodierung)

Beispiel 7: Unterste Karte: **4** \diamondsuit ; aktuelle Farbe: $\clubsuit \rightarrow$ nächste Farbe der CHaSeD-Ordnung: \heartsuit

4 $\diamondsuit \rightarrow$ **4** \clubsuit (Basis-System) $\rightarrow 4 + 3(\clubsuit = +3) = 7 \rightarrow$ **7** $\heartsuit \rightarrow$ **3** \heartsuit (Kodierung)

Beispiel 8: Unterste Karte: **J** \heartsuit ; aktuelle Farbe: $\spadesuit \rightarrow$ nächste Farbe der CHaSeD-Ordnung: \diamondsuit

J $\heartsuit \rightarrow$ **J** \spadesuit (Basis-System) $\rightarrow 11 + 1(\spadesuit = +1) = 12 \rightarrow$ **Q** $\diamondsuit \rightarrow$ **Q** \clubsuit (Kodierung)

Beispiel 9: Unterste Karte: **9** \spadesuit ; aktuelle Farbe: $\spadesuit \rightarrow$ nächste Farbe der CHaSeD-Ordnung: \diamondsuit

9 $\spadesuit \rightarrow$ **9** \spadesuit (Basis-System) $\rightarrow 9 + 1(\spadesuit = +1) = 10 \rightarrow$ **10** $\diamondsuit \rightarrow$ **10** \diamondsuit (Kodierung)

Beispiel 10: Unterste Karte: **3** \heartsuit ; aktuelle Farbe: $\heartsuit \rightarrow$ nächste Farbe der CHaSeD-Ordnung: \spadesuit

3 $\heartsuit \rightarrow$ **7** \heartsuit (Basis-System) $\rightarrow 7 + 2(\heartsuit = +2) = 9 \rightarrow$ **9** $\spadesuit \rightarrow$ **9** \spadesuit (Kodierung)

Beispiel 11: Unterste Karte: **A** \spadesuit ; aktuelle Farbe: $\heartsuit \rightarrow$ nächste Farbe der CHaSeD-Ordnung: \spadesuit

A $\spadesuit \rightarrow$ **A** $\heartsuit \rightarrow$ **9** \heartsuit (Basis-System) $\rightarrow 9 + 2(\heartsuit = +2) = 11 \rightarrow$ **J** $\spadesuit \rightarrow$ **J** \heartsuit (Kodierung)

Beispiel 12: Unterste Karte: **9** \diamondsuit ; aktuelle Farbe: $\diamondsuit \rightarrow$ nächste Farbe der CHaSeD-Ordnung: \clubsuit

9 $\diamondsuit \rightarrow$ **A** \diamondsuit (Basis-System) $\rightarrow 1 + 4(\diamondsuit = +4) = 5 \rightarrow$ **5** $\clubsuit \rightarrow$ **5** \clubsuit (Kodierung)

Und jetzt kommen die wirklich tollen Eigenschaften des Systems ...

Eigenschaften des Systems I

- Kennt man die unterste Karte, so entspricht die 4te Karte von oben dem Kartenwert **-3**, die 8te Karte von oben, dem Kartenwert **-6** ($2x - 3$), usw ...

Regel: Kartenwert + 4 Karten weiter = Kartenwert - 3 des Basis-Systems

Beispiele: (unterste Karte: **K♠**)

K♠ → **K♥** (Basis-System) → 4 Karten weiter → $13 - 3 = 10$ → **10♥** → **10♥** (Kodierung)

K♠ → **K♥** (Basis-System) → 8 Karten weiter → $13 + (2x - 3) = 13 - 6 = 7$ → **7♥** → **3♥** (Kodierung)

Beispiel: (unterste Karte: **4♠**)

4♠ → **4♥** (Basis-System) → 12 Karten weiter → $4 + (3x - 3) = 4 - 9$

Regel: Falls der Subtrahend (**9**) grösser als der Minuend (**4**) → addiere **13** zum Minuenden ...

→ addiere **13** zum Minuenden → $(4+13) - 9 = 17 - 9 = 8$ → **8♥** → **8♠** (Kodierung)

... und noch ein paar Abkürzungen ...

Eigenschaften des Systems II

- **Shortcut 1:** Kennt man die unterste Karte, so entspricht die 16te Karte von oben dem Wert + 1

Regel: Kartenwert + 16 Karten weiter = Kartenwert + 1 des Basis-Systems

Beispiel: (unterste Karte: **K♥**)

K♥ → **K♠** (Basis-System) → 16 Karten weiter → $13 + 1 = 14 = (14 - 13) = 1$ → **A♥** → **9♥** (Kodierung)

Regel: Falls das Resultat (**14**) grösser als **13** → subtrahiere **13** vom Resultat ...

- **Shortcut 2:** Kennt man die unterste Karte, so entspricht die 36te Karte von oben dem Wert - 1

Regel: Kartenwert + 36 Karten weiter = Kartenwert - 1 des Basis-Systems

Beispiel: (unterste Karte: **K♥**)

K♥ → **K♠** (Basis-System) → 36 Karten weiter → $13 - 1 = 12$ → **Q♠** → **Q♥** (Kodierung)

Die Positionsberechnungen brauchen ein wenig mehr Übung. Das Wichtigste bei der Idee der "nächstliegenden Position" ist immer, mit Hilfe der Abkürzungen +1 oder -1 schnell zum Resultat zu kommen. Falls Sie bei einem Fall die Abkürzungen nicht gebrauchen, ist der Wert genau durch 4 teilbar ...

Errechnen von Karten-Positionen I

(dabei muss die unterste Karte zuerst gesichtet werden)

Beispiel: Welche Karte befindet sich an 14ter Stelle von oben?

(unterste Karte: **A♣**)

1. Bestimmung der untersten Karte:

- Kodierungs-Regel **b** (falls angebracht)
- Kodierungs-Regel **a** (falls angebracht)

Die unterste Karte ist folglich: **A♣** → **A♦** → **9♦**

2. Bestimmung der nächstliegenden Position teilbar durch 4:

- $14 / 4 = 3$ (Rest 2) ... die nächstliegende Position ist demnach: $4 \times 3 = 12$ [Teiler: 3, Rest: 2]
- Bestimmung der Karte an der 12ten Position:
 $9♦ = 9 - (\text{Teiler} * 3) = 0 \rightarrow 13 \rightarrow \mathbf{K♦}$

Falls der Subtrahend grösser als der Minuend → addiere **13** zum Minuenden ...

Beispiel: (unterste Karte: **4♥**)

$4♥ \rightarrow 4 + 13 = 17 - (\text{Teiler} * 3) = 17 - (3 * 3) = 8 \rightarrow \mathbf{8♥}$

3. Errechnen der Rest-Differenz:

- Rest (2) → 2 Karten weiter (errechnet nach **CHaSeD** Reihenfolge)
 - 1ste Karte weiter: $\mathbf{K♦} = 13 (=0) + 4 (\text{♦} = +4) = 0 + 4 = 4 \rightarrow \mathbf{4♣}$ [Rest (1)]
 - 2te Karte weiter: $\mathbf{4♣} = 4 + 3 (\text{♣} = +3) = 7 \rightarrow \mathbf{7♥}$ [Rest (0)]
 - Kodierung: $\mathbf{7♥} \rightarrow \mathbf{3♥}$

... und dann noch die Reversion ...

Errechnen von Karten-Positionen II

(dabei muss die unterste Karte zuerst gesichtet werden)

Beispiel: An welcher Position befindet sich **A♥** ?

(unterste Karte: **A♣**)

1. Bestimmung der obersten Karte:

- Kodierungs-Regel **b** (falls angebracht)
- Kodierungs-Regel **a** (falls angebracht)

Die oberste Karte ist folglich: **A♥** → **A♠**

2. Bestimmung der untersten Karte:

- Kodierungs-Regel **b** (falls angebracht)
- Kodierungs-Regel **a** (falls angebracht)

Die unterste Karte ist folglich: **A♣** → **A♦** → **9♦**

3. Bestimmung der Anzahl Karten zur Zielfarbe:

- **9♦** → 3 Karten zur Zielfarbe **♠** → **9♦** → **K♣** → **3♥** → **5♠**

→ nächstliegende Karte zur Zielfarbe: **5♠**

→ Anzahl zur Zielfarbe: **3** → [3 Karten](#)

4. Bestimmung der nächstliegenden Position teilbar durch 3:

- **5♠** zu **A♠** → $5 - (1 \times 3) = 2$ → **2♠** → nächstliegender Position-Faktor: **1**

→ multipliziere den Positions-Faktor mit 4: $1 \times 4 = 4$ → [4 Karten](#)

Um die Anzahl Karten von **2♠** auf **A♠** zu errechnen, kann man sich **Shortcut 2** bedienen:

→ **2♠** zu **A♠** → [36 Karten](#)

5. Summierung der Karten:

- [3 Karten](#) + [4 Karten](#) + [36 Karten](#) = **43 Karten**

A♥ ist folglich die 43te Karte von oben.

Nutzungsbedingungen: Dieses Kartensystem ist frei nutzbar und individuell modifizierbar. Ich wünsche Ihnen, dass Sie mit Ihren Auftritten vielen Menschen eine grosse Freude machen. Senden Sie mir ein Email und lassen Sie mich wissen, was Sie davon halten. Für Anregungen und Verbesserungen bin ich immer dankbar.

Mit besten Grüssen, Dominic Dietiker