

Wiener Stadt-Bibliothek

62303 A

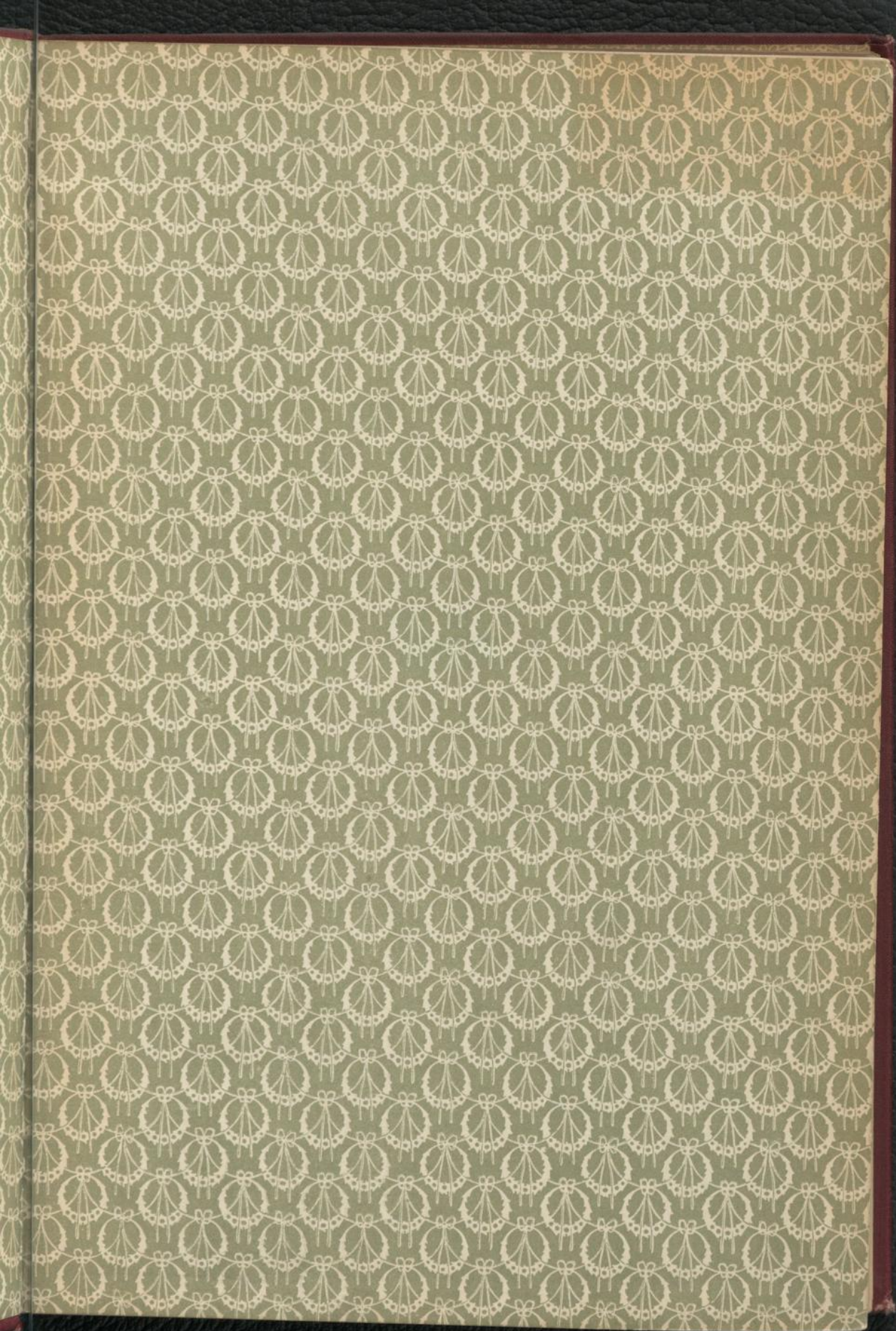
HOFZINSE
KARTENKÜNSTE



Wiener Stadt-Bibliothek.

62303 A







F Hoffmayer

Heliogr. v. J. Löwy, Wien

J. N. HOFZINSER

KARTENKÜNSTE

-- GESAMMELT UND HERAUSGEGEBEN --

VON

OTTO KAR FISCHER M. M. C.

WIEN UND LEIPZIG 1910.
VERLAG JAHODA & SIEGEL.

J. M. HOFMEIER

KARTEKUNST

J. N. 92994

Dieses Werk ist nicht für Dilettanten
bestimmt. Aber dem erfahrenen
Künstler wird es Freude bereiten.



OTTO KARL FISCHER

Alle Rechte, insbesondere das der Übersetzung in fremde Sprachen
□ □ □ □ vorbehalten. Nachdruck verboten. □ □ □ □
Droits de traduction et de reproduction réservés pour tous le pays.
All rights reserved. Copyright by Jahoda & Siegel, Wien und Leipzig.

VORWORT.

Auf dem Gebiete der modernen Salonmagie im allgemeinen und dem der Kartenkunst im besonderen sind kaum jemals genialere Experimente geschaffen worden als die, die dem Geiste des Wiener Amateur-Zauberkünstlers Joh. N. Hofzinsler entsprungen sind. Aus Gründen, die in der nachfolgenden Biographie näher erörtert werden, hat sich jedoch aus Hofzinslers persönlichem Nachlasse kein einziges Experiment erhalten. Was von seinen Schöpfungen erhalten blieb, verdanken wir seinen wenigen Schülern, die er bei Lebzeiten in seine Geheimnisse einweihte. Ob er ihnen wohl sein Bestes gab?

Der erste, der mir Hofzinslersche Kunst vermittelte, war der Wiener Zauberkünstler Georg Heubeck, der sich besonderer Gunst Hofzinslers erfreute. Ich erkannte sofort die ungewöhnliche Schönheit dieser Kartenkünste und faßte, wie ich nicht besonders zu versichern brauche, hiefür das tiefste Interesse.

Da Heubeck, dem nur eine bescheidene Erziehung zuteil wurde, dem hohen Gedankengange Hofzinslers nicht folgen konnte, wurden mir die Kunststücke keineswegs in der ursprünglichen Fassung übermittelt. Heubeck legte sich die ihm unverständlichen Stellen der Experimente nach seiner Art zurecht, worunter oft die Logik derselben bedeutend litt und die Piècen ihre ursprüngliche Schönheit einbüßten. Dessen ungeachtet sei festgestellt, daß Heubeck die technische Ausführung der Karten-Experimente tadellos beherrschte.

Nachdem ich nun im Laufe mehrerer Jahre in den Besitz aller Heubeck bekannten Karten-Experimente gelangte und mir auch die technische Handhabung vollkommen zu seiner Zufriedenheit aneignete, erkannte ich die Prinzipien Hofzinslerscher Ideenentwicklung und unternahm es, die mir unrichtig scheinenden Experimente gewissermaßen zu rekonstruieren, eine Arbeit, die mich viele Monate in Anspruch nahm. Ich freue mich, konstatieren zu können, daß meine Folgerungen durchwegs richtig waren, was mir nachträglich durch Hofzinslersche Original-Korrespondenzen aus anderen Quellen, die inzwischen auch in meinen Besitz gelangt

sind, vollinhaltlich bestätigt wurde. Ich beschrieb hierauf Experiment für Experiment in einer tunlichst genauen Weise, welche Arbeit sich nun in diesem Bande präsentiert. Natürlich ließ ich auch später keine Spur unverfolgt, die zur Ergänzung oder Verbesserung des Materials führen konnte. Ich beachtete jeden, oft sehr vagen Anhaltspunkt und scheute weder langwierige Korrespondenzen noch beträchtliche Kosten, um meine Sammlung möglichst vollständig zu gestalten. Vierzehn Jahre fast verfloßen darüber, ich glaube aber, nunmehr alles Erreichbare zu besitzen.

Lange Zeit ruhte nun meine Arbeit, verwahrt und behütet, und nur wenige Vertraute bekamen sie zu Gesicht. Die sie sahen, ließen es nicht an Einwirkung fehlen, das Manuskript denn doch in Druck zu legen. Ich sträubte mich lange dagegen, und zwar aus zwei Gründen: erstens fiel es mir schwer, mich meines Schatzes zu entäußern und zweitens fürchtete ich, daß Hofzinsers Eigenart trotz meiner, vielleicht sogar übertrieben genauen Beschreibung doch nicht in ihrem ganzen Umfange verstanden werden würde. Gibt es doch in der Hofzinserschen Kunst Feinheiten und Nuancen, die das gedruckte Wort unmöglich wiedergeben kann.

Nach reiflicher Überlegung legte ich meine Bedenken ab und entschloß mich schließlich, die Karten-Experimente doch preiszugeben. Um den Namen Hofzinsers zu jenen Ehren zu bringen, die ihm schon vor 70 Jahren gebührt haben, entsagte ich meiner egoistischen Freude an dem Alleinbesitze des Schatzes und wünsche nur, daß dieses Werk jedem, der es in seine Hand bekommt, dasselbe Vergnügen bereite, welches ich beim Verfassen desselben empfand. Jene, für die es bestimmt ist, werden, so hoffe ich, hiedurch ein klares Bild von Hofzinser und seiner schöpferischen Kraft empfangen. Zu allem möchte ich aber noch darauf hinweisen, daß alle diese Experimente vor mindestens 50 bis 70 Jahren entstanden sind, also zu einer Zeit, wo die Magie und ihre Technik sich in einem verhältnismäßig primitiven Stadium befand und man sich solche geniale Ideen, die uns heute noch in Erstaunen setzen, sicherlich hätte nie träumen lassen.

Möge es mir gelingen, durch dieses Werk Hofzinsers Ruhm in die weitesten Kreise zu tragen und ihm hiedurch ein dauerndes Denkmal in der Geschichte der Magie zu setzen!

Johann N. Hofzinsler,

einer der genialsten, unstreitig aber der geistvollste Vertreter der magischen Kunst im XIX. Jahrhundert, wurde am 19. Juli 1806 in Wien geboren, wo er am 11. März 1875 auch gestorben ist.

Über Hofzinslers Lebensgeschichte ist uns nur sehr wenig bekannt. Wir wissen bloß, daß seine Eltern aus Schwaben stammten. Der Vater war ein wohlhabender Privatmann, der seinem Sohne Johann eine sehr sorgfältige Erziehung angedeihen ließ. Nach Absolvierung der Studien erwarb der junge Hofzinsler den Doktorgrad der Philosophie und trat hierauf in die Dienste des österreichischen Staates, wo er in der k. k. Tabakregie des k. k. Finanzministeriums in Wien eine hohe Stellung bekleidete, die er bis zu seiner Pensionierung innebehielt.

Die magische Kunst war nicht Hofzinslers erste Liebhaberei. Er widmete sich zuerst der Musik, die ihm jedoch eine Enttäuschung bereitete, so daß er ihr bald wieder entsagte. In einem von dem Schriftsteller A. Patuzzi im Jahre 1857 herausgegebenen Werkchen, betitelt: »Magie, nach dem Tagebuche J. N. Hofzinslers«, äußert sich Hofzinsler selbst hierüber wie folgt: »In meiner frühesten Jugend liebte ich Musik leidenschaftlich — ich spielte Violine, war wiederholt in Konzerten aufgetreten und produzierte mich wieder in einem engeren Kreise, und zwar mit vielem Beifall, als nach einem kurzen Intervall ein Knabe in Begleitung seines Vaters mit seiner Violine erschien und gleichfalls spielte. Oberflächlich, fast geringschätzend, hörte ich anfangs zu, dann aber mit gespannter Aufmerksamkeit und ich gestehe, ich errötete im Innersten, daß dieser Knabe mir gegenüber eine Energie, eine Urwüchsigkeit, kurz, eine Genialität entwickelte, die mich mit Trauer erfüllte, aber auch zur Erkenntnis meines falschen Weges brachte, kurz, ich senkte meine Violine in den Sarg — und zugleich meine Träume von Virtuosität . . .«

Dieser Zwischenfall mochte wohl dazu beigetragen haben, daß Hofzinsler sich einer anderen Liebhaberei zuwendete, nämlich der Zauberkunst, auf welchem Gebiete er es zu einer klassischen

Virtuosität bringen sollte. Hier hat er sich einen größeren Namen gemacht, als er es auf dem musikalischen Gebiete jemals vermocht hätte.

Wann sich Hofzinsler der magischen Kunst zugewendet hat, ist mit Bestimmtheit nicht festzustellen. Aus seinen eigenen Briefen geht hervor, daß er sich schon im Jahre 1828 intensiv mit Karten-Experimenten befaßt hat und daß schon damals manche Idee zu seinen phänomenalen Kartenpiècen entstanden ist.

Zweifellos empfing er viel Anregung durch Döbler, der zu jener Zeit seine Triumphe in Wien feierte und zu dessen Bewunderern Hofzinsler gehörte. Seine enthusiastischen Kritiken in Bäuerles Theaterzeitung über Döblers Vorstellungen geben hievon ein beredtes Zeugnis. Auch mit Professor Kompars Herrmann, der manche Idee Hofzinslers mit Erfolg benützte, verband ihn tiefe Freundschaft.

Mehr als vierzig Jahre war Hofzinsler ein ausgesprochener Liebling der aristokratischen und gesellschaftlichen Kreise Wiens. Es gab keine vornehme Soirée ohne Hofzinslers Mitwirkung. Nach seiner eigenen Aussage hatte er in der Saison »fast jeden zweiten Tag zu tun«. — Maler und Zeichner bewarben sich, ihn porträtieren zu dürfen und seine Bildnisse zierten die Schaufenster der damaligen Kunsthandlungen. — Den Höhepunkt seiner Popularität erreichte Hofzinsler aber, als er im Jahre 1853 in der Wollzeile Nr. 789 (heute Nr. 36) einen Salon errichtete, in welchem er dreimal wöchentlich Zaubersoiréen, unter dem von ihm geprägten Titel »Eine Stunde der Täuschung« veranstaltete. Da seine öffentliche Stellung ihm nicht gestattete, den Salon auf seinen eigenen Namen zu führen, lautete derselbe auf den Namen seiner Gattin Wilhelmine Hofzinsler. Frau Hofzinsler, eine durch hohe Geistesgaben, wie durch blendende Schönheit ausgezeichnete Dame, waltete nicht nur als gastfreundliche Hausfrau in diesen magischen Räumen, sondern sie unterstützte ihren Gatten in seinen künstlerischen Darbietungen auf das tatkräftigste, denn sie war eine ganz außerordentliche Pythia, eine der besten Gedankenleserinnen der damaligen Zeit. Das »Gedankenlesen«, damals noch eine Neuigkeit, bildete unter anderem einen Glanzpunkt in Hofzinslers Programm. Die Zeitungen überboten sich in überschwenglichen Lobeshymnen und stellten eine Hofzinslersche Soirée sogar über alle musikalischen und theatralischen Genüsse. Man sieht, der Salon Hofzinsler bildete damals einen Brennpunkt gesellschaftlichen und künstlerischen Lebens, und es gehörte zum bon ton, seine Soiréen besucht zu haben.

Was die künstlerische Entwicklung Hofzinsers betrifft, so ist zu beachten, daß sich die Magie zur Zeit, als er für sie Interesse faßte, in einem verhältnismäßig primitiven Stadium befand. Sie steckte zu sehr in den Prinzipien der »doppelten Böden« und bot dem genial veranlagten, für die magische Kunst geradezu prädestinierten Hofzinsler reichliche Gelegenheit, seinen Scharfsinn dadurch zu erproben, daß er alte Experimente einer gründlichen Verbesserung unterzog, wodurch diese unter seinen Händen ein ganz anderes Aussehen erhielten und sich in den meisten Fällen als ganz neue Experimente präsentierten. Als alles Verbesserungs-würdige verbessert war, wendete sich Hofzinsler selbstständigen, neuen Erfindungen zu. Was nun aus dem schier unerschöpflichen Borne seines erfinderischen Genies entquollen ist, steht fast beispiellos in der Geschichte der magischen Kunst da. Unter seinen wundertätigen Fingern entstanden nicht dagewesene, auf neuen, bis zu seiner Zeit unbekanntem Grundsätzen aufgebaute Experimente, die Jahrzehnte lang den Stolz aller Zauberkünstler bildeten und heute noch in derselben unveränderten Form bestehen, wie sie Hofzinsler vor 50 bis 60 Jahren geschaffen hat! Ballkassette, Rosenspiegel, Tintenpokal, Kartenrahmen, der schwebende Stab, Laterne des Diogenes und viele Experimente mehr, jedes einzelne ein vollendetes Meisterstück, entsprangen seinem Kopfe. Groß war ferner die Zahl der von ihm erdachten Behelfe und Kunstgriffe, die er für die neue Richtung, welche er der magischen Kunst gab, notwendigerweise erfinden mußte, da er mit der Technik der damaligen Zeit kein Auskommen fand.

Wie groß auch Hofzinsler als Erfinder und Schöpfer auf dem Gebiete der magischen Kunst im allgemeinen war, unendlich größer war er auf dem Gebiete der Kartenkünste, die er liebevoll und sinnig »Poesie der Zauberkunst« nannte. Hier entfaltete sich seine schöpferische Kraft ins Gigantische, hier setzte sein Genie mit allen Hebeln des Scharfsinns ein. Was er hier schuf, grenzt ans Erstaunliche! Er erfand und kombinierte, wie er selbst angibt, über 60 Original-Kartenexperimente, alle von formvollendeter Schönheit und von schönen, poesiedurchhauchten Vorträgen begleitet. Man fühlt, daß Hofzinsler sich hier mit Geist und Seele versenkte und das Tiefste hervorholte, was aus seinem Tiefinnersten zu holen war.

Daß sein Wissen und Können der Allgemeinheit so gut wie unbekannt geblieben ist und auch in den Kennerkreisen nicht in dem Maße bekannt geworden ist, in dem bekannt zu werden es verdient hätte, hatte darin seinen Grund, daß Hofzinsler auf

seine Kunst namenlos eifersüchtig war und oft den Nächststehenden keinen Einblick in seine Geheimnisse gewährte. Seine Eifersucht oder seine Liebe zur Kunst, wie man es auch nennen mag, ging so weit, daß er letztwillig anordnete, sein gesamter schriftlicher Nachlaß sei nach seinem Tode zu vernichten. Seine ihn überlebende Gattin, die, wie schon erwähnt, eine der ersten Bewunderinnen und eine glühende Verehrerin seiner Kunst war, erfüllte auch den letzten Wunsch ihres geliebten Mannes und verbrannte ein jedes Papierchen nach seinem Tode, so daß nicht ein einziges Dokument aus Hofzinsers Nachlaß erhalten blieb und die Spuren seines schöpferischen Genies buchstäblich aus der Welt gewischt wurden.

Ungern und mit Wehmut gedenke ich Hofzinsers letzter Lebensjahre. Sein ganzes Leben lang von höchsten Idealen be-seelt, opferte er im rastlosen Schaffensdrange all sein Hab und Gut der magischen Kunst und dachte nicht, daß die stahlharte Hand ermüden, daß der nimmermüde Körper versagen könne. Und so erfüllt sich leider auch an ihm das traurige Künstlerlos, daß er am Ende seiner Tage, des Nötigsten entblößt, durch Mildtätigkeit seiner wohlwollenden Freunde vor Entbehrungen geschützt werden mußte. Der Tod erreichte ihn zur rechten Zeit, um ihn der bitteren Not zu entreißen.

Hofzinsers irdische Hülle ruht auf dem Wiener Zentral-Friedhofe.

Niemand ahnt, daß unter dem schmucklosen Grabsteine ein gewaltiger Geist, ein erhabener Meister der magischen Kunst ruht. Ehre seinem Angedenken!

Anleitung zur Vorführung.

„Dieses Kartenkunststück, gut verstanden, gut studiert und mit Virtuosität gemacht, erzeugt den ungeheuersten Erfolg. Aber vom Anfang bis zum Ende gehört ein vollkommener Kartenkünstler dazu. Sonst ist kein Erfolg zu erwarten!“

Hofzinsler 1853.

Ich könnte diesem Werke kein treffenderes Geleitwort voranstellen als Hofzinslers eigenen Ausspruch, der, wenngleich er damals einem bestimmten Experimente galt, für seine sämtlichen Kartenexperimente analoge Gültigkeit hat. In diesen wenigen Worten liegt das große Geheimnis des Erfolges: Gut verstehen, gut studieren und mit Virtuosität vorführen. Hofzinslers Experimente sind durchwegs logisch aufgebaut und erfordern daher von Seite des Vorführenden ein logisches Denken, damit der Aufbau des Experimentes richtig erfaßt werde. Ist dies geschehen, muß jedes Experiment in allen Phasen gut studiert und jeder Griff, jede Bewegung solange geübt werden, bis man jene zur erfolgreichen und wirksamen Vorführung notwendige Virtuosität erlangt hat.

Hofzinsler bediente sich für seine Experimente besonderer, nach seinen Angaben eigens angefertigter Karten. Sie besaßen besonders markant gezeichnete Figuren und Augen, so daß die einzelnen Werte auch für entfernter stehende Zuschauer deutlich wahrnehmbar waren. Die Karten waren aus geschöpftem Papier angefertigt und besaßen ein fleischfarbiges Rückenmuster. Diese Kartenblätter waren sehr elastisch und biegsam. Man konnte sie beliebig einbiegen und wieder glatt richten, ohne daß nachher die Biegestellen sichtbar, beziehungsweise ohne daß die Blätter an den eingebogenen Stellen gebrochen oder geknickt wären.

Die Vorführung der Kartenkunststücke erfolgt auch bei Tische in der Regel stehend und soll der Vortragende möglichst rückenfrei sein. Zumeist wird ein Spiel von 32 Blättern verwendet, seltener

Spiele von 52 Blättern. Das Spiel wird derart in der Linken gehalten, daß es stets gut sichtbar ist, also etwa ein Drittel aus der Hand hervorsieht. Ohne Ursache soll das Spiel nicht aus der Hand gelegt werden. Nach Beendigung einer Pièce jedoch, wenn etwaige Hilfskarten bereits entfernt sind, empfiehlt es sich, das Spiel ostentativ zum Untersuchen zu reichen.

Es ist im Interesse des Erfolges zu empfehlen, an einem Abende nicht mehr als sechs Hofzinsersche Kartenkünste vorzuführen. Die Wahl der Experimente soll derart getroffen werden, daß solche ohne und mit Hilfskarten abwechseln und nicht gleichartige Pièces zusammentreffen. Vorher lasse man stets einige Kartenpièces anderer Provenienz vorangehen und gehe dann erst zu den Hofzinserschen Experimenten über.

Wie aus den folgenden Beschreibungen der Experimente erhellt, zerfallen Hofzinsers Kartenkünste in solche, die mit unpräparierten, mit besonders vorbereiteten Spielen und endlich mit Anwendung von verschiedenen Hilfskarten ausgeführt werden.

Die vorbereiteten Kartenspiele finden an Ort und Stelle ihre Erklärung.

Die Hilfskarten zerfallen in fünf Kategorien: in unpräparierte, geteilte, doppelseitige, transparente und präparierte.

Unpräparierte Hilfskarten sind einfache Kartenblätter, die nach Erfordernis einem zweiten Spiele entnommen werden.

Die geteilten sind solche, die zwei verschiedene Figuren oder Werte vorstellen können, je nachdem die eine oder andere Hälfte der Karte beim Vorzeigen verdeckt wird. Die Nutzenanwendung der geteilten Karten, welche Hofzinsers selbst die »göttlichen« genannt hat, bildete sein größtes Geheimnis.

Doppelseitige Hilfskarten sind jene, die auf der einen Seite zum Beispiel eine Figur, auf der anderen Seite statt des Rückenmusters jedoch zum Beispiel eine Augenkarte aufweisen.

Transparente Karten endlich sind besondere, künstliche Karten, die, von außen betrachtet, keinerlei Präparation aufweisen. Wird eine solche Karte jedoch vor das Licht gehalten, schimmert eine andere Karte durch.

Schließlich kommen auch künstlich präparierte Kartenblätter zur Anwendung, die bei den betreffenden Experimenten des Näheren erklärt sind.

Die Vorführung der Experimente muß programmäßig in einer bestimmten Reihenfolge stattfinden, weil dementsprechend die Zusammenstellung der Hilfskarten erfolgen muß. Die entsprechend vorbereiteten Hilfskarten werden in der Regel in die

rechte Hosentasche plaziert, woher sie im Verlaufe der Vorführung jeweilig hervorgeholt und dem Spiele unauffällig beigelegt werden. Nach Beendigung eines Experimentes, bei welchem Hilfskarten verwendet wurden, müssen diese sofort und ebenso unauffällig entfernt werden.

Die Vorführung der Piècen hat in Ruhe und ohne Hast zu erfolgen. Sowohl der Vortrag wie die Aufeinanderfolge der Griffe muß dem Gedächtnisse gut eingeprägt sein, damit sich der Vorgang fließend und ohne Stockung entwickle. Der Vortragende kann zwar seine Individualität zum Ausdruck bringen, im ganzen und großen jedoch wird er gut tun, sich an Hofzinsers Originalfassung der Piècen zu halten. Sie ist stets die Frucht langjähriger Entwicklung und der Gipfelpunkt technischer Vollkommenheit.

Bei Beobachtung der hier erwähnten Winke wird der Erfolg nicht ausbleiben.

Die Vorträge selbst beließ ich in Hofzinsers Originalfassung, ohne etwas daran zu ändern, was ich besonders betone, um etwaige Eigentümlichkeiten, die dem Geschmacke der damaligen Zeit angepaßt waren, verständlich und entschuldbar zu machen.

Die sympathetischen Zahlen.

Präparation:

Erforderlich ist ein Spiel von 32 Blättern. Von demselben werden vorher 10 Karten abgezählt und zwischen diese und den übrigen Karten der kleine Finger der linken Hand eingelegt. Außerdem werden die vier Zehn als die elfte, zwölfte, dreizehnte und vierzehnte Karte in das Spiel gelegt. Ferner liegt ein Stück Papier und ein Bleistift auf dem Tische bereit.

Vortrag:

In der Zeit, wo der menschliche Geist, der so überreich an Erfindungen, leider aber auch an Schwindel ist, den Kulminationspunkt erreicht hat, erlaube ich mir eine Frage. Glauben Sie an Ideen- oder, besser gesagt, an Gedanken-Assoziation? Glauben Sie, daß ich Ihnen schon früher Ihren Gedanken übergebe, noch bevor Sie ihn gedacht haben?

Nein?! Und doch ist es zuweilen möglich!

Ich schreibe hier einige Worte nieder.

Wollen Sie diesen Zettel vorläufig aufbewahren.

Ich zähle Karten auf den Tisch, wenn es Ihnen beliebt, sagen Sie »Halt«!

Erklärung:

Antwort: Nein!

Der Vortragende schreibt auf das Papier: Sie werden bei der zehnten Karte »Halt« sagen — rollt das Papier zusammen und gibt es einer Dame zum Halten.

Sodann zu der Person mit dem Zettel gewendet:

Während dieser Worte legt man

von den zehn durch den kleinen Finger getrennt gehaltenen Blättern nacheinander Blätter auf den Tisch, die Person dabei scharf fixierend, daß sie gerade bei der zehnten Karte »Halt« sage (Forcieren durch den Blick). Hat sie sich nahe vor der zehnten Karte nicht entschlossen, verlangsamt man das Abzählen der Karten, um das »Halt« zu erzwingen. Sagt sie dagegen schon früher »Halt«, nimmt man die auf zehn fehlenden Blätter mit der Rechten weg und legt diese Karten auf die bereits auf dem Tische liegenden, abgezählten auf, das Päckchen der Person mit der Rechten zuschiebend, das Auflegen so maskierend. Die Person sagt also »Halt«!

Das »Halt« war doch Ihr freier Wille, ohne meine Einwirkung?
Bitte, nun die Hand auf die Karten zu legen!

Die Herren werden so freundlich sein, einige Kartenblätter zu ziehen!

Ich bitte, meine Gnädige, wieviel Karten haben Sie unter Ihrer Hand?

Zehn Stück?

Bitte, mein Herr, wieviel Augen haben Sie gezogen?

Und Sie bitte?

Auch zehn? Und Sie, mein Herr?

Ebenfalls zehn?

Und Sie, bitte?

Auch zehn?

Antwort: Ja!

Geschieht. Darnach zu einigen Herren:

Es werden die vier Zehn forciert; sonach zu der Dame:

Die Dame zählt: Zehn!

Zu den Herren:

Antwort: Zehn!

Antwort: Zehn!

Antwort: Zehn!

Antwort: Zehn!

Zu der Dame:

Sehen Sie, Gnädigste, alle diese Herren sympathisieren mit Ihrer Zahl! Und nun, bitte ich, den Zettel zu lesen!

Also »Zehn« ist die sympathetische Zahl!

Was hätte ich aber getan, wenn die Herren bloß acht Augen gezogen hätten?

Dann hätte ich mir erlaubt, die beiden Augen der Dame dazu zu zählen, und das Kunststück hätte an Interesse nur gewonnen!

Die Dame liest vor.

Keine Antwort.

Gleiche Gedanken.

Erste Ausführung.

Präparation:

Zu dieser Pièce sind zwei Kartenspiele zu je 32 Blättern ohne jede Präparation nötig.

Vortrag:

Wie häufig im Leben der Fall vorkommt, daß zwei Personen zu gleicher Zeit gleiche Gedanken fassen, ist hinlänglich bekannt. Unter gewissen Verhältnissen ist oft ein Blick zwischen zwei Personen hinreichend, um gegenseitig das zu fühlen, was man nicht sagen kann oder will. Man bezeichnet das auch mit dem bekannten Satz:

»Zwei Seelen und ein Gedanke,
Zwei Herzen und ein Schlag.«

Aber eine traurige Wahrheit ist es, daß die Poesie dieser Worte im Leben sehr oft eine prosaische Veränderung erleidet und es dann heißen sollte:

Erklärung:

Zwei Seelen und kein Gedanke,
zwei Herzen und immer Schläge!

Um aber auf den Zweck dieser
Pièce zurückzukommen,
wollen Sie so freundlich sein,
sich eine Karte zu denken?

Haben Sie?

Damit Sie Ihren Gedanken
nicht mehr wechseln können,
bitte ich, ihn hier aus dem Spiele
herauszunehmen und vor sich
auf den Tisch zu legen.

Bitte ebenfalls eine Karte zu
denken und dann aus dem Spiele
herauszusuchen.

Nun ersuche ich, mir beide Kar-
ten in das Spiel zurückzugeben.

Zu einer Person gewendet:

Antwort: Ja!

Man übergibt der Person das
eine der zwei Spiele. Die Person
tut, wie gebeten.

Sodann zu einer zweiten Per-
son:

Geschieht.

Der Vortragende hält das
Spiel fächerförmig ausgebreitet
hin und die eine Karte wird in
dasselbe hineingesteckt. Sobald
die Karte darinsteckt, legt er
unter dem Spiele den Mittel-
und Goldfinger der rechten
Hand gegen die Bildseite der
betreffenden Karte und zieht sie
aus dem Fächer seitlich (rechts)
heraus, so daß sie ganz apart
unter dem Fächer liegt, wäh-
rend der Daumen der linken
Hand oben die rechte Nachbar-
karte zugleich etwas nach links
zieht, um die durch das Weg-
ziehen der gedachten Karte ent-
standene Lücke zu verwischen.
Der Fächer wird gleich darauf
mit beiden Händen zusammen-
geschoben, wodurch die gedachte
Karte die unterste im Spiele wird.

Dasselbe geschieht mit der zweiten Karte.

Wenn beide Karten zu unterst sind, werden sie durch »Drehen von unten« weggenommen und im Innern der Linken palmiert.

Das »Wegnehmen von unten«, ein Originalgriff Hofzinsers, wird in folgender Weise ausgeführt: die beiden unteren Karten werden durch den kleinen Finger, den man zwischen sie und die übrigen Blätter eingelegt, getrennt gehalten. Die rechte Hand erfaßt nun das Spiel derart, daß sie es mit dem Mittel- und Goldfinger an der oberen, mit dem Daumen an der unteren Schmalseite hält. Der Zeigefinger der Rechten liegt an der linken Längsseite oben angelegt. Wenn man nun die Rechte samt dem Spiel nach rechts bewegen will, ohne das Spiel irgend frei zu lassen, gelangen die beiden unteren Blätter in das Innere der linken Hand, indem sie eine halbe Drehung ausführen, wobei der Zeigefinger der Rechten und der kleine Finger der Linken je einen Drehpunkt, beziehungsweise einen Stützpunkt bilden. Die rechte Hand darf aber nicht tatsächlich entfernt werden, sondern muß die ganze Manipulation das Aussehen haben, als ob man das Spiel in der Linken bloß ein wenig vorschieben würde, weil zum Schluß das Spiel an der linken unteren Ecke gehalten wird. Die Linke

hält also dann sowohl das Spiel als auch die beiden Karten.

Durch den »Wechselgriff« werden diese zwei Karten in die rechte Hand gebracht und auf das zweite Spiel »aufgelegt«.

Der »Wechselgriff« wird auf diese Weise gemacht: die Rechte nähert sich der Linken, als ob sie das in dieser gehaltene Spiel erfassen wollte. Sobald beide Hände einander genähert sind und die Rechte das Spiel an der rechten unteren Ecke erfaßt, was jedoch nur vorübergehend mit dem Daumen und Zeigefinger geschieht, werden die übrigen Finger der Rechten an die Fingerspitzen der Linken angelegt. In diesem Augenblicke wird der Mittelfinger der Linken eingebogen, so daß er mit dem Nagel an die Bildseite der unteren der beiden palmierten Karten anliegt und drückt nun die zwei Karten in das Innere der rechten Hand, die sie sofort palmiert und unmittelbar nach dem zweiten Spiel greift, die Blätter dabei auflegend. Die linke Hand legt inzwischen das ihrerseits gehaltene Spiel beiseite. Dabei Vortrag.

Um jeden Verdacht zu vermeiden, nehme ich ein zweites Spiel, meliere es

und stecke es in meine Rocktasche.

Nun werde ich mir erlauben, gleichfalls zwei Karten zu den-

Falsch melieren, ohne daß die beiden oberen Karten vermischt werden.

ken und selbe aus dem Spiele herauszusuchen!

Ich halte diese Karte, nämlich meinen Gedanken hier in der Hand! Sie beobachten die kleinste Bewegung meiner Hand — ich kann sie nicht verwechseln — es ist mein ursprünglicher Gedanke!

Jetzt wollen Sie die Güte haben, mir Ihren Gedanken zu nennen?

Herz-König? Sehen Sie, meine Gnädige, das habe ich mir auch gedacht!

Und Sie, bitte, haben gedacht?

Treff-Bube war auch mein ursprünglicher Gedanke!

Das Problem ist somit gelöst!

Der Vortragende greift nun mit der Hand in die Tasche, sucht im Spiele scheinbar herum, dabei die erste Person scharf fixierend und legt sodann die zu oberst auf dem Spiele befindliche Karte verdeckt auf den Tisch. Dasselbe Manöver wird mit der zweiten Karte und Person ausgeführt und die Karte ebenfalls verdeckt auf den Tisch gelegt. Das Spiel wird sodann aus der Tasche genommen und ebenfalls auf den Tisch gelegt.

Sodann ergreift der Vortragende die erste der zwei Karten mit der rechten Hand.

Zu der ersten Person:

Wird genannt, z. B.: Herz-König.

Die Karte wird als solche gezeigt und ohne weiteres auf das erste Spiel gelegt.

Dann zur zweiten Person:

Die Karte wird genannt, z. B.: Treff-Bube.

Wird aufgehoben, gezeigt und ebenfalls auf das erste Spiel gelegt.

Gedanken-Assoziation.

Präparation:

Es wird ein Spiel von 52 Blättern verwendet. Die zwanzig kleinen Karten liegen beisammen und von diesen liegen die vier Sechsen zu unterst im Spiele. Ein Stück Papier und ein Bleistift wird in Bereitschaft gehalten.

Vortrag:

Nichts interessiert die Frauen mehr als das Geheimnisvolle, das Mysteriöse. Was ich Ihnen jetzt zeigen werde, in dem liegt ein bedeutendes Geheimnis. Ich sage ein bedeutendes Geheimnis, damit Sie sich auch bedeutend dafür interessieren.

Also, meine Damen, glauben Sie an Ahnungsvermögen? Glauben Sie, daß ich früher weiß, was Sie tun, handeln, denken werden?

Und doch ist es wahr! Das will ich Ihnen zeigen! Nur müssen Sie mir erlauben, Ihnen näher rücken zu dürfen, um dadurch Ihren Gedanken näher zu kommen, denn ich muß mit Ihnen gehörig sympathisieren,

und zwar dadurch, daß Sie so gütig sind, während ich schreiben werde, mich ununterbrochen anzusehen! Das ist allerdings eine schwere Aufgabe...

Ich bitte, nicht wegzusehen,

Erklärung:

Antwort: Nein!
Zu einer Dame links:

Papier und Bleistift zur Hand nehmen.

Nun schreibt der Vortragende: Sie werden bei der elften Karte ‚Halt‘ sagen! Während man schreibt:

sonst kommen Ihre Gedanken auf einen anderen Gedanken und meine Gedanken sind dann nicht mehr Ihre Gedanken!

Und nun haben Sie schriftlich Ihr Tun und Lassen! Ich bitte, den Zettel recht nahe ans Herz zu legen!

Sie, meine Gnädige, wollen die Güte haben, recht nahe zu mir zu rücken — so!

Hier, bitte, das Spiel Karten.
Nun bitte ich, so

ungefähr 20 Karten hier auf den Tisch zu zählen, aber laut, daß es allerseits gehört und gesehen werden könne!

Nach Beendigung wird der Zettel gefaltet und der Dame übergeben.

Zu einer Dame rechts:

Der Vortragende teilt nun das Spiel, die 32 Blatt der Dame übergebend, die 20 kleinen selbst behaltend;

von den »kleinen« Karten zählt man sechs auf den Tisch, um der Dame scheinbar zu zeigen, wie sie die Karten herabzählen soll.

Während die Dame zählt, nimmt man die sechs hingelegten kleinen Karten mit der Rechten und legt sie auf den übrigen Teil, dazwischen den kleinen Finger einlegend. Ist die Dame nahe bei zwanzig angelangt, nimmt man die sechs Karten weg und hält sie palmiert. Sobald nun die zwanzigste Karte hingelegt wurde, streckt man die rechte Hand nach dem Häufchen aus, um scheinbar ein weiteres Daraufzählen zu verhindern, de facto die sechs palmierten Karten aufzulegen, mit den Worten:

Genug!

Also, wieviel Karten haben Sie gezählt?

Gut! Ich bitte um die restlichen Karten.

Ich zähle hier ebenfalls Karten auf den Tisch und wenn Sie glauben, daß ich genug gezählt habe, sagen Sie nur »Halt!«

Gut! Ich bitte die Karten hier zu zählen!

Wieviel Karten?

Bei der wievielten Karte haben Sie »Halt« gerufen?

Bei der elften! Gut! War dieses »Halt« bei der elften Karte Ihr freier Wille, ohne mein Zutun?

Bitte, nein! Es war bedingt durch die Macht der Sympathie, denn Sie mußten bei der elften

Antwort: Zwanzig!

Man nimmt die Karten entgegen und legt sie auf die übrigen.

Zur Dame links:

Während dies gesprochen wird, zählt man zwischen den Fingern unauffällig elf Karten ab und legt den kleinen Finger ein. Sodann legt man von den Karten auf den Tisch, die Dame scharf fixierend, daß sie bei der elften Karte »Halt« sage (Forcieren durch den Blick). Zögert die Dame mit dem »Halt«, muß das Abzählen verlangsamt werden. Sagt sie vorzeitig »Halt«, werden die noch fehlenden Karten rasch, jedoch nicht hastig weggenommen und, ihr die schon abgezählten Karten scheinbar zuschiebend, so unauffällig aufgelegt. Sobald »Halt« gesagt wird:

Die Dame zählt: Elf.

Antwort: Elf!

Antwort: Bei der elften!

Antwort: Ja!

Karte »Halt« rufen! Um das zu beweisen, bitte ich, den Zettel laut zu lesen!

Wieviel Karten halten Sie unter Ihrer Hand? Gut!

Ich lege nun einige Karten auf den Tisch.

Die Dame soll gütigst eine Karte bestimmen! Die wievielte?

So viel Augen auf der Karte enthalten sind, um so viel Karten müssen Sie mehr Karten unter Ihrer Hand haben!

Also sechs Augen! Passez! Nun bitte ich, laut zu zählen, und bei der zwanzigsten inne zu halten!

Die Dame liest. Während dies geschieht, voltiert der Vortragende die vier zu unterst befindlichen Sechs nach oben.

Dann zu der Dame rechts:

Antwort: Zwanzig!

Der Vortragende legt acht Karten verdeckt auf den Tisch, so daß die vier Sechs und vier beliebige Karten nebeneinander zu liegen kommen.



Zu einer dritten Dame gewendet:

Die Dame bestimmt die Zahl. Bestimmt sie bis inklusive vier, wird von links nach rechts gezählt, bestimmt sie dagegen fünf und darüber, zählt man von rechts nach links. Auf diese Weise wird stets eine Karte mit sechs Augen gewählt.

Zu der ersten Dame:

Die gewählte Karte wird umgewendet, die übrigen eingesammelt.

Die Dame zählt. Indessen palmiert der Vortragende drei

Halt, genug!

Wieviel Karten haben Sie mehr?

Sechs, wie die Wahl gewesen ist! Nun bitte ich, selbst zu bestimmen, ob Sie um drei, vier, fünf oder sechs Karten mehr haben wollen?

Also um drei? Dann haben Sie nicht mehr zwanzig, sondern dreiundzwanzig Karten! Ich bitte, jetzt noch einmal und langsam zu zählen, denn es handelt sich um meine Reputation und ich kann niemals irren!

Sie sehen, die Damen brauchen nur zu wünschen und es geschieht!

Karten mit der Rechten von den in seiner Hand befindlichen. Sobald die Dame die zwanzigste Karte niederlegt, streckt er neuerdings die rechte Hand nach dem Häufchen aus mit den Worten:

Dabei die drei palmierten Karten auflegend.

Antwort: Sechs.

Die Dame bestimmt. Legt man auf »drei« einen besonderen Nachdruck, wird gewöhnlich »um drei« mehr gewünscht, worauf nichts weiter zu tun ist. Wird mehr als drei gewünscht, muß man die fehlende Anzahl wegnehmen und das Häufchen zuschiebend, auflegen.

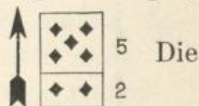
Die Dame zählt.

Die vier Acht.

Präparation:

Verwendet wird ein Spiel von 32 Blättern. Oben auf demselben liegen die vier Acht: zu oberst Herz, dann Carreau, Pique

und Treff. Die fünfte, sechste und siebente Karte sind drei Sieben, und zwar Treff-Sieben als fünfte, Pique-Sieben als sechste und Carreau-Sieben als siebente Karte. Herz-Sieben kommt nicht zur Verwendung. Die drei Sieben müssen so auf dem Spiele liegen, daß dem Publikum der Teil zugewendet ist, der fünf Augen aufweist Die nächsten vier Karten sind die Buben.



Vortrag:

Im gesellschaftlichen Leben gibt es Menschen, die uns nicht interessieren oder anziehen. Und so gibt es bei den Karten

viele, die gar nicht interessieren oder gezogen werden!

Diese sind im strengsten Sinne des Wortes ungezogene Karten. Dennoch bitte ich, sich stets vor allen Farben in Acht zu nehmen!

Nun ersuche ich, einige Karten zu ziehen. Die Blätter, bitte ich, aber nicht anzusehen und niemandem sehen zu lassen, sondern verdeckt vor sich auf den Tisch zu legen.

Sie werden wohl neugierig sein, was für Karten Sie gezogen haben? Wenn Sie meine Worte im Gedächtnis behalten haben, werden Sie sich erinnern, daß ich gesagt habe, daß Sie sich vor allen Farben in Acht nehmen sollen! Nun, Sie haben sich nicht ganz genau daran gehalten, aber Sie haben von allen Farben die Acht ge-

Erklärung:

Auf das in der linken Hand gehaltene Kartenspiel deutend.

Volte: die vier Acht werden an vier verschiedene Personen forciert. Volte zurück und unter die drei Sieben den kleinen linken Finger einlegen.

nommen. Bitte, sich zu überzeugen!

Es ist hier die erste Acht,
hier die zweite,
hier die dritte
und hier endlich die vierte Acht.

Hier also die vier Acht!

Ah! Sie denken, es seien nicht
mehr die vier Acht?!

O, bitte! Eins, zwei, drei, vier.

Die vier Personen wenden die Karten um, die sich als die vier Acht erweisen. Indessen nimmt der Vortragende die drei Sieben oben weg und hält sie palmiert. Das Spiel auf den Tisch legend, sammelt er mit der linken Hand dann die vier Acht und legt sie mit der Bildseite nach oben aufeinander auf den Tisch.

Es ist Herz-Acht,
Carreau-Acht darauf,
Pique-Acht auf die zwei,
Treff-Acht zu oberst legen.
Sodann wendet er diese vier Karten um, daß sie mit der Rückseite nach oben liegen, zu oberst Herz-Acht.

Dabei legt der Vortragende die rechte Hand mit den drei palmierten Sieben recht auffällig auf die vier Acht, ohne daß die palmierten Karten jedoch bemerkt werden dürfen. Sodann ergreift er alle sieben Karten und legt sie auf das in die linke Hand genommene Kartenspiel.

Auf das Spiel deutend.

Dabei mit dem Daumen der linken Hand eine nach der anderen der zu oberst liegenden vier Karten etwas verschieben, mit dem Daumen und Zeigefinger der rechten Hand erfassen und, ohne die Karten niederzulegen, zwischen diesen zwei Fingern zu einem Fächer bilden. Die drei ersten Karten sind die drei Sieben, die vierte die Herz-Acht. Da die unteren Teile der

Hier sind noch immer die vier Acht!

Wollen Sie gefälligst diese vier Acht ein wenig unter Ihre Hand nehmen.

Ich zähle jetzt vier Karten auf den Tisch

und zeige: im ganzen Spiele keine Acht,

denn die halten ja Sie! Ich bitte, mir aber jetzt eine dieser Acht gütigst zu überlassen.

drei Sieben im Fächer verdeckt sind und die sichtbare Karte eine Acht ist, hat es den Anschein, als ob alle vier Karten Acht wären. Die rechte Hand wird nach Abnahme zur Brusthöhe gehoben.

Die Karten werden sodann auf dem Tische gleichgestoßen und einem Herrn zum Halten gegeben.

Der Herr legt die Hand darauf. Es ist zu achten, daß die Karten nicht etwa umgedreht werden, sondern die drei Sieben stets mit den fünf Points dem Publikum zugewendet bleiben.

Der Vortragende legt dabei vier Karten von rechts nach links auf den Tisch.

Das Spiel wird in der Linken fächerförmig ausgebreitet (mit Hilfe der rechten Hand) und allgemein gezeigt; dann auf den die vier Karten haltenden Herrn deutend.

Der Vortragende senkt die linke Hand mit dem Kartenfächer gegen den Tisch, nimmt unter der Hand des Herrn die erste Karte (Treff-Sieben) verdeckt weg und steckt sie zur Hälfte links in den Fächer hinein, so daß die Hälfte mit den fünf Points hervorsieht. Sodann

Hier die erste Acht.
Dann die zweite Acht.

Hier die zweite Acht.
Sodann die dritte Acht.

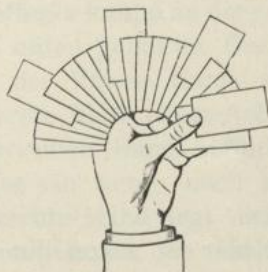
Hier die dritte Acht.
Und endlich die vierte und
letzte Acht.

hebt er die Hand und läßt die vorragende Karte flüchtig ansehen.

Die zweite Sieben wird ebenfalls unter der Hand des Herrn weggenommen und wenn die Hand gesenkt ist, zur Hälfte in die Mitte des Fächers gesteckt. Die Hand wird wieder gehoben, der Fächer gezeigt.

Die dritte Sieben wegnehmen, in den Fächer stecken etc., wie bei den zwei vorhergehenden Karten. Diese Karte wird in den Fächer mehr nach rechts gesteckt, zeigen.

Dabei die vierte Karte unter der Hand des Herrn wegnehmen. Da diese Karte tatsächlich eine Acht (Herz-Acht) ist, hebt sie der Vortragende so auf, daß sie allgemein gesehen werden kann. Außerdem läßt er sie absichtlich auf den Tisch fallen, daß sie mit Bildseite nach oben zu liegen kommt, um zu beweisen, daß es eine unpräparierte Acht ist. Zum Schluß wird die Herz-Acht rechts als oberste



Situation der linken Hand,
vom Vortragenden aus gesehen.

auf den Fächer gelegt, so daß sie auch zum Teile über denselben hervorschaut.

Der Vortragende zeigt die Karten in dieser Haltung einige Male herum. Sodann schließt er den Fächer mit Hilfe der rechten Hand, die vorschauenden Karten dabei ins Spiel stoßend. Herz-Acht muß zu oberst bleiben.

Jetzt schließe ich die Karten.

Auf die vier auf dem Tische liegenden Karten deutend:

Es steht nun in meiner Macht,
ich mache aus diesen Karten
wieder Acht!

Die rechts liegende Karte an
der rechten Ecke unten nehmend.

Ich nehme die erste Karte.
Allez!

Bei »Allez« streicht der Vortragende mit dem kleinen Finger der linken Hand quer über die rechte untere Ecke des in derselben Hand gehaltenen Kartenspieles, wodurch die Karten, an dem Finger einzeln abspringend, ein knatterndes Geräusch verursachen. Unmittelbar darauf klopft der Mittelfinger der rechten Hand, an dem Zeigefinger abschnellend, gegen die Bildseite der zwischen dem Daumen und Zeigefinger gehaltenen Karte. Dieses Rauschen und gleichzeitige Klopfen ist eine effektvolle Ausschmückung des Vorganges beim scheinbaren Verwandeln von Karten etc. und bei vielen Experimenten mit Erfolg anwendbar.

Und hier ist schon die erste
Acht!

Die Acht mit Bildseite nach
oben auf den Tisch legen.

Nun, die zweite Karte! Marsch!

Hier sofort die zweite Acht!

Jetzt die dritte! Passez!

Und hier die dritte Acht!

Endlich die vierte Karte! Ich
sage bloß: Eins, zwei

.

Ah, Sie vermuten, daß dies
bereits die vierte Acht sei?!

Gewiß nicht!

Dann die nächste Karte mit
der rechten Hand nehmen.

Bei »Marsch« auch Rauschen
und Klopfen. Die Karte neben
die offen liegende mit Bildseite
nach oben legen.

Sodann die dritte Karte zur
Hand nehmen.

Bei »Passez« Rauschen und
Klopfen. Die Karte neben die
zwei andern offen auflegen.

Darauf die vierte Karte (Treff-
Buben) in die rechte Hand
nehmen.

Bei Eins, zwei
Rauschen und Klopfen, dann im
Sprechen etwas innehalten; so-
dann :

Die rechte Hand zur Brust-
höhe heben und den Treff-
Buben zeigen.

Darauf die Hand senken, den
Buben mit der oben auf dem
Spiele liegenden Herz - Acht
filieren.

Das Filieren wird in folgender
Weise ausgeführt: Treff-Bube
wird mit der rechten Hand, und
zwar mit dem Daumen und
Zeigefinger knapp an der rechten
Ecke unten gehalten. Der Dau-
men der linken Hand schiebt
das erste Blatt (Herz-Acht) des
in derselben Hand befindlichen
Spieles ein wenig nach rechts.
Die rechte Hand legt sich fest
an den Körper, die Linke mit
dem Spiele nähert sich der rechts
gehaltenen Karte (nicht um-

gekehrt!), bis der Zeige- und Mittelfinger der rechten Hand das auf dem Spiele vorgeschobene Blatt mit den äußersten Spitzen zu ergreifen in der Lage ist, ohne jedoch eine greifende Bewegung zu machen. In demselben Augenblicke wird das rechter Hand gehaltene Blatt dem Daumen der linken Hand unterschoben und von diesem festgehalten, worauf sich die linke Hand wieder entfernt.

Erst auf Kommando »Drei«
erscheint hier die vierte Acht!

Sie werden jetzt fragen, wohin der Bube geraten ist? Wünschen Sie ihn zu sehen? Oder vielleicht alle vier Buben gefällig? Dann zeige ich Ihnen alle Buben!

Bei »Drei« Rauschen und Klopfen.

Die Acht zeigen und zu den übrigen drei offen hinlegen. Dann sofort die zwei obersten Karten vom Spiele (zwei Buben) nach unterst voltieren, so daß sie mit den Bildseiten gegen die Bildseite des untersten Kartenblattes gewendet sind.

Der Vortragende hat schon vorher die Daumen und Mittelfinger beider Hände etwas benetzt. Bei obiger Frage drückt er den Daumen und Mittelfinger der rechten Hand fest an das Spiel, wodurch die obere und die untere Karte an ihnen kleben bleiben. Dann wirft er das Spiel, es zwischen den beiden an den Fingern klebenden Karten durchgleiten lassend, in die Linke. Daumen und Mittelfinger dieser Hand drücken nun ebenfalls

etwas gegen die obere und untere Karte, wodurch diese auch kleben bleiben. Das Spiel, es zwischen den haftenden Karten durchgleiten lassend, wirft die Linke auf den Tisch. An den Fingern haften nun die vier Buben.

Hier sind sie!

Spiel zum Untersuchen reichen.

Überall und nirgends.

Präparation:

Erforderlich ist ein Spiel von 32 Blatt und außerdem zwei gleiche Karten, z. B. Pique-Neun. Zwei davon liegen zu oberst auf dem Spiele, die dritte im Spiele befindliche Pique-Neun ist die vorletzte im Spiele.

Vortrag:

Karten-Kunststücke werden stets in einer gewissen Entfernung gezeigt. Ich liebe das Gegenteil: die nächste Nähe, ganz besonders, wenn Damen anwesend sind.

Ich bitte, nun eine Karte zu ziehen, ganz nach Ihrem Belieben.

Die Karte, bitte ich, gut anzusehen und gut im Gedächtnisse zu behalten und mir sie dann ins Spiel zurückzugeben.

Erklärung:

Zu einem Herrn:

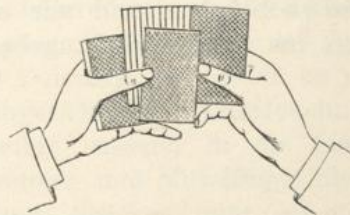
Volte! Die oberste Pique-Neun wird forciert; sofort wird die Volte zurückgeschlagen, so daß die zweite Pique-Neun oben ist.

Die rechte Hand hebt von dem auf der linken Hand liegenden Spiele einen Teil ab und der Zuseher legt Pique-Neun auf das links liegende Paket, worauf das rechte Paket darauf gelegt

Die Anzahl der Karten ist zu groß, als daß ich wissen könnte, welche Karte Sie gezogen haben! Ich werde daher zu psychologischen Mitteln meine Zuflucht nehmen und mir zwei Fragen an Sie erlauben.

und gleichzeitig der kleine Finger zwischen die Pakete eingelegt wird.

Während dieser Worte wird die in der Mitte befindliche Pique-Neun nach oben gemischt und außerdem eine beliebige Karte darauf gemischt. Die zwei Pique-Neun liegen nun als zweite und dritte Karte von oben im Spiele. Das »Hinauf-Mischen« geschieht folgendermaßen: die rechte Hand erfaßt das ober dem kleinen Finger der Linken liegende Paket derart, daß der Daumen an der linken Längsseite, die Zeige-, Mittel- und Goldfinger gegen die Bildseite des Paketes (von unten) anliegen. Der Daumen der Linken schiebt die oben liegende Pique-Neun etwas vor und die Rechte schiebt mit dem Zeige-, Mittel- und Goldfinger die Karten (mit der untersten beginnend) zwischen die Pique-Neun und die übrigen Karten. Dieses Mischen hat den Anschein des Ein-



schneidens, ist aber ein bloßes Aufeinanderschieben der Karten. Es muß jedoch rasch geschehen und ungezwungen aussehen. Hebt man dann nochmals an einer beliebigen Stelle ab und wiederholt die Mischung, erzielt man das »Hinauf-Mischen« der einen Karten, so daß die zwei Pique-Neun als zweite und dritte im Spiele sind.

Haben Sie Ihre Karte gut gemerkt?

Werden Sie dieselbe nicht vergessen?

Ja! Nein! Ihre Antworten lauten sehr bestimmt, ich weiß Ihre Karte aber trotzdem nicht. Aber unter drei Karten, die ich Ihnen vorzeige, muß sich Ihre Karte befinden! So behaupte ich, daß die oberste Karte hier die Ihrige ist.

Ja!

Nein!

Nein?!

Nun, dann lege ich diese Karte hier auf den Tisch!

Der Vortragende nimmt die oberste Karte an der rechten Ecke unten und zeigt sie. Die Person sagt: Nein!

Diese falsche Karte wird nun mit der oben liegenden Pique-Neun filiert. (Filieren von oben.) Wenn dies geschehen:

Die zu oberst auf dem Spiele liegende fremde Karte wird, ohne darauf aufmerksam zu machen, ohneweiteres in die Mitte des Spieles eingeschnitten. Dadurch liegt die zweite Pique-Neun zu oberst. Sodann entnimmt der Vortragende eine beliebige Karte der Mitte des Spiels und zeigt sie.

Aber das wird Ihre Karte sein!

Die Person sagt: Nein!

Wie, auch nicht?

Nun, ich lege auch diese Karte hier auf den Tisch! Dann wird wahrscheinlich die letzte Karte im Spiele die Ihrige sein! Ich zeige, daß das Spiel gut gemischt sei.

Während dieser Frage wird diese fremde Karte mit der zweiten Pique-Neun filiert.

Der Vortragende blättert das Spiel, es lotrecht haltend, von der Linken in die Rechte vor. Der Daumen der Linken schiebt, bei der obersten Karte beginnend, die Blätter in die Rechte, den Fächer vor der Brust haltend. Sobald er gegen den Schluß anlangt, so daß die als vorletzte befindliche dritte Pique-Neun sichtbar werden könnte, senkt er die Hände und trachtet, daß der linke Daumen auf die Pique-Neun zu liegen kommt. Der linke Daumen schiebt nun die Pique-Neun etwas nach unten und die rechte Hand stößt gleichzeitig den Kartenfächer zusammen und ordnet das Spiel mit den Fingern. Die Pique-Neun ragt nun dem Körper zu um zirka einen Zentimeter hervor. Die rechte Hand erfaßt jetzt mit den Fingerspitzen das Spiel an der oberen Schmalseite und beschreibt damit im Innern der linken Hand eine Vierteldrehung, bis die untere Schmalseite bis zu den Fingerspitzen der linken Hand gelangt, ohne daß die vorragende Pique-Neun sichtbar werden darf. Das Spiel horizontal zwischen den Fingerspitzen haltend:

Nun, ist das Ihre Karte?!

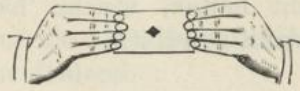
Auch die nicht?!

Da muß ich mich an die Macht einer Dame wenden. Die Damen können durch einen Blick Wunderdinge erzeugen, warum sollen sie bei Karten nicht einen wunderbaren Einfluß haben?

Bitte, meine Gnädige, bestimmen Sie eine von diesen drei Karten, welche diejenige sein soll, die der Herr gezogen hat.

Hier, bitte, Ihre Karte, mein Herr! Nicht wahr?

Meine Gnädige, wenn Sie zwischen diesen beiden die Wahl



Nein!

Die linke Hand legt das Spiel jetzt in das Innere der Rechten (durch eine Vierteldrehung), wodurch die Pique-Neun bei der oberen Schmalseite vorragt. Im selben Augenblicke senken sich die Hände und die Linke zieht die Pique-Neun heraus und legt sie neben die zwei anderen auf den Tisch. Das Spiel in die linke Hand nehmen. Volte, oder die letzte Karte ins Spiel einschneiden.

Zu einer Dame:

Die Dame tut es. Der Vortragende erfaßt die betreffende Karte an der rechten Ecke unten.

Herr: Ja! Sobald die Karte allgemein gezeigt wurde, wird sie mit der zu oberst liegenden auf dem Spiele (nach oben) filiirt und die filiirte scheinbar als Pique-Neun verdeckt auf den Tisch wieder hingelegt. Dann zu der Dame gewendet, auf die zwei übrigen auf dem Tische liegenden Karten deutend:

gehabt hätten, welche hätten Sie dann gewählt?

Diese? Nun, dann ist auch diese Karte die Karte des Herrn.

Wäre aber bloß diese eine Karte hier,

dann bliebe uns keine Wahl mehr über und ich bitte daher, auch mit dieser Karte ein wenig zu kokettieren und sofort wird auch diese Karte die Karte des Herrn werden.

Ich weiß aber, was Sie, verehrte Damen und Herren, jetzt denken! Sie denken wohl, diese Karte

hätte eine dreifache Auflage erlebt, nämlich hier,

hier und hier!

Während dieser Frage wird die nun zu oberst liegende Pique-Neun nach unten voltiert und von hier mit der linken Hand heimlich weggenommen und unauffällig in die Tasche gesteckt. Inzwischen hat die Dame eine von den beiden Karten bestimmt.

Dabei die bestimmte Karte mit Zeigefinger und Daumen an der rechten Ecke unten nehmen und allgemein zeigen. Nach genügender Besichtigung wird diese Karte ebenfalls mit der auf dem Spiele zu oberst liegenden fremden Karte filiirt und die filiirte scheinbar als die zweite Pique-Neun verdeckt auf den Tisch gelegt. Dann zu der Dame:

Auf die letzte von den drei Karten deutend.

Die letzte Karte aufheben, als Pique-Neun zeigen und sodann mit der Bildseite nach oben auf den Tisch legen.

Auf die offen liegende Pique-Neun deutend,

auf die offen liegende Pique-Neun deutend,
auf die zwei übrigen verdeckten Karten deutend.

Dem ist aber nicht so! Die
Karte ist bloß hier,

jedoch weder hier,

noch hier!

Wenn Sie nun den Blick von
hier wegwenden

und wenden ihn rasch nach unten,

Auf die offen liegende Pique-
Neun deutend,

die eine verdeckte Karte mit
der in der Hand gehaltenen
Pique-Neun umschlagend,
die zweite verdeckte Karte mit
der in der Hand gehaltenen
Pique-Neun umschlagend.

Das Kartenspiel wird, nachdem
man die zwei fremden Karten
vom Tisch aufgenommen und
eingeschnitten hat, jetzt in der
rechten Hand (mit den Finger-
spitzen nach unten, Daumen
nach oben an den Schmalseiten)
derart gehalten, daß die Bild-
seite des untersten Kartenblattes
gegen die Zuschauer gewen-
det ist.

Während man dieses sagt, legt
man das Kartenspiel in die
linke Hand und voltiert sofort
die oben befindliche Pique-Neun
nach unten und ergreift mit
dem Daumen und Zeigefinger
der Rechten die auf dem Tische
offen liegende Pique-Neun an
der linken unteren Ecke und
filirt sie augenblicklich mit der
obersten fremden Karte auf dem
Spiele. Kaum daß das Filieren
vollführt ist, wendet man die
linke Hand so, daß der Hand-
rücken dem Körper zugewendet
ist, wodurch, nach Ausstrecken
des Zeigefingers, die unterste
Karte (Pique-Neun) im Innern
der Hand deutlich sichtbar wird.

Sofort nach dem Filieren:

Jetzt die Handwendung.

so erscheint Ihre Karte hier unten,

ist aber nicht mehr hier zu finden.

Wenn ich das ganze Spiel hier auf den Tisch lege, sind Sie doch sicher, daß Ihre Karte hier unten liegt?!

Bitte, ich zeige sie nochmals,

denn ohne Überzeugung keine Überraschung! Also sie ist bestimmt unten?

Nun, so sage ich bloß, Karte, rasch nach oben! Dann erscheint sie sofort hier oben,

hört aber auf, hier unten zu sein!

Auf die unterste Karte mit der rechts gehaltenen Karte deuten,

Die rechts gehaltene Karte wird jetzt mit der Bildseite gezeigt und dann ins Spiel geschnitten. Nun wird das ganze Kartenspiel an den beiden Schmalseiten zwischen die Fingerspitzen der rechten Hand genommen, so daß die unten befindliche Pique-Neun allen sichtbar ist.

Dann zu dem Herrn gewendet:

Geschieht.

Ja! (oder Nein!)

Das Spiel aufheben, die Karte zeigen und das Spiel wieder auf den Tisch legen.

Ja!

Die oberste Karte (Pique-Neun) umschlagen.

Bei diesen Worten legt man den Daumen der rechten Hand auf die Rückseite des Spiels und hebt mit den übrigen vier Fingern (dieselben von der oberen Schmalseite aus unter das Spiel schiebend) das Spiel auf, es auf die untere Schmalseite stützend, so daß es ganz im Innern der Hand versteckt ist. Man krümmt jetzt die Finger, dabei einen leichten Druck gegen die letzte Karte ausübend, zur Faust, schleift sie

ab und hält sie gebogen im Innern der Hand palmiert, während das übrige Spiel mit dem Daumen und Zeigefinger, Bildseite nach oben, zum Untersuchen gereicht wird:

Hier, bitte, das Spiel von 32 Blättern.

Die vier Asse.

Präparation:

Erforderlich ist ein Spiel von 32 Blättern. Oben auf demselben sind die vier Asse in beliebiger Reihenfolge.

In Bereitschaft: 16 Stück Asse von beliebiger Farbe, z. B. Carreau.

Vortrag:

Es handelt sich jetzt um eine Vermehrung. Aber nicht um eine Vermehrung der Staatsschulden. Das wäre sehr schlecht, denn diese haben ohnedies schon das Non plus ultra erreicht. Bei mir handelt es sich um die Vermehrung des Aßpersonals.

Ich kann Ihnen versichern, daß man z. B. beim Whistspiel mit vier Assen nicht auskommen kann. Man braucht kein besonderer Psycholog zu sein, um in den Mienen der Mitspielenden den ganz bescheidenen Wunsch zu lesen, jedes Mal vier Asse bekommen zu wollen. Und aufrichtig gestanden, ich als Mitspielender wünschte

Erklärung:

Der kleine Finger ist zwischen die vier Asse und übrigen Kartenblätter eingelegt.

mir auch jedes Mal vier Asse!
Kurz, es gehörten netto 16 Asse
dazu, um sich nicht gleich beim
Ausgeben Feinde zu machen.

Da ein Kartenspiel jedoch bloß
vier Asse enthält, so habe ich
mich mit Teufelsgewalt auf die
Vermehrung von Assen verlegt!

Ich werde mir erlauben, die
vier Asse aus dem Spiele zu
entfernen.

So, hier sind alle vier! Treff,
Pique, Carreau und Herz.

Nach diesen Worten nimmt
der Vortragende die vier Asse
vom Spiele mit der rechten Hand
weg und hält sie palmiert.

Dabei hält der Vortragende
die linke Hand vom Körper weg,
streicht mit dem kleinen Finger
quer über die rechte untere
Kante des Kartenspieles, wodurch
die Karten einzeln abspringen
und ein knatterndes Geräusch
verursachen. Die rechte Hand
macht gleichzeitig eine greifende
Bewegung, die palmierten vier
Asse dabei zwischen die Finger-
spitzen bringend und sie sofort
fächerförmig ausbreitend; diese
Manipulation hat den Anschein,
als ob die Asse unsichtbar aus
dem Spiel in die rechte Hand
gelangt wären.

Bei diesen Worten nimmt man
die Asse mit der linken Hand, ohne
das Spiel wegzulegen, nacheinan-
der den Farben entsprechend aus
der Rechten weg und legt sie
verdeckt (aufeinander) auf den
Tisch. Sodann greift man mit der
rechten Hand nach den vier Assen,
um sie genau zu ordnen. Wenn
dies geschehen, legt der Vor-
tragende den Daumen an die
linke Ecke unten, den Zeige-,
Mittel- und Goldfinger an die
obere Schmalseite der vier Asse
und drückt sodann mit dem
Daumen die gehaltene Ecke fest

Ich werde jetzt jemanden er-
suchen, die vier Asse zu über-
nehmen und gut zu halten.

Wer wird so liebenswürdig
sein?

Sie, mein Herr!?

Hier sind sie, bitte, eins, zwei,
drei, vier! Halten Sie gefälligst
die Hand darauf.

nach innen, so daß sie hoch
aufgebogen bleibt und die Asse
auf diese Weise gezeichnet (mar-
kiert) erscheinen. Sodann wird
die rechte Hand wieder auf
das Spiel gelegt, unauffällig vier
Karten abgezählt und der kleine
Finger der Linken eingelegt.

Bei diesen Worten nimmt der
Vortragende die vier auf dem
Spiele separierten Karten mit der
Rechten weg und entfernt die
Hand vom Spiele, die vier Kar-
ten palmierend.

Während dieser Frage drückt
der Vortragende den Daumen
der rechten Hand fest nach dem
Innern der Hand, was zur Folge
hat, daß der Daumenmuskel
(Maus) die linke untere Ecke
der palmierten Karten genau so
einbiegt, wie dies bei den auf
dem Tische liegenden vier Assen
der Fall ist. Indessen zeigt sich
Jemand bereitwillig.

In diesem Moment greift man
mit der Rechten nach den vier
Assen und legt dabei die vier
palmierten Karten auf. Sodann
alle acht Blätter sofort ergrei-
fen, auf das Spiel legen und
nun dem Herrn von oben vier
Karten abzählen, die jedermann
für die Asse halten wird, da
die eingebogene Ecke sichtbar ist.

Geschieht. Beim Wegnehmen
der vierten Karte muß der Vor-

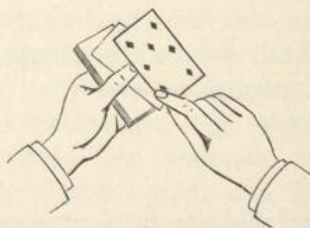
Ich meliere jetzt die Karten.

Hier kein Aß!

tragende die linke Hand samt dem Spiele sofort etwas gegen den Körper wenden, damit die Einbüge der nun zu oberst liegenden vier Asse nicht bemerkt werden. Zugleich beim Wenden der Hand biegt der Daumen der Linken das Spiel der Länge nach ein, während der Zeige-, Mittel- und Goldfinger von der Seite einen kräftigen Druck ausüben, wodurch die Einbüge an den vier Assen verschwinden.

Der Vortragende mischt so, daß die vier Asse von oben nicht wegkommen und eine fremde Karte zu oberst hinaufgemischt wird. (Über »Hinaufmischen« vide bei »Überall und nirgends«). Seite 24.

Hierauf nimmt er die hinaufgemischte Karte mit den Spitzen des Daumens und Zeigefingers der rechten Hand an der rechten unteren Ecke und ohne die Karte weit vom Spiele wegzuheben, wendet er die Hand so, daß die Karte mit der Rückseite an den Daumen der linken Hand angelehnt und die Bildseite nach oben gekehrt ist. Die Karte so angelehnt lassend:



Bei diesen Worten schiebt der Daumen der linken Hand das erste Aß etwas über das Spiel

hinaus; ohne auch jetzt die Karte vom Spiele wegzuheben, wird die rechte Hand so gewendet, daß die gehaltene Karte mit der Bildseite nach unten schaut, wobei die Daumenspitze der linken Hand den Stützpunkt bildet, um den sich die Karte dreht.

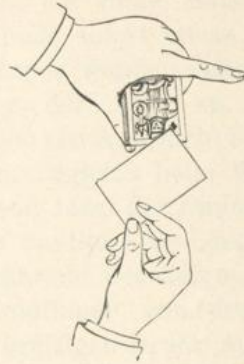
Sobald diese Karte umgewendet ist, wird sie soweit unter den Daumen der linken Hand geschoben, bis der Zeige- und Mittelfinger der Rechten mit den Spitzen das etwas vorgeschobene Aß erfassen können, worauf der Daumen und Zeigefinger die gehaltene Karte loslassen. Die losgelassene Karte zieht der auf ihr ruhende Daumen der Linken auf das Kartenspiel zurecht.

(Die hier beschriebene Manipulation ist ein »Filieren«.)

Die rechte Hand mit dem filiarten Aß verbleibt jetzt regungslos in der Stellung, die sie beim Erfassen des Asses einnahm; die linke Hand wird nach erfolgtem Filieren sofort mit dem Handrücken gegen den Körper gewendet, wodurch die letzte Karte des Spieles im Innern der Hand sichtbar wird. Damit die Karte besser gesehen werden kann, wird der Zeigefinger ganz ausgestreckt.

Die rechte Hand klopft sodann mit der einen Ecke der gehaltenen Karte (Aß) auf die letzte des Kartenspieles, mit den Worten:

Und hier kein Aß!



Ich sage nur »Va! Passe!«

Und hier ist schon das erste
Aß!

Ich meliere das Spiel nochmals.

Die linke Hand wird sodann wieder mit dem Rücken nach unten gewendet, der kleine Finger rauscht über die rechte untere Ecke des Kartenspiels quer herunterstreichend; die rechte Hand wechselt die Haltung der Karte, indem sie sie zwischen den Daumen und Zeigefinger nimmt; der Mittelfinger klopft, an dem Zeigefinger abgleitend, gegen die Bildseite des Asses, worauf sich die rechte Hand, die bis nun gesenkt war, zur Brusthöhe hebt und die gehaltene Karte offen zeigt.

Das Aß wird sodann offen auf den Tisch gelegt, die zu oberst liegende fremde Karte ohne weiteres an irgend einer Stelle des Spieles eingeschnitten und das Spiel neuerdings falsch gemischt, so daß wieder eine fremde Karte über die drei Asses »hinaufgemischt« wird, mit den Worten:

(Beim zweiten, dritten und vierten Mischen der Karten werden auch einige Blätter zu unterst

Sie sehen hier kein Aß und hier kein Aß, ich sage wieder bloß: »Passe-Passe« und hier sodann das zweite Aß!

Ich meliere neuerdings!

Bitte, auch hier kein Aß, wie auch hier kein Aß! Doch sage ich: »Vite, passe«, so ist hier das dritte Aß!

Ich meliere nun das letzte Mal

und zeige, daß weder hier ein Aß, noch hier ein Aß, doch bloß das Wörtchen »Passe« und hier auch schon das vierte Aß!

Sie denken, mein Herr, unter Ihrer Hand seien auch vier Asse?! O, nein! Wollen Sie sich, bitte, überzeugen!

gemischt, damit die unterste Karte beim jedesmaligen Umwenden eine andere ist!)

Darauf wird die »hinaufgemischte« Karte wieder zwischen den Daumen und Zeigefinger der rechten Hand genommen und dann genau so behandelt wie die erste Karte:

Das Aß zeigen und dann auf den Tisch legen. Oberste Karte einschneiden.

Eine hinaufmelieren, eine Karte zu unterst.

Manipulation genau wie bei der ersten Karte.

Aß zeigen, auf den Tisch legen, oberste Karte einschneiden und das Spiel nochmals falsch mischen.

Eine Karte hinauf, eine zu unterst mischen!

Manipulation genau wie bei der ersten Karte.

Das Aß zeigen und zu den übrigen legen.

Sodann zu dem Herrn, welcher die Karten hält:

Während der Herr die Karten besieht, holt der Vortragende die in Bereitschaft gehaltenen 16 Carreau-Asse und legt sie

Von diesen vier Assen, bitte mein Herr, zwei zu wählen, die zwei rechts oder die zwei links.

Die zwei? Gut! Von diesen beiden nun eines.

Also Carreau-Aß! Wie viel Carreau-Asse soll ich Ihnen jetzt von diesem Spiele aufzählen, acht, neun, zehn, zwölf ?

Zehn? Wie Sie wünschen! Hier zehn Carreau-Asse: Eins, zwei, drei, vier, fünf, sechs, sieben, acht, neun, zehn

. hätten Sie aber elf gewünscht, oder zwölf, dreizehn, vierzehn, fünfzehn oder sechzehn Asse,

so hätte ich sie Ihnen ebenfalls bereitwilligst aufgezählt!

Doch, bitte, sich zu überzeugen, im ganzen Spiele bloß ein Carreau-Aß!

unbemerkt auf das in der linken Hand gehaltene Kartenspiel. Nach Besichtigung der anderen Karten legt der Vortragende diese unter das Spiel und die vier Asse nebeneinander offen auf den Tisch. Zum selben Herrn:

Geschieht.	}	Das Carreau-Aß wird durch die gezwungene Wahl gewählt.
Geschieht.		

Antwort: Zehn!

Der Vortragende zählt dabei die Asse mit der Bildseite nach oben auf den Tisch.

Dabei die Asse auf die übrigen zählend.

Nach diesen Worten werden die 16 Asse schleunig auf das Spiel gelegt, mit der rechten Hand sofort weggenommen und das Spiel mit der Linken zum Untersuchen auf den Tisch gelegt.

Unterdessen bringt die rechte Hand die palmierten 16 Asse bei Seite (in eine Tasche, tiefausgeschnittene Weste oder Servante etc.).

Die im Fluge verwandelte Karte.

Präparation:

Erforderlich ist ein Spiel von 32 Blättern und außerdem eine Karte, z. B. Carreau-König. Der eine König liegt zu oberst auf dem Spiele, der zweite zu unterst.

Vortrag:

Wissen Sie, wie man erkennt, ob ein Mann ledig oder verheiratet ist?

Ganz einfach, am Sprechen! Wenn ein lediger Mann mit einer jungen, hübschen Dame spricht, so spricht er in einem Zuge fort, ohne sich umzusehen. Spricht aber ein verheirateter Mann mit einer jungen, hübschen Dame, der sieht sich nach jedem Worte zehnmal um, ob ihm seine Frau nicht in die Rede fällt. Daran können Sie erkennen, ob ein Mann ledig oder verheiratet ist!

Jetzt aber habe ich eine Bitte an Sie, meine Gnädige! Haben Sie eine Tasche in Ihrem Kleide?

Dann werde ich bitten, das Kartenspiel in die Tasche zu stecken.

Und nun, eine zweite Bitte! Wollen Sie mir schnell und ohne Anstand eine Karte aus der Tasche geben, aber schnell, schnell!!

Erklärung:

Antwort: Nein!

Dann zu einer Dame:

Antwort: Ja!

Die Dame tut es.

Durch dieses Pressieren wird die Dame in Verlegenheit gebracht, so daß für gewöhnlich die oberste oder die unterste Karte des Spieles herausgenommen wird, was beabsichtigt ist;

Die übrigen Karten werde ich mir zurückerbitten.

Nur muß ich mir eine Bemerkung erlauben: Sie haben die Karte nicht ohne Anstand, sondern mit vielem Anstand aus der Tasche gegeben!

Jetzt werde ich bitten, eine Karte zu ziehen.

Bitte, auch eine Karte!

Bitte, ebenfalls eine Karte zu nehmen!

Was haben Sie gezogen, mein Herr?

Und Sie, bitte?

Wie? Auch Pique-Acht!

sollte der König nicht genommen werden, wird er dann später forciert. Wenn die Dame die Karte aus der Tasche gebracht hat, beläßt man sie ihr. Dann fortfahrend:

Nach Empfang des Spieles sieht der Vortragende nach, wo der König fehlt. Wurde der von oben weggenommen, muß der von unten nach oben voltiiert werden. Im andern Falle bleibt das Spiel unverändert.

Sodann zu einem Herrn:

Der Herr zieht eine beliebige Karte; dieselbe wird dann ins Spiel gelegt, hinaufvoltiiert, das Spiel falsch meliert und dieselbe Karte einem zweiten Herrn forciert mit den Worten:

Die Karte wieder einsammeln, hinaufvoltieren, melieren und einem dritten Herrn forcieren.

Dem dritten Herrn die Karte aus der Hand nehmen und sofort mit dem zu oberst liegenden Carreau-König filieren. Während man den König als die scheinbar zuletzt gezogene Karte in der Hand hält, fragt man den ersten Herrn:

Antwort: Z. B.: Pique-Acht.
Zum zweiten Herrn:

Antwort: Pique-Acht.

Zum dritten Herrn:

Und Sie, mein Herr?
Ebenfalls Pique-Acht?

Entschuldigen Sie, meine Herren, da müßten ja mehrere gleiche Karten im Spiele sein! Zum Beweise, daß das nicht der Fall ist, bitte ich, das Spiel genau zu revidieren.

Ihre Karte ist nicht im Spiele!
Natürlich! die liegt ja hier!

Nun will ich das Unmögliche möglich machen und werde jene Karte, welche die Dame aus der Tasche gegeben hat, gerade in jene verwandeln, die gar nicht im Spiele ist! Und welche Karte ist nicht im Spiele?

Und wie heißt Ihre Karte, meine Gnädige?

Antwort: Pique-Acht.

Bei diesen Worten wird der Carreau-König scheinbar als Pique-Acht verdeckt auf den Tisch gelegt.

Bei diesen Worten dreht man das Spiel in der Linken um, daß die Bildseite nach oben gerichtet ist. Zwischen die zweite und dritte Karte von unten wird der kleine Finger gelegt und die zwei genau aufeinander liegenden Karten mit diesem festgehalten. Nun blättert der Vortragende alle Karten den Zuschauern deutlich vor, auf alle Pique-Karten auffällig hinweisend. Da die Pique-Acht durch die vorletzte Karte genau verdeckt ist, scheint sie im Spiele nicht enthalten zu sein.

Auf den auf dem Tische liegenden Carreau-König deutend.

Auf die auf dem Tische liegende deutend.

Antwort: Pique-Acht.

Antwort: Carreau-König.
Denselben aus der Hand nehmen.

Wünschen Sie, soll ich die Karte verdeckt oder offen changieren?

Offen? Dann lege ich die Karte hier oben auf das Spiel

Antwort: Offen.

Es ist übrigens einerlei, was geantwortet wird. Sobald die Antwort erfolgt, legt der Vortragende den empfangenen Carreau-König auf das Spiel mit der Bildseite nach oben (während das Spiel mit der Bildseite nach unten gerichtet ist) und schiebt unter Deckung der rechten Hand die oberste Karte und den auf dieser liegenden Carreau-König scheinbar als eine Karte zirka 2 Zentimeter über das Spiel nach rechts hinaus, was die Zuschauer nicht bemerken dürfen.

und sage nur:

Passez-là!

Bei diesen Worten hebt der Vortragende die rechte Hand samt dem Spiele zirka 60 Zentimeter über den Tisch und läßt sodann das Spiel senkrecht herunterfallen. Der Luftzug bewirkt, daß die vorgeschobenen zwei Karten sich im Fluge umwenden, so daß jetzt Pique-Acht offen obenauf liegt und Carreau-König sich als erste auf dem Spiele verdeckt befindet.

Dann ist hier Ihre Karte!

Pique-Acht vom Spiele auf den Tisch legend.

Und bitte, die Karte selbst aufzuheben!

Auf die scheinbar als Pique-Acht auf den Tisch hingelegte Karte weisend. Wird aufgehoben.

Es ist die Karte, welche die Dame aus der Tasche gegeben hat!

Inzwischen wird der nun zu oberst liegende zweite Carreau-König vom Spiele weggenommen und beiseite geschafft.

Das Gefühl.

P r ä p a r a t i o n :

Zu dieser Pièce gehört ein Spiel von 32 Blättern, das nach folgendem Schema »geordnet« ist:

Herz-Aß	Pique-Aß
Pique-Zehn	Herz-Zehn
Carreau-Bube	Treff-Bube
Herz-Neun	Pique-Neun
Treff-König	Carreau-König
Pique-Acht	Herz-Acht
Carreau-Dame	Treff-Dame
Herz-Sieben	Pique-Sieben
Treff-Aß	Carreau-Aß
Carreau-Zehn	Treff-Zehn
Herz-Bube	Pique-Bube
Treff-Neun	Carreau-Neun
Pique-König	Herz-König
Carreau-Acht	Treff-Acht
Herz-Dame	Pique-Dame
Treff-Sieben	Carreau-Sieben

Außerdem ist ein Spiel von 16 Doppelkarten nötig, d. h. die Karten sind derart präpariert, daß sie auf der Vorderseite die 16 Figuren, auf der Rückseite statt der Rückenmuster die 16 Augenkarten aufweisen. Die Zusammenstellung dieser Doppelkarten ist folgende :

Vorderseite :	Rückseite :
Herz-Aß	Herz-Zehn
-König	-Neun
-Dame	-Acht
-Bube	-Sieben
Carreau-Aß	Carreau-Zehn
-König	-Neun
-Dame	-Acht
-Bube	-Sieben
Pique-Aß	Pique-Zehn
-König	-Neun
-Dame	-Acht

Pique-Bube	Pique-Sieben
Treff-Aß	Treff-Zehn
-König	-Neun
-Dame	-Acht
-Bube	-Sieben

Hofzinsler verwendete zur größeren Abwechslung auch noch die folgende Zusammenstellung der 16 Doppelkarten:

Vorderseite:	Rückseite:
Herz-Aß	Pique-Sieben
-König	-Acht
-Dame	-Neun
-Bube	-Zehn
-Zehn	-Bube
-Neun	-Dame
-Acht	-König
-Sieben	-Aß
Carreau-Aß	Treff-Sieben
-König	-Acht
-Dame	-Neun
-Bube	-Zehn
-Zehn	-Bube
-Neun	-Dame
-Acht	-König
-Sieben	-Aß

Diese 16 Karten sind in der Sortiertasche (vide »Drei Kräfte«) nach Farben geordnet und diese wird in eine Rocktasche gesteckt.

Vortrag:

Sie sehen hier ein gewöhnliches Kartenspiel. Ich bitte, dasselbe zu untersuchen und zu zählen, nach Ihrem Belieben.

Ich erlaube mir, Ihnen jetzt ein Kunststück zu zeigen, wobei

Erklärung:

Das geordnete Spiel wird gezeigt, man blättert es in der Hand vor, ohne die Ordnung zu zerstören.

Man gibt es eventuell in die Hand eines Zuschauers, achtet aber darauf, daß es nicht gemischt werde.

das Gefühl die Hauptrolle spielt. Das Gefühl sollte eigentlich bei jedem Menschen die Hauptrolle spielen, warum? Weil es vom Herzen kommt, im Herzen sitzt.

Wissen Sie aber, meine Damen, wo das Gefühl bei einem Zauberkünstler sitzt?

Nicht im Herzen, Gott bewahre, sondern in der Tasche. Um Sie davon zu überzeugen, stecke ich das ganze Spiel hier in die Tasche.

Nun bitte ich, irgend eine Karte zu bestimmen, und augenblicklich werde ich sie durch das Gefühl zum Vorschein bringen! Bitte?

Also Pique-König wünschen Sie? Charmant!

Übrigens ist es sehr schwierig, sich in diesen finstern Lokalitäten ohne Laterne zurechtzufinden, aber hier ist Pique-König!

Das Spiel wird in jene Tasche, in der sich das Sortiertäschchen befindet, neben dasselbe gesteckt.

Es wird z. B. Pique-König bestimmt.

Man sucht in der Tasche recht umständlich herum.

Man legt den aus dem Sortiertäschchen entnommenen Pique-König auf den Tisch, darauf achtend, daß die Rückseite nicht gesehen werde.

Sodann greift man wieder in die Rocktasche und nimmt das gewöhnliche Spiel heraus. Gemäß der Kartenordnung weiß der Vortragende, daß Pique-Neun, d. i. diejenige Karte, die der auf dem Tische liegende Pique-König auf seiner Rück-

Nun bitte ich, eine Karte aus dem Spiele zu ziehen.

Wie heißt Ihre Karte?

Ich lege sie hier auf den Tisch und bitte nun um ein Taschentuch.

Ihre bestimmte Karte lege ich hier in das Tuch hinein!

seite aufweist, die zwanzigste Karte im Spiele ist. Man teilt in der Gegend das Spiel durch den kleinen Finger in zwei Teile (bei größerer Übung ist man im Stande, eine gewollte Anzahl von Kartenblättern mit einem Griff zu bestimmen oder wegzuheben), schlägt die Volte, so daß Pique-Neun obenauf kommt; zur zweiten Person:

Pique-Neun wird forciert; sobald dies geschehen ist, wird das Spiel wieder in die ursprüngliche Lage (durch Volte) gebracht und gleich darauf der Pique-König, welcher der Kartenordnung entsprechend die dreizehnte Karte im Spiele ist, nach oben voltiert.

Sodann fragen:

Antwort: Pique-Neun! Diese Karte entgegennehmen, sodann mit dem zu oberst liegenden Pique-König filieren und diesen scheinbar als Pique-Neun verdeckt auf den Tisch legen.

Sodann:

Das Tuch wird überreicht; zur ersten Person:

Geschieht derart, daß man das Tuch vierfach faltet (bei kleineren Tüchern genügt bloßes Falten in zwei Teile), und zwischen dieses so gefaltete Tuch legt man die Doppelkarte; in demselben Augenblicke, als die Karte ganz verdeckt ist, wird sie rasch umgekehrt, so daß nun

Jetzt werde ich Ihre gezogene Karte

vor Ihren Augen gerade in jene verwandeln, welche hier im Tuche ist! Und welche ist im Tuche?

Alors! Passez! Marsch!

Voilà!!! Ihre Karte!

Pique-Neun obenauf liegt. Zur zweiten Person, die Pique-Neun zog:

Auf die auf dem Tische verdeckt liegende Karte zeigend.

Antwort: Pique-König!

Die verdeckte Karte wird einfach umgewendet und zu gleicher Zeit auch das Tuch umgeschlagen, so daß Pique-Neun sichtbar wird.

Das übrige Spiel wird sofort auf die Doppelkarte geworfen und mit dieser aufgehoben, die Doppelkarte darauf heimlich von unten weggenommen, palmiert und das Spiel zum Untersuchen gereicht.

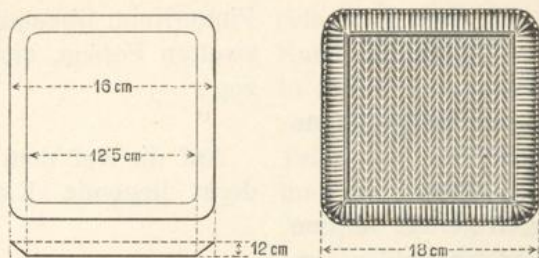
Der forcierte Gedanke.

(La pensée quand-même.)

Präparation:

Zu diesem Experimente gehört:

1. ein Kartenspiel von 52 Blättern: die kleinen Karten liegen beisammen. Die Treff-Drei davon wird heimlich zu oberst auf das Pikettspiel gelegt; die übrigen 19 kleinen Blätter werden vor Beginn der Pièce scheinbar als nebensächlich auf den Tisch gelegt;
2. ein Kartenspiel von 32 Blättern, das derart präpariert ist, daß bei demselben statt der Rückenmuster je eine Treff-Drei aufgeklebt ist;
3. zwei besonders präparierte Metalltassen und zwei hiezu gehörige, ebenfalls besonders präparierte Untertassen.



Die Untertassen sind aus roter und gelber Wolle gehäkelt, ringsum mit gelben Fransen dicht besetzt. Den Boden bildet ein nicht zu starker Karton von 13×13 Zentimeter, der zuletzt aufgenäht wird.

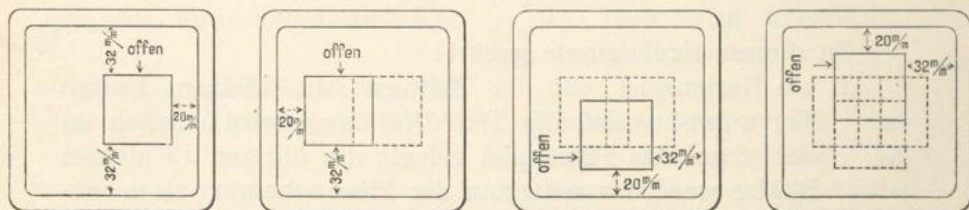
Die Hauptpräparation bilden vier Täschchen, die auf dem Boden sowohl der Metalltassen als auch der Untertassen angeklebt werden.

Diese Täschchen (oder auch Hülsen) werden hergestellt, indem man einen 140 Millimeter langen und 65 Millimeter breiten Streifen festen, steifen Papierses nimmt, in der Mitte 65 Millimeter abmißt und sodann die Enden nach links und rechts faltet und an dem Rande festklebt.



Dadurch entsteht ein Täschchen (oder Hülse), das an zwei Seiten offen ist. Solcher Täschchen sind 16 notwendig, und zwar, wie schon gesagt, für jede der Tassen vier.

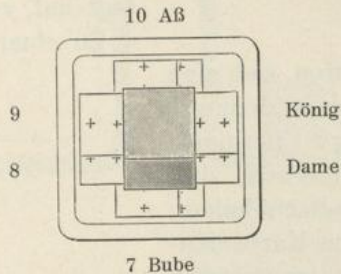
Diese Täschchen werden nun auf dem Boden einer jeden Tasse in der Weise, wie aus untenstehender Skizze ersichtlich ist, unter genauer Beachtung der angegebenen Ausmaße, aufgeklebt.



Sind die Täschchen entsprechend den Angaben aufgeklebt, werden in dieselben die Blätter des präparierten Kartenspieles verteilt, indem in jedes Täschchen je zwei Karten in entgegengesetzter Richtung gesteckt werden (s. Skizze), und zwar in jede Tasse die Blätter von einer Farbe, nämlich:

in eine Metalltasse die Pique-Blätter, in die dazugehörige Untertasse die Treff-Blätter;

in die zweite Metalltasse die Herz-Blätter, in die dazugehörige Untertasse die Carreau-Blätter so, daß die Treff-Drei nach außen, beziehungsweise nach unten kommen. Die Reihenfolge der in der Tasse geordneten Blätter ist folgende:



Sind die Tassen in der Weise vorbereitet, stellt man die schwarzen Blätter enthaltenden Tassen zur linken Hand (auf einen Seitentisch, Stuhl etc.), die roten Blätter enthaltenden Tassen zur rechten Hand. Es ist strenge darauf zu achten, daß jene Seite der Tassen, wo sich die Sieben und der Bube befinden, stets dem Vortragenden zugewendet ist.

Um den Tassen ein unverdächtiges Aussehen zu geben, empfiehlt es sich, entweder zur Soirée etwa benötigte Gegenstände darauf zu stellen (z. B. Kerzenleuchter, Gläser, Glocke etc.) oder sich ihrer während derselben ungezwungen zu bedienen.

Vortrag:

Gedanken sind zollfrei! Warum? Weil sie unergründlich sind, sonst hätte man sie gewiß schon besteuert!

Und doch werde ich jetzt mit Ihren Gedanken manipulieren, ich werde Ihre Gedanken leiten, lenken, bestimmen, ganz nach meinem Belieben, ja, ich werde Ihre Gedanken forcieren, d. h. ich werde Sie bemüssigen, gerade das zu denken, ja gerade das denken zu müssen, was ich will!!

Sie glauben wohl, das sei

Erklärung:

unmöglich? Doch nun zur Wahrheit meiner Behauptung!

Hier ein Kartenblatt!

Darf ich nun bitten, sich eine Karte nach Belieben zu denken? Waren Sie so gütig? Charmant! Nur muß ich bemerken, daß Sie dieselbe Karte gedacht haben, ja, daß Sie dieselbe Karte denken mußten, die ich hierher gelegt habe! Sie glauben, es sei unmöglich?

Bitte, Ihre gedachte Karte zu nennen!

Dafür setze ich Ihnen mein Ehrenwort ein, daß diese Karte

weder gewechselt, changiert wird, noch vom Tische kommt, ja, nicht einmal direkt von mir berührt werden soll!

Und damit das auf keine Weise geschehen kann, gebe ich sämtliche Karten in Ihre Hände! Hier das Pikettspiel.

Man legt von dem Spiele von 32 Blatt die Treff-Drei, die man schon im Anfang aus den 20 kleinen heimlich auf diese gelegt hat, verdeckt auf den Tisch.

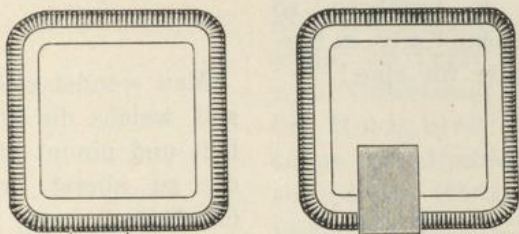
Zu einem Zuschauer:

Es geschieht, z. B. Carreau-Sieben.

Auf die auf dem Tische liegende deutend.

Man legt das Spiel auf die zur rechten Hand befindliche Metalltasse, ergreift sodann die Metalltasse samt der Woll-Untertasse und präsentiert so das Spiel der mitwirkenden Person. Während dies geschieht, zieht man mit dem Mittelfinger die Carreau-Sieben aus dem Täschchen der Wolltasse so weit heraus, daß der Rand der Karte bloß für den Vortragenden ein

klein wenig sichtbar wird. Sodann kehrt man zum Tische zurück, um die kleinen Karten zu holen:



Diese legt man so auf die Tasse, daß sie über den Rand derselben hinausragen und auf die Stelle zu liegen kommen, wo unten die betreffende (gedachte) Karte etwas hervorsieht. Man wendet sich zu der Person mit den Worten:

Hier gleichfalls die kleinen Karten des Whistspieles!

Dabei nimmt man dieses Päckchen mit der rechten Hand, und zwar so, daß der Daumen das Paket von oben, der Mittel- und der Zeigefinger zugleich die an der Tasse vorgeschobene Karte ergreift.

Die Hand zieht nun das Päckchen über den Rand der Tasse hinweg, die gewisse Karte zugleich mit abziehend, was für die Zuseher vollkommen unsichtbar bleibt. Sind die Karten so von der Tasse weggehoben, stoßt man sie auf dieser an den Kanten gleich und legt sie sodann mit der Bildseite nach oben (also mit der Treff-Drei nach oben) und übergibt alles ganz gefahrlos dem Zuseher zum Halten, resp. zum Überwachen.

Da ich mein Ehrenwort eingesetzt habe, diese Karte hier

nicht direkt zu berühren, so bitte ich, mir eine Karte zu borgen, was immer für eine!

Nirgends etwas! Sie sehen, nichts kann zu, nichts kann weg! — Hier Treff-Drei!

Also keine direkte Berührung!

Attention!

Voilà! Hier die gedachte Karte!

Sie sehen, meine Worte sind zur Wahrheit geworden, Unmögliches ist möglich geworden! Das Problem ist gelöst.

Und hier die Karte, die Sie so freundlich waren, mir zu borgen!

Sodann:

Auf die auf dem Tische liegende deutend.

Man wendet sich an die Person, welche die kleinen Blätter hält und nimmt ohne Umstände die zu oberst liegende Karte (Treff-Drei), zeigt sie vorsichtig, damit die Rückseite nicht sichtbar wird (jedoch ganz ungewollt) und legt sie auf den Tisch. Sodann zeigt man die Hände leer und streckt die Ärmel auf.

Die präparierte Karte zwischen den Mittelfinger und Daumen der rechten Hand nehmend.

Bei diesen Worten schiebt man die präparierte Treff-Drei unter die verdeckt liegende Karte und wendet beide Karten einfach um mit den Worten:

Eine kleine Pause.

Auf Carreau-Sieben deutend:

Zu dem die kleinen Blätter haltenden Herrn:

Die Treff-Drei übergebend:

Die präparierte Karte wird zum Schlusse unauffällig beiseite geschafft.

Anmerkungen:

a) zur Handhabung der Tassen: Wird eine Karte von Pique gedacht, verwendet man bloß die Metalltasse zur linken Hand; bei Treff beide (Metall- und Untertasse) zur Linken; bei Herz bloß die Metalltasse zur Rechten; bei Carreau beide (Metall- und Untertasse) zur Rechten;

b) bei Übergabe des Spieles genau darauf achten, daß man das Pikettspiel zuerst und dann erst die kleinen Blätter übergibt; man hätte sonst keine genügende Zeit, die Karte ohne Hast aus dem Täschchen der betreffenden Tasse vorzuschieben;

c) die Lage der Karten in den Tassen muß genau auswendig gewußt sein, um beim Nennen der gedachten Karte nicht erst nachdenken zu müssen, wo sich die betreffende Karte befindet. Sobald man den Namen der gedachten Karte weiß, muß man die Tasse, sobald man das Pikettspiel darauf legt, sofort mit der Seite, wo sich die genannte Karte befindet, dem Körper zuwenden.

Der Gedanke.

Präparation:

Zu dieser Pièce sind zwei Kartenspiele nötig, eines von 52 Blättern und eines von 32. Das Spiel von 52 Blättern ist ein gewöhnliches, aber auf der Rückseite nach beliebigem System markiert. Es genügt, wenn die 32 Blätter ohne die Kleinen markiert

sind. Die 20 kleinen Blätter sind nur Mittel zum Zweck, obwohl ein wichtiges. Sie müssen beisammen liegen und Carreau-Drei muß davon als letzte im Spiele sein. Das zweite Spiel ist ganz besonders präpariert. Während die Bildseite ein gewöhnliches Spiel darstellt, haben sämtliche 32 Blätter statt der Rückseite eine Carreau-Drei aufgeklebt. Dieses Spiel ist außerdem nach dem Schema wie bei »Der forcierte Gedanke« gelegt (geordnet). Zu oberst auf dieses Spiel werden (zur Verdeckung der rückseitigen Carreau-Drei) zwei gewöhnliche Carreau-Drei gelegt. Dann hat man einen Bleistift und ein Stück weißes Papier zur Hand.

Vortrag:

Gedanken sind Funktionen des Geistes, also auch geistiger Natur; daher unhörbar, unsichtbar, folglich auch unergründbar. Man sagt, Gedanken seien zollfrei. Warum? Eben weil sie unergründbar sind, sonst hätte man sie schon längst belastet, besteuert!

Aber es gibt gewisse Momente, gewisse Dispositionen im Leben, wo man selbst Gedanken ergründen, erforschen, ja noch mehr, wo man sie leiten, lenken und selbst forcieren kann!

Eine ähnliche geistige Funktion, die allerdings, wie gesagt, eine gewisse Disposition bedingt, erlaube ich mir jetzt zu produzieren. Sie glauben, es wäre unmöglich oder beruhe auf Täuschung?! Deshalb werde ich so frei sein, die Wahrheit dieser meiner Worte mittels dreier Zeugen ordnungsmäßig zu bekräftigen.

Hier zwei Spiele Karten.

Erklärung:

Der Vortragende nimmt das Spiel mit 52 Blättern zur Hand, hebt die 20 kleinen Karten mit der linken Hand weg und legt

Die Kleinen dieses Spieles benötigen wir nicht, deshalb lege ich sie offen auf den Tisch.

Also jedes Spiel von 32 Blättern.

Nun bitte ich, sich eine Karte zu denken, ganz nach Belieben. Nur erlaube ich mir, Sie zu bemüßigen, daß Sie sich gerade die Karte denken werden, die ich jetzt hier auf den Tisch lege.

Sie denken, es sei unmöglich? Nun denn! Wollen Sie sich überzeugen, daß es Momente gibt, selbst Unmögliches zu ermöglichen!

Bitte, Ihre gedachte Karte herauszusuchen und dieser verdeckt gegenüber zu legen!

sie links offen auf den Tisch, so daß Carreau-Drei zu oberst sichtbar liegt.

Das Spiel wird sodann wieder auf den Tisch gelegt.

Zu einer Person:

Der Vortragende nimmt das präparierte Spiel zur Hand, legt die zu oberst liegende Carreau-Drei verdeckt auf den Tisch und legt das Spiel wieder zurück.

Bei diesen Worten wird der Person das gewöhnliche, markierte Spiel eingehändigt.

Auf die auf dem Tische liegende Karte deutend.

Die Person tut's und legt die gedachte Karte neben die andere. Der Vortragende erkennt nun an der Markierung, welche Karte gedacht wurde. Er nimmt sogleich das präparierte Spiel, mit der Bildseite dem Körper zugewendet, in die Hand und voltiert die betreffende Karte, die sich gemäß der Kartenlage als die so und so vielte im Spiele befindet, als die oberste aufs Spiel. (Vorsicht, daß die rückwärtigen Carreau-Drei nicht be-

So, diese beiden Karten

sind gleichsam die zwei erbetteten Zeugen! Drei Zeugen sind jedoch immer besser als zwei,

deshalb erlaube ich mir, noch einen dritten und zugleich schriftlichen Zeugen in Ihre Hände zu übergeben.

merkt werden. Das Spiel wird nahe am Körper, etwas schräg gehalten, die Finger beider Hände umfassen es und verdecken so die Linksseite.)

Sodann nimmt er mit der Rechten die respektive Karte von oben weg, palmiert sie und legt das übrige Spiel mit der Linken, Bildseite nach oben, beiseite.

Während dieser Manipulation:

Auf die zwei auf dem Tische liegenden deutend.

Bei diesen Worten macht der Vortragende den Wechselgriff, d. h. er nähert die beiden Hände mit den Fingerspitzen einander und legt mit Hilfe des Mittelfingers der rechten Hand, diesen Finger hinter der palmierten Karte einbiegend, dieselbe in die linke Hand. Die Linke empfängt die Karte und palmiert sie sofort. Die Seite mit der Carreau-Drei muß jetzt gegen die Handfläche gewendet sein.

Bei diesen Worten greift der Vortragende mit der Rechten nach dem neben den 20 »kleinen« Karten liegenden Bleistift; zu gleicher Zeit greift die Linke nach dem Päckchen von 20 Karten, um sie scheinbar etwas seitwärts zu rücken; de facto, um die palmierte Karte unauffällig auf das Päckchen aufzulegen. Da nun wieder Carreau-

Drei obenauf liegt, wird das »Auflegen« nicht bemerkt werden. Sobald die Karte aufgelegt ist, nimmt der Vortragende mit der Linken das Stück Papier und schreibt, für die Zuseher unsichtbar, die Worte nieder: »Sie müssen (folgt der Name der vom Zuseher gedachten Karte) denken!« faltet das Papier und übergibt es der betreffenden Person; sodann zu dieser Person:

Sie waren so gütig, sich eine Karte gedacht zu haben, und zwar in der festen Überzeugung, ganz nach Ihrem eigenen Willen! Verzeihen Sie, nein! Sie mußten sich die Karte denken, die ich früher auf den Tisch gelegt habe. Ich erlaube mir, die Karte mit einer von den Kleinen umzuschlagen!

Dabei nimmt der Vortragende die zuvor aufgelegte Karte von dem kleinen Päckchen zwischen die Spitzen des Daumens, des Zeige- und des Mittelfingers der rechten Hand, das Päckchen selbst mit der Linken sofort umlegend, damit die zweite Carreau-Drei nicht bemerkt werde, und schiebt die weggenommene Karte unter die (vom Vortragenden) auf den Tisch gelegte (Carreau-Drei) und wendet beide Karten dann einfach um. Nach dem Umlegen erweist sich die eine Karte als die gedachte, die zweite als Carreau-Drei. Sodann:

Hier der Gedanke, den ich auf den Tisch gelegt habe.

Dann die zweite (vom Zuseher hingelegte) Karte einfach umwendend:

Hier der Gedanke, den Sie selbst hierher gelegt haben.

Und hier, bitte zu lesen!
Also drei Zeugen bestätigen die Wahrheit meiner Worte!

Auf den gehaltenen Zettel deutend:

Der Zuschauer liest vor.

Darauf werden die zwei Karten, die eine präparierte oben auf, die zweite Carreau-Drei unter das präparierte Spiel gelegt und das ganze Spiel als bald beiseite geschafft, während das andere Spiel auf dem Tische zur Untersuchung verbleibt.

Die Macht des Glaubens.

Präparation:

Erforderlich ist ein Spiel von 32 Blättern. Oben auf demselben liegen die vier Buben: Treff, Pique, Carreau und Herz. In Bereitschaft: vier andere Buben in selber Reihenfolge, derart präpariert, daß statt der Rückseite je eine Acht von derselben Farbe, als der betreffende Bube aufweist, aufgeklebt ist.

Vortrag:

Ich bitte, eine Karte aus dem Spiele zu nehmen.

Nun teile ich das Spiel in zwei Teile

und Sie, mein Herr, wollen so freundlich sein, sich einen Teil davon zu wählen: diesen oder diesen!

Erklärung:

Zu einer Person:

Volte: Treff-Bube wird forciert. Volte zurück, daß die übrigen Buben wieder zu oberst liegen.

Es geschieht; die beiden Teile werden nebeneinander auf den Tisch gelegt. Zum zweiten Zuschauer:

Zuerst auf den Teil hinweisen,

auf welchem die drei Buben zu oberst liegen, dann auf den andern. Auf das zweite »diesen« besonderen Nachdruck legen, weil dann gewöhnlich dieser Teil gewählt wird, was der günstigere Fall ist. In diesem Falle schiebt der Vortragende das gewählte Paket dem Herrn sofort zu und nimmt das andere gleichzeitig mit der rechten Hand in seinen Besitz.

Wird aber trotzdem der Teil mit den Buben gewählt, wird er zuerst zur Hand genommen, die drei Buben unauffällig weggenommen, das Paket mit der Linken dem Herrn überreicht, während die Rechte gleichzeitig die drei Buben auf das zweite Paket auflegt.

Sodann zum zweiten Herrn:

Also diesen?

Bitte, jetzt aus diesem Paket eine Karte zu nehmen, sie aber nicht anzusehen und niemandem sehen zu lassen, sondern vor sich auf den Tisch zu legen.

Geschieht ; während diese und die folgenden zwei Karten herausgesucht werden, nimmt der Vortragende die drei Buben von seinem Teil weg und hält sie palmiert. Die übrigen Karten legt er links beiseite.

Ich bitte, noch ein Blatt daraufzulegen!

Nun, aller guten Dinge sind drei : bitte daher, noch ein drittes Blatt daraufzulegen.

Die übrigen Karten, bitte mir zurückzugeben.

Geschieht.

Geschieht.

Der Vortragende empfängt die Karten mit der linken Hand und legt sie auf die zur linken Seite

bereits liegenden. Sodann hebt er die drei gewählten (d. h. aus dem Paket herausgenommenen) mit der linken Hand vom Tische weg, an der linken Längsseite die Finger darunterschiebend. Streckt er die Finger, sobald die Karten mit dem Daumen gefaßt wurden, aus, liegen die Karten schräg über der Hand. Drückt dann der Daumen an der linken Längsseite etwas nach oben, legen sich die Karten, den kleinen Finger als Stützpunkt benützend, der Länge nach ins Innere der Hand. Sobald man sie in dieser Lage hat, werden sie zwischen dem Zeige- und kleinen Finger, die etwas eingebogen werden, festgeklemmt und gehalten; Mittel- und Goldfinger ragen, ohne etwas zu halten, über die obere Schmalseite hervor. Die linke Ecke unten stützt sich gegen den Daumen-Muskel (Maus). Darauf wird die Hand in Brusthöhe hochgehoben, Handrücken dem Körper zu, Finger nach oben.



Zu achten ist, daß die Zuseher stets nur die Rückseite und nie die Bildseite der Karten zu sehen bekommen!

Sobald die Hand, wie oben abgebildet, gehalten wird:

Sehen Sie, unter allen geheimnisvollen Kräften, welche die Natur in die Brust des Menschen gepflanzt hat, ist die wundermächtigste der Glaube! Glauben macht selig. Die Hälfte von selig ist schon glücklich. Wenn Sie nur halb glauben, sind Sie schon glücklich.

Ich bitte, mit wahrer Innigkeit an Sympathie zu glauben!

Zu dem mitwirkenden Herrn Nr. 2:

Bei diesen Worten senkt sich die linke Hand, die Finger schließen sich zur Faust, wodurch die drei Karten palmiert werden. (Achtung, keine Lücken zwischen den Fingern!) Im selben Augenblicke nähert sich die rechte Hand (mit den drei palmierten Buben) der Linken, als ob sie die drei Karten erfassen wollte, de facto ergreifen aber der Daumen und der Zeigefinger der Linken die in der Rechten palmierten drei Buben, wodurch also eine unsichtbare Vertauschung der Karten erfolgt. Die linke Hand hält nun sechs Karten: drei palmiert und drei zwischen den Fingerspitzen.

Mit der rechten Hand auf den Herrn weisend, pathetisch:

Auf die in der linken Hand gehaltenen deutend.

Im selben Moment müssen diese drei Karten

mit der zuerst gezogenen sympathisieren! Das heißt, sie müssen gleich sein.

Hat der Herr ein Aß gezogen, so müssen Sie

Auf den Herrn Nr. 1 deutend:

Auf den Herrn Nr. 2 deutend:

dann drei Asse hiehergelegt haben.

Hat der Herr eine Neun gezogen, so müssen Sie drei Neun hergelegt haben und so weiter.

Bitte, mein Herr, laut zu sagen, was Sie gezogen haben!

Dann müssen Sie, mein Herr, drei Buben hieher gelegt haben! Ich bitte, sich zu überzeugen.

Bei diesen Worten die drei Buben mit der rechten Hand auf den Tisch (verdeckt) legen und die links palmierten drei Karten sofort unauffällig beiseite schaffen (am besten nonchalant in die Hosentasche stecken).

Zu dem Herrn Nr. 1:

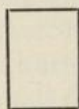
Ruf: Treff-Bube.

Zu dem Herrn Nr. 2:

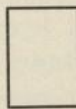
Herr Nr. 2 wendet die Karten um. Unterdessen holt der Vortragende die in Bereitschaft gehaltenen vier präparierten Buben mit der rechten Hand und hält sie palmiert, Herz-Bube gegen die Handfläche. Sobald die Zuschauer die Buben besichtigt haben, ordnet sie der Vortragende nach den Farben mit der linken Hand. Zuerst wird Treff-Bube offen auf den Tisch gelegt, auf diesen offen Pique-, Carreau- und Herz-Bube. Mit der linken Hand erfaßt er dann das Kartenspiel so, daß die Bildseite nach oben gekehrt ist. Die Rechte greift gleichzeitig nach den auf dem Tische liegenden vier Buben, legt dabei die vier palmierten Karten auf sie, ergreift nun alle acht Blätter und legt dieselben auf das in der Linken gehaltene Kartenspiel. Die Zuschauer sehen nun den (präparierten) Herz-Buben.

Ich lege jetzt alle Buben frei und offen auf den Tisch.

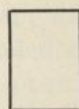
Der Vortragende nimmt die vier (präparierten) Buben vom Spiele und legt sie nacheinander auf den Tisch.



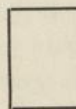
Herz



Carreau



Pique



Treff

Das Kartenspiel muß gegen den Tisch geneigt gehalten werden, damit die rückwärtigen Acht nicht bemerkt werden. Beim Niederlegen der drei ersten Buben ist keine weitere Vorsicht zu beachten. Sobald man aber den letzten (Treff-) Buben vom Spiele wegnimmt, muß die linke Hand sofort, respektive gleichzeitig gegen den Körper gewendet werden, damit die richtigen Buben nicht gesehen werden können.

Zu einem Zuschauer :

Jetzt bitte ich, einen von den Buben zu wählen.

Treff? Dann belege ich diesen Buben mit drei leeren Kartenblättern.

Wird gewählt, z. B. Treff.

Der Vortragende blättert das Spiel für sich vor; dabei bringt er den Treff- (respektive den gewählten) Buben obenauf. Das Spiel muß immer mit der Bildseite gegen den Vortragenden

gewendet sein. Wenn die Umstellung der Buben vollführt ist, nimmt er sie und legt sie ohneweiteres als letzte hinter das Spiel. Sodann senkt der Vortragende beide Hände, damit die Zuseher freien Einblick in die Kartenblätter haben und sucht vor deren Augen drei beliebige Augenkarten heraus (jedoch keine Acht!), legt die drei Karten neben den Treff-Buben auf den Tisch und dann den Treff-Buben auf die drei Blätter (alles Bildseite nach oben). Beim Heraussuchen der Augenkarten achtgeben und nicht zu sehr am Ende des Spieles suchen, damit die vier richtigen, dort befindlichen Buben nicht entdeckt werden. Weiter:

Der Gleichberechtigung wegen belege ich auch die übrigen Buben mit leeren Kartenblättern.

Der Vortragende verfährt bei den drei Buben genau so, wie bei dem ersten, sucht die Augenblätter (keine Acht!) offen heraus und legt auf je drei Augenkarten den betreffenden Buben. Wenn dies geschehen, dreht er das Spiel in der linken Hand um, so daß es wieder mit der Rückseite nach oben gekehrt ist. Gleichzeitig legt er zwischen die nun obenauf liegenden Buben und die übrigen Karten den kleinen Finger ein.

Nun hebt er absichtlich einen der nicht gewählten Buben samt den leeren Kartenblättern, zum Beispiel: Herz-Buben, mit der rechten Hand vom Tische auf und fragt:

Nicht wahr, Sie haben den Herz-Buben gewählt?

Ah, Treff-Buben?

Nun, das wäre mir ganz einerlei, ob Sie diesen, diesen oder diesen Buben gewählt hätten,

da Sie aber Treff-Buben gewählt haben, so bitte ich, auf den Treff-Buben

und die drei leeren Kartenblätter

Ihre Hand zu legen.

Ruf: Nein! Treff-Buben!

Dabei legt der Vortragende den Herz-Buben wieder auf seinen Platz, natürlich wieder mit der Bildseite nach oben, ergreift den Treff-Buben samt den drei leeren Karten an der linken Ecke unten mit dem Daumen und dem Zeigefinger und filiert diese Karten, nachdem sie vorgezeigt wurden, mit den auf dem Spiele liegenden richtigen vier Buben nach oben (Achtung, daß sich die ersten vier Karten nicht verschieben, da sonst die eine Acht beim Filieren etc. sichtbar werden würde!) mit den Worten:

Bei diesen Worten mit den soeben filierten richtigen Buben auf jedes der drei auf dem Tische liegenden Päckchen entsprechend zeigen.

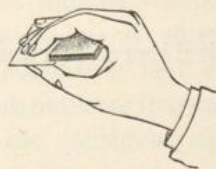
Dabei das Päckchen mit den vier Buben so zeigen, daß der Treff-Bube gesehen werden kann (das Päckchen nicht verschieben!)

Hier die Hand so wenden, daß der Treff-Bube nach unten gewendet ist; gleichzeitig mit der einen Hand einen Fächer aus den vier Karten machen, so daß man vier Rückseiten sieht. Gleich darauf den Fächer wieder schließen (nicht wenden!) und die vier Blätter (Buben) verdeckt auf den Tisch legen. Geschieht.

Jetzt muß die Allianz der Buben unter Ihrer Hand stattfinden, und zwar in derselben Ordnung, wie ich bestimmen werde.

Sie sehen hier den Pique-Buben und drei leere Kartenblätter!

Der Vortragende erfaßt bei diesen Worten den Pique-Buben samt den drei darunterliegenden Karten in der Weise, daß er an der linken Ecke unten den Daumen der Rechten darunter schiebt, hebt die Karten hoch bis zur Brusthöhe und bildet mit dieser Hand knapp vor dem Körper einen Fächer, so daß alle vier Karten sichtbar werden. Das Hinhalten knapp an den Körper hat den Zweck, daß eine etwa zu nahe sitzende Person die rückwärtige Acht nicht bemerken könne. Sobald die Karten so gezeigt wurden, senkt der Vortragende die Hand und stößt auf dem Tische die Karten zusammen. Sodann faßt er die Karten (Bildseite nach oben) in das Innere der Hand wie Figur zeigt,



hebt die Hand, schiebt gleichzeitig mit dem Daumen die unterste Karte zwischen die Fingerspitzen vor (vide Figur) und wirft die vorgeschobene Karte (Bildseite nach oben) auf den Tisch mit den Worten:

Die erste Karte eine leere!

Sodann wird die zweite (dem Daumen zunächst liegende) Karte zwischen die Finger vorgeschoben und ebenfalls auf den Tisch (Bildseite nach oben) geworfen mit den Worten:

Die zweite Karte eine leere!

Jetzt wird aber nicht die dritte Karte, sondern der Bube mit den Spitzen des Zeige-, Mittel- und Goldfingers vorgeschoben, die Hand beim Werfen nahe zum Tische gesenkt und die Karten so geworfen oder, besser gesagt, hingelegt, daß der Bube nach unten und die Acht nach oben gekehrt ist; dabei die Worte:

Die dritte Karte eine leere!

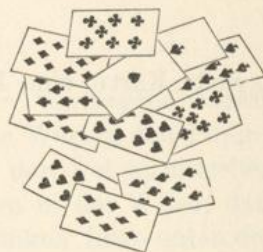
Die rechte Hand, die vierte Karte haltend, streckt man nun weit vom Körper (nach rechts), so daß die Zuseher bloß die Rückseite der Karte sehen und sagt:

Jetzt kommt Pique-Bube.
Allez! Marsch!

Bei diesen Worten schnellst man den Mittelfinger der rechten Hand gegen die Karte von unten, wodurch ein lautes Aufschlagen hörbar wird und wirft sodann diese Karte auf die drei übrigen. Die präparierte Karte wird jedesmal etwas abseits (aber nicht auffällig) geworfen, damit man dann alle drei beisammen hat, um sie zum Schluß leicht beiseite schaffen zu können.

Zu beachten ist, daß die Päckchen nicht jedes für sich auf den Tisch geworfen werden dürfen, sondern daß alle unpräparierten Karten auf einen Pack zusammenkommen, während die drei

präparierten etwas abseits, dem Körper zugewendet, ein eigenes, von den übrigen nicht zu auffällig getrenntes Päckchen bilden.



Hier, bitte, Carreau-Bube und drei leere Kartenblätter! Die erste Karte eine leere, die zweite Karte eine leere, die dritte Karte eine leere (Achtung!), jetzt kommt Carreau-Bube. Allez! Marsch!

Das zweite Päckchen mit dem Carreau-Buben vom Tische nehmen, aufheben, zeigen, hinwerfen etc. etc., genau wie beim Pique-Buben! Achtung, daß nie die Rückseite der präparierten Karte sichtbar wird.

Hier endlich Herz-Bube und drei leere Kartenblätter! Die erste Karte eine leere, die zweite Karte eine leere, die dritte Karte eine leere (Achtung!), jetzt kommt Herz-Bube. Allez! Marsch!

Sodann das dritte Päckchen aufheben, zeigen, hinwerfen etc. etc., genau wie bei Pique- und Carreau-Buben! Achtung auf die Rückseite!

Nun bitte ich nachzusehen, es müssen sich alle vier Buben unter Ihrer Hand befinden, und zwar in derselben Reihenfolge!

Der die vier Karten bewahrende Zuschauer schlägt dieselben um, die sich als vier Buben erweisen. Während dies geschieht, voltiert der Vortragende die vier obersten Karten nach unten, wodurch der präparierte Treff-Bube zur untersten Karte wird. Jetzt legt er das Spiel auf die drei abseits liegenden präparierten Karten (Rückseite des Spieles nach oben), sammelt sodann die übrigen auf dem Tische

liegenden Karten, ordnet sie und legt sie oben auf das Spiel. Die vier präparierten befinden sich nun zu unterst im Spiele. Das Spiel wird jetzt zur Hand genommen, die vier präparierten von unten weggenommen (durch Drehen von unten), beiseite geschafft und das komplette Kartenspiel zum Untersuchen gereicht.

Die vier Könige.

Präparation:

Erforderlich ist ein Spiel von 32 Blättern. Die vier Könige sind in demselben wie folgt verteilt: oben befindet sich Herz-König als erste, Carreau-König als zweite und Pique-König als dritte Karte im Spiele. Der Treff-König befindet sich als siebente Karte von unten, d. h. von der Bildseite aus gerechnet. Die sechs Kartenblätter vor und die sechs Kartenblätter nach dem König müssen Augen-(Point-)Karten sein. Die dem König unmittelbar voranliegenden zwei und dann die zwei dem König nachfolgenden Karten müssen rote Augen haben. In Bereitschaft befinden sich vier Doppelkarten, das sind Karten, die auf der einen Seite die vier Könige darstellen, statt der Rückseite aber die vier Acht aufgeklebt haben, und zwar stets von derselben Farbe als der König. Diese vier Karten befinden sich in der Farbenordnung: Herz-, Carreau-, Pique- und Treff-König. Wenn die Karten geholt werden, liegt Herz-König gegen die Handfläche zugekehrt.

Vortrag:

Ich bitte, meine Gnädige, sich eine Karte zu denken!

Erklärung:

Der Vortragende nimmt das Spiel und blättert es vor der Brust vor, sich dabei an eine Dame wendend:

Der Vortragende blättert eigentlich bloß 8—10 Karten vor, von rechts nach links, mit der untersten beginnend. Da der Treff-

Warum soll ich so viele Damen bemühen? Wollen Sie die Güte haben, in welcher Farbe haben Sie sich die Karte gedacht?

In Treff? So bitte ich denn, sich in Herz, Carreau und Pique dasselbe Blatt zu denken!

Nun werde ich mir erlauben, ein ausgezeichnet gutes Kartenkunststück zu zeigen.

Ich bitte, mich nicht für arrogant zu halten, daß ich das sage, aber sehen Sie, ausgezeichnet gute Kartenkunststücke sind gar kein Verdienst mehr! Warum? Ja, weil die ausgezeichnet schlechten schon alle vergriffen sind!

Die Basis dieses Kunststückes ist: die Damen können alles, d. h. wenn sie wollen! Also bitte ich, meine Gnädige, der Gesellschaft zuliebe zu wollen und uns ein ausgezeichnet gutes Kunststück zu zeigen; ich werde mir erlauben, dabei zu intrigieren, zu dirigieren, wollte ich sagen.

Ich bitte, die Karten zu mischen und vis-à-vis abheben zu lassen,

König unter den Augenkarten am meisten auffällt, wird er bestimmt gedacht. Dann wendet sich der Vortragende gegen eine zweite Dame, als ob er ihr ebenfalls eine Karte merken lassen wollte, besinnt sich aber scheinbar eines andern, sagend:

Antwort: In Treff!

Während dieser Worte stiehlt der Vortragende die drei auf dem Spiele liegenden Könige und übergibt das Spiel der Dame.

so! Nun bitte ich, zwei Pakete zu machen — das eine behalten Sie!

Von dem behaltene(n) Pakete, bitte ich, die drei ersten Karten verdeckt auf den Tisch zu legen!

Das eine Paket wird der Dame zugeschoben, wobei man die drei palmierten Könige auflegt.

Während die Dame die drei Karten von oben auf den Tisch legt, sieht der Vortragende rasch das zurückgebliebene Paket durch, ob sich Treff-König vorfindet; wenn ja, legt er ihn zu oberst, von der Rückseite gerechnet, und legt das Paket rechts neben sich. Wenn nicht, erfaßt er nach dem Hinlegen der drei Karten das zweite Paket und sieht es rasch durch, den Treff-König obenauflegend. Das Durchblättern befremdet niemand, da der Zweck nicht erkannt wird. Sodann werden die zwei Pakete so aufeinander gelegt, daß Treff-König zu oberst auf dem Spiele liegt, von der Rückseite aus, und das ganze Spiel steckt man einem Herrn in die Brusttasche des Rockes, jedoch so, daß die Rückseite nach außen, nicht dem Körper zugewendet ist, um dadurch nachher die Wahl des Treff-Königs zu sichern.

Die übrigen Karten geben wir beiseite — in die Tasche des Herrn!

Geben Sie mir, da sich die Dame vier Karten gedacht, geschwind aus der Tasche noch eine, so, die übrigen erbitte ich zurück!

Sodann zu diesem Herrn:

Auf das »geschwind« großen

Nachdruck legen, damit der Herr nicht lange Zeit zum Herumsuchen findet. Wenn die Karte aus der Tasche herausgeholt ist, nimmt sie der Vortragende und legt sie obenauf auf die drei auf dem Tische liegenden; es liegen dort nun die vier Könige. Das Spiel wird dann offen auf den Tisch gelegt. Sodann:

Also, meine Gnädige, Sie haben die Karten selbst gemischt, die dann abgehoben wurden, Sie machten Pakete, von den Paketen wählten Sie eines, haben davon drei beliebige Karten auf den Tisch gelegt und eine vierte wurde aus der Tasche des Herrn geholt. Ich habe dabei gar nichts gemacht, ich war ganz im dolce far niente!

Aber nun revidieren Sie die gedachten Karten im Gedächtnis, so und ich berühre diese vier Karten hier!

Welche Karten haben Sie sich gedacht?

Hier sind Ihre vier gedachten Karten!

Geschieht mit der Linken, mit der rechten Hand holt der Vortragende die vier Hilfskarten und hält sie palmiert.

Antwort: Die vier Könige! Der Vortragende wendet die vier auf dem Tische liegenden Karten um (mit der Linken) und zeigt sie, sie auf dem Tische ausbreitend.

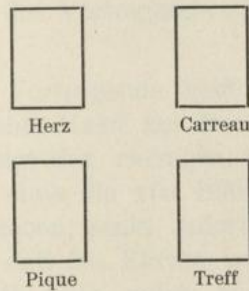
Es liegt nun Herz-König mit der Bildseite zu oberst, respektive die vier Könige werden beim Aufeinanderlegen so geordnet und liegen gelassen; zu der Dame:

Um Ihnen aber die außerordentliche Wirkung, die Sie auf die Karten haben, eklatant zu beweisen, so wollen wir noch einmal Ihre Gedanken

benützen, d. h. die vier Könige!

Bei diesen Worten greift die rechte Hand nach den vier Königen auf dem Tische, legt dabei die vier palmierten Hilfskarten auf, ergreift sodann alle acht Karten und legt sie auf das inzwischen aufgenommene und in der Linken mit den Bildseiten nach oben gehaltene Spiel auf. Das Spiel wird darnach ganz ungezwungen in der Hand gehalten, damit das Publikum den König zu oberst sieht; es wird keinerlei Veränderung vermuten.

Der Vortragende legt nun die vier (präparierten) Könige im Viereck auf den Tisch:



Beim Niederlegen des Treff-Königs ist streng darauf zu achten, daß gleichzeitig das Spiel in der linken Hand sofort dem Körper zugewendet wird, da sonst das Vorhandensein der richtigen vier Könige verraten werden würde!
Zu der Dame:

Wählen Sie einen König im Gedanken! Haben Sie? Welchen, bitte?

Pique? Gut! Ich lege drei
leere Karten unter diesen König!

Der Gleichberechtigung wegen
lege ich auch unter die übrigen
Könige je drei leere Karten-
blätter.

Ja! Sehen Sie, unter vier
Königen wählen zu können, ist
ein beneidenswertes Los! Unter
Ihrer Hand, unter diesem klei-
nen Flächenraum soll aber die
Allianz aller dieser vier Könige
stattfinden. Welchen haben Sie
gewählt?

Die Dame wählt z. B. Pique.
Sobald der Vortragende dies er-
fährt, bringt er im Spiele den
Pique-König, respektive den ge-
wählten, an Stelle des Herz-
Königs, so daß nun Pique-König zu
oberst liegt. Er nimmt dann die
vier Könige und bringt sie unter
das Spiel. Sodann zu der Dame:

Der Vortragende blättert das
Spiel vor den Augen der Zu-
schauer offen durch und sucht
drei leere, d. h. Augenkarten
heraus und legt sie unter den
Pique-, respektive gewählten Kö-
nig. Bei diesen Augenkarten darf
keine Acht mitverwendet werden!

Geschieht, wie bei Pique. Der
Vortragende dreht das Spiel in
der linken Hand nun um, so daß
es mit der Rückseite nach oben
gekehrt ist, zählt heimlich vier
Blätter oben ab und legt den
kleinen Finger dazwischen, diese
vier Blätter (d. i. die vier rich-
tigen Könige) zum Filieren be-
reithaltend. Zu der Dame:

Antwort: Pique!

Der Vortragende ergreift nun
den Pique-König mit den drei
leeren Kartenblättern mit der

rechten Hand und blättert, respektive breitet sie vor der Brust fächerförmig aus, so daß der König und die drei leeren Karten deutlich sichtbar werden, dabei achtgeben, daß niemand von rückwärts Einblick erhält und die Doppelkarte nicht gewahr wird, sagend:

Hier Ihr auserwählter König
und drei leere Kartenblätter

Nach diesem übrigens ganz flüchtigen Vorzeigen sofort die vier Blätter auf dem Tische zusammenstoßen und sie mit den Spitzen des Daumens und des Zeigefingers erfassen und gleich mit den oben auf dem Spiele liegenden vier richtigen Königen filieren. Die linke Hand deutet mit lebhafter Aktion auf die drei übrigen Könige auf dem Tische, wobei der Vortragende sagt:

und hier die übrigen drei! Also
hier nochmals Ihr König

Der Vortragende hebt dabei die rechte Hand zur Brusthöhe und zeigt den richtigen Pique-König ohne die vier Blätter zu verschieben, senkt sofort diese Hand, daß die Karten mit der Bildseite nach unten gerichtet sind, und breitet nun die Karten fächerförmig auseinander. Die Zuseher sehen die vier Rückseiten und wännen den König und die drei leeren Blätter zu sehen, während es die vier Könige sind. Der Vortragende bestärkt sie in dem Glauben, sagend:

und die drei leeren Karten!

Diese vier Karten der Dame
überreichend:

Halten Sie, bitte, die Hand darauf!

Welchen König wünschen Sie nun zuerst?

Diesen? Hier der-König und drei leere Kartenblätter!

Die erste Karte eine leere!

Die zweite Karte eine leere!

Die dritte Karte eine leere!

Jetzt kommt-König, Allez!

Er ist fort!

Welchen König wählen Sie jetzt?

Hier also-König und drei leere Kartenblätter.

Geschieht! Zu der Dame:

Einer der drei auf dem Tische liegenden wird genannt.

Die vier Karten werden vor der Brust ausgebreitet, dann auf dem Tische zusammengestoßen. Die Rechte umfaßt die Karten nun so, daß sie ganz im Innern derselben gehalten werden. Der Daumen schiebt nun die unterste der vier Karten vor, die Hand hebt sich bis zur Kopfhöhe und wirft dann die vorgeschobene Karte offen auf den Tisch, mit den Worten:

Der Daumen schiebt dann die zweite Karte von unten vor, die Hand hebt sich und wirft diese Karte auch auf den Tisch.

Nun schiebt aber der Mittel- und Goldfinger den präparierten König vor, die Hand hebt sich wieder und wirft vorsichtig die Karte so, daß sie mit der Acht nach oben zu liegen kommt.

Die vierte, in der Hand zurückgebliebene Karte wird nun zwischen den Daumen und Zeigefinger genommen und während der Mittelfinger (von unten) gegen die Karte klopft, sagt der Vortragende:

Wirft diese Karte zu den übrigen drei.

Zu der Dame:

Wird genannt.

Zeigen vor der Brust.

Die erste Karte eine leere,
die zweite Karte eine leere, die
dritte Karte eine leere. Jetzt
kommt-König. Allez!
Marsch!

Wie beim ersten König.

Zuletzt kommen-König
und drei leere Kartenblätter!

Die erste eine leere, die zweite
eine leere, die dritte eine leere
Karte, jetzt -König. Passez!
Marsch!

Zeigen und Hinwerfen wie
beim ersten König.

Nun bitte ich, meine Gnädige,
unter Ihrer Hand nachzusehen,
die vier Könige müssen sich
unter Ihrer Hand befinden, und
zwar in derselben Ordnung, wie
Sie befohlen haben!

Wenn es auch nicht dieselbe
Ordnung ist, macht es nichts,
die Zuseher merken sich die
richtige Reihenfolge nie!

Bei dem Hinwerfen der leeren
Karten wirft man die Doppel-
karten stets etwas abseits, um
sie zum Schluß besser beseiti-
gen zu können. Um dies dann
zu bewerkstelligen, voltiert man
zuerst die vier oben auf
dem Spiele befindlichen Karten
nach unten, wodurch die vierte
Doppelkarte zu unterst in das
Spiel gelangt. Nun wirft man
das ganze Spiel auf die drei
abseits liegenden präparierten
Karten, nimmt das Spiel samt
den präparierten vier Karten
wieder auf, nimmt diese durch
»Drehen von unten« weg und
reicht das Spiel sogleich zum
Untersuchen.

Anmerkung.

In einer früheren Fassung dieses Experimentes legte Hofzinsler unter den gewählten König gleich die drei anderen Könige und ließ dieses Paket dann forciert wählen, worauf das gewählte Päckchen der Person übergeben wurde. Für die gezwungene Wahl des Päckchens bediente sich Hofzinsler einer Berechnungsart oder eines künstlichen Würfels, die das betreffende Päckchen angegeben haben. Gerade diese gezwungene Wahl, die auch sonst kein ganz freies Manipulieren gestattete, beeinträchtigte die Schönheit des Kunststückes, weshalb er später die vorliegende Fassung ersann.

Der forcierte Gedanke.

Präparation:

Zu diesem Experimente sind drei Kartenspiele nötig. Ein komplettes, aus 32 Blättern bestehendes, welches »gelegt« ist. Die zwei anderen Kartenspiele sind keine regelrechten Spiele, sondern aus gewissen Kartenblättern zusammengesetzt, und zwar so, daß jene Blätter, die im ersten Spiele vorkommen, im andern nicht enthalten sind und umgekehrt. Außerdem besteht das eine Spiel aus 30, das andere aus 27 Blättern.

Lage der Karten

des kompletten Spieles :	des I. zusammen- gesetzten Spieles (30):	des II. zusammen- gesetzten Spieles (27):
Herz-Aß	Herz-Acht	Pique-Zehn
Pique-Zehn	Treff-Zehn	Herz-Bube
Carreau-Bube	Carreau-König	Treff-Neun
Herz-Neun	Pique-Neun	Pique-Dame
Treff-König	Treff-Dame	Carreau-Aß
Pique-Acht	Carreau-Zehn	Treff-König

Carreau-Dame
 Herz-Sieben
 Treff-Aß
 Carreau-Zehn
 Herz-Bube
 Treff-Neun
 Pique-König
 Carreau-Acht
 Herz-Dame
 Treff-Sieben
 Pique-Aß
 Herz-Zehn
 Treff-Bube
 Pique-Neun
 Carreau-König
 Herz-Acht
 Treff-Dame
 Pique-Sieben
 Carreau-Aß
 Treff-Zehn
 Pique-Bube
 Carreau-Neun
 Herz-König
 Treff-Acht
 Pique-Dame
 Carreau-Sieben

Pique-König
 Herz-Neun
 Pique-Sieben
 Treff-Aß
 Carreau-Bube
 Treff-Acht
 Carreau-Sieben
 Pique-Bube
 Herz-Aß
 Treff-Zehn
 Herz-Acht
 Pique-Neun
 Carreau-Zehn
 Treff-Aß
 Carreau-Bube
 Treff-Dame
 Herz-Neun
 Pique-König
 Treff-Acht
 Carreau-König
 Pique-Sieben
 Pique-Bube
 Carreau-Sieben
 Herz-Dame

Herz-Zehn
 Pique-Aß
 Carreau-Dame
 Pique-Acht
 Treff-Bube
 Carreau-Neun
 Treff-Sieben
 Herz-Sieben
 Pique-Zehn
 Herz-Bube
 Treff-Neun
 Carreau-Aß
 Pique-Dame
 Herz-Zehn
 Treff-König
 Pique-Aß
 Carreau-Dame
 Carreau-Acht
 Treff-Bube
 Carreau-Neun
 Herz-König

Dieses Spiel hält der
 Vortragende leicht er-
 reichbar in Bereit-
 schaft.

Diese beiden Spiele liegen auf dem Tische.

Vortrag:

Bei diesem Experimente vermeide ich jede materielle Kombination und erlaube mir nur eine Einwirkung, und zwar auf die Freiheit Ihrer Gedanken, d. h. wenn Sie es nicht ungütig nehmen!

Dann lege ich eine Karte auf den Tisch

Erklärung:

Antwort: Nein!

Der Vortragende legt das auf dem kompletten Spiele zu oberst liegende Herz-Aß (verdeckt) auf den Tisch.

mit der Versicherung, daß sie von hier nicht wekommt und auch nicht verwechselt wird!

Hier ein zweites Spiel!

Durchblättern Sie dasselbe und denken Sie sich eine Karte davon!

Haben Sie sich eine gedacht?

Ich bitte, bei dieser Karte zu bleiben, Ihren Gedanken nicht mehr zu wechseln! Haben Sie sich die Karte frei gedacht, ohne meine Einwirkung?

Entschuldigen Sie, nein! Ich habe mir erlaubt, Sie zu zwingen, daß Sie sich gerade diese Karte denken werden, ja denken müssen, die ich vorher auf den Tisch gelegt habe!

Darf ich nun um das Spiel bitten?

Oder nein! Behalten Sie die Karten!

Zum Beweise lasse ich Ihren Gedanken aus dem Spiele

Es wird das zusammengesetzte, aus 30 Blättern bestehende Spiel zur Hand genommen und einer Person übergeben:

Geschieht!

Antwort: Ja!

Antwort: Ja!

Während dieser Worte wird das zweite, aus 27 Blättern bestehende, zusammengesetzte Spiel mit der rechten Hand geholt und palmiert gehalten.

Der Herr übergibt das Spiel, das der Vortragende mit der linken Hand empfängt und sofort mit dem in der rechten Hand gehaltenen (27 blätterigen) durch »Drehen von unten« vertauscht und beiseite schafft.

Dabei wird das vertauschte (27 blätterige) Spiel dem Herrn scheinbar als jenes, aus welchem er sich die Karte gedacht hat, eingehändigt.

entschwinden! Ohne Ihre Karten zu berühren, sage ich nur: Passez-là! und Ihr Gedanke ist aus dem Spiele bereits verschwunden! Bitte, wie heißt Ihr Gedanke?

Jede Changierung wäre unmöglich, denn der Beweis liegt in Ihren Händen! Bitte nachzusehen, Ihr Gedanke ist nicht mehr im Spiele!

Ist das richtig?

Soll ich nun diese Karte, die ich früher auf den Tisch gelegt habe, gustieren oder umschlagen?

Also umschlagen? Dann bitte ich, mir zu gestatten, daß ich es mit dieser Karte tue.

Die Karte wird genannt.

Gleichzeitig nimmt der Vortragende das komplette Spiel zur Hand, sucht die soeben genannte Karte in dem Spiele auf und voltiiert sie zu oberst auf dasselbe, das Spiel dann wieder auf den Tisch niederlegend; während dieser Manipulation wird gesprochen:

Die Person sieht nach. Antwort: Nein!

Antwort: Ja!

Es ist einerlei, was gewünscht wird, also z. B. umschlagen.

Der Vortragende nimmt bei diesen Worten die zu oberst auf dem kompletten Spiele liegende Karte, die ja mit der gedachten übereinstimmt, mit dem Daumen und Mittelfinger der rechten Hand in der Mitte der rechten Längsseite, schiebt sie unter das auf dem Tische liegende Herz-Aß so weit, bis der Daumen es mit der äußersten Spitze zu erfassen vermag. Sodann zieht der Daumen das Herz-Aß über die zweite Karte

nach rechts, so daß das Aß jetzt zwischen den Daumen und Mittelfinger gelangt, wo es auch gehalten wird, während die zweite (gedachte) Karte losgelassen wird und bloß an die Spitze des Mittelfingers angelehnt ist. Die ganze Hand macht jetzt eine Bewegung nach links, wodurch die Karte mit der Bildseite nach oben umgewendet wird. Das Aß wird gleich wieder auf das komplette Spiel gelegt. Richtig ausgeführt, hat die Manipulation den Anschein, als ob das auf dem Tische liegende Blatt mit der ersten Karte des Spieles umgelegt worden wäre. Sodann auf die sichtbare Karte deutend:

Hier Ihr Gedanke!
Der Beweis meiner Behauptung
ist also erbracht!

Der forcierte Gedanke.

(Zweite Ausführung.)

Präparation:

Zu dieser Ausführung sind drei Kartenspiele nötig, nämlich:

1. ein komplettes, gelegtes Spiel;
2. ein zusammengesetztes Spiel zu 30 Karten;
3. ein zusammengesetztes Spiel zu 27 Blättern. Kartenlage und Kartenzusammensetzung siehe: »Der forcierte Gedanke.« Erste Ausführung.

Auf dem kompletten Spiele liegt zu oberst eine »Doppeltücken-Karte«, d. h. eine Karte, die keine Bildseite hat, sondern auf beiden Seiten bloß Rückenmuster aufweist.

Ferner sind in vier Taschen sechzehn Karten verteilt.

Rechte Rock- oder Fracktasche:

Herz-Aß, -Dame, -Zehn, -Acht.

Linke Rock- oder Fracktasche:

Treff-Aß, -Dame, -Zehn, -Acht.

Rechte Hosentasche:

Carreau-König, -Bube, -Neun, -Sieben.

Linke Hosentasche:

Pique-König, -Bube, -Neun, -Sieben.

Diese Karten können auch nur in einer Tasche, im »Kartensortier-Täschchen« geordnet, enthalten sein.

Vortrag:

Gedanken sind Funktionen des Geistes, deshalb auch geistiger Natur, daher unhörbar, unsichtbar, folglich auch unergründbar. Man sagt, Gedanken seien zollfrei! Warum? Eben weil sie unergründlich sind! Sonst hätte man sie schon längst belastet, besteuert.

Es gibt aber gewisse Momente, gewisse Dispositionen im Leben, wo man selbst Gedanken ergründen, erforschen, ja noch mehr, wo man sie leiten, lenken und selbst forcieren kann.

Diese geistige Funktion, die, wie gesagt, eine gewisse Disposition bedingt, erlaube ich mir, jetzt figürlich zu produzieren!

Sie glauben, es wäre unmöglich oder beruhe auf Täuschung?

Deshalb werde ich so frei sein, diese meine Worte mittelst dreier Zeugen ordnungsmäßig zu bekräftigen.

Ich bitte, ich lege Ihren Gedanken hier auf den Tisch oder noch besser, ich gebe denselben

Erklärung:

Der Vortragende nimmt das komplette Spiel zur Hand und legt die Doppelrücken-Karte auf den Tisch.

in Ihr Taschentuch! Darf ich um Ihr Taschentuch bitten?

Hier ein Spiel Karten. Bitte, es durchzublättern und sich nun eine Karte davon zu denken!

Haben Sie sich eine gedacht?

Ich bitte, bei der Karte zu bleiben, Ihren Gedanken nicht mehr zu ändern! Ich lasse jetzt Ihren Gedanken unsichtbar aus dem Spiele verschwinden, und zwar in meine Tasche. Wie heißt Ihr Gedanke?

Carreau-König?

Ich nehme denselben unsichtbar heraus

und gebe ihn in meine Tasche.

Das Tuch wird überreicht und die Doppelrücken-Karte hineingewickelt und der Dame zum Halten gegeben oder auf den Tisch gelegt.

Sodann wird der Dame das aus 30 Blättern bestehende, zusammengesetzte Spiel überreicht.

Geschieht.

Antwort: Ja!

Während die Dame das Spiel durchblättert, holt der Vortragende das 27blättrige, zusammengesetzte Spiel mit der rechten Hand und hält es palmiert. Nachdem die Karte gedacht ist, nimmt er das Spiel mit der Linken aus der Hand der Dame, legt das rechts palmierte auf und vertauscht das 30blättrige mit dem 27blättrigen (durch »Drehen von unten«) und bringt das 30blättrige (mit der Linken) beiseite.

Wird genannt, z. B. Carreau-König.

Der Vortragende macht um das Spiel eine Bewegung des Herausnehmens.

Dabei wird die Karte scheinbar jener Tasche zugeworfen,

Zum Beweise lege ich ihn gleich auf den Tisch.

Bitte zu sehen!

Nun bitte ich, die Karte aus dem Taschentuche heraus zu schütteln!

Ich schlage diese Karte jetzt um!

Bitte zu sehen!

Hier Carreau-König und hier Carreau-König. Somit zwei Zeugen; und Sie sind der dritte Zeuge! Also drei Zeugen bestätigen die Wahrheit meiner Worte!

in welcher sich ein Carreau-König vom Anfang an befindet.

Bei diesen Worten holt der Vortragende den Carreau-König aus der betreffenden Tasche heraus und legt ihn verdeckt auf den Tisch.

Während die Person die Karte besieht, nimmt man das komplette Spiel zur Hand.

Während die Dame dies tut, voltiert der Vortragende in dem kompletten Spiele den Carreau-König zu oberst. Sobald die (Doppelrücken-)Karte auf dem Tische liegt, nimmt der Vortragende den Carreau-König von dem Spiele zwischen die Spitzen des Daumens und Mittelfingers der Rechten. Mit den Worten:

unterschiebt er den König unter die »Doppelrücken«-Karte und macht das falsche Umschlagen (siehe: »Forcierter Gedanke«. Erste Ausführung.), so daß der Carreau-König sichtbar wird. Die »Doppelrücken«-Karte wird auf das Spiel gelegt.

Auf die beiden Carreau-Könige deutend:

Sollte es gewünscht werden, läßt man zur Überzeugung, daß die gedachte Karte wirklich aus dem Spiele verschwunden sei, das 27blättrige Spiel durchblättern und bringt es sodann beiseite.

Denken und Vergessen.

Erste Ausführung.

Präparation:

Erforderlich ist ein Spiel von 32 Blättern.

Oben auf demselben liegen sechs dem Vortragenden bekannte Karten, z. B. Treff-Aß, Carreau-Zehn, Pique-König, Carreau-Dame, Treff-Zehn und Herz-Acht. Farbenfolge: schwarz—rot. Als vorletzte Karte im Spiele befindet sich eine schräg geteilte Karte

Pique-König
Carreau-Dame.

Während die erste, zweite, fünfte und sechste Karte oben beliebige sein können, müssen die dritte und vierte Karte (Pique-König und Carreau-Dame) mit der geteilten stets korrespondieren.

Vortrag:

Ich werde mir erlauben, Ihnen doppelt Unmögliches möglich zu machen, und zwar durch Denken und Vergessen. Der Sinn dieser Worte wird Ihnen ein wenig unklar klingen, ich werde aber zum Schlusse das Problem lösen.

Ich zähle nun Karten auf den Tisch, sagen Sie gefälligst »Halt«, wenn es Ihnen beliebt.

Erklärung:

Der Vortragende meliert das Spiel, ohne daß die sechs obersten sowie die zwei letzten Karten aus der Ordnung geraten. Unterdessen der Vortrag:

Der Vortragende legt vom

Spiele Blätter auf, und zwar mit der Bildseite nach oben, bis »Halt« gerufen wird. Es müssen jedoch mindestens die sechs bekannten Karten aufgezählt werden.

Sobald »Halt« gerufen wurde, legt der Vortragende das Spiel aus der Hand und nimmt die aufgezählten Karten in die linke Hand und verteilt mit den Worten:

Ich verteile jetzt einige von diesen Karten. So! Zwei.

Auch zwei!

Und ebenfalls zwei!

einer links sitzenden Person,
einer mehr in der Mitte sitzenden,
einer rechts sitzenden Person
je zwei Blätter.

Die etwa überbleibenden Karten werden ohneweiteres oben auf das Spiel gelegt.

Sobald dies geschehen, wird das Spiel zur Hand genommen und die zwei untersten Blätter werden nach oben voltiert, wodurch die geteilte Karte zu oberst gelangt.

Ich bitte, diese beiden Karten genau anzusehen. An die eine davon, bitte ich zu denken, die andere aber, bitte ich, zu vergessen! Vergessen ist leicht, Denken ist schwer, denn was man vergessen hat, davon weiß man nichts mehr!

Der Vortragende wendet sich dann zur ersten Person, nimmt die zwei Karten vom Tische oder mit der Rechten aus der Hand und zeigt sie, beide zwischen Daumen und Zeigefinger haltend, nochmals vor, indem er sie fächerartig auseinanderschiebt. Bei dieser Gelegenheit

Haben Sie sich eine Karte gedacht, die andere vergessen?

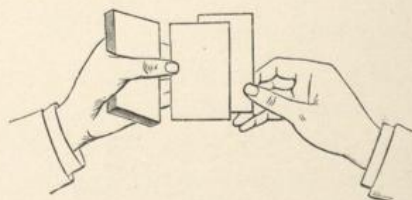
Ich meliere nun beide Karten so, daß weder Sie noch ich wissen können, welche die gedachte und welche die vergessene Karte ist.

trachtet man zu ersehen, ob sich rechts ein schwarzes oder ein rotes Blatt befindet. Sodann legt man den Mittelfinger hinter das rechte Blatt, wodurch die rechte untere Ecke der Karte zwischen den Zeigefinger und Mittelfinger gelangt. Drückt man diese beiden Finger fest aneinander, wird die genannte Ecke etwas eingebogen, wodurch die eine Karte, die man eine Zeitlang in Evidenz zu behalten hat, unauffällig gekennzeichnet wird. Diese Manier ist anzuwenden, wenn man nicht beabsichtigt, sich von vorneherein die eine oder die andere Kartenfarbe, respektive die Kartenblätter auf der Rückseite irgendwie (z. B. durch Punkte etc.) zu markieren.

Die Karten also so vorzeigend, fragt man:

Antwort: Ja!

Bei diesen Worten vertauscht der Vortragende die beiden Karten zwischen den Fingerspitzen beider Hände fortwährend so, daß bald die eine,



Situation der Hände
beim Melieren der zwei Karten.

Ihren Gedanken lege ich hier
auf den Tisch,

die Vergessene schneide ich hier
ins Spiel ein.

Haben Sie sich eine Karte
gedacht, die andere vergessen?

Ich meliere auch diese beiden
Karten so, daß weder Sie noch
ich wissen können, welche die
gedachte und welche die ver-
gessene ist.

bald die andere oben ist. Die
Hände sind gesenkt und die
Karten mit den Bildseiten gegen
den Tisch (nach unten) gewendet.
Mit der linken Hand wird dabei
fortwährend das Spiel gehalten.

Die rechte Hand fühlt beim
Melieren immer die etwas ein-
gebogene Ecke der einen Karte.

Es wird die Karte mit der
eingebogenen Ecke auf den
Tisch gelegt, wobei die Ecke mit
dem Daumen und Zeigefinger
beim Niederlegen ein wenig in die
entgegengesetzte Richtung auf-
gebogen wird, wodurch die Karte
ganz glatt auf dem Tische liegt.

Die zweite Karte wird eigent-
lich unter die oberste (geteilte)
Karte gesteckt. Dies geschieht
in der Weise, daß der Daumen
die (geteilte) oberste Karte etwas
gegen die Fingerspitzen vor-
schiebt, worauf die rechte Hand
die zweite Karte mit Leichtigkeit
zwischen diese und die übrigen
Kartenblätter schieben kann.

Sodann ergreift man das zweite
Kartenpaar (Pique-König und
Carreau-Dame) und hält es der
zweiten Person so vor wie der
ersten. Die Ecke wird aber
nicht eingebogen.

Antwort: Ja!

Melieren wie beim ersten Paar.

Ihren Gedanken lege ich hier auf den Tisch, die vergessene schneide ich ins Spiel ein.

Ich bitte, sich ebenfalls eine Karte zu denken, die andere aber zu vergessen! Haben Sie?

Nach diesen Worten legt man die beiden Blätter genau aufeinander, erfaßt sie an der rechten Ecke unten mit Daumen und Zeigefinger der rechten Hand und filiert beide mit der obersten (geteilten) Karte auf dem Spiele, zwischen die zwei nun zu oberst liegenden und die übrigen Kartenblätter sofort den kleinen Finger einlegend. Die geteilte legt man auf den Tisch mit den Worten:

Bei diesen Worten erfaßt der Vortragende die zwei auf dem Spiele liegenden, durch den kleinen Finger getrennt gehaltenen Kartenblätter mit dem Daumen (an der Rückseite) und den übrigen vier Fingerspitzen (eingeschoben gegen die Bildseite) an der oberen Schmalseite und schneidet sie, scheinbar als eine, in das Spiel an einer beliebigen Stelle ein, die rechte untere Ecke zuerst an der oberen Schmalseite einsteckend und mit den zwei Karten im Spiele sodann einen Halbkreis nach rechts, dem Körper zu beschreibend, bis sie im Spiele eingeschnitten sind.

Dann zu der dritten Person, das dritte Paar Karten nehmend und zeigend; die Ecke der rechten Karte wird eingebogen und der Vortragende sagt:

Antwort: Ja!

Ich meliere auch diese beiden Karten, so daß niemand wissen kann, welche die gedachte und welche die vergessene ist.

Ihren Gedanken lege ich ebenfalls auf den Tisch,

die vergessene kommt ins Spiel zurück.

Ist es eigentlich menschenmöglich, die Gedanken eines Menschen zu wissen?

Logischerweise wohl nicht! Zuweilen ist es aber doch möglich, denn Ihre Gedanken liegen hier auf dem Tische!

Ich bitte, wie heißt Ihr Gedanke?

Wird meliert wie bei den vorhergehenden Paaren.

Der Vortragende legt die ihm bekannte (markierte) Karte auf den Tisch.

Diese Karte wird unter die zu oberst liegende eingeschnitten wie beim ersten Paar, so daß jetzt oben die zwei zum ersten und dritten Paar gehörigen Karten liegen.

Zuruf: Nein!

Zur ersten Person:

Die Karte wird genannt. Liegt die genannte Karte zufällig auf dem Tische, wird sie sofort gezeigt, sodann mit der obersten filiert und die filierte scheinbar als die genannte auf den Tisch wieder hingelegt.

Liegt die genannte Karte nicht auf dem Tische, wird die dortliegende genommen, mit der zu oberst auf dem Kartenspiele liegenden filiert, die filierte als die gedachte gezeigt und sofort wieder mit der oben auf dem Kartenspiele liegenden filiert und diese scheinbar als die soeben gezeigte wieder auf den Tisch gelegt. Es liegt zum Schlusse

Und bitte, wie heißt Ihr Gedanke?!

Und Ihr Gedanke heißt?

Die zweite Unmöglichkeit ist die, daß ich die vergessenen Karten wissen kann. Sollten Sie aber die vergessenen Karten wirklich vergessen haben, dann werde ich mir erlauben, Ihrem Gedächtnisse zu Hilfe zu

die ursprünglich dort gewesene Karte wieder auf dem Tische.

Zur zweiten Person:

Die Karte wird auch genannt, entweder Pique-König oder Carreau-Dame. Wird der König genannt, ergreift der Vortragende die zweite (geteilte) Karte an der unteren Hälfte, die Dame mit der Hand gut deckend, und zeigt den König. Im anderen Falle wird die Karte an der rechten Ecke oben erfaßt, der König gut gedeckt und die Dame gezeigt. In beiden Fällen wird die Karte so auf den Tisch gelegt, daß der gezeigte Teil dem Publikum zugekehrt ist.

Zur dritten Person:

Wird auch genannt.

Während der Frage wird die zweite im Spiele liegende Karte (d. i. die zum dritten Paar gehörige) unauffällig zu oberst auf das Spiel gebracht.

Nach Nennung der Karte werden die nötigen Manipulationen ausgeführt wie beim ersten Kartenpaar. Es muß zuletzt die nicht genannte Karte auf dem Tische liegen.

Sodann wird das Spiel zur Linken auf den Tisch gelegt.

Der Vortragende fährt nun fort:

eilen! Ich nehme hier Ihre Gedanken nochmals zur Hand

Die Namen der drei gedachten Karten zögernd, als ob man sich besinnen würde, nennen, dabei die auf dem Tische liegenden Karten an der rechten Ecke unten ergreifen und im Halbkreis so in die linke Hand bringen, daß sie die Linke an der früher oberen Schmalseite erfaßt. Die erste und dritte darf beim Aufheben nicht gezeigt werden, die zweite Karte wird, die untere Hälfte gut deckend, flüchtig als die gedachte gezeigt. Wenn sich die Karten fächerartig in der Linken befinden (die geteilte in der Mitte), klopf der Vortragende mit dem Mittelfinger der Rechten auf die Rückseite derselben.

und sage: *Passez-là*, werdet rasch zu den vergessenen! Und hier, bitte, die drei vergessenen Karten und das Problem ist somit gelöst!

Dabei hebt man die Linke, zeigt die drei Karten und legt sie dann auf das Spiel. Dieses wird sodann aufgenommen, die geteilte Karte, nachdem man die zwei oberen Blätter nach unten voltiert hat, durch »Drehen von unten« weggenommen und das Spiel zum Untersuchen gereicht.

Denken und Vergessen.

Zweite Ausführung.

Präparation:

Erforderlich ist ein Spiel von 32 Blättern.

Oben auf demselben liegen drei geteilte Karten, und zwar:

Carreau-Bube	}	als erste,
Treff-König		
Herz-Dame	}	als zweite,
Pique-Dame		
Herz-König	}	als dritte.
Treff-Bube		

Unten im Spiele liegen jene sechs Karten, welche mit den obigen drei geteilten korrespondieren, also:

Treff-Bube als letzte,
 Herz König als vorletzte,
 Pique-Dame als dritt-vorletzte,
 Herz-Dame als vierte von unten,
 Treff-König „ fünfte „ „
 Carreau-Bube „ sechste „ „

Die roten Hälften der geteilten, auf dem Spiele liegenden Karten sind dem Publikum zugekehrt und können, damit man nicht irre wird, punktiert werden.

Vortrag:

Ich lege drei Karten hier auf den Tisch.

Sehen Sie, meine Damen, dieses Kunststück entstand durch einen sonderbaren Zufall. Ich hatte einen sehr guten Freund. Ein wahrer, lebender Herzbube, denn er hatte zwei Herzen — einen organischen Fehler, der sich sehr häufig vorfindet. Er liebte nämlich zwei Mädchen auf einmal mit gleicher Leidenschaft. Da das Gesetz bei ihm keine Ausnahme machte, zwei Frauen haben zu dürfen, so mußte er sich nolens volens für eines der Mädchen entscheiden. Ich besuchte ihn in demselben Moment, als er sich im Gedanken für eines der beiden entschied. Er sagte mir: »Nun zeige mir dein

Erklärung:

Es werden die drei geteilten Karten verdeckt nebeneinander hingelegt.

Divinationsvermögen, für welche habe ich mich im Gedanken entschieden?« Und ich nannte ihm den wahren Namen.

Ich werde auch jetzt mein Divinationsvermögen produzieren, doch um niemanden in Verlegenheit zu setzen, werde ich die Objekte in Karten reduzieren. Und damit mich nicht der Verdacht treffe, es zufällig erraten zu haben, so werde ich Ihre getroffene Gedankenwahl nicht einmal, sondern dreimal, aber ebenfalls im vorhinein bestimmen.

Ich meliere die Karten.

Ich bitte nun, zwei Karten zu ziehen!

Bitte, ebenfalls zwei Karten zu nehmen.

Bitte, auch zwei Karten zu wählen.

Nun bitte ich, die beiden Karten recht gut zu merken, so ungefähr wie mein Freund das Gesicht der beiden Mädchen!

Waren Sie so gütig?

Nun bitte ich, die beiden Karten selbst ins Spiel zu mischen!

Es wird falsch gemischt, daß die sechs untern Blätter nicht in Unordnung geraten, dann werden sie hinauf und dann in die Mitte des Spiels voltiert, wo sie der Reihe nach zum Forcieren bereit gehalten werden; zu einer Dame:

Es wird Carreau-Bube und Treff-König forciert; zu einer zweiten Dame:

Herz-Dame und Pique-Dame werden forciert; sodann zu einer dritten Dame:

Es wird Herz-König und Treff-Bube forciert.

Zur ersten Dame:

Antwort: Ja!

Die Dame tut es.

Nun bitte ich, sich für eine der beiden Karten zu entscheiden, d. h. eine Karte im Gedächtnisse festzuhalten, die andere aber, bitte ich, zu vergessen!

Bitte, ebenfalls Ihre Karten ins Spiel zu stecken; die eine davon, bitte, im Gedächtnisse zu behalten, die andere, bitte ich zu vergessen!

Bitte, Ihre Karten auch ins Spiel zu geben und sich jetzt für eine zu entscheiden, die andere aber zu vergessen! Waren Sie so gütig?

Das werden Sie mir wohl zugestehen, daß ich unmöglich wissen kann, welche Karte Sie im Gedächtnisse behalten und welche Sie vergessen haben! Und doch müssen die von mir hiehergelegten Karten

diejenigen sein oder vielmehr sich in diejenigen verwandeln, die Sie in Ihrem Gedächtnisse festgenommen haben! Ich lege nun die drei Karten vor Ihren Augen zu oberst auf das Spiel,

lasse sie gleichsam mit Ihren Gedanken sympathisieren

und hier liegt nun Ihr Gedanke!

Hier Ihr Gedanke!

Und hier Ihr Gedanke!

Aber nun muß ich bitten, mir die rechten Karten zu nennen! Denn täuschen Sie mich, ja,

Zur zweiten Dame:

Zu der dritten Dame:

Auf die drei geteilten Karten deutend.

Man legt die drei geteilten Karten oben auf das Spiel.

Nach diesen Worten legt man dieselben drei Karten wieder auf den Tisch; sodann zu der ersten Dame gewendet:

Zur zweiten Dame:

Zur dritten:

ich müßte es leiden, ich könnte nicht einmal Klage führen, denn wo sollte ich bei einer Gedächtnissache den Beweis hernehmen?

Also wie heißt Ihre Karte, für die Sie sich entschieden haben? Hier liegt sie!

Und Ihre Karte, bitte?

Und Ihre Karte, bitte?

Zur ersten Dame:

Die Karte wird genannt. Je nachdem, was für eine Karte zu zeigen ist, wird die geteilte entweder an der rechten Ecke oben oder an der linken Ecke unten erfaßt und, die falsche Seite gut deckend, gezeigt.

Zur zweiten Dame:

Während dieser Frage wird die (geteilte) Karte an der rechten Längsseite zwischen die Spitzen des Zeige- und Mittelfingers genommen und (mittels »Filieren nach unten«) mit einer auf dem Spiele liegenden Augenkarte filiirt. Die filiirte wird scheinbar als die soeben gezeigte Karte auf den Tisch hingelegt.

Indessen nennt die zweite Dame ihre Karte, worauf die zweite geteilte nach Bedarf vorgezeigt wird. Während man sich zu der dritten Dame wendet: filiirt man die zweite geteilte wie die erste und legt die filiirte auch auf den Tisch. Inzwischen wurde die dritte Karte genannt und die letzte geteilte wird entsprechend vorgezeigt und gleich darauf wie die beiden ersten filiirt; die filiirte legt man auf den Tisch. Sodann werden die drei geteilten Karten, die sich nun zu unterst im Spiele befinden, (durch »Drehen von unten«) mit der Linken weggenommen,

Also hier die drei gedachten Karten!

Aber warum behandeln Sie gerade diese drei Karten mit Vorzug, warum nicht die andern drei? Oder wünschen Sie vielleicht die andern, die vergessenen zu sehen? Das geht ganz leicht, ich sage: Allez, Marsch!

Es sind nicht mehr die drei gedachten, deshalb müssen es die drei vergessenen sein!

Nein? Wie können Sie das wissen? Denn was man vergißt, davon weiß man nichts mehr!

beiseite geschafft und das Spiel auf den Tisch gelegt. Sodann:

Der Vortragende nimmt bei diesen Worten die drei auf dem Tische liegenden Karten und breitet sie mit der Rückseite nach oben fächerartig in der Linken aus. klopft bei den Worten »Allez! Marsch!« mit dem Mittelfinger darauf und zeigt sie.

Der Zuschauer verneint.

Denken und Vergessen.

Dritte Ausführung.

Präparation:

Zu diesem Experimente gehört ein Spiel von 52 Blättern. Die zweiunddreißig Blätter des Pikettspieles liegen beisammen und die zwanzig leeren (kleinen) ebenfalls. Oben auf dem Pikettspiele liegt, von der Rückseite gerechnet: Herz-Zehn als erste, Herz-Dame als zweite, Treff-Bube als dritte und Carreau-Aß als vierte Karte; die andern liegen beliebig. Als letzte in diesem Pakete befindet sich eine beliebige Karte, als vorletzte eine Karte, welche bloß zwei Carreau-Augen aufweist und eine geteilte

♦
♦

Herz-Dame
Treff-Bube als drittvorletzte. Auf dem Pakete mit den zwanzig kleinen Blättern liegt oben, z. B. Pique-Fünf und die Carreau-Drei.

Vortrag:

Einen Gedanken im Gedächtnisse zu behalten, ist jedenfalls schwerer, als einen Gedanken zu absentieren — zu vergessen! Vergessen ist leicht, vergessen ist nicht schwer, denn was man vergißt, von dem weiß man nichts mehr!

Nun werde ich mir erlauben, vor Ihren Augen gerade das zu tun, was zwei bis drei oder mehrere Personen in ihren Gedanken beschließen werden — allerdings klingt das sonderbar — rätselhaft — doch die Folge wird lehren, daß meine Worte wahr sind!

Hier die Karten des Piketts, hier die Kleinen. Ich nehme eine Anzahl beider, z. B. einige von hier,

einige von da, so.

Doch ich glaube, es wird genügen!

Erklärung:

Der Vortragende trennt nun das Kartenspiel, es mit den Bildseiten nach oben haltend, so daß das Pikettspiel in der einen, die zwanzig Kleinen in der anderen Hand gehalten werden, und zeigt beide Pakete vor.

Er legt von dem Pikettspiel sechs Blätter von oben auf den Tisch, darunter die bekannten.

Von dem Paket mit den zwanzig Kleinen legt er drei Blätter von oben hinzu, darunter also die Pique-Fünf und die Carreau-Drei.

Das Paket mit den kleinen Karten wird beiseite gelegt und das Pikettspiel in die Linke genommen. Sodann übergibt der Vortragende die auf den Tisch hingelegten Blätter jemandem aus der Gesellschaft.

Hier also eine Anzahl Karten,
bitte zu zählen und zu melieren
— so!

Also neun Stück, Sie sehen, es
kam keine dazu noch eine weg!

Ich bitte, sich diese beiden
Karten zu merken und eine im
Gedächtnisse zu behalten! Waren
Sie so gütig?

Geschieht. Dann werden die
Karten zurückgenommen und
mit der Bildseite nach oben auf
dem Tische nebeneinander aus-
gebreitet.

Während dieser Worte vol-
tiert der Vortragende die drei
letzten Blätter des Pikettspieles
nach oben. Die zwei präparier-
ten Karten sind nun zu oberst
auf dem Spiele. Dann nimmt er
von den neun Karten wie zu-
fällig Herz-Zehn und Pique-Fünf
und zeigt sie einer Person links.



Antwort: Ja!

Nun mischt der Vortragende
diese zwei Karten, d. h. er ver-
tauscht sie fortwährend zwischen
den Fingern (ohne jedoch das
Spiel aus der Hand zu geben)
so, daß bald die eine, bald
die andere oben ist. Eine
dieser Karten ist in Evidenz zu
halten (z. B. Herz-Zehn). Um
sie stets zu wissen, wird schon
beim Vorzeigen der zwei Karten
die untere rechte Ecke der
rechten Karte eingebogen. Man
legt zu diesem Zwecke den
Mittelfinger hinter die Karte

und biegt damit die Ecke etwas ein. Durch den Bug behält man beim Mischen die Karte in Evidenz.

Während des Mischens:

Ich meliere beide Karten so, daß weder Sie noch ich wissen, welche die eine oder die andere ist — doch die Karte, welche Sie im Gedächtnisse behalten haben, lege ich hierher;

die andere schneide ich ins Spiel zurück!

Der Vortragende legt die Karte mit der aufgebogenen Ecke auf den Tisch und richtet die Ecke mit dem Daumen und dem Zeigefinger dabei aus, sie entgegengesetzt aufbiegend.

Die zweite Karte schneidet der Vortragende als dritte von oben in das Spiel. Sodann nimmt er von den auf dem Tische liegenden Karten, auch wie zufällig, Herz-Dame und Treff-Buben und zeigt sie wie das erste Paar einer zweiten Person.

Bitte, gleichfalls sich zwei Karten zu merken! Ich werde mir nicht erlauben, Ihrem Blicke zu begegnen. Nun bitte ich, eine davon im Gedächtnisse zu behalten, die andere nach Belieben zu vergessen! Waren Sie so gütig?

Antwort: Ja!

Der Vortragende senkt sodann beide Hände und mischt die Karten wie zuvor.

Ich meliere beide so, daß weder ich noch Sie wissen, welche die eine oder die andere ist;

Der Vortragende legt nun beide Karten aufeinander, filiert beide mit der zu oberst liegenden

doch die Karte, die Sie im Gedanken festgehalten haben, lege ich hierher,

die andere schneide ich ins Spiel!

Darf ich bitten, ebenfalls zwei Karten sich zu merken? Eine davon, bitte ich, im Gedächtnisse zu behalten, die andere aber zu vergessen! Haben Sie?

Ich meliere auch diese zwei Karten, daß niemand wissen kann, welche die eine und welche die andere ist;

die Karte, die Sie im Gedächtnisse behalten haben, lege ich ebenfalls hierher;
die andere schneide ich ins Spiel!

Ich glaube, die Anzahl der Karten genügt, um zu beweisen, daß hier kein Zufall obwaltet. Nur muß ich bitten, nicht

»geteilten«, läßt aber den kleinen Finger zwischen diesen beiden Karten und dem übrigen Spiele eingelegt.

Der Vortragende legt die geteilte Karte auf den Tisch.

Der Vortragende schneidet die zwei richtigen Karten, die mit der »geteilten« filiert wurden, scheinbar als eine Karte an beliebiger Stelle ins Spiel ein. Dann nimmt er das Carreau-Aß und die Carreau-Drei vom Tische und zeigt sie einer dritten Person.

Antwort: Ja!

Die Hände werden gesenkt und die beiden Karten wie früher meliert.

Nun werden wie beim zweiten Paar die zwei Karten aufeinanderliegend mit der obersten präparierten »Carreau-Karte« filiert.

Die präparierte Karte hinlegen. Die zwei richtigen Blätter werden scheinbar als eine Karte an beliebiger Stelle des Spieles eingeschnitten.

etwa im Gedanken Karten zu changieren! Sie täuschen mich zwar nicht, aber wenn, wo soll ich den Beweis hernehmen, da es sich bloß um Gedanken handelt?

Bitte, hier liegen die drei Karten, welche Sie so gütig waren, im Gedanken zu behalten; ich habe genau das getan, was Sie in Ihren Gedanken beschlossen haben. Darf ich bitten, Ihre Karten zu nennen?

Nun bitte ich, sich von der Wahrheit meiner Worte zu überzeugen. Sie nannten Carreau-Aß, hier: Carreau-Aß!

Dann (z. B.) Herz-Dame!

Und Herz-Zehn!

Auf die drei Karten auf dem Tische deutend:

Die drei Karten werden genannt.

Der Vortragende ergreift die präparierte Karte so, daß das eine (obere) Auge gut gedeckt wird und zeigt sie so, wodurch sie als Carreau-Aß erscheint. Nach dem Vorzeigen wieder hinlegen.

Wird Carreau-Drei genannt, so wird die Karte so ergriffen, daß die leere Hälfte gedeckt wird und die zwei Carreau-Points sichtbar werden. Das dritte Point vermutet das Publikum unter den Fingern der Hand.

Die zweite (geteilte) Karte wird als Herz-Dame, eventuell als Treff-Bube gezeigt und dann wieder hingelegt.

Wird Herz-Zehn wirklich genannt, zeigt man sie sogleich; andernfalls muß man Herz-Zehn erst mit der obersten Karte auf dem Spiele (d. i. Pique-Fünf)

Darf ich mir nun die Frage erlauben, wissen Sie die vergessenen Karten? Oder darf ich mir erlauben, Ihrem Gedächtnisse figürlich zu Hilfe zu kommen?

Bitte, hier Ihre Karten, die Sie im Gedächtnisse behalten haben: Herz-Zehn!

Herz-Dame!

Und Carreau-Aß! Nicht wahr?

Nehme ich nun alle drei Karten zusammen — so — und sage: Changez! Passez!

filieren. Nach dem Vorzeigen der dritten Karte muß die soeben gezeigte mit der »vergesenen« filiert und scheinbar als die soeben gezeigte auf den Tisch gelegt werden; sodann wird das Spiel aus der Hand gelegt.

Man nimmt die erste gedachte Karte vom Tische, zeigt sie aber nicht und gibt sie im Halbkreis in die linke Hand, d. h. man erfaßt die Karte an der unteren Schmalseite und gibt sie so in die Linke, daß sie dort an der oberen, respektive oben gewesenen Schmalseite gehalten wird.

Die geteilte Karte wird als »Herz-Dame« gezeigt (untere Hälfte gut deckend) und im Halbkreis in die Linke gegeben.

Die dritte Karte wird als Carreau-Aß gezeigt, dann im Halbkreis in die Linke gegeben, wo nun die drei Karten einen Fächer bilden.

Der Vortragende klopft bei diesen Worten mit dem Mittelfinger der Rechten auf die Rückseite des links gehaltenen Kartenfächers und hebt sodann die Linke zur Brusthöhe, die drei Karten mit der Bildseite zeigend,

Voilà! Ihre vergessenen Karten: Pique-Fünf, Treff-Bube und Carreau-Drei!

dabei das Spiel wieder in die Rechte nehmend.

Sodann werden diese drei Karten oben auf das Spiel gelegt, die zwei geteilten, beziehungsweise präparierten Blätter weggenommen und das Spiel wird zum Untersuchen gereicht.

Allvermögen der Damen.

Präparation:

Erforderlich ist ein Spiel von 32 Blättern.

Oben auf demselben liegen die vier Damen: Treff-Dame als erste, Pique-Dame als zweite, Herz-Dame als dritte und Carreau-Dame als vierte Karte im Spiele. Ferner liegt Herz-Neun als fünfte, Treff-Bube als sechste, Carreau-Aß als siebente und Pique-König als achte Karte, von oben gerechnet, im Spiele. In Bereitschaft befinden sich folgende vier Karten:

Herz-Neun als erste,	
Herz-Dame } als zweite.	
Treff-Bube }	
Carreau-Aß als dritte,	
Carreau-Dame } als vierte.	
Pique-König }	

Diese Karten sind derart vorbereitet zu halten, daß, wenn sie aus der Tasche genommen werden, sich die »Damen« bei den Fingerspitzen befinden.

Vortrag:

In der Welt ist nichts vollkommen, natürlich mit Ausnahme der Damen! Diese bilden gleichsam eine magnetische Kraft, um die sich Alles bewegt. Um diese meine Worte zu bewahrheiten, erlaube ich mir, alle vier Damen

Erklärung:

aus dem Spiele zu nehmen — oder darf ich mir erlauben, Ihnen früher eine Karte anzubieten?

Sehen Sie, die Sympathie der Damen für die Damen! Die Damen waren so gütig, selbst alle vier Damen aus dem Spiele zu nehmen. Nun bitte ich, sich zu überzeugen — im ganzen Spiele keine Dame mehr!

Bei diesen Worten wird Volte geschlagen, daß die vier Damen in die Mitte des Spieles gelangen. Sodann wendet sich der Vortragende an vier Damen der Gesellschaft und läßt von diesen die vier »Damen« forciert ziehen; nach dem Forcieren wird die Volte zurückgeschlagen, daß Herz-Neun etc. wieder oben ist.

Der Vortragende blättert das Spiel durch und läßt sehen, daß tatsächlich keine Damen mehr darinnen vorkommen. Darauf zählt er oben vom Spiele vier Blätter ab — es ist dies Herz-Neun etc. und legt den kleinen Finger der linken Hand ein, die Karten zum Filieren bereit haltend; sodann sammelt der Vortragende die vier Damen mit der Rechten ein und ordnet sie so, daß Treff-Dame die erste von oben wird, Pique-Dame die zweite, Herz-Dame die dritte und Carreau-Dame die vierte.



Der Vortragende blättert sodann die Damen in der Rechten vor und zeigt sie so, wie die Skizze angibt.

Und nun die Damen in ihren verschiedenartigsten Situationen; in der ersten Situation werden sämtliche Damen aus meiner Hand entschwinden oder erscheinen, je nachdem sie es wünschen werden. In der zweiten Situation wird jede Dame einzeln, u. zw. mit der Karte changieren, die sie selbst bestimmen werden.

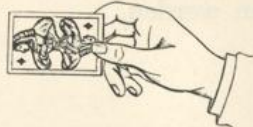
Aber — — — ich bitte, selbst die vier Damen festzuhalten!

Während der letzten Worte stößt der Vortragende die vier Damen auf dem Tische zusammen und ergreift sie mit dem Zeige- und Mittelfinger.

In diesem Moment werden die vier Damen mit den zu oberst auf dem Spiele liegenden vier bereitgehaltenen Karten filiert (nach unten). Beim Filieren größte Ruhe bewahren! Die rechte Hand macht so wenig Bewegung wie möglich. Am besten, sie wird fest an den Körper angelegt; während die Linke sich ihr nähert, erfolgt das Filieren. Darauf eine auffallende Agitation mit der linken Hand, d. h. mit dieser Hand auf jene Person deutend, der man die vier Karten zu übergeben gedenkt, dabei mit Nachdruck sagend:»ich bitte, selbst die vier Damen festzuhalten etc. . . .«; dann werden der Person die vier Karten scheinbar als die vier Damen übergeben.

Nun nehme ich vier Karten,
einerlei welche, eins — zwei —
drei — vier —!

Der Vortragende nimmt die
unten im Spiele befindlichen
vier Damen und legt sie mit
der Bildseite nach unten auf den
Tisch, und zwar aufeinander,
so daß wieder Carreau-Dame
die vierte, Herz-Dame die dritte,
Pique-Dame die zweite und Treff-
Dame die erste Karte wird, von
der Bildseite aus gerechnet. So-
dann erfaßt er sie mit der
rechten Hand:



(Ansicht vom Vortragenden aus.)

Und hier, von dieser Distanz
sollen aus Ihrer Hand alle vier
Damen entweichen und in
meiner Hand erscheinen!

Der Vortragende breitet die
vier Damen fächerartig ausein-
ander, ohne die Karten zu zeigen.

Sehen Sie, wie sich die vier
Damen in meiner Hand kon-
zentrieren

Er hebt die Hand plötzlich hoch,
die vier auseinander gebreiteten
Damen zeigend.

und hier sind sie alle vier,
nämlich Treff, Pique, Herz und
Carreau!

Nachdem die Karten vor-
gezeigt sind, legt er das Spiel
aus der Hand und legt die vier
Damen in die linke Hand, wie
man ein Spiel zu halten pflegt;
unterdessen wendet er sich zu
der Person, welche die vier Kar-
ten hält:

Bitte, welche Karte hat der
Zufall in Ihre Hand gegeben?

Der Vortragende nimmt dabei

Also: Herz-Neun, Treff-Bube,
Carreau-Aß und Pique-König!

Nun ein Changement jeder
dieser Damen.

Nur muß ich bitten, die Kar-
ten selbst durchzublättern und
sich zu überzeugen, daß außer
diesen vier Damen

gewiß keine mehr im Spiele ist!

diese vier Karten der Person
aus der Hand, zeigt sie, links
die vier Damen stets haltend,
und verteilt die ersteren an vier
andere Personen, links beginnend.

Die Damen mit der Linken
ausbreiten und zeigen; dann
das Spiel jemandem hinreichen.

Die Damen links nochmals
flüchtig vorweisend.

Während die Karten unter-
sucht werden, holt der Vor-
tragende mit der Rechten die
vier präparierten, respektive in
Bereitschaft gehaltenen Karten
und hält sie palmiert (Rückseite
dem Handinnern zu). Sobald die
Person im Begriffe ist, das
durchgesehene Spiel zu retour-
nieren, greift der Vortragende
mit der rechten Hand nach den
links gehaltenen vier Damen,
legt dabei die vier palmierten
Karten unauffällig auf und er-
faßt mit der Rechten sofort alle
acht Karten, und zwar mit dem
Mittel- und Goldfinger an der
einen, mit dem Daumen an der
anderen Schmalseite. Sodann
nimmt er mit der Linken das
Spiel in Empfang.

Wenn dies geschehen ist, wird
die Rechte hochgehoben und
sofort über der Mittel- und
Goldfinger einerseits, der Daumen
andererseits einen gegenseitigen

Druck auf die von ihnen gehaltenen Karten aus, wodurch sich diese in die hohle Hand einbiegen.



Läßt der Druck der Finger nach, richten sich die Karten durch eigene Elastizität wieder aus. Dieses Einbiegen und Nachlassen wird ununterbrochen fortgesetzt, wodurch es dem Publikum unmöglich gemacht wird, die Anzahl der Karten zu kontrollieren.

Unterdessen der Vortrag.

Man behauptet mit Unrecht, die Damen wären nicht biegsam und nicht fügsam! Das finde ich gerade nicht; die Damen sind sehr fügsam und sehr biegsam, man muß nur den richtigen Eindruck auf sie zu machen verstehen!

Ich reponiere die vier Damen, hier die Treff-Dame, die Herz-Dame, die Pique-Dame und die Carreau-Dame,

Das Einbiegen und Nachlassen hört auf und die acht Karten werden sichtbar oben auf das Spiel gelegt. Die Karten erscheinen etwas eingebogen, doch werden sie so belassen. Sodann werden die obersten vier (präparierten) Karten verdeckt auf den Tisch gelegt.

Die erste Karte links legend, die zweite rechts daneben usw., ohne aber die Büge der Karten zu beheben. Auf dem Spiele verbleiben nun die vier tatsächlichen

Damen, auch etwas aufgebogen. Sobald man die letzte scheinbare Dame auf den Tisch gelegt hat, dreht man das Spiel dem Körper zu und biegt das ganze Spiel mit dem Daumen etwas ein, wodurch die Büge der obersten vier Karten verschwinden. Sodann:

Bitte, ohne mir zu schmeicheln, ich bin stolz auf die Eindrücke, die ich auf die Damen gemacht habe, und zwar aus dem einfachen Grunde, weil sie immer noch sichtbar sind!

Der Anstand gebietet mir aber, die Eindrücke bei den Damen wieder zu verwischen; das geschieht durch einen gewissen Gegendruck. Ich verwische den Eindruck bei der ersten Dame, der Treff-Dame.

Dabei auf die vier auf dem Tische liegenden Karten deutend.

Der Vortragende legt den Mittel- und Goldfinger der Rechten auf das erste Blatt links, scheinbar Treff-Dame, wirklich Herz-Neun, und hebt mit dem Daumen die dem Körper (des Vortragenden) zugewendete Seite der Karte hoch, wodurch der Bug ausgerichtet wird.



Dann den der zweiten Dame, der Herz-Dame,

Der Vortragende legt den Daumen auf die zweite (geteilte) Karte und hebt mit dem Zeige- und Mittelfinger die dem Publikum zugewendete Seite der

Karte, wodurch die Herz-Dame der geteilten Karte sichtbar wird.



den der dritten, der Pique-Dame, und endlich den der vierten Dame, der Carreau-Dame!

Jetzt sind alle Eindrücke wieder verwischt und Treff-Dame wird nun so gütig sein, mit Ihrer Karte zu changieren. Bitte, wie heißt Ihre Karte? Herz-Neun?

Ich nehme Herz-Neun und mische sie ins Spiel, da kann sie nicht fort!

Nun, Madame, das ist wahrhaftig nicht schwer! Geben Sie auf Ihr Herz acht und Sie haben dann zusammen neun, ganz nach Adam Riese!

Jetzt wird Herz-Dame mit Ihrer Karte changieren!

Wie bei der Treff-Dame, wie bei der Herz-Dame.

Zur ersten Dame links gewendet:

Antwort: Herz-Neun!

Die Karte wird der Person aus der Hand genommen, ins Spiel geschnitten und das Spiel falsch gemischt.

Der Vortragende nimmt nun die links liegende Karte — scheinbar Treff-Dame, de facto Herz-Neun, an der rechten unteren Ecke, zwischen den Zeigefinger und den Daumen.

Die Herz-Neun wird allgemein gezeigt. Die Hand senkt sich dann und hält die Karte zum Filieren bereit.

Zur zweiten Person:

Bei diesen Worten wird die gehaltene Herz-Neun mit der zu oberst auf dem Spiele liegenden Treff-Dame filiirt (Filieren von

oben), wobei die Linke auffallend auf die zweite auf dem Tische liegende Karte (die geteilte: Herz-Dame — Treff-Bube) zeigt; der Vortragende glaubt, unter dem Publikum ein Mißtrauen gegen die Herz-Dame, die auf dem Tische liegen soll, wahrgenommen zu haben.

Wie? Sie meinen — ich — Sie meinen, es wäre nicht mehr Herz-Dame? Bitte, ich habe die Karte kaum berührt, aber ich zeige Ihnen die Herz-Dame so mit zwei Fingern, sie ist da, nicht wahr?

Aber wie heißt Ihre Karte?

Treff-Bube? Ich mische ihn ebenfalls in das Spiel, nehme Herz-Dame und sage: Allez! werden Sie rasch zu Treff-Buben!

Die Dame wird unter Beobachtung der nötigen Vorsicht (Buben gut deckend) gezeigt und wieder hingelegt.

Antwort: Treff-Bube! Man läßt sich diese Karte reichen.

Das Mischen ist nur scheinbar!

Die geteilte Herz-Dame wird ergriffen und flüchtig gezeigt, die untere Hälfte gut deckend.

Die Karte wird nun flink zwischen den Fingern so umgekehrt, daß Treff-Bube jetzt dem Publikum zugekehrt ist, während die Herz-Dame mit den Fingern gedeckt wird. Das Umkehren der Karte geschieht so, daß der Daumen und Zeigefinger eine Achse bilden und die übrigen Finger die halbe Drehung von oben nach unten ausführen, wobei sie sich gegen die Bildseite der Karte anlegen und gegen das Innere der Hand drücken. Vor Ausführung dieser Drehung wird die Hand mit der

und hier bitte, Treff-Bube!

Jetzt soll Pique-Dame mit Ihrer Karte changieren, bitte, wie heißt Ihre Karte?

Carreau-Aß gebe ich auch ins Spiel
und nehme die Pique-Dame!

Madame, werden Sie, bitte, zu Carreau-Aß!

Und schon ist hier Carreau-Aß!

Und endlich wird die letzte Dame,

Karte weit vom Körper gehalten, so daß die Zuseher die Rückseite derselben sehen; während man die Hand entfernt, führt man die Drehung aus und zeigt sodann den Treff-Buben, die untere Hälfte der Karte gut deckend.

Die Karte wird nun so, Bube gegen das Publikum, auf den Tisch verdeckt hingelegt.

Nach dem Vorzeigen vertauscht der Vortragende ganz unauffällig die zwei zu oberst auf dem Spiele liegenden Karten, daß Pique-Dame als erste zu liegen kommt. Man kann dieses Vertauschen ganz sorglos vornehmen, das Publikum legt diesem Vorgang keine Bedeutung bei, auch wenn es ihn etwa bemerken sollte.

Zur dritten Person:

Antwort: Carreau-Aß! Diese Karte läßt man sich auch geben.

Geschieht.

Die dritte Karte (Carreau-Aß) aufheben, ohne sie zu zeigen.

Das Aß allgemein zeigen.
Zur vierten Person:

Bei diesen Worten wird das Carreau-Aß mit der Pique-Dame filiert (Filieren nach oben), mit der linken Hand auffallend auf die scheinbare Carreau-Dame zeigend, während man zugleich

die Carreau-Dame, mit Ihrer Karte changieren! Bitte, wie heißt sie?

Pique-König? Ich behandle den König wie alle übrigen Kartenblätter und schneide ihn ins Spiel ein, da kann er nicht entweichen. Nun nehme ich die vierte Dame, die Carreau-Dame,

und sage: Changez!

O Pardon! Sie denken wohl, die Dame sei schon vertauscht? Bitte, nein!

Unter vier Damen ist zwar gewöhnlich eine, die nicht pariert! Ich sage aber nochmals: Changez vite!

und schon ist hier Pique-König!

Um aber das Allvermögen der Damen auf eine eklatante Weise zu bewahrheiten, nehme ich nochmals die vier gewählten Karten, und zwar:

die rechts gehaltene Karte scheinbar als Carreau-Aß auf den Tisch legt.

Antwort: Pique-König! Den König läßt man sich geben.

Geschieht!

Aufheben dieser Karte wie bei Herz-Dame.

Dabei macht man die Bewegung eines schlechten Filierens, so daß das Publikum meint, die Karte sei vertauscht worden.

Die Karte, d. h. die Carreau-Dame wird gezeigt, dabei den Pique-König gut deckend.

Drehung der Karte wie bei Herz-Dame, Carreau-Dame gut decken und sodann Pique-König zeigen.

Die Karte so, König gegen das Publikum, verdeckt auf den Tisch legen. Das bis nun in der Linken gehaltene Kartenspiel wird aus der Hand gelegt.

Nachdenkend auf die erste Person deutend:

Herz-Neun, nicht wahr?

Treff-Bube? Ja?

Carreau-Aß, nicht wahr?

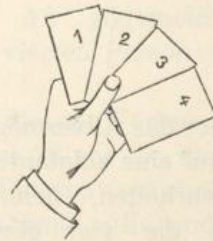
Und Pique-König, nicht wahr?

Dabei erfaßt der Vortragende die links liegende, scheinbare Herz-Neun (de facto ist es Treff-Dame) mit der Rechten an der ihm zugewendeten Schmalseite und gibt sie verdeckt in die Linke, wobei er mit der Karte einen Halbkreis beschreibt, so daß sie mit der dem Publikum zugewendet gewesenen Schmalseite in die linke Hand gelangt. Dann nachsinnend zur zweiten Person:

Die zweite Karte ebenfalls an der unteren Schmalseite erfassen, untere Hälfte gut decken und den Treff-Buben flüchtig zeigen. Darauf diese Karte ebenfalls im Halbkreis in die Linke legen. Sodann zur dritten Person:

Die dritte Karte, scheinbar das Carreau-Aß, wirklich aber Pique-Dame, erfassen, nicht zeigen und auch im Halbkreis in die Linke legen. Zur vierten Person:

Diese Karte an der unteren Schmalseite erfassen und den Pique-König flüchtig zeigen, darauf ebenfalls im Halbkreis in die Linke legen, so daß die vier Karten jetzt einen Fächer bilden.



Die Hand bleibt während der

Empfangnahme der vier Karten stets gesenkt.

Nun behaupte ich, wenn die Damen nicht mit im Spiele sind, dann hört alles Interesse auf! Ich bitte daher, meine Damen, kommen Sie wieder in meine Hand zurück — und sehen Sie das Allvermögen der Damen — hier sind sie wieder alle vier

Bei diesen Worten hebt sich die bis nun gesenkt gewesene linke Hand bis zur Brusthöhe hoch, so daß die vier Damen dem Publikum sichtbar werden. Die rechte Hand ergreift sofort die Karten 3 und 4, ohne sie jedoch zu verschieben, und hält sie frei zwischen dem Daumen und dem Zeigefinger; da die Karten 1 und 3 nicht präpariert sind und somit ganz frei gezeigt werden können, wird der Erfolg und der Glaube, daß alle vier Karten nicht präpariert seien, bedeutend erhöht; hält der Vortragende nun links zwei und rechts zwei Karten, sagt er:

nämlich Treff, Herz, Pique und Carreau!

Zum Schluß senkt der Vortragende beide Hände, schiebt Karte 3 zwischen Karte 1 und 2, wodurch die Karten 2 und 4 (die zwei geteilten) aufeinander zu liegen kommen. Bevor die vier Karten zusammengestoßen werden, legt er zwischen Karte 1, 3 und 2, 4 den Zeigefinger der Rechten ein und schneidet 1 und 3 in das wieder zur Hand genommene Spiel oder legt sie als letzte unter das

Spiel, während 2 und 4 gleichzeitig auf das Spiel gelegt werden. Oben auf dem Spiele befinden sich dadurch die vier Hilfskarten beisammen, die sogleich eskamotiert werden, worauf das Spiel zum Untersuchen gereicht wird.

Täusche deinen Nächsten wie dich selbst!

Präparation:

Erforderlich ist ein Spiel von 32 Blättern.

Oben auf demselben liegt Herz-Neun als erste, Treff-Bube als zweite, Carreau-Aß als dritte und Pique-König als vierte Karte, von der Rückseite gerechnet. In Bereitschaft hält man:

Herz-Neun als erste,	
<u>Herz-Dame</u> }	als zweite,
<u>Treff-Bube</u> }	
Carreau-Aß als dritte,	
<u>Carreau-Dame</u> }	als vierte Karte.
<u>Pique-König</u> }	

Diese vier Karten müssen so liegen, daß, wenn sie aus der Tasche genommen werden, bei den geteilten Karten die Damen den Fingerspitzen und die Rückseiten dem Handinnern zugekehrt sind.

Vortrag:

Hier, meine Damen, ein komplettes Spiel von 32 Blättern! Darf ich nun bitten, eine Karte zu ziehen?

Bitte, gleichfalls eine!

Bitte, ebenfalls eine zu nehmen!

Erklärung:

Volte schlagen und Herz-Neun forcieren, bei den Zuschauern links beginnend.

Zur zweiten Dame:

Treff-Bube forcieren.

Zur dritten Dame:

Carreau-Aß forcieren.

Zur vierten Dame:

Bitte, auch eine zu wählen!

Nun bitte ich, mein Herr, mir die vier Damen aus dem Spiele zu suchen, vorausgesetzt, daß sie nicht gezogen worden sind!

Pique-König forcieren.

Der Vortragende überreicht jetzt das Spiel einem Herrn.

Während der Herr die vier Damen sucht, holt der Vortragende die vier Hilfskarten aus der Tasche und hält sie rechts palmiert. Wenn die Damen gefunden sind, empfängt er zuerst das Spiel mit der Linken und legt es links vor sich hin. Sodann nimmt er die vier Damen entgegen und ordnet sie so, daß er zuerst Treff-Dame mit der Bildseite nach oben auf den Tisch legt, auf diese die Pique-Dame, auf diese die Herz-Dame und zuletzt die Carreau-Dame obenauf. Dann nimmt er diese vier Damen in die linke Hand, mit der Rückseite nach oben, wie man ein Kartenspiel zu halten pflegt, sodann:

In der heiligen Schrift steht: »Liebe deinen Nächsten wie dich selbst!« Aber das kann ich hier nicht sagen! Ich muß vielmehr sagen: Täusche deinen Nächsten wie dich selbst! Und wissen Sie, meine Damen, wie man sich am bequemsten selbst täuschen kann?

Wenn Sie glauben, Sie seien die Treff-Dame, Sie, meine Gnädige, die Pique-Dame, Sie, bitte, die Herz-Dame und Sie, mein Fräulein, die Carreau-Dame!

Zu den vier betreffenden Damen:

Sehen Sie, so täuscht man sich am bequemsten selbst! Nun werde ich mir erlauben, Sie zu täuschen, und zwar dadurch, daß ich die vier Damen hier

vor Ihren Augen in Ihre vier gezogenen Karten verwandeln werde!

Man behauptet mit Unrecht, die Damen wären nicht biegsam und nicht fügsam! Das finde ich gerade nicht, die Damen sind im Gegenteil sehr biegsam und sehr fügsam, man muß nur den richtigen Eindruck auf sie zu machen verstehen!

Hier nun die vier Damen:

Die vier Damen mit der Linken, sie etwas fächerartig ausbreitend, vorzeigen.

Dabei greift die rechte Hand nach den links gehaltenen Damen, legt bei dieser Gelegenheit die vier palmierten Karten unauffällig auf und erfaßt sofort alle acht Karten mit dem Mittel- und Goldfinger an der oberen und dem Daumen an der unteren Schmalseite. Sogleich erfolgt das »Einbiegen und Nachlassen der Karten«, wie bei »Allvermögen der Damen« näher beschrieben ist. Dabei der Vortrag:

Nun legt man die acht Karten oben auf das Spiel, das man inzwischen zur Hand genommen hat, auf, und zwar sichtbar, ohne die vorhandenen Büge zu vernichten.

Der Vortragende nimmt nun die zu oberst liegende, scheinbare Treff-Dame (de facto Herz-Neun) und legt sie links auf den Tisch mit den Worten:

hier die Treff-Dame,

hier die Pique-Dame,
hier die Herz-Dame
und hier die Carreau-Dame!

Ohne mir zu schmeicheln, ich bin stolz auf die Eindrücke, die ich auf die Damen gemacht habe, aus dem einfachen Grunde, weil sie immer noch sichtbar sind! Der Anstand gebietet mir aber, die Eindrücke wieder zu verwischen. Das geschieht durch einen gewissen Gegendruck! Ich verwische nun den Eindruck bei der ersten Dame, der Treff-Dame,

bei der zweiten Dame, der Herz-Dame,

der dritten Dame, der Pique-Dame,
und endlich bei der vierten Dame, der Carreau-Dame.

Die Eindrücke sind jetzt alle verwischt und ich bitte um die erst gezogene Karte!

Die zweite Karte rechts daneben legend:

sodann die dritte:
ebenso die vierte.

Nach dem Niederlegen der vierten Karte wird das Spiel dem Körper zugewendet und die Büge der oben liegenden vier Damen mit dem Daumen ausgerichtet.

Auf die vier Karten deutend.

Ausglätten, die Karte dem Körper zu aufbiegend (siehe: »Allvermögen der Damen«);

ausglätten, dem Publikum zu aufbiegend:

ausglätten, dem Körper zu;

ausglätten, dem Publikum zu.

Zur ersten Dame links:

Die Karte (Herz-Neun) wird überreicht und vom Vortragenden, ohne sie anzusehen oder sehen zu lassen, ins Spiel eingeschnitten; sodann erfaßt er die links auf dem Tische liegende, scheinbare Treff-Dame (de facto Herz-Neun) zwischen die Spitzen des Daumens und Zeigefingers,

Hier Treff-Dame!

Wie heißt Ihre gezogene Karte?

Herz-Neun? — Allez, Madame!

Passez! Là — nicht mehr
Madame, sondern Herz-Neun!

Sehen Sie, so würden Sie
aussehen — ja — — wann
würden Sie so aussehen? Nun,
wenn Sie neun Herzen hätten!

Ich bitte um die zweite gezo-
gene Karte!

Hier Herz-Dame.

Wie heißt Ihre gezogene Karte?

Nun allez! Madame! — — —

Wie, Sie meinen, es wäre
gar nicht Herz-Dame?

Bitte recht sehr, ich habe die
Karte kaum berührt!

Aber nun sage ich: Allez!
Madame! Passez! Und hier Treff-
Bube, die zweite gezogene Karte!

Nun bitte ich um die dritte
gezogene Karte.

ohne die Karte jedoch sehen zu
lassen oder zu zeigen.

Zu der Dame:

Antwort: Herz-Neun!

Herz-Neun nun zeigend.

Die Hand wird gesenkt, die
Karte mit der zu oberst liegenden
Treff-Dame filiert (Filieren von
oben) und die filierte scheinbar
als Herz-Neun auf den Tisch
gelegt.

Zur zweiten Dame:

Ohne sie anzusehen, wird sie
ins Spiel geschnitten, sodann
die zweite Karte vom Tische
aufgenommen, ohne sie zu zeigen.

Zu der zweiten Dame:

Treff-Bube!

Die Herz-Dame wird jetzt ge-
zeigt, die untere Hälfte gut
deckend.

Die Karte wird so, d. h. mit
dem Buben gegen das Publikum
zugekehrt hingelegt, dann oben
auf dem Spiele die Pique-Dame,
die die zweite von oben ist,
ohne weiteres als erste aufs Spiel
gebracht.

Zur dritten Dame:

Dieselbe wird genommen und

Hier Pique-Dame!
 Wie heißt Ihre Karte?
 Addio, Madame!
 Hier Carreau-Aß!

Und hier die vierte Dame, die Carreau-Dame, wie Sie sehen, nicht wahr?

Ich bitte nun auch um Ihre gezogene Karte!

Ich nehme Carreau-Dame —
 Wie heißt Ihr Blatt?
 Pique-König? Voilà! Hier Ihr Blatt!

Aber nun bitte ich erst recht um Ihre Aufmerksamkeit!
 Ich nehme hier ah

unangesehen ins Spiel eingeschnitten; sodann wird die dritte auf dem Tische liegende Karte mit den Spitzen des Daumens und Zeigefingers ergriffen.

Zu der dritten Dame:
 Antwort: Carreau-Aß!

Das Aß wird gezeigt, dann die Hand gesenkt und das Aß mit der zu oberst liegenden Pique-Dame filiirt und die filiirte als Carreau-Aß wieder hingelegt. Sodann wird die vierte Karte vom Tische aufgehoben und — die untere Hälfte gut deckend — die Carreau-Dame allgemein gezeigt, sagend:

Sodann wird die Karte gestürzt auf den Tisch gelegt, d. h. so, daß nun Pique-König dem Publikum zugewendet ist. Dann zu der vierten Dame:

Die Karte wird empfangen und unbesichtigt ins Spiel eingeschnitten; sodann die vierte Karte aufhebend:

Zu der vierten Dame:
 Antwort: Pique-König!

Die Karte wird einfach gezeigt, die untere Hälfte gut deckend.

Das Spiel aus der Hand legend:
 Die auf dem Tische liegende Karte (Treff-Dame) wird aufgehoben und gewissermaßen zur eigenen Orientierung, ohne daß

.... ja! ... Herz-Neun!

Ihre Karte, Treff-Bube!

Ah! Carreau-Aß!

Und endlich Ihre Karte,

Pique-König,

und sage, wenn die Damen nicht mit im Spiele sind, da hört alles Interesse auf, deshalb bitte ich, meine Damen, kommen Sie wieder in meine Hand.

und hier sind sie alle vier, nämlich Treff, Herz, Pique und Carreau!

jemand anderer sie mitansehen würde, angesehen, sagend:

Hierauf wird die Karte im Halbkreis in die linke Hand gegeben.

Dann erfaßt man die zweite Karte an der unteren Hälfte und wendet sich an die zweite Person:

Die Karte wird gezeigt, die untere Hälfte gut deckend, und dann auch im Halbzirkel in die Linke gegeben. Sodann sieht man die dritte Karte heimlich an und gibt sie im Halbkreis in die Linke.

Zur vierten Person:

Die letzte Karte wird an der unteren Hälfte erfaßt und gezeigt:

Die Karte wird ebenfalls im Halbkreis in die Linke gegeben.

Der Vortragende klopft jetzt mit dem Mittelfinger der rechten Hand, den er am Daumen abschnellen läßt, auf die vier in der Linken gehaltenen Karten, die bis jetzt gegen den Tisch gesenkt gehalten worden sind. Jetzt hebt er die Linke mit den fächerförmig ausgebreiteten Karten zur Brusthöhe hoch, sagend:

Das Vorzeigen etc. weiter wie bei »Allvermögen der Damen.«

Coeur-Mariage.

(Erste Ausführung.)

Präparation:

Verwendet wird ein Spiel von 32 Blättern.

Oben auf demselben liegt Treff-Bube. In Bereitschaft sind:

Herz-Dame } als oberste,
Treff-Bube }

Herz-König } als zweite Karte,
Treff-Bube }

von der Rückseite gerechnet, beziehungsweise beim Palmieren der Handfläche zu liegend. König und Dame sind den Fingerspitzen zugewendet.

Vortrag:

Ich bitte, eine Karte aus dem Spiele zu nehmen, die uns Amor, den Gott der Liebe, repräsentieren soll.

Also Treff-Bube! Ich hoffe, daß er die Rolle gut spielen werde, obwohl man mit der Liebe nicht spielen soll! Warum? Weil man dadurch oft die besten Partien verspielt!

Jetzt bitte ich, mir Coeur-Mariage aus dem Spiele zu geben, d. h. Herz-König und Herz-Dame.

Hier Coeur-Mariage, das liebende Paar! Sehen Sie, bei

Erklärung:

Volte, Treff-Bub wird forciert und offen auf den Tisch gelegt.

Zu einem Zuseher:

Geschieht!

Der Vortragende nimmt dann diese zwei Karten zwischen den Daumen und den Zeigefinger der rechten Hand (zu oberst die Dame, als zweite den König), hält sie in Brusthöhe und läßt sich die übrigen Karten zurückgeben, die nun in der Linken gehalten werden.

diesen war es auch der Fall, daß das Versprechen vor dem Trauen war, d. h. zuerst haben sie sich versprochen, dann erst haben sie sich getraut! Aber ich bitte, was nützt das Versprechen, wenn man sich nicht traut? Daher soll man sich zuerst trauen, dann kann man sich schon versprechen!

Ich gebe nun Coeur-Mariage hier unmittelbar in das Spiel.

Der Daumen und der Mittelfinger der Linken teilen das Kartenspiel (an der rechten Längsseite) ein wenig und dazwischen werden die zwei Karten



gelegt; im selben Augenblicke wird jedoch der kleine Finger zwischen Herz-König und Herz-Dame eingelegt und sofort die Volte geschlagen, wodurch der König nach oben, die Dame nach unten kommt. Das Spiel legt man auf den Tisch.

Jetzt sind sie unzertrennlich, jetzt sind sie gleichsam Mann und Frau. Aber ganz modern! Denn er ist ganz allein für sich hier oben

und sie ist ganz allein für sich hier unten.

Das oberste Blatt wird aufgenommen, gezeigt und auf den Tisch rechts neben das Spiel gelegt.

Man kehrt das ganze Spiel mit der Bildseite nach oben und legt die nun sichtbar werdende Herz-

Als sie sich noch recht herzlich liebten, standen sie beide unter Amors Flügeln. Verheiratet, zog er sich auf den rechten Flügel

und sie zog sich auf den linken Flügel.

Also wo ist er?

Er ist rechts!

Und wo ist sie?

Also sie ist links!

Ich sage aber bloß: Changez!
Dann ist er wieder ganz allein für sich hier oben

Dame links neben das Spiel. Dann nimmt man das Spiel wieder in die linke Hand.

Der König wird genommen und verdeckt nach rechts gelegt.

Die Dame wird genommen, mit der obersten fremden Karte auf dem Spiele filiirt und diese scheinbar als Herz-Dame links verdeckt auf den Tisch gelegt. Hierauf wird die oben befindliche Herz-Dame sofort als die unterste herunter voltiiert.

Zuseher: Rechts!

Der König wird an der rechten Ecke unten genommen und allgemein gezeigt. Dann senkt man die Hand und hält die Karte zum Filieren bereit.

Zuseher: Links!

Während dieser Frage wird der König mit der obersten fremden Karte auf dem Spiele filiirt und die filiirte scheinbar als Herz-König rechts auf den Tisch gelegt. Sobald ein Zuseher »links« antwortet, deutet der Vortragende bloß auf die links liegende Karte.

Das Kartenspiel wird jetzt zwischen die auf dem Tische liegenden zwei Karten (scheinbar Herz-König und Herz-Dame) gelegt.

Die oberste Karte wird vom

und sie ist ganz allein für sich hier unten.

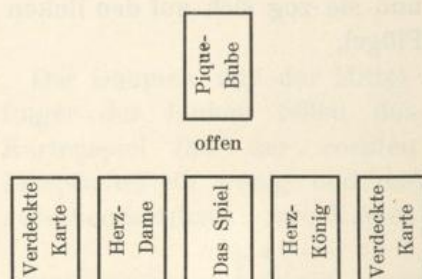
Sie denken wohl, hier sei auch Coeur-Mariage? Nein!

Doch bitte ich, auch das Spiel zu revidieren, Coeur-Mariage ist bloß einmal vorhanden!

Spiele rechts neben dasselbe umgeschlagen.

Das ganze Spiel wird mit der Bildseite nach oben gekehrt und die sichtbar werdende Herz-Dame nach links mit der Rückseite nach oben neben das Spiel gelegt.

Situation.



Auf die zwei verdeckten Karten deutend:

Die beiden Karten werden mit der Bildseite nach oben umgeschlagen.

Auf Herz-König und Herz-Dame deutend. Die zwei fremden Karten werden auf das Spiel gelegt und dieses wird einem Zuschauer überreicht. Während dieser die Blätter durchsieht, holt der Vortragende die zwei in Bereitschaft gehaltenen (geteilten) Karten und hält sie palmiert (König zu oberst, Dame als zweite, die Bildhälften dem Publikum zugewendet). Mit der linken Hand legt er dann Herz-König (zu oberst) und Herz-Dame (als zweite) aufeinander und diese, sobald das Spiel revidiert wurde,

Meine Damen, ich bitte, nochmals Ihre Wahl zu versuchen!
Hier Amor, Gott der Liebe,

hier »er«

und hier »sie«.

auf dasselbe. Im selben Augenblicke greift er mit der rechten Hand nach dem Spiele, die beiden palmierten Karten dabei auflegend. Das Spiel bleibt auf dem Tische liegen.

Den Treff-Buben hebt man mit der linken Hand vom Tisch auf und zeigt ihn.

Der zu oberst auf dem Spiele liegende König (respektive die geteilte Karte) wird mit der rechten Hand genommen und, die untere Hälfte (Treff-Bube) gut deckend, allgemein gezeigt. Dann werden beide Hände gesenkt und der König wird schräg auf den wirklichen Treff-Buben gelegt, so daß der König rechts hervorragt und der halbe Treff-Bube hinter dem wirklichen versteckt ist. Gleich darauf nimmt man die beiden Karten in die rechte Hand.

Mit der linken Hand wird die jetzt zu oberst liegende (geteilte) Karte genommen, untere Hälfte gut deckend, und die Dame allgemein gezeigt. Dann wird die Hand gesenkt und die Karte auf die zwei rechts gehaltenen schräg gelegt, so daß die Dame links hervorragt.

Situation
vom Vortragenden aus.



Figuren dem Publikum zugewendet.

Gott Amor lasse ich hier in
der Mitte liegen,

»ihn« gebe ich wieder rechts

und »sie« wieder links.

Also wo ist er?
Hier!?

Nun, sehen Sie, bei dem Gedanken an den Herz-König, d. h. an den König des Herzens tritt uns unwillkürlich Amor, Gott der Liebe, entgegen.

Wie? Sie glauben nicht?

Voilà!

Und wo ist Herz-Dame?

In dieser Lage werden die drei Karten nochmals allgemein gezeigt und dann in die linke Hand genommen. Die Hand wird wieder gesenkt.

Mit der rechten Hand zieht man den Treff-Buben aus der Mitte heraus, zeigt ihn und legt ihn verdeckt auf den Tisch.

Man nimmt die Karte mit der rechten Hand, die untere Hälfte gut deckend, zeigt den König nochmals und legt ihn dann verdeckt rechts auf den Tisch.

Die in der linken Hand übergebliebene Karte zeigt man mit derselben Hand (untere Hälfte gut decken!) und legt sie dann verdeckt nach links.

Zuseher deutet rechts.

Der Vortragende deutet ebenfalls hin.

Man hebt den Treff-Buben mit der Rechten auf, zeigt ihn und legt ihn wieder verdeckt auf seinen Platz.

Die rechts liegende Karte erfaßt man an der rechten Ecke oben (die Finger darunter schiebend) und zeigt den Treff-Buben, die untere Hälfte (Herz-König) gut deckend.

Die Karte wird sodann verdeckt auf den Tisch gelegt, daß der Bube gegen das Publikum gewendet ist.

Zuseher sagt links.

Hier?!

Gedanken an die Herz-Dame, d. h. an die Dame des Herzens haben dieselbe Wirkung! Auch da tritt der Schelm Amor sofort entgegen.

Wie, Sie glauben wieder nicht? Voilà.

Nun haben wir drei Liebesgötter! Aber wo ist Coeur-Mariage? Sehen Sie, die hat sich in meinen Schutz begeben!

Um Ihnen die Anhänglichkeit, die diese beiden Karten für mich haben, praktisch ersichtlich zu machen, sage ich: Eins, zwei, drei, allez vite!

Nach links deuten.

Man zeigt den wirklichen Treff-Buben.

Die Karte wird aufgehoben, gezeigt und wieder hingelegt wie der König. Nachdem diese Karte auf den Tisch gelegt wurde, nimmt der Vortragende das Spiel zur Hand und voltiert den zu oberst auf dem Spiele befindlichen richtigen Herz-König nach unten, jedoch so, daß Bildseite an Bildseite zu liegen kommt. Gleich darauf wird der Daumen und der Mittelfinger der linken Hand etwas benetzt. Diese beiden Finger drücken jetzt fest gegen die oberste und unterste Karte, d. h. gegen Herz-König und Herz-Dame.

Bei diesen Worten wirft der Vortragende mit der linken Hand das Kartenspiel seitwärts in die rechte Hand, welches er im Fluge auffängt. Durch das Anpressen des Daumens und des Zeigefingers bleibt indes Herz König und Herz-Dame an ihnen haften; das Spiel glitt

Und hier sind sie beide: am rechten Flügel er, am linken Flügel sie! Wie sie sich Herzen und küssen, sie genieren sich gar nicht.

Wir haben hier also nur ein Ehepaar und hier drei Amoretten.

Dieses Verhältnis: eins zu drei ist zwar nicht richtig, aber durchaus modern! Gibt es doch heutzutage mehr Maler als Gesichter, mehr Musiker als Ohren, warum soll es nicht mehr Liebesgötter als Ehepaare geben? Doch Scherz bei Seite. Ich besitze nur ein komplettes Kartenspiel, also nur einen Treff-Buben, der ist hier,

also zwischen diesen Fingern durch. Beide Karten, an den Fingern haftend, zeigen:

Bei diesen Worten bewegt der Vortragende die Finger so, daß sich die beiden Figuren mehrmals berühren. Sodann werden die Karten von den Fingern losgelöst und der König auf das Spiel, die Dame zu unterst gelegt.

Der Vortragende hebt zuerst die rechts liegende Karte, sie an der linken unteren Ecke fassend, zeigt den Treff-Buben, die untere Hälfte gut deckend, und legt ihn wieder auf den Tisch, mit der Hand einen Halbkreis beschreibend, so daß Treff-Bube jetzt dem Körper zugewendet ist. Dasselbe geschieht mit den übrigen zwei Karten in gleicher Weise, damit kein Verdacht rege wird. Das Vorzeigen geschieht anscheinend flüchtig, deshalb ziemlich rasch.

Die mittlere von den drei auf

und nur eine Coeur-Mariage
und die ist hier.

Aber ich sage: Allez! Marsch!
Dann ist Coeur-Mariage von hier
verschwunden

und befindet sich hier, vom Treff-
Buben als Amor, dem Gott der
Liebe, beschützt!

dem Tische liegenden Karten
wird aufgehoben, gezeigt und
wieder hingelegt.

Dabei den Herz-König oben auf
dem Spiele und die Dame unten
zeigend. Darauf wird sofort Volte
geschlagen, daß die beiden Kar-
ten in die Mitte des Spieles
gelangen.

Der Vortragende zeigt die
oberste und unterste Karte des
Spiels und legt es dann beiseite.

Der Vortragende nimmt mit
der rechten Hand die rechts
liegende Karte, sie als Herz-
König zeigend (untere Hälfte
gut decken) und gibt sie dann
in die linke Hand; dann zeigt er
die links liegende Karte (als Herz-
Dame) und gibt sie ebenfalls in
die linke Hand; zum Schluß wird
der Treff-Bube aufgehoben, ge-
zeigt und unter die zwei Karten
gelegt, so daß der Treff-Bube
die beiden »halben« Treff-Buben
verdeckt. Links ragt die Dame,
rechts der König hervor. Wenn
die drei Karten in dieser Lage
genügend gezeigt sind, nimmt
man sie in die Rechte, erfaßt mit
der Linken das Spiel und legt
die drei Karten auf. Hierauf
nimmt man die zwei geteilten
Karten mit der Rechten weg
und reicht das Spiel zum Unter-
suchen.

Coeur-Mariage, das liebende Paar.

(Zweite Ausführung.)

Präparation:

Verwendet wird ein Spiel von 32 Blättern.

Obenauf liegt ein beliebiger Bube, z. B. Pique-Bube. In Bereitschaft befinden sich als erste Karte, von der Rückseite gerechnet,

$$\begin{array}{l} \text{Herz-König} \\ \hline \text{Herz-Dame} \end{array} \left. \vphantom{\begin{array}{l} \text{Herz-König} \\ \hline \text{Herz-Dame} \end{array}} \right\}$$

als zweite Karte

$$\begin{array}{l} \text{Herz-Dame} \\ \hline \text{Herz-König} \end{array} \left. \vphantom{\begin{array}{l} \text{Herz-Dame} \\ \hline \text{Herz-König} \end{array}} \right\}$$

Vortrag:

Bitte, aus dem Spiele Coeur-Mariage herauszusuchen, das heißt Herz-König und Herz-Dame!

Und nun bitte, eine Karte zu wählen, ein Aß, eine Acht, Sieben oder Zehn, kurz was immer für eine, welche Amor, den Gott der Liebe, repräsentieren soll!

Also Amor, Gott der Liebe!
Ich bin begierig, ob er seine Rolle gut spielen wird. Man soll

Erklärung:

Man überreicht das Spiel einem Zuschauer und läßt die bezeichneten zwei Karten herausnehmen; hierauf läßt man sich das Spiel wieder zurückgeben und überzeugt sich, ob der betreffende Bube noch oben ist. Sodann schlägt man die Volte und hält den Buben zum Forcieren bereit.

Man läßt den Pique-Buben forciert ziehen, den man in Empfang nimmt und ihn offen vor sich auf den Tisch legt, dabei sagend:

zwar mit der Liebe nicht spielen. Warum? Weil man dadurch oft die schönste Partie verspielt!

Sehen Sie, bei diesen war es auch der Fall, daß das Versprechen vor dem Trauen war. Das heißt, zuerst haben sie sich versprochen, dann erst haben sie sich getraut. Aber ich bitte, was nützt das Versprechen, wenn man sich nicht traut? Zuerst soll man sich trauen, dann kann man sich auch versprechen!

Ich gebe nun die beiden in die Mitte des Spieles.

Jetzt sind sie unzertrennlich, jetzt sind sie gleichsam Mann und Frau. Aber ganz modern! Denn er ist ganz allein für sich hier oben

Hierauf nimmt der Vortragende Herz-König und Herz-Dame mit der Rechten auf, von der Rückseite gerechnet Dame als erste, König als zweite Karte, und zeigt, sie mit den Fingerspitzen haltend, beide vor; dabei Vortrag:

Der Daumen und der Mittelfinger der Linken teilen das Kartenspiel an der rechten Längsseite ein wenig, buchartig, und dazwischen werden die zwei Karten gelegt. Im selben Augenblicke wird jedoch der kleine Finger der Linken zwischen den Herz-König und die Herz-Dame eingelegt und sofort die Volte geschlagen. Dadurch gelangt der König nach oben, die Dame nach unten im Spiele. Das Spiel wird sodann auf den Tisch gelegt.

Man hebt das oberste Blatt auf,

und sie ist ganz allein für sich hier unten!

Als sie sich noch recht herzlich liebten, standen sie beide unter Amors Flügeln. Nun heirateten sie. In echter und rechter Noblesse zog er sich dann auf den rechten Flügel

und sie zog sich auf den linken Flügel.

Also wo ist er?

Er ist rechts!

Und wo ist sie?

zeigt es und legt es auf den Tisch rechts neben das Spiel.

Das ganze Spiel wird mit der Bildseite nach oben gekehrt, die nun sichtbar werdende Herz-Dame genommen und links neben das Spiel gelegt. Darauf nimmt man das Spiel wieder in die Linke.

Man nimmt den König mit der Rechten auf und legt ihn hierauf verdeckt rechts hin. Dabei schleift man ihn ziemlich auffällig über das Spiel hinweg, als ob man ihn filiirt hätte, ohne daß es geschehen wäre.

Die Dame wird mit der rechten Hand genommen, beim Hinlegen mit der obersten, auf dem Spiele befindlichen Karte filiirt, wogegen die filiirte scheinbar als Herz-Dame links hingelegt wird. Die nun oben auf dem Spiele befindliche Dame wird sofort nach unten volltiert.

Antwort: Rechts! Man hebt den König, ihn an der rechten Ecke unten fassend, hoch und zeigt ihn. Dann senkt man die Hand und hält die Karte zum Filieren bereit.

Antwort: Links! Während dieser Frage wird der König mit der obersten Karte auf dem Spiele filiirt und diese scheinbar

Also sie, sie ist links!

Ich sage bloß: Changez! Dann ist er wieder ganz allein für sich hier oben

und sie ist ganz allein für sich hier unten!

Aber Sie denken wohl, hier sei auch Coeur-Mariage? Nein!

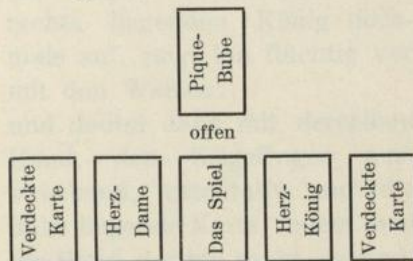
Doch bitte ich, auch das Spiel zu revidieren, Coeur-Mariage ist bloß einmal vorhanden!

als Herz-König rechts auf den Tisch gelegt. Sobald ein Zuschauer »links« geantwortet hat, deutet man mit der Linken auf die links liegende Karte.

Das Kartenspiel wird jetzt zwischen die auf dem Tische liegenden zwei Karten (scheinbar Herz-König und Herz-Dame) gelegt.

Die oberste Karte vom Spiele wird aufgenommen und rechts neben das Spiel mit der Bildseite nach oben hinglegt.

Man nimmt das ganze Spiel, kehrt es mit der Bildseite nach oben und legt die sichtbar gewordene Herz-Dame links neben das Spiel.



Auf die beiden verdeckten Karten auf dem Tische deutend:

Diese beiden Karten mit der Bildseite nach oben umschlagen.

Die zwei fremden Karten legt man zum Spiele und reicht dieses zum Revidieren. Herz-König und Herz-Dame bleiben liegen. Während ein Zuschauer

Also hier nochmals Amor,
Gott der Liebe!

Am rechten Flügel er,

das Spiel untersucht, holt man mit der Rechten die zwei geteilten Karten aus der Tasche heimlich hervor und hält sie beide palmiert (König als erste, Dame als zweite, so den Fingerspitzen zugewendet).

Sobald das Spiel untersucht wurde, nimmt man es mit der Linken zurück und legt mit der Rechten à tempo die zwei palmierten (geteilten) Karten auf das Spiel auf. Sodann auf den auf dem Tische liegenden Pique-Buben deutend:

Man hebt den auf dem Tische liegenden Herz-König mit der Rechten auf und zeigt ihn, indem man ihn zum Filieren bereit hält.

Dabei wird die Rechte gesenkt, der wirkliche König mit dem oben auf dem Spiele befindlichen geteilten filiirt und dieser auf den Tisch rechts gelegt. Unmittelbar darauf muß die zweite geteilte Karte, die Dame, die sich nun als zweite im Spiele von oben befindet, als erste hinaufgebracht werden. Dies geschieht so, daß die Rechte zuerst beide Karten oben auf dem Spiele unauffällig erfaßt, mit dem Mittel- und Goldfinger an der oberen, Daumen an der unteren Schmalseite, und sie etwas nach rechts verschiebt. Der Daumen der Linken zieht darauf die oberste Karte nach links, so daß die Rechte nun bloß die eine, geteilte Karte hält. Diese Karte wird nun

gänzlich nach rechts herausgezogen und auf das Spiel geschoben. Die ganze Prozedur spielt sich unter Deckung der Rechten ab und ist bei korrekter Ausführung kaum bemerkbar, umso weniger, als die Zuschauer keine Ahnung haben, was eigentlich geschieht. Ist nun die zweite geteilte Karte oben auf dem Spiele, nimmt man mit der Rechten die richtige Herz-Dame vom Tische und zeigt sie. Sodann wird die Rechte gesenkt und diese Dame gegen die geteilte filiert, mit den Worten:

am linken Flügel sie!

Beim Hinlegen der Karte wird diese jedoch zwischen den Fingern umgedreht, so daß nicht die Dame, sondern der König gegen die Zuschauer gewendet ist. Hierauf nimmt man den rechts liegenden König nochmals auf, zeigt ihn flüchtig vor mit den Worten:

Er rechts,

und deutet dann mit derselben Hand, den Zeigefinger ausstreckend, ostentativ auf die links liegende Karte, indem man die Hand dorthin senkt, sagend:

sie links!

Während des Senkens der rechten Hand und des Deutens auf die linke Karte wird auch dieses Blatt zwischen den Fingern gedreht, daß also die Dame den Zuschauern zugekehrt ist und dieses Blatt wird sodann rechts hingelegt.

Sage ich aber: Passez! Dann ist sie wieder rechts

Man hebt die rechts liegende Karte auf und zeigt sie. Beim Hinlegen wird die Karte zwischen

und er links!

Um Ihnen aber rechtzugeben — denn Sie sollen auch Recht haben — so sage ich nur: Changez! und sofort ist Monsieur wieder rechts

und Madame wieder links!

Bei diesen modernen Ehen weiß man eben nie: ist er rechts und sie links oder sie rechts und er links! Aber Ende gut, Alles gut!

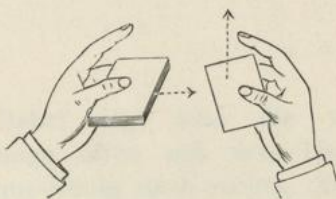
den Fingern gedreht, damit der König den Zuschauern zugewendet ist.

Die linke Karte wird gezeigt und beim Niederlegen wie zuvor ebenfalls zwischen den Fingern gedreht, so daß die Dame nach vorne gerichtet ist. (Es bedarf keines besonderen Hinweises, daß das Drehen zwischen den Fingern sehr geschickt und unauffällig geschehen muß, damit das Vorhandensein der geteilten Karten nicht verraten werde!)

Die rechts liegende Karte wird aufgehoben, gezeigt und wieder hingelegt.

Man hebt die linke Karte auf, zeigt sie und legt sie dann auf die erste Karte.

Während dieser Worte schleift man die oben auf dem Spiele befindliche, richtige Herz-Dame nach unten, aber so, daß sie mit der Bildseite gegen die Bildseite der untersten Karte gewendet ist. Vorher schon hat man den Mittelfinger und Daumen der Linken etwas angefeuchtet und preßt diese beiden Finger fest an das Spiel, damit die zwei Karten, die obere und untere, an den Fingern haften.



Zugleich nimmt man mit der Rechten die zwei auf dem Tische liegenden (geteilten) Karten und hält sie an der rechten Längsseite und sagt, ohne sie zu zeigen:

Coeur-Mariage, das liebende Paar! Das Leben ist ein Tanz,

Während dieser Worte wirft man die in der rechten Hand gehaltenen zwei geteilten Blätter etwa 20 bis 30 Zentimeter hoch, und zwar so, daß sie mit der ganzen Rückseite emporgeworfen werden (also nicht etwa wie beim Kartenwerfen mit der Kante). Beim Fallen der Blätter greift die Rechte sofort rasch nach, so daß diese gar nicht auf den Tisch gelangen, sondern noch im Fluge erwischt und im Innern der Hand palmiert werden. Zur selben Zeit schleudert die linke Hand das ganze Spiel nach rechts, so daß bloß die oberste und unterste Karte, also Herz-König und Herz-Dame, an den Fingern kleben bleiben. Die ganze Prozedur hat den Anschein, als hätte man das Spiel deshalb aus der linken Hand weggeworfen, um die beiden Karten, welche die rechte Hand hochgeworfen hat, noch rechtzeitig aufzufangen. Ist nun alles dies geschehen, bringt die Rechte die

beiden palmierten Karten beiseite. Die linke Hand wird zugleich ganz geöffnet, damit man Herz-König und Herz-Dame, die an den Fingern haften, gut sehen könne. Dabei macht diese Hand mehrere Male eine auf- und niedergehende Bewegung, um gewissermaßen die Tanzbewegungen anzudeuten, mit den Worten:

darum tanzt bis zum Ende
eurer Tage!

Die Herz-Dame.

Präparation:

Zu diesem Experimente wird ein Spiel von 32 Blättern verwendet. Ferner sind drei geteilte Karten erforderlich, und zwar:

$$\frac{\text{Herz-König}}{\text{Herz-Dame}} \left. \vphantom{\frac{\text{Herz-König}}{\text{Herz-Dame}}} \right\}$$

$$\frac{\text{Treff-König}}{\text{Herz-Dame}} \left. \vphantom{\frac{\text{Treff-König}}{\text{Herz-Dame}}} \right\}$$

$$\frac{\text{Carreau-König}}{\text{Herz-Dame}} \left. \vphantom{\frac{\text{Carreau-König}}{\text{Herz-Dame}}} \right\}$$

Die vier Könige und die vier Damen sowie die drei geteilten Karten sind in folgender Weise im Spiele verteilt:

Pique-König ist die erste, Carreau-König die zweite, Treff-König die dritte, Herz-König die vierte Karte von oben im Spiele. Die Herz-Dame liegt zu unterst im Spiele, die vorletzte Karte ist die geteilte: $\frac{\text{Carreau-König}}{\text{Herz-Dame}}$, die drittvorletzte: $\frac{\text{Treff-König}}{\text{Herz-Dame}}$, die nächste: $\frac{\text{Herz-König}}{\text{Herz-Dame}}$, dann folgen die Treff-Dame, Carreau-Dame und Pique-Dame.

Vortrag:

Nun eine alte Geschichte, die ewig neu bleibt! Die Geschichte einer unglücklichen Liebe.

Erklärung:

Um mir jedoch keine Indiskretion zu Schulden kommen zu lassen, werde ich die Personen in Karten reduzieren!

Also ich kannte vier Freunde,

hier der erste,

hier der zweite,

der dritte

und der vierte.

Nirgends paßte der Vergleich:
»Ein Herz und ein Sinn« besser als auf diese vier. Ihre Einmütigkeit ging so weit, daß sich alle vier sogar in ein und dasselbe Mädchen verliebten

und es zu ihrer Herzensdame erwählten!

Freilich wäre dadurch ihre Eintracht fast in Brüche gegangen!

Die Herzdame merkte dies. Da ihr die vier Freunde gleich sympathisch waren, das Gesetz aber auch ihr nicht erlaubte,

Dabei legt man die vier Könige offen auf den Tisch: Pique-König nach rechts, links davon den Carreau-, Treff- und Herz-König.

Der Vortragende nimmt den Herz-König und legt ihn wieder auf das Spiel,
ebenso den Treff-König,
ebenso den Carreau-König,
ebenso den Pique-König, der nun zu oberst auf dem Spiele liegt.

Dabei wird die zuunterst befindliche Herz-Dame mit dem Mittel-, Goldfinger und Daumen der rechten Hand hervorgezogen, gezeigt und offen auf den Tisch gelegt. Zu achten ist, daß die geteilte Karte nicht sichtbar werde.

Während dieser Worte zählt der Vortragende die drei untersten (geteilten) Karten unauffällig ab und voltiert sie nach oben.

vier Männern auf einmal anzuhören, beschloß sie, das Freundschaftsbündnis

zu retten, und sich aus dem Gesichtskreise der vier Freunde zu entfernen.

Sie dachte: »Aus den Augen, aus dem Sinn!«

Aber im Gegenteil! Die Freunde dachten ihrer mit desto größerer Innigkeit!

Der erste,

der am meisten in Liebe zu ihr entbrannte, dachte an sie bei Tag und Nacht,

bis er ganz in sie aufging!

Ich lege die Herzensdame hier auf den Tisch.

Dem zweiten Freunde

Dabei werden die vier obersten Karten vom Spiele mit der rechten Hand weggenommen und gleichzeitig fächerartig geordnet und so gezeigt, darauf von links nach rechts nebeneinander verdeckt auf den Tisch gelegt.

Bei diesen Worten wird Volte geschlagen; sodann legt man oder läßt man die Herz-Dame in die Mitte des Spieles (auf die drei Könige) legen und schlägt wieder Volte, daß die Herz-Dame zuoberst auf dem Spiele liegt.

Den Pique-König hebt man mit der rechten Hand auf und zeigt ihn.

Nach diesen Worten wird der Pique-König mit der zu oberst liegenden Herz-Dame filiirt.

Die Herz-Dame zeigen; nach dem Vorzeigen wird die Dame wieder mit dem Pique-König filiirt

und dieser scheinbar als Herz-Dame auf den Tisch gelegt; die wirkliche Herz-Dame wird sofort zuunterst voltirt.

Der Carreau-König wird mit der rechten Hand aufgehoben

erging es nicht besser. Auch ihn umgaukelte das süße Bildnis seiner Herzensdame ständig, bis auch er darob den Kopf verlor.

Ich lege auch die zweite Herz-Dame hieher auf den Tisch.

Der dritte Freund

wollte sich bei der Rivalität die Herzensdame aus dem Kopfe schlagen. Jedoch vergeblich!

Sie trat ihm jedesmal im Geiste entgegen, sobald er nur einen Augenblick des ersten Zusammentreffens gedachte!

Ich lege auch diese Herz-dame hier auf den Tisch.

Hier endlich der vierte Freund!

Auch er konnte sich der magischen Gewalt der Liebe

und, die untere Hälfte gut deckend, gezeigt.

Bei diesen Worten wird die Karte zwischen den Fingern umgedreht, daß Herz-Dame nach oben kommt. Die untere Hälfte gut deckend, wird sie gezeigt. Nach dem Vorzeigen wird diese geteilte Karte mit dem zuoberst liegenden Carreau-König filiert (Filieren nach unten) und dieser scheinbar als die zweite Herz-Dame auf den Tisch gelegt.

Dabei den Treff-König zeigen, die untere Hälfte gut deckend.

Die Karte bei diesen Worten wenden.

Die Herz-dame zeigen, die untere Hälfte gut deckend. Nach dem Vorzeigen wird die geteilte Karte mit dem Treff-König vom Spiele filiert (Filieren nach unten) und dieser scheinbar als dritte Herz-Dame auf den Tisch gelegt.

Den Herz-König mit der Rechten zeigen, die untere Hälfte gut deckend.

nicht entziehen, den beim leisesten Gedanken an »Sie«, tauchte sie vor seinem geistigen Auge unwillkürlich auf!

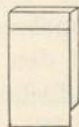
Indes lege ich auch diese Dame hier auf den Tisch!

Allein, wie die Zeit alles heilt, so heilte sie auch die Herzenswunden der vier Freunde und ehe noch ein Jahr ins Land ging, war der Liebesrausch längst verraucht! Die Köpfe waren wieder rein, die Herzensdame war vergessen!

Die Karte wird gewendet und die Herz-Dame gezeigt, die andere Hälfte gut deckend. Nach dem Vorzeigen wird die geteilte Karte mit dem zu oberst auf dem Spiele liegenden Herz-König filiert (Filiieren nach unten) und der Herz-König scheinbar als die vierte Herz-Dame hingelegt.

Bei diesen Worten werden die vier auf dem Tische liegenden Karten, die das Publikum für Herz-Damen hält, umgeschlagen, wobei sie sich als die vier Könige erweisen.

Nachher werden die zuunterst befindlichen drei geteilten Karten mit der linken Hand weggenommen (durch »Drehen von unten«) und beiseite geschafft.



Darauf werden die nun zuunterst befindlichen vier Damen hinauf auf das Spiel voltiert und dann

etwas über das Spiel nach unten geschoben und das ganze Spiel wird so in der Linken gehalten.

Aber schon in der Bibel heißt es: »Es ist nicht gut, daß der Mensch allein sei!«

Auch meine Freunde dachten mit der Zeit daran, eine bessere Hälfte heimzuführen!

Folgten sie auch diesmal nicht mehr dem Zuge des Herzens, so überließen sie es dem gütigen Zufall, für sie die passende Gesponsin zu finden!

Solchen Zufall wollen wir nun herbeiführen!

Hier sind noch 28 Karten! Bestimmen Sie, bitte, vier Zahlen zwischen 1 und 28. Die betreffenden Karten, welche mit den gewünschten Zahlen korrespondieren, lege ich auf je einen König!

Auf das Spiel deutend:

Die Zuseher bestimmen die Zahlen: z. B. 6, 12, 15, 20. Der Vortragende zählt nun von den Karten fünf Blätter ab und ergreift als die sechste die zuoberst befindliche Pique-Dame und legt sie verdeckt auf den Pique-König. Ebenso verfährt man mit den drei anderen Damen, bis Carreau-Dame auf Carreau-König liegt etc. Wenn dies geschehen, legt der Vortragende die verdeckt hingelegten Damen um, deren Farben mit den Farben der Könige korrespondieren.

Auf diese Weise entstanden aus den unglücklichen Liebschaften vier glückliche Ehen!

Das wunderbare Kartenspiel.

Präparation:

Zu diesem Experimente sind nötig:

1. Ein Kartenspiel, welches aus lauter gleichen Karten (z. B. Pique-Zehn) besteht, auf denen zu oberst eine andere Karte (z. B. Carreau-Acht) liegt.

2. Ein sogenanntes Verwandlungskartenspiel, das ist ein Spiel, welches auf der einen Seite ein regelrechtes Spiel von 32 Blättern zeigt, statt der Rückseite aber je eine geteilte Karte, z. B. $\frac{\text{Herz-König}}{\text{Treff-Bube}}$ aufgeklebt hat. Die letzte Karte dieses Spieles ist so beschaffen, daß eine Seite die ganze Figur des Herz-Königs, die Rückseite die ganze Figur des Treff-Bubens zeigt. Die Deck-Karte (die oberste auf dem Spiele) ist ebenfalls eine geteilte (Herz-König und Treff-Bube), jedoch mit einer regelrechten Rückseite versehen.

3. Ein komplettes gewöhnliches Kartenspiel. Eventuell

4. Ein Kartensortiertäschchen.

Mit dem ersten Kartenspiele wird das Experiment begonnen, das zweite und dritte (Verwandlungs- und das gewöhnliche) Kartenspiel sowie das Kartensortiertäschchen werden leicht erreichbar in Bereitschaft gehalten.

Vortrag:

Bitte, mein Herr, eine Karte zu ziehen, anzusehen und mir wieder ins Spiel zurückzugeben.

Bitte, auch eine Karte zu nehmen!

Wollen Sie, bitte, ebenfalls eine Karte ziehen!

Erklärung:

Zum ersten Herrn:

Es wird die Carreau-Acht forciert.

Zum zweiten Herrn:

Es wird ebenfalls Carreau-Acht forciert.

Dann zum dritten Herrn:

Ebenfalls Carreau-Acht forcieren! Sobald die Karte ins Spiel zurückgegeben wurde, wird sie zuoberst voltiiert und mit der rechten Hand sofort weggenommen und beiseite geschafft.

Was für eine Karte haben Sie gezogen?

Und Sie, mein Herr?

Und Sie, bitte?

Das ist doch auffallend! Bitte, noch einmal zu ziehen, sonst könnten Sie am Ende glauben, ich habe lauter Carreau-Acht im Spiele!

Sodann zum ersten Herrn:

Antwort: Carreau-Acht.

Zum zweiten Herrn:

Antwort: Carreau-Acht.

Zum dritten Herrn:

Antwort: Carreau-Acht.

Dabei wird das Spiel auf dem Tische ausgebreitet und einige Personen werden eingeladen, Karten zu ziehen, anzusehen und wieder ins Spiel zu stecken. Während dies geschieht, holt der Vortragende mit der rechten Hand das Verwandlungsspiel und hält es palmiert. Das Spiel ist so zu erfassen, daß die Könige den Fingerspitzen zugewendet sind. Indessen haben mehrere Personen Karten besehen. Darnach streicht der Vortragende das Spiel mit der Linken zusammen und erfaßt es wie zum Kartengeben; gleichzeitig greift auch die Rechte nach dem Spiele und legt dabei das palmierte Spiel auf, wobei der kleine Finger der Linken zwischen die beiden Spiele eingelegt wird. Die rechte Hand dreht das untere Spiel (nach Art »Wegnehmen« durch »Drehen von unten«) in das Innere der Linken, welche es sofort palmiert, sich senkt und das Spiel beiseite schafft.

Sodann im allgemeinen fragen:

Was haben Sie nun gezogen, nachdem Sie mich doch gewiß nicht im Verdachte haben können, daß ich auf Ihre freie Wahl Einfluß genommen habe? Pique-Zehn? Sie auch Pique-Zehn? Sie auch?! Das ist wirklich sehr sonderbar! Zuerst ziehen sie alle Carreau-Acht, jetzt wieder Pique-Zehn! Daß sie alle die nämliche Karte gezogen haben, setzt mich nicht in Verwunderung, denn warum sollen mehrere Personen nicht eine besondere Vorliebe für eine gewisse Karte haben? Das ist Geschmacksache! Was mich aber in Verwunderung setzt, ist, daß sie alle Carreau-Acht und Pique-Zehn gezogen haben wollen, während ich hier im Spiele keine einzige Carreau-Acht oder Pique-Zehn habe, sondern lauter Herz-Könige!

Antwort von überall: Pique-Zehn!

Bei diesen Worten hebt man die rechte Hand in Brusthöhe und blättert das Spiel von der Rechten in die linke Hand, mit der letzten Karte beginnend. Sind alle Karten vorgeblättert, erfaßt der Vortragende das Spiel an der unteren Schmalseite zwischen den Daumen und Mittelfinger der rechten Hand, so daß der ganze Herz-König sichtbar ist, und legt es in die etwas entgegenkommende Linke, so daß es nun mit den Treff-Buben den Zusehern zugewendet ist. Sodann dreht man den zu unterst befindlichen Herz-König unauffällig um, wodurch jetzt der Treff-Bube als die letzte Karte erscheint.

Jetzt werden Sie gar behaupten, die Carreau-Acht und Pique-Zehn haben sich in Herz-Könige verwandelt? Ich bin heute in der unangenehmen Lage, Ihnen immer Unrecht geben zu müssen! Denn ich habe im ganzen Spiele keinen Herz-König, wie Sie sich überzeugen können.

Ich wette, daß Ihnen jetzt niemand die Überzeugung nehmen wird, daß ich mit lauter gleichen Karten spiele!

Und doch kann Ihnen der Augenschein beweisen, daß ich nur ein ganz gewöhnliches Pikett-Spiel habe, voilà!

Die rechte Hand wird wieder zur Brusthöhe gehoben und die Treff-Buben von rechts nach links vorgeblättert und die Hände sodann wieder gesenkt.

Bei diesen Worten wird der kleine linke Finger zwischen die oberste (mit regelrechtem Rücken versehene) Karte und die übrigen Blätter eingeschoben. Die rechte Hand erfaßt nun diese Karte, über das Spiel greifend, und die Finger der linken Hand drehen das ganze übrige Spiel unauffällig um, so daß die »geteilten Seiten« gegen die Bildseite der obersten Deckkarte liegen.

Man blättert das Spiel neuerdings in Brusthöhe vor, oder man breitet es auf dem Tische aus. Sodann sammelt die Linke die Blätter wieder ein, während die Rechte das unpräparierte Spiel holt und palmiert hält; liegen die Karten in der Linken geordnet, legt die rechte Hand das palmierte Spiel auf, worauf

Ich bitte, sich nun was immer für eine Karte zu denken!

Bitte, ebenfalls eine! Auch Sie, bitte, eine! Also drei Karten haben Sie sich gedacht. Nun werde ich Ihnen mein Gefühl zeigen, welches ich für die Karten habe. Bitte, wie heißen Ihre gedachten Karten?

Voilà! Hier sind sie!

das präparierte sofort durch »Drehen von unten« weggenommen und beiseite geschafft wird, während man das andere sofort zum Untersuchen reicht.

Ein anderer Schluß, der eine leichte und unauffällige Entfernung des Verwandlungsspieles ermöglicht, ist, daß man dieses Spiel, nachdem es auf dem Tische liegend als ein gewöhnliches gesehen wurde, in die Tasche steckt mit den Worten:

Zu einer zweiten Person:

Sodann zu einer dritten:

Die Karten werden genannt. Der Vortragende greift nun in die Tasche und holt scheinbar die drei gedachten Karten aus dem soeben eingesteckten Spiele.

In Wirklichkeit holt er aber die drei Karten aus dem Kartensortiertäschchen, in dem sich ein geordnetes Kartenspiel befindet und zeigt sie vor.

Zum Schlusse greift er nochmals in die Tasche, um das Kartenspiel wieder herauszunehmen, bringt aber ein drittes, gänzlich unpräpariertes Spiel zum Vorschein, das sodann scheinbar als das zuvor eingesteckte zum Untersuchen überreicht wird.

Überall und nirgends.

(Zweite Ausführung.)

Präparation:

Verwendet wird ein Spiel von 32 Blättern. Oben auf demselben, von der Rückseite aus gerechnet, liegt als erste Karte ein Carreau-König, als zweite eine beliebige Augenkarte, als dritte ein Carreau-Aß. Als letzte Karte im Spiele liegt eine beliebige Augenkarte, als vorletzte ein (zweiter) Carreau-König und als drittvorletzte eine geteilte Karte

Carreau-König
Pique-Dame.

Vortrag:

Gewöhnlich werden Kartenkünste in einer gewissen Entfernung gezeigt. Ich liebe das Gegenteil, die nächste Nähe, besonders, wenn Damen mit im Spiele sind!

Ich bitte daher, in nächster Nähe eine Karte zu ziehen

und sie mir wieder ins Spiel zurückzugeben!

Erklärung:

Bei diesen Worten schlägt man Volte, daß der obere Carreau-König in die Mitte des Spieles gelangt, den kleinen Finger jedoch eingelegt lassend.

Zu einem Herrn:

Carreau-König wird forciert und sofort Volte zurückgeschlagen.

Der Vortragende teilt das Spiel in zwei Teile, läßt die Karte auf den unteren Teil legen und legt sogleich den oberen Teil darauf, zwischen beide Teile jedoch den kleinen Finger schiebend; er mischt sodann die Karten falsch (fächerartiges Mischen, siehe »Überall und nirgends«, I. Ausführung), so daß beim erstmaligen Mischen

Die Anzahl der Karten ist zu groß, als daß ich wissen könnte, welche Karte Sie gewählt haben; ich muß denn zu psychologischen Mitteln meine Zuflucht nehmen und mir einige Fragen erlauben. Ihre Karte, ist sie eine Augenkarte?

Haben Sie sich sie gut gemerkt?

Ja! Nein! Die Antworten sind sehr bestimmt!

Wissen Sie also, welche Karte gezogen wurde?

Nicht? Ich auch nicht und doch muß sich unter drei Karten, die ich Ihnen vorzeige, die gezogene vorfinden!

Ist es vielleicht die erste Karte hier oben?

Oder die unterste hier?

Auch nicht!? Aber wenn ich so alle Blätter vorgezeigt haben werde, muß ich doch auf die die gezogene kommen!

Also diese nicht

der Carreau-König wieder aufs Spiel gelangt; sodann mischt er nochmals, damit eine beliebige Karte (über den König) als oberste auf das Spiel kommt; während des Mischens Vortrag:

Antwort: Nein!

Antwort: Ja!

Zu einer zweiten Person gewendet:

Antwort: Nein!

Zu dem Herrn gewendet, der die Karte zog:

Die oberste Karte wird dem Herrn gezeigt.

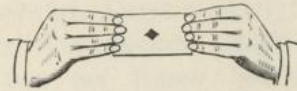
Man zeigt die unterste Karte.
Antwort: Nein!

Der Vortragende erfaßt nochmals die oberste Karte, sie zeigend:

Nach diesen Worten filiert er sie mit dem nun oben liegenden Carreau-König und legt diesen scheinbar als die soeben gezeigte Karte auf den Tisch.

und diese nicht!

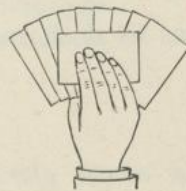
Hier zeigt er nochmals die unterste Karte, das Spiel zwischen den Fingerspitzen haltend:



sodann senkt er beide Hände, glissiert die unterste Karte, das heißt, er schiebt sie mit dem Zeigefinger der rechten Hand etwas (dem Körper zu) vor und ergreift die vorletzte, diese scheinbar als die soeben gezeigte auf den Tisch legend. Sodann muß die im Spiel gebliebene Karte nach oben voltiert werden.

Aber aller guten Dinge sind drei!

Während dieser Worte breitet der Vortragende das Spiel in der Linken fächerförmig auseinander und zieht die als letzte im Spiele sich befindliche geteilte Karte von unten quer über den Fächer, so daß der Carreau-König nach rechts gewendet liegt.



Ansicht des Spieles von unten.

Ich bitte nun, eine Karte zu berühren, und diese muß Ihr Blatt sein!

Es wird eine Karte im Spiele berührt. Der Vortragende schiebt nun die links von der berührten

Karte liegenden Blätter etwas nach links, so daß die berührte Karte frei liegt, und stößt mit der Rechten sodann den rechten Teil des Spieles inklusive der berührten zusammen, dabei die quer unter dem Spiele liegende geteilte Karte so deckend, daß der König mit in die Hand gelangt. Das Publikum muß der Ansicht sein, daß die berührte Karte nun die letzte in dem rechts gehaltenen Pakete sei. Der Vortragende hebt nun die rechte Hand und zeigt das Paket, so daß die Zuschauer die Hälfte der letzten Karte, das ist die Pique-Dame, sehen.

Indes verneint der betreffende Herr, daß dies seine Karte wäre.

Der Vortragende legt den links gehaltenen Teil des Spieles nieder, den rechten Teil mit der Linken ergreifend. Die rechte Hand nimmt die geteilte Karte unten von diesem Pakete weg, hält sie (dabei den König gut deckend) frei und zeigt die Pique-Dame wie in Gedanken nochmals vor, dabei sagend:

Die Karte wird nun ebenfalls, und zwar zwischen die zwei auf dem Tische liegenden hingelegt. Das Spiel wird hierauf zur Hand genommen.

Wie? Auch diese nicht?

Ach, das ist doch zu arg!

Aber nun appelliere ich an die Damen, die oft durch einen Blick Wunder wirken! Warum sollen sie denn nicht auch auf Karten einen wunderbaren Einfluß üben?

Ich bitte, meine Gnädige, von der Entfernung auf eine dieser

Zu einer Dame:

Karten zu blicken! In demselben Augenblicke wird sie zu der gezogenen Karte werden!

Wie heißt Ihre Karte?

Voilà! Ihre Karte!

Und nun bitte ich, eine von den übrigen zwei Karten zu beglücken!

Voilà, auch hier Ihre gezogene Karte!

Nun bitte ich, auch mit der letzten Karte ein bißchen zu kokettieren und voilà, auch hier Ihre gedachte Karte!

Aber nun weiß ich, was sich alle denken! Sie glauben, die gedachte Karte habe eine dreifache Auflage erlebt und sie sei hier, hier und hier!

Die Dame bestimmt eine.
Zu dem betreffenden Herrn:
Antwort: Carreau-König!

Der Vortragende erfaßt nun die von der Dame bestimmte Karte und zeigt sie. Ist sie nicht zufällig die geteilte, wird sie mit den Spitzen des Zeige- und Mittelfingers gehalten.

Nach dem Vorzeigen ist die Hand zu senken, der König mit der zu oberst auf dem Spiele liegenden Karte zu filieren (Filieren nach unten) und die filierte Karte scheinbar als der soeben gezeigte König auf den Tisch wieder hinzulegen.

Zu der Dame:

Die Dame bestimmt die nächste.

Die Karte wird dabei entsprechend gezeigt, und wenn sie nicht die geteilte ist, nach dem Zeigen (nach oben) filiert und wieder hingelegt.

Zu der Dame:

Die letzte Karte wird auch entsprechend gezeigt und wieder auf den Tisch gelegt.

Auf die drei Karten deutend.

Nein! Ich habe sie nur dort,
wohin Sie blicken;

ah, hier ist Ihre gedachte
Karte!

Aber nicht hier, wie Sie sich
früher überzeugten,

oder hier, wie Sie früher
gesehen haben,

sondern ganz allein nur hier!

Und wenn Sie den Blick von
diesem Carreau-König weg-
wenden und blicken auf die
erste Karte hier oben,

passen Sie auf, so hört hier
augenblicklich Carreau-König zu
sein auf,

natürlich, weil er hier an-
gelangt ist.

Unbeschadet, wohin jemand
blickt, ergreift man die geteilte
Karte und zeigt den König.

Sodann schiebt man die ge-
zeigte Karte unter eine der beiden
andern Karten und schlägt sie
um, so daß sie mit der Bild-
seite nach oben zu liegen kommt.

Jetzt wendet man auch die
zweite Karte um.

Die rechts gehaltene Karte
nochmals zeigend.

Hier werden die zwei auf dem
Tische liegenden Karten ohne-
weilers ins Spiel gegeben.

Der Vortragende deutet mit
der in der Rechten gehaltenen
geteilten Karte auf das in der
Linken befindliche Spiel und
wendet dabei die geteilte Karte
so, daß nun die Pique-Dame
frei wird und der Carreau-König
in das Innere der Hand gelangt.

Der Vortragende zeigt die
rechts gehaltene Karte als Pique-
Dame vor.

Bei diesen Worten kehrt der
Vortragende das erste Blatt auf
dem Spiele um, daß es nun mit
der Bildseite nach oben liegt.
Das geschieht so, daß der Daumen
die Karte nach rechts schiebt,

bis sie zwischen den Spitzen des Mittel-, Gold- und kleinen Fingers einesteils und dem Daumen andernteils eingeklemmt ist. Eine kleine Neigung der Hand genügt dann, sobald die Finger etwas nachlassen, daß die Karte mit der Bildseite nach oben umfällt.

Die geteilte Karte wird dann ohneweiters als die dritte von oben eingeschnitten. Darauf wird der sichtbar gewordene Carreau-König in die rechte Hand genommen.

Und wenden Sie Ihren Blick von der ersten Karte hier oben

Bei diesen Worten filiert der Vortragende den Carreau-König mit der obersten Karte auf dem Spiele (Carreau-Aß) und wendet sofort die linke Hand mit dem Handrücken gegen das Publikum, wodurch man, den Zeigefinger weit abstreckend, die letzte Karte im Spiele zu sehen bekommt.

nach unten, so ist hier Carreau-König unten, natürlich hört Carreau-König auf, hier oben zu sein! Voilà!

Man zeigt nun das rechts gehaltene Carreau-Aß und legt es sodann beiseite auf den Tisch nieder.

Und wenden Sie den Blick ganz vom Spiele, so ist Carreau-König nirgends mehr zu sehen.

Bei diesen Worten greift die Rechte so unter das Spiel, daß die vier Finger an die Bildseite und der Daumen an die Rückseite des Spieles zu liegen kommen. Dann hebt man das Spiel hoch, wobei die Karten auf der unteren Schmalseite

Also durch Sie, meine Gnädige,
die gedachte Karte überall und
nirgends!

Der folgende Anhang findet sich in
Hofzinsers Handschrift vor. Obgleich er
mit dem Experimente logischerweise
in keinem Zusammenhange steht, gebe
ich ihn aber der Vollständigkeit wegen
hier wieder.

Wissen Sie aber, daß man
Karten durch das Gefühl er-
kennen kann?

Zum Beispiel ein Aß hat nur
eine kleine Fläche Farbe;

fühlen Sie!

Während zum Beispiel Carreau-
König viel Farbe hätte.

Das Aß fühlt sich gut an!

auffliegen, und dreht es um, so
daß nun das Spiel mit der Bild-
seite nach oben liegt. Während
des Drehens schleifen die vier
Finger den Carreau-König ab,
wobei er, stark eingebogen, in
die hohle Hand gelangt und hier
gehalten wird. Indes scheint er
vom Spiele verschwunden zu sein.
Nachher wird der König wieder
oben auf das Spiel aufgelegt.

Das auf dem Tische liegende
Carreau-Aß zur Hand nehmend
und flüchtig zeigend.

Man macht eine fühlende Be-
wegung mit den Fingern und gibt
das Aß der Dame zum Befühlen.

Dann das Aß wieder zurück-
nehmen und wieder auf den
Tisch legen.

Man nimmt den Carreau-
König von oben, zeigt ihn etwas
und macht mit den Fingern auch
eine fühlende Bewegung; sodann
legt man ihn neben das Aß hin;
darauf nimmt man das Aß
wieder und zeigt es flüchtig.

Die Karte wird neuerdings
mit den Fingern kurz befühlt;
darauf wird sie ganz unvermittelt

Wenn Sie dieses Aß nehmen,
nehme ich den König!

Merken Sie, wie sich viel
Farbe anfühlt?

Blicken Sie nun die Karte
unter Ihrer Hand an, so haben
Sie Carreau-König und ich —
natürlich! Ich habe nicht mehr
Carreau-König, sondern das Aß!

Blicken Sie vom Spiele hin-
weg, so ist nirgends mehr ein
Carreau-König!

mit dem oben auf dem Spiele
liegenden Carreau-König filiirt.
Lebhafte Aktion mit der Linken
gegen die Dame.

Man legt das scheinbare Aß,
de facto den König, der Dame
hin.

Man hebt den auf dem Tische
liegenden König mit der Rechten
auf, zeigt ihn flüchtig und ihn
neuerdings befühnd, fragt man:

Nun wird sogleich der ge-
haltene König mit dem auf dem
Spiele befindlichen Carreau-Aß
filiirt; mit der Linken lebhaft
auf die Karte der Dame deutend.

Beide Teile überzeugen sich
von dem Gesagten, wobei der
Vortragende seine Karte zeigt.
Darauf nimmt er den König der
Dame weg, legt ihn oben aufs
Spiel und stiehlt die drei obersten
Karten, das sind die zwei Könige
und die geteilte Karte.

Er reicht das Spiel zum
Untersuchen hin.

Überall und nirgends.

(Dritte Ausführung.)

Präparation:

Erforderlich ist ein Spiel von 32 Blättern.
Oben auf demselben befinden sich elf bestimmte Karten, und

zwar in folgender Reihenfolge:

Carreau-König	als erste,
eine beliebige Augenkarte	„ zweite,
Carreau-Aß	„ dritte,
Pique-Neun	„ vierte,
Herz-Dame	„ fünfte,
„ beliebige Augenkarte	„ sechste,
„ „ „	„ siebente,
Treff-Bube	„ achte,
„ beliebige Augenkarte	„ neunte,
„ „ „	„ zehnte.
Pique-Dame	„ elfte, dann
„ beliebige Augenkarte etc.	ad libitum.

Unten im Spiele befinden sich:

Pique-Aß	als letzte,
Carreau-König (ein zweiter)	„ vorletzte,
<u>Carreau-König</u> }	„ drittvorletzte Karte.
<u>Pique-Dame</u> }	

Die geteilte Karte muß so im Spiele liegen, daß der König dem Publikum zugekehrt ist.

In Bereitschaft befinden sich:

Carreau-König	als erste,
<u>Carreau-König</u> }	„ zweite,
<u>Pique-Dame</u> }	
Carreau-König	„ dritte,
Carreau-König	„ vierte,
<u>Carreau-König</u> }	„ fünfte,
<u>Treff-Bube</u> }	
Carreau-König	„ sechste,
Carreau-König	„ siebente,
<u>Carreau-König</u> }	„ achte,
<u>Herz-Dame</u> }	
Pique-Neun	„ neunte Karte.

Wenn diese neun Karten auf das Spiel aufgelegt werden, müssen Pique-Dame, Treff-Bube und Herz-Dame dem Publikum zugekehrt sein.

Vortrag:

Gewöhnlich werden Kartenkünste in einer gewissen Entfernung gezeigt! Ich liebe das Gegenteil, die nächste Nähe,

Erklärung:

besonders, wenn Damen mit im Spiele sind!

Ich bitte daher, in nächster Nähe eine Karte zu ziehen

und sie mir wieder ins Spiel zurückzugeben!

Die Anzahl der Karten ist zu groß, als daß ich wissen könnte, welche Karte Sie gewählt haben. Ich muß denn zu psychologischen Mitteln meine Zuflucht nehmen und mir einige Fragen erlauben! Ihre Karte, ist sie eine Augenkarte?

Haben Sie sich die Karte gut gemerkt?

Ja! Nein! Die Antworten sind sehr bestimmt.

Bei diesen Worten schlägt man Volte, daß der obere Carreau-König in die Mitte des Spieles gelangt, den kleinen Finger jedoch eingelegt lassend; dann zu einem Herrn:

Carreau-König wird forciert und sofort Volte zurückgeschlagen.

Der Vortragende teilt das Spiel in zwei Teile, läßt die Karte auf den unteren Teil legen und legt sogleich den oberen Teil darauf, zwischen beide Teile jedoch den kleinen Finger einschiebend; sodann mischt er die Karten falsch (fächerartiges Mischen), so daß beim erstmaligen Mischen der Carreau-König wieder aufs Spiel gelangt; sodann mischt er nochmals, damit eine beliebige Karte aus der Mitte über den König, als oberste auf das Spiel kommt; der König ist somit die zweite Karte von oben. Während des Mischens Vortrag:

Antwort: Nein!

Antwort: Ja!

Zu einer zweiten Person gewendet:

Wissen Sie also, welche Karte gezogen wurde? Nicht? Ich auch nicht?

Nun ein einfaches Thema, nämlich: unter drei Karten, die ich vorzeigen werde, muß sich die gedachte Karte vorfinden!

Ist es vielleicht die erste Karte hier oben?

Oder die unterste hier?

Auch nicht?! Aber wenn ich so alle Karten vorgezeigt haben werde, muß ich doch auf die gezogene kommen!

Also diese nicht

und diese nicht!

Antwort: Nein!

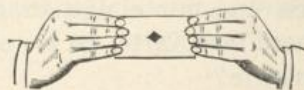
Zu dem Herrn, der die Karte zog:

Die oberste Karte wird dem Herrn gezeigt. Antwort: Nein! Die Karte wird wieder aufs Spiel gelegt.

Die unterste Karte wird, das Spiel wendend, gezeigt. Antwort: Nein!

Der Vortragende erfaßt nochmals die oberste Karte und zeigt sie.

Darauf filiert er sie mit dem nun oben liegenden Carreau-König und legt diesen scheinbar als die soeben gezeigte Karte auf den Tisch. Die durch das Filieren auf das Spiel gelangte Karte wird sogleich in das Spiel eingeschnitten. Sodann zeigt er nochmals die unterste Karte, das Spiel zwischen den Fingerspitzen haltend.

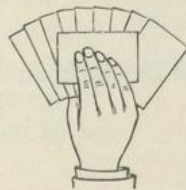


Sodann senkt er beide Hände, erfaßt das Spiel wieder mit der Linken, glissiert die unterste Karte, das heißt, er greift mit

dem rechten Zeigefinger unter das Spiel und schiebt die unterste Karte mit dem Zeigefinger dem Körper zu etwas zurück, ergreift die vorletzte Karte (den zweiten Carreau-König) und legt diese scheinbar als die soeben gezeigte Karte verdeckt auf den Tisch. Sodann wird die unten gebliebene Karte (Pique-Aß) oben auf das Spiel voltiert.

Aber aller guten Dinge sind drei!

Während dieser Worte breitet der Vortragende das Spiel in der Linken fächerförmig auseinander und zieht die als letzte im Spiele befindliche geteilte Karte quer über den Fächer, so daß der Carreau-König nach rechts zu liegt.



Ich bitte nun, eine Karte zu berühren, und diese muß Ihr Blatt sein!

Es wird eine Karte im Spiele berührt. Der Vortragende schiebt nun die links von der berührten Karte liegenden Blätter etwas nach links, so daß die berührte Karte frei liegt, und stößt mit der Rechten sodann den rechten Teil des Fächers inklusive der berührten zusammen, dabei auch die quer unter dem Spiele liegende geteilte Karte ergreifend,

wobei der König in das Innere der Hand zu liegen kommt. Das Publikum muß der Ansicht sein, daß die berührte Karte nun die letzte in dem rechts gehaltenen Pakete sei. Der Vortragende hebt nun die rechte Hand und zeigt das Paket so, daß die Zuschauer die letzte Karte, das ist die Pique-Dame, sehen, wobei die untere Hälfte der geteilten Karte gut zu decken ist. Indes verneint der betreffende Herr, daß dies seine Karte wäre.

Wie? Auch diese nicht?!

Der Vortragende legt den links gehaltenen Teil des Spieles nieder und erfaßt mit der Linken den rechts gehaltenen Teil. Die Rechte nimmt nun die geteilte Karte unten von diesem Pakete weg und hält sie, den König gut deckend, frei und zeigt die Pique-Dame wie in Gedanken nochmals vor, dabei sagend:

Ah, das ist doch zu arg!

Diese Karte wird nun ebenfalls verdeckt auf den Tisch hingelegt, und zwar zwischen die andern zwei. Dieses Paket wird nun auf das andere gelegt und das ganze Spiel in die Linke genommen.

Aber nun appelliere ich an die Damen, die oft durch einen Blick Wunder wirken! Warum sollten Sie denn nicht auf Karten einen wunderbaren Einfluß üben?

Ich bitte, meine Gnädige, von der Entfernung auf eine dieser Karten zu blicken! In demselben Augenblicke wird sie zu der gezogenen Karte werden!

Zu einer Dame:

Die Dame bestimmt eine. Zu dem betreffenden Herrn:

Wie heißt Ihre Karte?

Voilà! Ihre Karte!

Und nun bitte ich, eine von den übrigen zwei Karten zu beglücken!

Voilà, auch hier ihre gezogene Karte!

Nun bitte ich, auch mit der letzten Karte ein wenig zu kokettieren und voilà, auch hier Ihre gedachte Karte!

Aber nun weiß ich, was sich alle denken! Sie glauben, die gedachte Karte habe eine dreifache Auflage erlebt und sie sei hier, hier und hier!

Nein! Ich habe sie nur dort, wohin Sie blicken —

Antwort: Carreau-König.

Der Vortragende erfaßt nun die von der Dame bestimmte Karte und zeigt sie. Ist sie nicht die geteilte, wird sie mit den Spitzen des Zeige- und Mittelfingers gehalten.

Nach dem Vorzeigen wird die Hand gesenkt, der König mit der zu oberst auf dem Spiele liegenden Karte filiirt (Filieren nach unten) und die filiirte Karte scheinbar als der soeben gezeigte König auf den Tisch wieder hinlegt; zu der Dame:

Die Dame bestimmt die nächste.

Die Karte wird dabei entsprechend gezeigt. Wenn sie nicht die geteilte ist, wird sie nach dem Vorzeigen filiirt (Filieren nach oben) und wieder auf den Tisch gelegt.

Zu der Dame:

Gegen den Herrn gewendet. Die letzte Karte wird ebenfalls entsprechend gezeigt und wieder auf den Tisch gelegt.

Auf die drei Karten deutend:

Gleichgiltig, wohin jemand blickt, ergreift man die geteilte Karte und zeigt den König.

ah, hier ist Ihre gedachte Karte!

Aber nicht hier, wie Sie sich früher überzeugten,

oder hier, wie Sie früher gesehen haben,

sondern ganz allein nur hier!

Und wenn sie den Blick von diesem Carreau-König

wegwenden und blicken auf die erste Karte hier oben,

passen Sie auf, so hört hier augenblicklich Carreau-König zu sein auf,

natürlich, weil er hier angelangt ist!

Sodann schiebt man die gezeigte Karte unter eine der beiden andern Karten und wirft sie um, so daß sie mit der Bildseite nach oben zu liegen kommt.

Jetzt wirft man auch die zweite Karte um.

Die rechts gehaltene (geteilte) Karte nochmals zeigend.

Man zeigt den rechts gehaltenen nochmals flüchtig vor.

Der Vortragende deutet mit der in der Rechten gehaltenen geteilten Karte auf das in der Linken befindliche Spiel und dreht dabei die geteilte Karte so, daß nun die Pique-Dame frei wird und der Carreau-König in das Innere der Hand gelangt.

Der Vortragende zeigt die rechts gehaltene Karte als Pique-Dame vor.

Bei diesen Worten kehrt der Vortragende das erste Blatt auf dem Spiele um, daß es mit der Bildseite nach oben liegt. Das geschieht so, daß der Daumen die Karte nach rechts schiebt, bis sie zwischen den Spitzen des Mittel-, Gold- und kleinen Fingers einesteils und dem Daumen andersteils eingeklemmt ist. Eine

kleine Neigung der Hand genügt dann, sobald die Finger etwas nachlassen, daß die Karte mit der Bildseite nach oben umfällt.

Die geteilte Karte wird dann ohneweiters als die dritte Karte von oben (die umgekehrte mitgerechnet) eingeschnitten. Darauf wird der umgekehrte Carreau-König vom Spiele in die rechte Hand genommen.

Und wenden Sie Ihren Blick von der ersten Karte hier oben

Bei diesen Worten filiert der Vortragende den Carreau-König mit der nun obersten Karte auf dem Spiele (Carreau-Aß) und wendet sofort die linke Hand mit dem Handrücken gegen das Publikum, wodurch man im Innern der Hand, den Zeigefinger weit abstreckend, die letzte Karte im Spiele zu sehen bekommt.

nach unten, so ist Carreau-König hier unten, hört natürlich auf, hier oben zu sein! Voilà!

Man zeigt das rechts gehaltene Carreau-Aß und schneidet es dann beliebig in das Spiel ein, das Spiel sodann auf den Tisch legend.

Und wenden Sie den Blick ganz vom Spiele, so ist Carreau-König nirgends mehr zu sehen.

Bei diesen Worten greift die rechte Hand mit den Fingern von vorne unter das Spiel, so daß die Finger an der Bildseite anliegen, während der Daumen sich oben auf das Spiel stützt. Dann hebt man das Spiel hoch, wobei es auf der unteren, das heißt dem Körper zugewendeten Schmalseite auf-

Also durch Sie, meine Gnädige, die gedachte Karte überall und nirgends!

Und nun möchte ich Ihnen auf die eklatanteste Weise die gedachte Karte überall und nirgends vorführen, und zwar auf Grund der Imagination! Ist doch alles imaginär auf dieser großen Erde, warum sollten Sie also nicht Pique-Aß für Carreau-König ansehen können? Auch sagt man, der Wille des Menschen sei frei — nein! Denn alles ist allerhöchste Bestimmung! Ich werde mir zwar nicht erlauben, Ihren Willen allerhöchst zu bestimmen; nein, sondern in aller Submission, aber ich werde ihn doch bestimmen!

liegt, und dreht es, die untere Schmalseite als eine Achse betrachtend, um die sich das Spiel dreht, um, so daß das Spiel nun mit der Bildseite nach oben liegt. Während des Drehens schleifen die vier Finger den Carreau-König ab, der, stark eingebogen, in die hohle Hand gelangt, hier gehalten wird und so vom Spiele verschwunden zu sein scheint. Dieser König wird sodann beiseite geschafft.

Der Vortragende erfaßt nun das Spiel mit der linken Hand (Rückseite nach oben) und legt den zu oberst liegenden Carreau-König ohneweiters verdeckt auf den Tisch, während er die geteilte Karte, die auch oben liegt, eskamotiert.

Der Vortragende schreibt auf ein Stück Papier die Ziffer »9« und läßt sie mehreren Personen

Sie sehen, im ganzen Spiele
ist kein Carreau-König . . .

bitte, jede Karte einzeln —
so —! Ohne Überzeugung keine
Überraschung!

Wie Sie sehen: doch einer,
aber sonst keiner!

Nun bitte ich, bei einer Karte
»Halt!« zu sagen.

Also diese nicht mehr?!
Darf ich bitten, auf diese An-
zahl Karten die Hand zu legen?

ansehen, mit Ausnahme jener,
die augenblicklich mithilft, das
heißt, die Carreau-König zog,
oder er faltet das Papier zu-
sammen und gibt es der assistie-
renden Person zu halten.

Der Vortragende blättert das
Spiel offen vor, auf alle Carreau-
Karten besonders aufmerksam
machend.

Der Vortragende nimmt nun
auch die zwei offen auf dem
Tische liegenden Karten und
legt sie unter das Spiel. Dann
hebt er den ebenfalls dort
liegenden Carreau-König auf
und zeigt ihn.

Der König wird wieder hin-
gelegt. Sodann zu dem be-
treffenden Herrn:

Schon während dieser Worte
zählt der Vortragende Karten-
blätter auf den Tisch (verdeckt)
und forciert dabei durch den
Blick, daß der Herr bei der
neunten Karte »Halt!« sagt.
Pique-Neun wird also als erste
auf den Tisch gelegt, darauf
Herz-Dame etc. Hat der Herr
»Halt!« gerufen, legt der Vor-
tragende wie unabsichtlich noch
eine zehnte Karte darauf, meint
aber zu bemerken, daß diese
Karte nicht mehr gewünscht wird,
und nimmt sie wieder zurück.

Der Herr tut es.

Bitte, sehen Sie, meine Hände sans préparation.

Bitte, neun Karten!

Nicht wahr? Also neun Karten haben Sie bestimmt; war es Ihr Wille?! Entschuldigen Sie — nein! Nicht Ihr Wille war es, sondern der meinige,

alle sind meine Zeugen!

Sie sehen also, daß ich Ihren Willen früher bestimmt habe!

Und nun sollen sich alle neun Karten hier auf Basis der Imagination vor Ihren Augen in nächster Nähe in lauter Carreau-Könige — in Ihre gedachte Karte — verwandeln!

Ich nehme keine Karte davon aus weder Pique-Neun noch Herz- oder Pique-Dame, kurz, alle Karten müssen durch Ihren Blick

Carreau-Könige werden.

Auf die gehaltenen Karten deutend, apodiktisch:

Der Herr zählt und bejaht.

Der Herr bejaht.

Sich an die Zuseher wendend, denen man den Zettel zeigte: (oder man läßt den Zettel entfalten, dabei sagend: »Der Beweis liegt in Ihren Händen.«)

Während dieser Worte holt der Vortragende die neun Hilfskarten und legt sie auf das Spiel, den kleinen Finger eingelegt lassend; jetzt ergreift er die neun Karten vom Tische und hält sie in der Rechten.

Der Vortragende blättert die neun Karten offen vor, auf Pique-Neun, Herz- und Pique-Dame besonders hinweisend.

Auf die betreffende Dame deutend.

Bei diesen Worten, respektive bei dem Deuten auf die Dame, wobei die lebhafteste Aktion sehr zu statten kommt, filiirt der Vortragende die rechts gehaltenen neun Karten mit den oben

Bitte, damit keine Verwechslung stattfinden kann, sämtliche Karten zu übernehmen.

Hier, Carreau-König, Ihre gedachte Karte — nicht wahr?

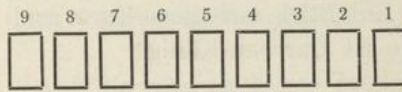
Aber nun wenden Sie den Blick hier von dem Carreau-König auf die erste Karte dort hin,

so ist hier Carreau-König!
Bitte den Blick von hier

auf die zweite Karte zu richten,

auf dem Spiele befindlichen neun Hilfskarten und legt das Spiel sofort mit der Bildseite nach oben auf den Tisch, sich an eine Person wendend:

Die neun (Hilfs-)Karten werden nun verdeckt nebeneinander auf den Tisch gelegt.



Der Vortragende hebt dann den Carreau-König vom Tische auf und zeigt ihn.

Man legt den König wieder verdeckt hin.

Auf den König deutend.

Man wendet die erste Karte um, so daß sie mit der Bildseite nach oben zu liegen kommt.

Der erste Carreau-König wird mit der rechten Hand aufgehoben, gezeigt und verdeckt wieder hingelegt und gleich die zweite (geteilte) Karte ergriffen, die Pique-Dame zeigend.

Die Hand wird nun weit vom Körper gestreckt und dabei die Karte zwischen den Fingern umgedreht, daß Carreau-König nach außen gewendet ist. Pique-Dame wird gut gedeckt und der Carreau-König gezeigt.

so ist auch hier Carreau-König!

Blicken Sie hieher, ist auch hier Carreau-König!

Ein Blick auf diese Karte und sie ist Carreau-König!

Blicken Sie rasch von hier auf diese Karte,

auch die wird zu Carreau-König!

Ein Blick genügt und hier schon Carreau-König!

Wenn Sie hieher sehen, hier ebenfalls Carreau-König!

Diese Karte schiebt man nun unter die nächstfolgende und wendet sie damit, mit der Bildseite nach oben, um.

Die zweite (geteilte) Karte wird auf den ersten König von den neun Hilfskarten gelegt und der dritte zur Hand genommen, mit dem man die vierte Karte umschlägt.

Gleich nach dem Umwenden wird der dritte König auf die zwei andern gelegt und nun der vierte genommen, nochmals gezeigt und sogleich auf die drei gelegt mit den Worten:

dabei die geteilte (d. i. die fünfte) Karte erfassend und Treff-Buben zeigend; dann streckt man die Hand aus, dreht die Karte um und zeigt den Carreau-König.

Mit dieser Karte wird dann die sechste Karte umgeschlagen und die erstere auf das Päckchen gelegt.

Mit der sechsten Karte wird die siebente Karte umgeworfen, die erstere auf das Paket gelegt.

Diesen König zu den übrigen legen. Nun werden die bereits gezeigten sieben Karten in die Linke genommen. Dann werden die achte und neunte Karte vom Tische genommen und gezeigt, wobei zu achten ist, daß die Pique-Neun die untere Hälfte der geteilten Karte gut deckt,

so daß man Pique-Neun und Herz-Dame sieht.



Nun habe ich noch zwei Karten: Herz-Dame und Pique-Neun!

Wenden Sie nun den Blick von Carreau-König hier

auf Herz-Dame,

so ist hier Carreau-König!

Und wenden Sie endlich den Blick hier von Carreau-König

Die zwei Karten werden wieder niedergelegt und bloß die geteilte erfaßt, daß Herz-Dame nach vorne zugewendet ist.

Auf die oberste Karte in der Linken deutend, den Carreau-König eventuell auch zeigend.

Die Dame wird in der rechten Hand gezeigt, dann die Hand ausgestreckt und die Karte dabei umgewendet, daß der König auswärts gewendet ist, und dieser sodann vorgezeigt.

Diese geteilte Karte legt man sodann auf das links gehaltene Päckchen und nimmt die Pique-Neun zur Hand, inzwischen wird auch die letzte Karte, das ist die der Handfläche am nächsten liegende Karte des Päckchens, etwas vorgeschoben. Die Pique-Neun zeigend.

Man zeigt auf die oberste Karte des Päckchens mit der Rechten, diese Karte eventuell auch, aber vorsichtig, zwischen den Fingern etwas aufhebend, damit der König sichtbar wird, dabei unmittelbar die gehaltene Pique-Neun mit der letzten, etwas vorgeschobenen Karte filierend. Die rechte Hand wird

auf Pique-Neun,

so ist im Moment hier auch Carreau-König!

Also durch Sie, durch Ihren Blick überall Carreau-König!

Oder wenn Sie hier die Karten nicht ansehen,
Carreau-König nirgends!

sogleich weit vom Körper ausgestreckt, so daß das Publikum bloß die Rückseite der Karte sieht;

die Karte wird nun mit der Bildseite nach vorne gewendet und dann zu den andern auf das Päckchen gelegt.

Zu der Dame:

Der Vortragende legt nun zuerst die neun Hilfskarten auf den Tisch und ergreift das von einer Person gehaltene Kartenspiel.

Auf die neun Hilfskarten deutend.

Bei diesen Worten blättert der Vortragende das Spiel vor; dabei zählt er die neun obersten Karten des Spieles heimlich ab und legt zwischen diese und die übrigen Blätter den kleinen Finger ein. Beide Hände senken sich darauf. Die rechte stiehlt sofort die neun obersten Blätter, die linke legt das Spiel sofort mit der Bildseite auf den Tisch. Die Linke erfaßt nun die neun Hilfskarten.

Die rechte Hand greift auch nach den Blättern, um sie scheinbar zu ordnen, legt aber bei dieser Gelegenheit die neun palmierten richtigen Karten auf, wobei aber der kleine Finger der linken Hand zwischen beide Päckchen eingeschoben werden muß. Sofort, wenn die rechtsgehaltenen Karten aufgelegt sind,

stiehlt die Linke das untere Päckchen, d. i. die neun Hilfskarten, durch »Drehen von unten« und greift augenblicklich nach dem Kartenspiel, dabei die neun palmierten Karten auflegend, und hält es mit der Rückseite nach oben gerichtet, wie man eben Karten zu halten pflegt. Die rechte Hand hält nun also die neun richtigen Karten aus dem Spiele.

Und wenden Sie den Blick von allen Karten hinweg, so ist auch hier nirgends Carreau-König!

Also überall und nirgends!!

Und nun bitte ich, noch einen Blick auf diese Karte —

und es wird Carreau-König!

Die Rechte breitet bei diesen Worten die von ihr gehaltenen neun Blätter auf den Tisch auseinander.

Der Vortragende blättert nun das Spiel für sich durch und legt zwischen die neun Hilfskarten und die übrigen Karten den kleinen Finger der linken Hand ein.

Auf den auf dem Tische separiert liegenden, einzigen Carreau-König deutend.

Während die Zuseher die Aufmerksamkeit auf die Karte konzentrieren, werden die neun Hilfskarten mit der Linken durch »Drehen von unten« gestohlen. Die Rechte, das Spiel haltend, dreht die eine Karte um, während die Linke die neun palmierten Blätter eskamotiert (Tasche etc.).

Die rechte Hand breitet nun das ganze Spiel auf dem Tische,

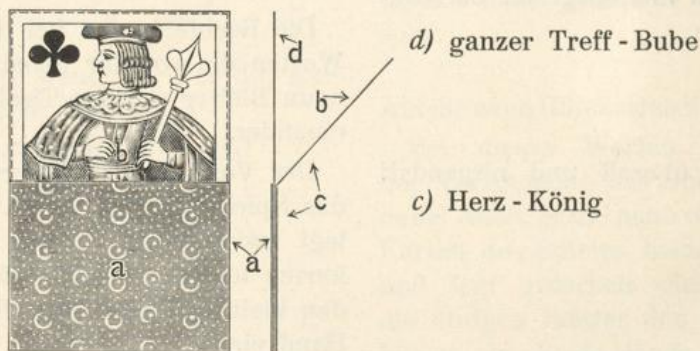
mit der Bildseite nach oben,
auseinander.
Und wie Sie sehen, nur einer Auf den Carreau-König auf
dem Tische deutend:
und sonst im Spiele keiner!!

Gleiche Gedanken.

(Zweite Ausführung.)

Präparation:

Zu dieser Ausführung wird eine folgendermaßen präparierte Karte verwendet:



Die Rückseite von einer Bildkarte, z. B. Herz-König, wird losgelöst. Statt deren wird nun ein halber Treff-Bube aufgeklebt. Auf die untere Hälfte wird wieder eine Rückseite angebracht, jedoch so, daß ein Zwischenraum entsteht und man zwischen die halbe Rückseite und den Herz-König einen ganzen Treff-Buben stecken kann.

Wenn *b* an *d* liegt, so ist der ganze Herz-König sichtbar. Klappt man *b* nach unten, wird der Treff-Bube sichtbar, und zwar ist die obere Hälfte die Hälfte von der ganzen Karte (*d*), die untere Hälfte jedoch die auf der Rückseite des Herz-Königs befindliche (*b*). Nimmt man die präparierte Hälfte in das Innere der Hand, kann man den Treff-Buben von einer fremden Person herausziehen lassen, während man den präparierten Teil sofort beiseite bringt. Diese präparierte Karte befindet sich vom Anfang an in einer Tasche, in die man später eines der zwei unpräparierten Kartenspiele, die zu dieser Pièce außerdem nötig sind, zu

stecken gedenkt. Oben auf einem der Spiele liegt Herz - König als erstes Blatt, Treff - Bube als zweites.

Vortrag:

Wie häufig im Leben der Fall vorkommt, daß zwei Personen zu gleicher Zeit gleiche Gedanken fassen, ist hinlänglich bekannt. Unter gewissen Verhältnissen ist oft ein Blick zwischen zwei Personen hinreichend, um gegenseitig das zu fühlen, was man nicht sagen kann oder will. Der Dichter bezeichnete dies mit dem bekannten Satz:

»Zwei Seelen und ein Gedanke,
Zwei Herzen und ein Schlag!«

Aber eine traurige Wahrheit ist es, daß die Poesie dieser Worte im Leben sehr oft eine sehr prosaische Veränderung erleidet und es dann heißen sollte:

Zwei Seelen und kein Gedanke,
zwei Herzen und immer Schläge!

Um aber auf den Zweck dieser Pièce zurückzukommen, wollen Sie so freundlich sein, sich eine Karte aus dem Spiele zu nehmen

und sie vor sich auf den Tisch zu legen!

Bitte, ebenfalls eine Karte zu ziehen
und vor sich auf den Tisch zu legen.

Um jeden Verdacht zu vermeiden, nehme ich ein zweites Spiel, bitte, es zu melieren, und stecke es hier in die Tasche und werde mir nun erlauben,

Erklärung:

Zu einer Person gewendet:

Es wird Volte geschlagen und Herz - König forciert.

Zu einer zweiten Person:

Es wird Treff - Bube forciert.

Geschieht.

mir gleichfalls zwei Karten zu denken und selbe aus dem Spiele zu nehmen!

Ich halte diese Karte, nämlich meinen Gedanken, hier in der Hand! Sie beobachten die kleinste Bewegung meiner Hand — ich kann sie nicht verwechseln — es ist mein ursprünglicher Gedanke!

Jetzt wollen Sie die Güte haben, mir Ihren Gedanken zu nennen!

Herz-König? Sehen Sie, das habe ich mir auch gedacht!

Sie, bitte, haben sich gedacht?
Treff-Bube war auch mein ursprünglicher Gedanke,

ich bitte, die Karte zu übernehmen!

Bei diesen Worten greift der Vortragende in die Tasche und bringt nach längerem, scheinbaren Suchen die präparierte Karte (als Herz-König) hervor, sie mit der Bildseite nach unten haltend.

Zu der ersten Person:

Wird genannt.

Die Hand wird jetzt gehoben und der Herz-König gezeigt. Dann nimmt man die Karte in die linke Hand, so daß der Teil zum Umklappen nach oben gerichtet ist.

Zur zweiten Person:

Wird genannt.

Bei diesen Worten streicht der Vortragende mit der rechten Hand über die Karte und klappt dabei den Teil *b* nach unten und zeigt die Karte nun als Treff-Buben.

Nun ergreift man mit der rechten Hand die Karte so, daß die untere Hälfte ganz im Innern der Hand gehalten wird und reicht die Karte der betreffenden

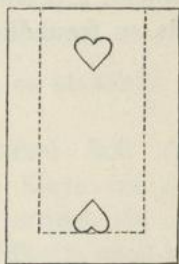
Person hin. Die Person zieht die ganze Karte heraus, während die präparierte Hälfte in der Hand des Vortragenden verbleibt und sofort beiseite geschafft wird.

Das Problem ist somit gelöst.

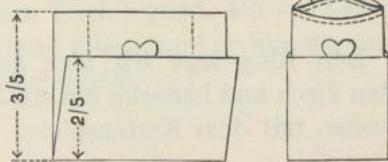
Das unlösbare Impromptu.

Präparation:

Da zu diesem Experimente eine Herz-Zwei nötig ist, muß ein Kartenspiel von 52 Blättern verwendet werden. Die Herz-Zwei liegt zu oberst auf demselben. Weiters ist eine zweite Herz-Zwei nötig, welche »geschlitzt« ist, d. h. deren Bild- und Rückseite nicht ganz, sondern nur an den beiden Längsseiten sowie an einer Schmalseite zirka ein Zentimeter aufeinandergeklebt sind, wodurch inmitten der Karte, der Länge nach, ein unten geschlossener »Schlitz« (ein Täschchen) entsteht.



Diese Karte wird sodann zirka beim dritten Fünftel mit der Bildseite gegen einander gefaltet und dann links und rechts je zirka einen Zentimeter nach



rückwärts umgebogen, so daß der »Schlitz« oben geöffnet ist. Eventuell wird durch seitlichen Druck nachgeholfen, damit die Öffnung offen bleibe. Die Öffnung wird sodann innen am Rande ringsherum zirka zwei Millimeter mit Diachylon-Pflaster schwach bestrichen.

Die so vorbereitete Karte wird sodann in die Kniekehle des rechten Fußes gelegt, der Fuß stark nach rückwärts eingebogen, wodurch die Karte, mit der Öffnung nach außen, eingeklemmt bleibt.



Falls das Experiment stehend vorgeführt wird, wird diese Karte in einer leicht zugänglichen Tasche verwahrt, und zwar mit der Öffnung nach oben.

Zum Schluß ist noch ein falscher Herren-Ehering nötig, der an leicht erreichbarer Stelle verborgen gehalten wird.

Vortrag:

Sie haben sich überzeugt, die Karten sind komplett, nicht wahr?

Darf ich mir nun erlauben, eine Karte anzubieten?

Und nun bitte ich um ein Objekt, aber nicht etwa um einen Hut — sondern um ein ganz zartes Objekt, z. B. einen Ehering, wenn Sie so freundlich sein wollen.

Den Ring lege ich hier auf den Tisch und bedecke ihn einstweilen mit dem Kartenspiele.

Ich bitte, sich die gezogene Karte gut zu merken! Das ist gewiß nicht schwer, denn Sticken und Merken sind die Lieblingsbeschäftigungen der Damen!

Erklärung:

Man läßt die Karten abzählen.

Zu einer Dame:

Herz-Zwei wird forciert; dann zu einem Herrn gewendet:

Während dieser Worte holt der Vortragende den falschen Ehering und hält ihn in der linken Hand palmiert. Indessen erhält er einen Ring, den er mit der rechten Hand empfängt. Darauf legt er ihn scheinbar in die Linke und palmiert den echten Ring dabei in der Rechten. Den falschen Ring zeigt er nochmals flüchtig vor und legt ihn auf den Tisch.

Sogleich nach dem Hinlegen erfaßt die Linke das Spiel und legt es auf den Ring. Zu der Dame:

Der Vortragende senkt bei diesen Worten unauffällig die rechte Hand und praktiziert während des nachfolgenden Vortrages den palmierten echten Ring in den Schlitz der in der Kniekehle gehaltenen Karte, worauf er die Öffnung sofort mit dem Zeigefinger und Daumen schließt, die Bild- und Rückseite der Karte

Bitte, wie heißt Ihre Karte?
Herz-Zwei? Also zwei Herzen!
Bitte, nun die Karte nach der
Breite zusammen zu biegen!

Herzen biegsam zu machen,
das verstehen nur die Damen!

Charmant! Darf ich bitten, noch
einmal! So — nach der Länge — ja!

Jetzt bitte ich, die Karte ent-
zweizureißen! So!

Die Karte ist ohne allen Zweifel
zerrissen, die zwei Herzen sind
getrennt! Das war eine herz-
zerreißende Aufgabe, jedoch für
beide Teile ohne alle Gefahr.

Darf ich mir für wenige Augen-
blicke ein Taschentuch erbitten?

Bitte, nun beide Stücke so zu
halten — unter dem Tuche —

aufeinanderdrückend. Das Dia-
chylon-Pflaster verklebt den
Schlitz am Rande und der Ring
ist nun inmitten der Karte ein-
geschlossen.

Zu der Dame:

Antwort: Herz-Zwei!

Die Dame tut es.

Die Dame tut es ebenfalls.

Geschieht. Dabei holt der
Vortragende die Karte von der
Kniehöhle und ordnet sie so,
daß sie nur der Breite nach ge-
faltet ist und palmiert sie in der
Rechten, diese Hand wieder auf
den Tisch legend. Mit der linken
Hand übernimmt er nun die zwei
Kartenteile.

Nun legt der Vortragende die
zwei Teile zwischen die Spitzen
des Daumens und des Zeigefingers
der rechten Hand.

Zu einer Dame:

Die Dame überreicht es. Der
Vortragende entfaltet das Tuch
mit der Linken allein, so daß es
über die ganze Handfläche aus-
gebreitet liegt.

Zu der ersten Dame:

so, aber nicht stark drücken, denn getrennte Herzen sind sehr empfindlich!

Bei diesen Worten wirft der Vortragende das Tuch über die rechte Hand. Der Daumen und Zeigefinger der linken Hand ergreifen jetzt (außerhalb des Tuches) die zwei Teile der zerrissenen Karte und halten sie fest, während die rechte Hand (unter dem Tuche) diese Teile ausläßt. Im selben Moment bringt die Rechte die palmierte (den Ring enthaltende) Karte zwischen die Fingerspitzen und bringt sie so hoch, daß der Zeige- und Mittelfinger der Linken sie (außerhalb des Tuches) ergreifen kann und sie auch festhält. In diesem Augenblicke läßt der Daumen und Zeigefinger der Linken die bis nun gehaltene (zerrissene) Karte los, welche nun in das Innere der rechten Hand gelangt und dort palmiert wird. Das Taschentuch samt der Karte wird sodann der Dame zum Halten gereicht, während die rechte Hand sich senkt und die zerrissene Karte beiseite schafft.

Und jetzt soll sie die Hand, die sie zerrissen, wieder verbinden! Die zerrissenen Herzen sollen sich wieder vereinen und als Ganzes in Ihrer Hand erscheinen! Ein leiser Druck

und die Karte ist wieder ganz!
Bitte fallen zu lassen!

Der Vortragende drückt die Karte von außen ein wenig mit den Fingerspitzen.

Die Dame läßt das Tuch samt Karte fallen. Der Vortragende

Etwas strapaziert sehen die Herzen aus, aber die Karte ist ganz, da ist, bitte, doch kein Zweifel!

Aber offen gestanden, das ist Ihnen gegenüber nichts Unerklärbares! Der Ring, den der Herr so gütig war, mir zu borgen, soll das Impromptu unlösbar machen!

Ich nehme den Ring so vor Ihren Augen und sage: *Ayez la bonté*, passieren Sie in die Karte — zwischen die Karte — in die Mitte der Karte —

Passez! Und hier in der Mitte Ihr Ring!

Nur muß ich bitten, die Karte genau zu besehen! Hier die Ränder der Karte,

nirgends ein Zugang; kein Lüftchen, viel weniger ein Körperchen

holt die Karte hervor und streicht sie etwas glatt.

Der Vortragende nimmt den Ring unter dem Kartenspiele mit der Rechten hervor und zeigt ihn, mit dieser Hand lebhaft agierend.

Der Vortragende legt den Ring nun scheinbar in die Linke, ihn *de facto* rechts palmierend, und macht mit der Linken eine werfende Bewegung gegen die auf dem Tische liegende Herz-Zwei.

Der Vortragende hebt die Karte mit der Linken auf, während die Rechte den palmierten Ring eskamotiert.

Dabei werden die vier Kanten der Karte zwischen den Spitzen des Daumens und Zeigefingers durchgezogen, wobei auf die mit Diachylon zugeklebte Kante besonders achtgegeben wird, daß sie während des Durchziehens eventuell gut geschlossen wird.

kann hier durch! Bildseite, Rückseite sind ebenfalls unversehrt, bitte zu sehen!

Aber Sie werden denken, wenn ich die Karte zerreiße, werde ich den Ring verwechseln? Damit das nicht geschehen könne, bitte, selbst — eigenhändig den Ring herauszunehmen. Bitte, die Karte selbst entzweizureißen!

Ist das Ihr Eigentum?

Dann bitte ich um Auflösung!

Dann sprach ich wahr! Das Impromptu bleibt unlösbar!!

Beide Seiten werden gezeigt.

Zu dem Herrn:

Geschieht.

Antwort: Ja!

Es erfolgt keine.

Der verschwundene König.

Präparation:

Zu diesem Experimente gehört ein Spiel von 32 Blättern und zwei besonders präparierte Karten, eine Treff-Dame und ein Herz-König. Die Rück- und die Bildseite der Treff-Dame sind nicht ganz aufeinandergeklebt, sondern bloß einen Millimeter an den zwei Längs- und einer Schmalseite, wodurch die Karte eigentlich ein Täschchen bildet. Der Herz-König wird nun an denselben drei Seiten um je einen Millimeter beschnitten, so daß er in die Treff-Dame hineingesteckt werden kann. An der oberen Schmalseite des Königs bleiben zwei Ecken etwas vorstehen, damit man ihn aus der Damenkarte leichter hervorzuziehen kann. Diese präparierte Karte wird leicht erreichbar in Bereitschaft gehalten. In dem Spiele wird der Herz-König zu oberst gelegt.



Vortrag:

Erklärung:

Der Herz-König wird vom Spiele weggenommen und palmiert gehalten, während das Spiel einer Person überreicht wird.

Ich bitte, das Spiel gut zu melieren!

Danke!

Und nun wollen Sie gefälligst eine Karte ziehen!

Geben Sie die Karte zurück ins Spiel, so,

und mischen Sie gleich selbst!

Ihre Karte befindet sich doch im Spiele?

Bitte nachzusehen! Denn ohne Überzeugung gibt es keine Überraschung!

Nein? Wie heißt Ihre gezogene Karte?

Also ein König verschwunden? Daß Direktoren, Kassiere verschwinden, davon liest man sehr häufig. Aber ein König — davon habe ich noch nie gehört!

Wahrscheinlich ist's ein intimes Verhältnis, eine Herzens-Angelegenheit, der der König gefolgt ist! Man denke, ein König! Noch dazu der Herz-König, da wollen wir näher nachforschen. Vielleicht haben Sie sich nicht ganz genau überzeugt, deshalb wollen wir genaue Revision halten!

Bitte, suchen Sie Treff-Dame aus dem Spiele heraus!

Hier also Treff-Dame; nur bitte ich, keine voreiligen Be-

Geschieht.

Das Spiel zurücknehmend.

Es wird Herz-König forciert.

Der König wird in das Spiel gesteckt und durch Volte nach oben gebracht und sofort weggenommen und palmiert gehalten. Das Spiel der Person wieder übergebend:

Das Spiel wird gemischt; indessen bringt der Vortragende den Herz-König beiseite. Nachdem gemischt wurde:

Antwort: Ja!

Die Person blättert das Spiel durch und findet die Karte nicht.

Antwort: Herz-König.

Geschieht.

schuldigungen! Das beste ist, Sie zählen jetzt Blatt auf Blatt auf die Treff-Dame, dann dürfen es im ganzen nur 31 Blätter sein.

Sie sind dann sicher, daß Herz-König fehlt.

Also wirklich bloß 31 Blätter? Der König ist tatsächlich verschwunden!

Bitte, legen Sie Treff-Dame obenauf!

Hier also Treff-Dame! Ich befehle nun: Herz-König erscheine!

Hier der König, das intime Verhältnis ist aufgeklärt!

Die Person zählt die Karten; indessen holt der Vortragende die präparierte Karte mit der Rechten und hält sie palmiert. Die Person zählt bloß 31 Blätter.

Man nimmt dabei das Spiel, mit Ausnahme der Treff-Dame, in die linke Hand.

Geschieht. Sofort greift die rechte Hand nach dem Spiele, um es scheinbar zu ordnen; de facto wird die präparierte Karte aufgelegt. Die aufgelegte Karte wird nun noch einmal, scheinbar als die richtige Treff-Dame gezeigt.

Dabei streifen der Daumen und Zeigefinger an den Längsseiten der Karte und ziehen dabei den König heraus.

Die beiden Karten werden sodann auf das Spiel gelegt und von da bei passender Gelegenheit beiseite geschafft.

Das Herz - Aß.

Präparation:

Benützt wird ein Spiel von 32 Blättern, auf dem zu oberst liegen: Pique-Zehn (als erste), Treff-Bube (als zweiter), Herz-Dame (als dritte) und Herz-Neun (als vierte) im Spiel.

In Bereitschaft hält man:

1. eine gewöhnliche Pique-Zehn,
2. eine geteilte: $\frac{\text{Treff-Bube}}{\text{Herz-Dame}}$,
3. eine transparente Herz-Neun (+ Herz-Dame),
4. ein transparentes Herz-Aß (+ Herz-Neun),
5. ein gewöhnliches Herz-Aß.

Auf dem Tische links vom Vortragenden steht eine brennende Kerze.

Die transparenten Karten (die nur vom Kartenerzeuger hergestellt werden können) sind folgendermaßen beschaffen:

Man malt die Herz-Neun auf das weiße Kartenpapier (ohne daß die Rückseite schon aufgeklebt wäre!), dreht es sodann um und malt auf die andere Seite die Herz-Dame, darauf achtend, daß die »Augen« der Damen-Figur sich mit dem linken »Auge« unten und dem rechten oberen »Auge« der Neun decken, sobald man das Blatt vors Licht hält. Auf dieselbe Weise malt man das Herz-Aß auf die eine, die Herz-Neun auf die andere Seite des weißen Papiere, wobei sich das Aß mit dem mittleren »Auge« der Neun decken muß. Sind die bemalten Seiten vollständig trocken, geht man daran, die »Rückseiten« aufzukleben. Dies muß mit sehr durchsichtigem Klebstoff geschehen, z. B. Eiweiß. Die Rückseiten dürfen nicht zu dick sein, damit die Karten, auch wenn die Rückseiten schon aufgeklebt sind, noch immer transparent bleiben.

Vortrag:

Im Leben unterliegt alles einer gewissen Veränderung, entweder in Betreff der Form oder des Charakters.

Nur die Karten sind, was Charakter anbelangt, unveränderlich! Zum Beispiel: Herz-Dame bleibt immer Herz-Dame und behält ihre beiden Herzen zur x-beliebigen Disposition.

Und doch werde ich mir erlauben, Ihnen zu zeigen, wie man Karten eine augenblickliche Veränderung beibringen kann! Ich bitte, ziehen Sie einige Karten!

Erklärung:

Der Vortragende wendet sich

Bitte, ebenfalls!

Weiters bitte ich, mir das Herz-Aß aus dem Spiele zu geben!

Die übrigen Karten, bitte ich, in das Spiel zurückzumischen!

Sie sehen, Herz-Aß!

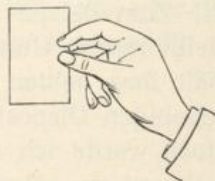
zu einem rechts sitzenden Herrn und forciert ihm die Pique-Neun, läßt sie wieder ins Spiel geben und forciert sie einer zweiten, ganz entgegengesetzt befindlichen Person, die Karte in deren Hand belassend.

Man wendet sich an drei andere Personen, welchen man nacheinander Treff-Buben, Herz-Dame und Herz-Neun forciert und diese Karten in deren Händen beläßt.

Dann übergibt man das Spiel einer anderen Person.

Geschieht.

Die Zuseher tun so, während der Vortragende inzwischen die in Bereitschaft gehaltenen fünf Karten mit der rechten Hand holt und nach Empfang des Spieles sofort »auflegt«. Das Spiel in der Linken haltend, erfaßt er mit den Spitzen des Daumens, Zeige- und Mittelfingers der Rechten das auf dem Tische liegende Herz-Aß an der rechten Längsseite und zeigt es:

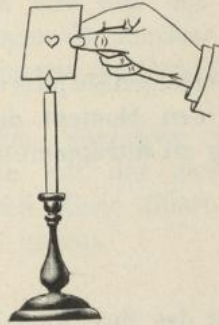


Ansicht

vom Vortragenden aus gesehen.

Darauf legt der Vortragende den Daumen an die Bildseite und

drückt gegen den Körper. Dadurch wird das nun zwischen den Spitzen des Zeige- und Mittelfingers gehaltene Herz-Aß um seine Achse gedreht und gelangt mit der Bildseite gegen den Körper, mit dem Daumen- und Zeigefinger gehalten, während der Mittelfinger die Karte ganz ausläßt. In dieser Haltung hält man das Aß vor die Kerze:



Situation
vom Vortragenden aus gesehen.

Transparent, durchsichtig!

Jetzt wird die Hand gesenkt; im selben Augenblicke legt sich der Mittelfinger gegen die Bildseite des Asses, der Daumen läßt los, wodurch die Karte zwischen die Fingerspitzen des Zeige- und Mittelfingers, mit der Bildseite nach unten, gelangt und so gehalten wird.

So, wie die Liebe im Herzen changiert, so changiere ich jetzt Ihre Karten!

Während dieser Worte schiebt der Daumen der linken Hand die auf dem Spiele befindliche Pique-Zehn etwas vor und die rechte Hand filiirt sofort das Aß mit der vorgeschobenen Pique-Zehn (dieselbe mit dem Daumen und

Bitte, ist es nun Ihre Karte?

Verfolgen Sie jetzt meine Hand,
um den Moment der Changie-
rung zu attrappieren!

Ist das Ihre Karte?

Wie heißt Ihre Karte, bitte?

Hier ist sofort Treff-Bube!
Und Ihre Karte heißt?

Hier ist schon Herz-Dame!

Zeigefinger ergreifend, während das Aß unter das Spiel gelegt wird; also »Filieren nach unten«).

Sodann zu dem ersten Herrn, welcher Pique-Zehn zog:

Antwort: Ja! Die Karte wird zwischen Daumen und Zeigefinger an der unteren rechten Ecke gehalten und nur dem betreffenden Herrn gezeigt, ohne daß die zweite Person die Karte zu sehen bekäme; dann wird die Hand gesenkt.

Man wendet sich dann gegen den zweiten Herrn, der ebenfalls Pique-Zehn zog, ohne daß die erste Person die Karte zu sehen bekäme.

Antwort: Ja! Die Hand wird sofort gesenkt und die Pique-Zehn mit der geteilten Karte filiirt (Filieren nach unten). Zur dritten Person gewendet:

Antwort: Treff-Bube!

Der Treff-Bube wird, die Hälfte der Karte mit der Herz-Dame gut deckend, gezeigt.

Zur vierten Person:

Antwort: Herz-Dame!

Während der Frage wird die Karte mit der Herz-Dame gegen die Zuseher gewendet. Die andere Hälfte gut deckend, wird die Hand gehoben.

Nach dem Vorzeigen wird die Hand gesenkt und die Karte mit der ersten transparenten filiirt (Filieren nach unten); nun zur nächsten Person:

Und wie heißt Ihre Karte,
bitte?

Antwort: Herz-Neun!

Nach der Antwort wird die Karte, mit der Rückseite gegen die Zuseher gerichtet, flüchtig vor die Kerze gehalten wie zuvor Herz-Aß. Die Zuseher glauben wirklich, die Herz-Dame zu sehen, obwohl es bloß die durchscheinende ist.

Sie sehen, noch immer Herz-Dame, ich sage aber: Allez!

Die Karte wird nun mit der Bildseite gegen die Zuseher gedreht, welche nun die Herz-Neun erblicken.

Und hier Herz-Neun!

Nach dem Vorzeigen wird diese Karte mit der zweiten transparenten Karte filiirt (Filieren nach unten).

Wie heißt die Karte, welche Sie mir zuletzt aus dem Spiele gegeben haben?

Antwort: Herz-Aß!

Die filiirte Karte wird nun ebenfalls (mit der Rückseite gegen die Zuseher) vor die Kerze gehalten, wobei die Hand auf und ab bewegt wird. Man vermeint, Herz-Neun zu sehen.

Bitte, hier noch immer Herz-Neun! Doch: Passez-là!

Dabei wird die Karte mit der Bildseite gegen die Zuseher gewendet.

Hier, Herz-Aß!

Sofort nach dem Vorzeigen wird die Karte mit dem nun zu oberst liegenden (zweiten) Herz-Aß filiirt (Filieren nach unten) und dieses Aß vor die Kerze gehalten.

Transparent, durchsichtig!

Nach diesen Worten wird das Herz-Aß auf den Tisch gelegt.

Wären alle menschliche Herzen so durchsichtig wie diese Karte

hier, es würde so manche Täuschung im Leben nicht gelingen!

Während dieser Worte zählt der Vortragende die fünf untersten Karten im Spiele mit der Linken unauffällig ab, nimmt sie (durch »Drehen von unten«) vom Spiele weg und legt das Spiel mit der Rechten zum Untersuchen auf den Tisch, während die Linke die weggenommenen Blätter beiseite schafft.

Der fliegende Gedanke.

Präparation:

Erforderlich ist ein Spiel mit 32 Blättern.

Die Herz-Dame befindet sich zu oberst auf dem Spiele.

In der linken Westentasche steckt eine eingestellte Springmechanik (siehe »Drei Kräfte«), in welcher sich ein Duplikat jener Karte befindet, die man zu forcieren gedenkt, z. B. Herz-Dame. Der Faden ist genau abgepaßt, daß die Mechanik zirka ein halbes Meter vom Körper weggehalten werden kann. Das eine Ende des Fadens ist an einem Westenknopfe befestigt. Die Nadel, vermittlels welcher die Mechanik eingestellt ist, muß eine dunkle Färbung haben.

Vortrag:

Bitte, melieren Sie selbst die Karten!

Erklärung:

Die Herz-Dame wird mit der Rechten weggenommen und palmiert gehalten. Das übrige Spiel wird einem Zuseher überreicht.

Geschieht. Das Spiel wird zurückgefordert, mit der Linken empfangen, wobei die Rechte die palmierte Herz-Dame wieder auflegt. Nach dem Auflegen wird die Dame sofort nach unten voltiert, falls man gedenkt, diese Karte durch »Berühren« wählen zu lassen, oder man voltiert die

Bitte, nun eine Karte zu berühren (zu ziehen)!

Jetzt erlaube ich mir, eine Pièce zu zeigen, wobei das Gefühl eigentlich die größte Rolle spielt.

Überhaupt sollte das Gefühl bei jedem Menschen die Basis bilden, weil es vom Herzen kommt, weil es im Herzen sitzt!

Wissen Sie, wo bei mir augenblicklich das Gefühl sitzt? Nicht im Herzen, nein, hier in meiner Hand!

Nun ein kleiner Beweis zur Bewahrheitung meiner Worte. Ihr Gedanke soll durch das Gefühl zum Vorschein kommen. Es ist zwar sehr schwer, aber der Magie ist nichts unmöglich!

Gedanke, komm' heraus!!!

Dame in die Mitte des Spieles, von wo aus sie forciert wird.

Geschieht.

Während dieser Worte läßt man die gezogene Karte wieder ins Spiel einmischen.

Bei diesen Worten deutet der Vortragende mit der rechten Hand scheinbar auf das Herz, de facto ergreift er die in der Westentasche befindliche Springmechanik und hält sie palmiert.

Bei diesen Worten wird die Mechanik, die vorne und rückwärts mit dem Rückenmuster der in Gebrauch stehenden Karten beklebt ist, auf das Spiel aufgelegt und die linke Hand demonstrativ vorgezeigt. Dann wird das Spiel von der rechten in die linke Hand genommen und zwischen dem Daumen und Mittelfinger gehalten.

Bei diesen Worten streckt der Vortragende die linke Hand rasch nach vorwärts, wodurch

Hier liegt er im Staube zu
Ihren Füßen!

die Nadel der Mechanik heraus-
gezogen wird und die Herz-
Dame herausspringt.

Während man sich um die
Karte bückt, wird die Mechanik
vom Spiele weggenommen und
beiseite geschafft. Die herunter-
hängende Nadel wird dann bei
Gelegenheit in die Westentasche
gesteckt. Ebenso wird die zweite
Herz-Dame aus dem Spiele bei
passender Gelegenheit entfernt.

Die drei Kräfte.

Präparation:

Diese Pièce besteht aus vier selbständigen Karten-Experimenten,
und zwar:

1. dem forcierten Gedanken (erste Ausführung),
2. dem Kartensteiger,
3. dem Kartenbilde und
4. dem Profitchen.

Zum »forcierten Gedanken« gehören zwei zusammengesetzte
Spiele: A zu 30, B zu 27 Blättern:

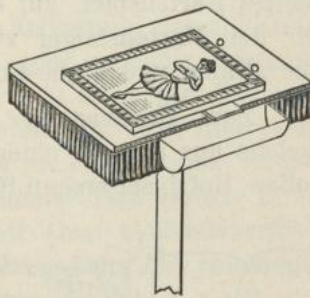
A	B
Herz-Acht	Pique-Zehn
Treff-Zehn	Herz-Bube
Carreau-König	Treff-Neun
Pique-Neun	Pique-Dame
Treff-Dame	Carreau-Aß
Carreau-Zehn	Treff-König
Pique-König	Herz-Zehn
Herz-Sieben	Pique-Aß
Pique-Sieben	Carreau-Dame
Treff-Aß	Pique-Acht
Carreau-Bube	Treff-Bube
Treff-Acht	Carreau-Sieben

Carreau-Neun
 Pique-Bube
 Herz-Aß
 Treff-Zehn
 Herz-Acht
 Pique-Neun
 Carreau-Zehn
 Treff-Aß
 Carreau-Bube
 Treff-Dame
 Herz-Sieben
 Pique-König
 Treff-Acht
 Carreau-König
 Pique-Sieben
 Pique-Bube
 Carreau-Neun
 Herz-Dame

Treff-Sieben
 Herz-Neun
 Pique-Zehn
 Herz-Bube
 Treff-Neun
 Carreau-Aß
 Pique-Dame
 Herz-Zehn
 Treff-König
 Pique-Aß
 Carreau-Dame
 Carreau-Acht
 Treff-Bube
 Carreau-Sieben
 Herz-König

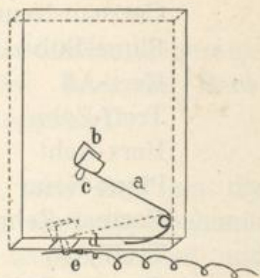
Das Spiel A liegt scheinbar als ein komplettes auf dem Tische vorne. Das Spiel B liegt so auf dem Tische, daß es über die rückwärtige Tischkante der Länge nach zur Hälfte über die Servante hinausragt. Das Kartenbild liegt mit der einen Kante auf dem Spiele und verhindert so einesteils das Herabfallen, andererseits verdeckt es das Spiel. Das Kartenbild stellt zu Hofzinsers Zeit die damals berühmte Tänzerin Pepita de Oliva dar. Später ersetzte Hofzinsers Pepitas Bildnis durch sein eigenes Porträt.

In der linken Brust- (oder Außen-) Tasche ist eine sogenannte Springmechanik mit Nadelauslösung verborgen. In dieser Springmechanik sind drei Doppelrücken-Karten enthalten, die folgendermaßen hergestellt werden: Es werden von sechs Karten die Rückseiten losgelöst und nun je zwei Rückseiten aufeinandergeklebt. Diese Karten haben sonach keine Bildseiten, sondern vorne und rückwärts nur Rückseiten.

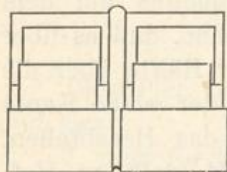


Die Springmechanik selbst ist folgendermaßen beschaffen: In einem Blechkästchen, welches drei bis vier Karten aufzunehmen vermag, ist eine Stahlfeder *a* angebracht, an deren Ende eine zirka ein einhalb Zentimeter lange und ein einhalb Zentimeter hohe, nach der einen Seite abgeschrägte Klammer *b* aus

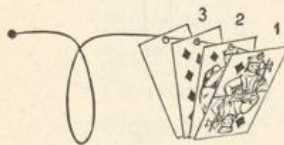
dünne Bleche befestigt ist. Unten an dieser Klammer ist aus dünnem Draht eine Öse *c* festgemacht. Wird die Feder (mit einem Tischmesser) hinuntergedrückt, gelangt die Öse durch das am Boden des Kästchens befindliche Loch *d* außerhalb desselben; durch diese Öse wird sodann eine eingefädelte kurze Nadel gesteckt, wodurch die Feder arretiert ist. Die Einstellung der Mechanik erfolgt derart, daß man zuerst die Nadel durch das Rockfutter sticht und dann in die betreffende Tasche hineinzieht, daß sie bis zum Rande herausreicht. Danach drückt man die Feder der Mechanik nieder, steckt die Nadel durch die Öse und gibt die betreffenden Karten in das Kästchen, welches dann in die Tasche hineingesteckt wird. Der innen im Rocke heraushängende Faden wird nun vorsichtig angezogen, damit er etwas gespannt wird, worauf man ihn an einem Westenknopfe befestigt.



Ferner ist eine Karten-Sortiertasche nötig, welche in der rechten rückwärtigen, inneren Fracktasche untergebracht ist. In der Sortiertasche sind bloß 16, dem zusammengesetzten Spiele entsprechende Karten vorhanden, nämlich: Herz-Aß, -Dame, -Acht, -Sieben, Pique-Aß, -Dame, -Acht, -Sieben, Carreau-König, -Bube, -Zehn, -Neun, Treff-König, -Bube, -Zehn, -Neun. Weiter hat der Vortragende rückwärts in der rechten äußeren Fracktasche ein komplettes Kartenspiel, auf dem zu oberst drei Karten liegen, die er für den Kartensteiger zu forcieren gedenkt, z. B. Carreau-Zehn, Herz-Dame und Pique-Bube.



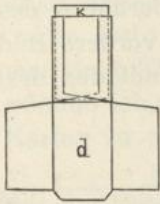
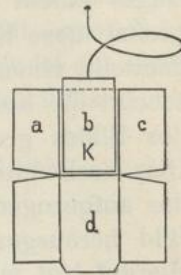
Zum Kartensteiger sind Duplikate der drei Karten nötig, welche aus dem in einem Glase steckenden Spiele emporsteigen sollen. Hofzinsler ersann für den Kartensteiger folgende Einrichtung:



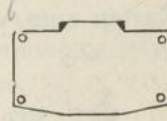
In vier Karten werden an einer Schmalseite in der Mitte, zirka 2—3 Millimeter unter der Kante, kleine Löcher durchgestanzt, zirka 1 Millimeter im Durchmesser. Zu achten ist, daß die Löcher recht glatt und nicht rauh oder scharfkantig seien. Danach werden diese Karten auf ein langes, braunes, entfettetes Frauenhaar gefädelt, das an der ersten Karte festgemacht wird. An das zweite Ende des Haares wird ein erbsengroßes Stück Wachs

festgemacht. Zwischen diese Karten werden nun die drei Duplikate der zu forcierenden Karten gesteckt. An erste Stelle der Bube, an die zweite die Dame, an die dritte die Zehn.

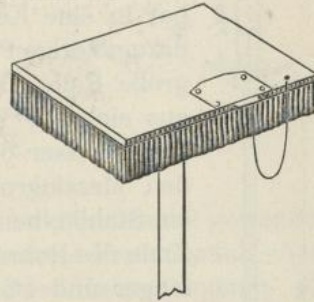
Sind die Karten so vorbereitet, wird ein Stück schwarzes Papier 18×16 Zentimeter in sechs Teile eingeteilt, daß die zwei Mittelfelder *b*, *d* der Kartenbreite und *d* der ganzen Kartenlänge entsprechen. Links und rechts im Mittelbug



werden zwei Ecken ausgeschnitten. Die obigen 3, respektive 7 Karten werden nun auf das Feld *b* mit der Bildseite nach oben und dem Haar nach außen gelegt. Danach werden die Seitenteile *a* und *c* über die Karten gelegt und zum Schluß der Teil *d* nach oben umgeschlagen, so daß von



den Karten bloß die oberen zwei Ecken sichtbar sind. Dieses einfache Kartentäschchen wird nun mit vier Reißstiften ganz an die rückwärtige Tischkante befestigt. Das Haar hängt hinunter, während das Wachs an die Platte angeedrückt wird. Zum Schlusse ist noch ein gewöhnliches zylindrisches Trink- (Wasser-) Glas nötig, in welches ein Kartenspiel weder zu locker noch streng hineingesteckt werden kann.

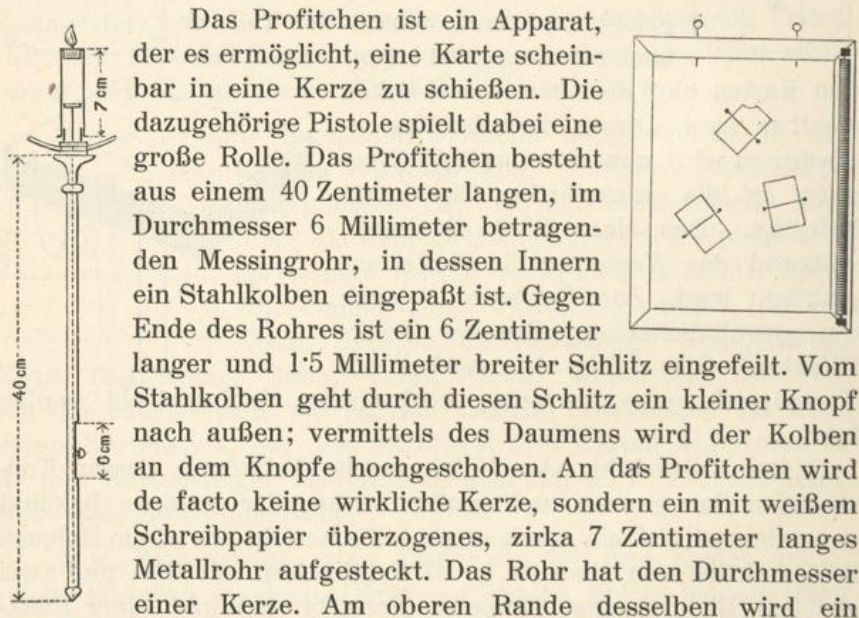


Das Kartenbild, eine Hofzinsersche Erfindung, dessen Konstruktion im ganzen und großen mehr oder weniger bekannt geworden ist, ist ein mechanisches. Es besteht aus einem Rahmen in der Größe von etwa 37 zu 47 Zentimetern mit Glas und zwei gleichen Bildern einer Tänzerin (Porträts etc.) und einer Rückwand. Diese Bilder befinden sich hintereinander. Das vordere Bild, von vorne gesehen, ist mit einer Aufrollvorrichtung, die in der rechten Längsseite des Rahmens untergebracht ist, verbunden.



Das zweite Bild ist auf Pappe aufgezogen. Auf diesem sind drei Schlingen aus Haar befestigt. Hinter diese Schlingen werden die drei Karten gesteckt, die später erscheinen sollen. Eine von diesen drei Karten ist eine sogenannte Lappenkarte. An derselben fehlt die Ecke, die gemäß des Vor-

trages einem Zuschauer als Kontrolle übergeben wird. Ferner besitzt diese Karte, die eine Figur, in unserem Falle Herz-Dame, darstellt, einen umklappbaren Teil. Wird dieser Teil umgeklappt, scheint die Karte wieder ganz geworden zu sein. Die Präparation des Bildes geschieht folgendermaßen: Das Bild wird mit dem Glas nach unten auf den Tisch gelegt und die Rückwand sowie das aufgezo- gene Bild herausgenommen. Nun wird das aufgerollte Bild herausgezogen und das aufgezo- gene Bild darüber gelegt. Hierauf legt man die Rückwand und schiebt die rückwärts befindlichen Schieber vor. Bei etwas stärkerem Berühren des Glases wird die Rollvorrichtung ausgelöst und das vordere Bild rollt sich blitzschnell auf, wodurch das zweite Bild mit den drei Karten zum Vorschein kommt.



Das Profitchen ist ein Apparat, der es ermöglicht, eine Karte scheinbar in eine Kerze zu schießen. Die dazugehörige Pistole spielt dabei eine große Rolle. Das Profitchen besteht aus einem 40 Zentimeter langen, im Durchmesser 6 Millimeter betragenden Messingrohr, in dessen Innern ein Stahlkolben eingepaßt ist. Gegen Ende des Rohres ist ein 6 Zentimeter langer und 1·5 Millimeter breiter Schlitz eingefeilt. Vom Stahlkolben geht durch diesen Schlitz ein kleiner Knopf nach außen; vermittels des Daumens wird der Kolben an dem Knopfe hochgeschoben. An das Profitchen wird de facto keine wirkliche Kerze, sondern ein mit weißem Schreibpapier überzogenes, zirka 7 Zentimeter langes Metallrohr aufgesteckt. Das Rohr hat den Durchmesser einer Kerze. Am oberen Rande desselben wird ein kleines Stück Kerze nicht zu fest eingepaßt. Wird dieses angezündet, ergibt sich das täuschende Aussehen einer Kerze. Außerdem wird ein kleiner gläserner Tropfteller angebracht, um dem ganzen Apparat das Aussehen eines wirklichen Profitchens, wie man einen derartigen Kerzensparer zu Hofzinsers Zeit nannte, zu geben. Die Pistole läuft in einen zylindrischen Aufsatz aus, in den die auf das Profitchen aufzusetzende falsche Kerze genau hineinpaßt. Auf dem Tische steht ein Kerzenleuchter mit einigen langen Kerzen. An denselben mißt man je ein zirka



6 bis 7 Zentimeter langes Stück ab und macht an der Stelle mit einem scharfen Messer einen unauffälligen Einschnitt, damit beim Zerbrechen genau das Stück abbricht. An der Pistole ist ein Zündhütchen aufgesetzt. Auf dem Tische liegen auch Zündhölzer.

Vortrag:

Drei ganz heterogene Kräfte, die des Geistes, des Magnets und der Mechanik, bilden die Basis dieses Experimentes.

Die erste verbietet mir jede materielle Kombination, deshalb erlaube ich mir, Ihnen das Spiel Karten zu übergeben

mit der Bitte, die Karten durchzublütern und sich eine Karte davon zu merken!

Ich werde mir nicht erlauben, Ihren Blick zu verfolgen und mache aufmerksam, daß ich auf keine Weise Ihre Wahl beeinflusse.

Darf ich gleichfalls bitten?

Bitte, sich ebenfalls eine Karte zu merken!

Hier eine bekannte Persönlichkeit, Madame Pepita, die so freundlich sein wird, bei dieser Pièce mitzuwirken.

Sie waren so gütig, sich aus

Erklärung:

Es wird das zusammengesetzte Spiel A übergeben.

Zur zweiten Person gewendet:

Die zweite Person wählt ebenfalls eine Karte. Sodann zur dritten Person gewendet:

Nachdem sich die dritte Person auch ein Blatt gemerkt hat, nimmt man das Spiel in die rechte Hand und greift mit dieser nach dem Kartenbilde. Dabei läßt man das Spiel A in die Servante fallen und ergreift statt dessen das Spiel B samt dem Kartenbilde.

Das Bild wird am geeigneten Platze aufgehängt.

dem Spiele drei Karten gedacht zu haben, und zwar ohne daß ich eine Frage an Sie gestellt hätte! In dieser Position sollen die drei Karten nun vom Spiele entwinden, und zwar hier in meine Tasche!

Doch nein, nicht ich — ich bitte, die Karten selbst fest zu halten!

Nun nehme ich Ihre Gedanken.

Karten heraus! Passez!

Und Ihre Gedanken habe ich in meiner Tasche! Sie glauben kaum? Bitte, den Beweis gibt das komplette Spiel! — Doch nein, nicht das komplette Spiel — denn Ihre drei Karten fehlen! Bitte, sich gleich davon zu überzeugen!

Natürlich nicht mehr im Spiele, denn sie sind hier in meiner Tasche! Um Sie aber zu überzeugen, daß Ihre drei gedachten Karten wirklich in meiner Tasche sind, werde ich sie vor Ihren Augen herausspazieren lassen. Wünschen Sie das zu sehen?

Passez!

Man deutet auf die Tasche, in der sich die Springmechanik befindet.

Das Spiel B wird nun scheinbar als das erste einer Person übergeben.

Man umkreist das Spiel und nimmt die drei Karten scheinbar heraus.

Eine werfende Bewegung gegen die Tasche.

Die drei Personen sehen nach und finden ihre Karten nicht.

Antwort: Ja!

Bei diesem Worte wird die Nadel von der Springmechanik herausgezogen, wodurch die drei Doppelrückenkarten herauspringen und auf die Erde fallen.

Voilà, Ihre drei Gedanken!
Nun bitte ich, wie heißen Ihre Gedanken?

Das Erscheinen der Karten ist ganz materieller Natur sowie auch das Verschwinden des ganzen Spieles! Wünschen Sie das zu sehen, wie ein komplettes Spiel Karten aus meiner Hand verschwindet? Ach ja, da gehören die drei gedachten Karten auch dazu!

Hier dann das komplette Spiel! Zuerst, wie es nach rückwärts, dann, wie es nach vorne verschwindet. Hier die Karten.

Alle Zuseher glauben, die Bildseiten der Karten seien nach unten gewendet.

Die drei Personen nennen dieselben; sobald der Vortragende die Namen hört, sucht er die drei betreffenden Karten in der Kartensortiertasche heraus und palmiert sie. Darauf bückt er sich und hebt die drei auf dem Boden liegenden Karten mit der Linken auf und legt die drei palmierten Karten mit der rechten Hand auf, den kleinen Finger der Linken einlegend. Sodann nimmt er mit der Linken die drei Rückenkarten von unten weg (Drehen von unten) und zeigt die drei richtigen Karten als die gedachten vor, sie dann gleichgiltig auf den Tisch legend. Sodann:

Die drei auf dem Tische apart liegenden Karten werden genommen und dazu gelegt.

Die Karten werden zwischen den Spitzen des Daumens, Mittel-, Gold- und kleinen Fingers gehalten, während der Zeigefinger

gegen die Rückseite des Spieles gestützt ist.



Changez! Marsch!

Bei diesen Worten legt der Vortragende die flache rechte Hand auf das Spiel und macht mit beiden Händen eine Bewegung, als ob er die Karten wegwerfen wollte. Plötzlich tut er aber so, als ob er eine Person bemerkte, welche diese Bewegung kritisierte.

Bitte, das Spiel ist noch hier!

Er nimmt das Spiel in die Rechte und breitet es mit dieser (einen) Hand fächerartig aus. Sodann stößt er den Fächer zusammen und legt die Karten wieder so in die linke Hand wie zuvor.

Also hier das Spiel! Changez, passez!

Bei diesen Worten legt der Vortragende die rechte flache Hand auf das Spiel, während der Daumen der Linken quer über die Längsseite streicht, wodurch die abspringenden Kartenblätter ein Geräusch verursachen. Nach zwei- bis dreimaligem Abstreifen palmiert die Rechte das Spiel und mit dem Worte:

Marsch!

machen beide Hände wieder eine werfende Bewegung.

Bitte, nicht dort,

Mit der rechten Hand auf die leere Linke deutend; sofort macht man Wechselgriff, so daß die

auch nicht hier, oder hier!

Nein, sondern gerade da, wo Sie nicht sehen konnten — hier, rückwärts in meiner Tasche!

Voilà! Und nun das Verschwinden der Karten nach vorne, nämlich hierher! Die Schwierigkeit besteht darin, daß ich mir erlaube, Sie früher auf die Situation aufmerksam zu

Karten in die Linke kommen. Mit dieser Hand auf die Rechte deutend:

Bei diesen Worten ergreift die Rechte den Ausschnitt der Weste und zieht ihn vom Körper etwas weg; die Linke tut ihrerseits dasselbe, doch bevor sie den Westenausschnitt ergreift, wirft sie das palmierte Kartenspiel in den durch das Weghalten der Westerechts entstandenen Raum. Die Hand braucht nicht gleich weggezogen zu werden, weil diese Handbewegung so aussieht, als ob die Hand hinzeigte, daß hinter der Weste nichts verborgen sei. Danach ergreift die Linke den anderen Ausschnitt und die rechte Hand zeigt in analoger Weise, daß auch auf der anderen Seite nichts verborgen sei. Diese Manipulation geschieht während der Worte: »oder hier«.

Bei diesen Worten wendet sich der Vortragende mit dem Rücken gegen die Zuschauer und entnimmt aus der rückwärtigen Fracktasche das komplette Kartenspiel mit den drei ihm bekannten Blättern, Carreau-Zehn, Herz-Dame und Pique-Bube zuoberst.

machen. Natürlich bekommt dadurch das Auge ein leichtes Spiel — und doch will ich's versuchen. Ich gebe die Karten schnell vor Ihren Augen hier herein — natürlich sind sie hier nicht zu sehen — noch weniger hier! Und doch sollen sie gerade hier, wo sie nicht sind, wieder erscheinen! Voilà! Hier die Karten wieder!

Und nun die zweite Kraft, die des Magnetes!

Da muß ich bitten, eine Karte zu ziehen!

Bitte, auch eine!

Bitte, ebenfalls eine!

Nun bitte ich, Ihre gezogenen Karten eigenhändig in das Spiel zu mischen.

Hier ein Glas ganz gewöhnlicher Natur, bitte, sich zu überzeugen,

Es haben sich weder schriftliche noch traditionelle Mitteilungen erhalten, die eine Erklärung der bei diesem Vortrage vorzunehmenden Manipulation geben würden. Hofzinsler selbst scheint aber auf dieses „Verschwinden der Karten“ keinen besonderen Wert gelegt zu haben, da eine Note im Original besagt: „Kann auch ohne Verschwinden gemacht werden.“

Für H. scheint es bloß eine Hand-exerzitie gewesen zu sein.

Es ist jedoch wahrscheinlich, daß das zweite Kartenspiel wie das erstmal ebenfalls in die Weste praktiziert und dann von dort hervorgeholt wurde.

Zu einer Person:

Es wird von dem kompletten Spiel die Carreau-Zehn forciert.

Zur zweiten Person:

Es wird Herz-Dame forciert.

Zur dritten Person:

Es wird Pique-Bube forciert.

Das Kartenspiel wird den drei Personen nacheinander übergeben, welche die Karten einmischen. Nach dem Einmischen wird das Spiel wieder übernommen. Man geht zum Tische, um das Glas zu holen, und legt bei dieser Gelegenheit das Spiel auf das Mittelfeld des auf dem Tische befestigten, schwarzen Papiere, in dem die zum Kartensteiger bestimmten drei, beziehungsweise sieben Karten verborgen sind, mit der Bildseite nach oben.

Das Glas zeigend:

Das Glas wird eventuell zum Untersuchen gereicht.

und hier das Spiel, das Sie selbst meliert haben.

Ich gebe es vor Ihren Augen hier in dieses Glas!

Sie sehen — so!! Und damit Sie ganz gut sehen können, komme ich noch näher.

So! Und nun sollen alle drei Karten herausspazieren auf mein Kommando »Schnell« oder »Langsam« — je nachdem Sie bestimmen werden. Sie sehen hier nirgends eine Präparation.

Sie haben ja die Karten selbst meliert!

Bitte, wie heißt Ihre Karte?

Wünschen Sie sie schnell oder langsam?

Bei diesen Worten ergreift man das Spiel derart, daß der Daumen und Mittelfinger der rechten Hand das Spiel an den oberen Kanten nehmen und zugleich die sieben in dem Papiertäschchen befindlichen Karten erfassen. Der Zeigefinger liegt auf dem Spiele. Sodann zieht die Hand das Spiel nach rückwärts, bis die Duplikat-Karten aus dem Täschchen herausgezogen sind.

Das Spiel steckt man mit der Bildseite nach vorne in das Glas.

Bei diesen Worten nimmt der Vortragende mit der linken Hand das Glas vom Tische weg, mit der Rechten gleichzeitig das Wachsstückchen loslösend und es im Innern der Hand haltend. So tritt er dann ganz nahe vor die Zuschauer.

Mit der rechten Hand auf das Glas deutend:

Zur ersten Person:

Antwort: Carreau-Zehn.

Je nachdem die Person bestimmt, wird das Haar schnell oder langsam angezogen. Das

Nun die zweite Karte! Bitte, schnell oder langsam?

Die Karte pariert nicht? Was für eine Karte muß denn das sein, die mein Kommando nicht respektiert bitte ?

Eine Dame! Ja, die Damen lieben das Kommando nicht! Die sind an die feinste Galanterie gewöhnt. Da muß ich ganz anders sprechen!

Madame, s'il vout plait, enchantez-nous un moment!

Sehen Sie, sie kokettiert schon ein wenig!

Aber Madame, kommen Sie gütigst ganz heraus, Sie wissen ja, der Anfang und das Ende, d. h. der Kopf und der Fuß ist das Interessanteste bei den Frauen! Kommen Sie, Madame, an mein Herz!

Entschuldigen Sie, daß ich mir erlaubte, in Ihrer Gegenwart der Dame den Hof zu machen, aber wenn sich eine

Anziehen besorgt die linke Hand, indem sie sich samt dem Glase entfernt, während die Rechte wie zufällig an den Körper gehalten wird. Carreau-Zehn wird, nachdem sie dem Glase entstiegen ist, auf den Tisch gelegt. Das Glas wird vorher in die Rechte genommen.

Zur zweiten Person:

Wird bestimmt; die Karte kommt jedoch nicht zum Vorschein.

Antwort: Herz-Dame.

Das Glas ansehend:

In diesem Augenblicke wird das Haar etwas angezogen.

Das Haar wird gänzlich angezogen, so daß die Dame ganz zum Vorschein kommt.

Zum Publikum:

Dame den Kopf aufsetzt, da ist nichts mehr zu machen!

Und diese, die hat gar zwei Köpfe.

Aber bei der dritten Karte werde ich es an der gehörigen Courtoisie nicht fehlen lassen!

Bitte schön, kommen Sie gütigst heraus!

Nun, darf ich bitten?

Wie, da nützt auch die Artigkeit nichts? Ja, was für eine Karte muß das sein? Wie heißt sie, bitte?

Ein Bube!! Ja, warum haben Sie das nicht sofort gesagt, da muß man ja wieder ganz anders sprechen!

Donner und Wetter! wirst du herauskommen?!

Das Glas wird in die rechte Hand gegeben und mit der Linken die Dame gezeigt und dann ebenfalls auf den Tisch gelegt. Nun wird das Glas auf den Tisch gestellt, so daß das Wachsstück etwas über den rückwärtigen Rand des Tisches herabhängt.

Sodann:

Gegen das Glas gewendet:

Die Karte kommt nicht.

Nach einer Pause:

Es rührt sich wieder nichts.

Antwort: Pique-Bube.

Bei diesen Worten holt der Vortragende sein Taschentuch hervor, dreht es mit beiden Händen zu einem Plumpsack und läuft zum Tisch, erfaßt mit der Linken das Wachskügelchen, mit der Rechten den Plumpsack scheinbar auf den Tisch schlagend. Der Schlag wird aber so vollführt, daß der Plumpsack scheinbar energisch, aber doch leicht auf das gespannte Haar niedergeht, wodurch der Bube rasch hervorkommt.

Die entstiegene Karte wird in

Wieder ein Beweis, was die Güte und Nachsicht bei der lieben Jugend fruchtet!

Und nun die dritte und letzte Kraft, die der Mechanik!

Dazu benütze ich, um nicht wieder lästig zu fallen, Ihre drei gedachten Karten. Damit keine Verwechslung dieser drei Karten stattfinden kann, bitte ich, sie mit Bleistift zu markieren,

oder ich reiße von einer ein Stück ab — so!

Wen habe ich da erwischt?
Die Herz-Dame!
Das Stück,

bitte ich, als Kontrolle zu übernehmen!

Hier nun, Madame Pepita in der Schwebel!

Madame wird so freundlich

die rechte Hand genommen, das Wachs loslassend.

Dann:

Man nimmt die drei Karten zur Hand.

Bei diesen Worten sucht der Vortragende in den Westentaschen scheinbar nach einem Bleistift, de facto entnimmt er eine von der Lappenkarte (Herz-Dame), welche sich in dem Kartenbilde befindet, abgerissene Ecke. Da er scheinbar keinen Bleistift findet, fährt er fort:

Man reißt von der Herz-Dame die Ecke ab, hält sie jedoch so, daß man die Bildseite nicht sieht.

Die Karte umwendend:

Die aus der Tasche entnommene Ecke, die man mit der soeben abgerissenen changiert hat, wird jemand übergeben.

Auf das hängende Kartenbild deutend:

sein, auf mein Kommando diese drei Karten als »Pas de trois« in sich aufzunehmen.

Passez là!

Voilà, die drei Karten!

Ihnen gegenüber kann ich kaum behaupten: *Alles sans préparation!* Das Bild aber, werde ich mir erlauben, vor Ihren Augen zu zerlegen und die Lösung Ihrem eigenen Ermessen überlassen!

Madame wird es wohl nicht ungütig nehmen, daß ich sie so transparent en détail zeige, aber an ihr ist alles echt, sogar die Haare!

Sie haben ein Stück zurückbehalten, bitte anzupassen! Nicht wahr, es paßt vollkommen!

Wenn Sie wünschen, mache ich selbst die Karte wieder ganz. Es ist zwar nicht leicht möglich, aber wenn Sie es wünschen, dann wird alles möglich.

Bitte, sich zu überzeugen, die Karte ist wirklich zerrissen!

Der Vortragende nimmt sein Taschentuch und wickelt die drei Karten scheinbar hinein; tatsächlich werden die Karten in der rechten Hand palmiert und beiseite geschafft, während das Tuch allein zusammengelegt wird. Bei diesen Worten wird das Tuch kräftig gegen das Bild geworfen, worauf die drei Karten dann zum Vorschein kommen.

Nach diesen Worten wird das Bild auseinandergenommen, die einzelnen Teile vorgezeigt und die drei Karten abgenommen.

Das Bild wird dann beiseite gelegt und die Lappenkarte (Herz-Dame) ohne die Ecke zur Hand genommen.

Bitte, sie sowohl von vorne wie von rückwärts genau zu betrachten, da ist kein Zweifel möglich! Und nun soll die Karte wieder ganz werden, und zwar ohne Apparat, so in meiner Hand, vor Ihren Augen in aller-nächster Nähe!

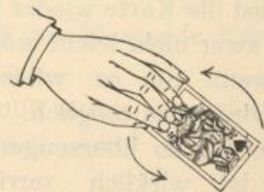


Nachdem die Karte genügend vorgezeigt wurde, nimmt sie der Vortragende so in die Linke, daß sie mit der Rückseite gegen die Zuschauer gewendet ist. Mit dem Zeigefinger löst er den umklappbaren Teil der Karte los und hält ihn zwischen dem Zeige- und Mittelfinger leicht fest. Hierauf nimmt man das in der Hand des Zuschauers befindliche Stück entgegen: dann auf die Karte nochmals weisend:

Hier das Stück,

hier die Karte! Changez vite!

In diesem Augenblicke wirft man das Stück der Karte scheinbar zu, während man es natürlich palmiert. Zur selben Zeit wird der umklappbare Teil gänzlich umgeklappt, und zwar gegen die Seite der Karte, wo die Ecke



fehlt. A tempo wird die Hand so gewendet, daß die Bildseite der Karte nach oben gerichtet ist.

Die fehlende Ecke befindet sich somit, durch den umgeklappten Teil gedeckt, links. Unmittelbar darauf wird das Blatt in dieser Position zwischen den Fingern so gedreht, daß die fehlende Ecke gegen die Finger gelangt, wo sie von unten mit dem Daumen gedeckt wird. Nun wird die Karte nochmals von beiden Seiten gezeigt.

Hier die Karte wieder ganz!

Nun aber den eklatantesten Beweis, Ihre Gedanken zu forcieren!

Bitte, sich nochmals eine Karte zu denken! Sie haben die Wahl von 32 Blättern!

Ich bitte, hier das Spiel Karten; bitte, Ihre gedachte Karte herauszunehmen.

Haben Sie schon?

Bitte, eine Kerze zu wählen, ganz gleich was für eine, denn sie sind alle präpariert, natürlich nicht ersichtlich; ich werde mir erlauben, Sie davon zu überzeugen!

Welche Kerze?

Diese?

Sie sehen, scheinbar ohne alle Präparation.

Zu einer Person:

Man übergibt das Spiel und läßt die Karte herausnehmen.

Nach einer Weile:

Antwort: Ja!

Man hält eine Girandole mit Kerzen vor.

Sie wird gewählt.

Die Kerze wird abgenommen und das 7 Zentimeter-Stück abgebrochen und gezeigt.

Man legt die Kerze am Rand des Tisches nahe der Servante hin.

Nun bitte ich, die gedachte Karte der Länge nach zu rollen und selbst in die Pistole zu laden, so — eine solche Karte ist der beste Pfropf! Darf ich nun bitten, den Schuß zu machen?

Hier in diesem Profitchen liegt der große Profit für mich, daß meine Hände nicht getroffen werden.

Nun bitte ich, auf Kommando »drei« zu schießen, und zwar in die Flamme der Kerze, um den Gedanken dieses Herrn in dieselbe zu schießen! Eins, zwei, drei!

Hier Ihre Karte! Das Problem der drei Kräfte ist somit gelöst!

Die Pistole ergreifend:
Geschieht.

Der Vortragende erfaßt die Pistole beim Lauf und überreicht sie so einem Herrn. Sobald der Herr den Kolben erfaßt, tritt er einen Schritt zurück und zieht dabei heimlich den Einsatz, das heißt die falsche Kerze samt der hineingesteckten Karte heraus. Sofort geht er zum Tisch, um die Kerze zu holen, stößt aber die wirkliche Kerze in die Servante und steckt die falsche palmierte auf das Profitchen, sie nachher entzündend. Das Profitchen wird dann mit der rechten Hand gezeigt.

Zu dem Herrn:

Der Herr drückt los; im selben Augenblicke drückt der Vortragende mit dem Daumen den Kolben des Profitchens hoch. Die Karte schleudert das Kerzenstümpfchen heraus, das zur Erde fällt. Es hat den Anschein, als ob die Kerze erlöschte.

Man zieht die Karte aus der (scheinbaren) Kerze heraus und zeigt sie.

ANHANG.

Neben den in den vorhergehenden Seiten beschriebenen Karten-Experimenten gehört Hofzinsers

Karten-Dressur

zu den schwierigsten und bewundernswertesten Manipulationen mit unpräparierten Spielkarten. Die Beschreibung oder schriftliche Anleitung zur Ausführung dieser Kartendressur ist aber unmöglich. Auch die bildliche Darstellung läßt bloß die jeweilige Phase, aber nicht die Entwicklung der einzelnen Figuren erkennen. Aus diesen Gründen mußte ich von dem Versuche, die Karten-Dressur in Worten wiederzugeben, abstehen und will nur die Phasen der Dressur kurz andeuten.

Die Karten-Dressur zerfällt in folgende Figuren:

- a) Defilé.
- b) Rosette.
- c) Kleines Rad.
- d) Großes Rad.
- e) Langausziehen.
- f) Halsband.
- g) Brücke.
- h) Bogen.
- i) Die Wasser-Schraube.
- k) Halbrad.
- l) Hochmischen.

Weiters bemerke ich, daß noch ein Original-Vortrag Hofzinsers zu einem Experimente unter dem Titel »Drei ist eins« vorhanden ist. Wenngleich sich der Gang des Kunststückes bis zu einer gewissen Stelle an der Hand Hofzinserscher Technik verfolgen läßt, ist der Schluß nicht zu enträtseln. Ich habe daher das Experiment, um nicht Unvollständiges zu bieten, nicht aufgenommen.

Zum Schluß folgt ein Verzeichnis jener

Karten-Experimente,

die als Hofzinsers Erfindungen gelten, wofür jedoch authentische Belege fehlen.

Die Farbenwahl. Aus dem Spiele werden acht Karten frei gezogen und verdeckt auf den Tisch gelegt. Sodann wird eine der vier Farben bestimmt. Die acht frei gezogenen Karten verwandeln sich in die bestimmte Farbe.

Die verwandelten Asse. Zwei Asse werden auf den Tisch gelegt. Eine Karte wird gezogen und ins Spiel gemischt. Das eine Aß verschwindet, dafür erscheint die gezogene Karte. Dieselbe verwandelt sich wieder in das zweite Aß.

Die Zigarrentasche. Eine Karte wird gezogen und in eine Zigarrentasche gesteckt, welche jemand festhält. Dann wird eine zweite Karte gezogen. Auf Befehl marschirt die Karte, welche in der Zigarrentasche war, in die Hand des Vortragenden und die Karte, welche in der Hand war, in die Zigarrentasche.

Der geheimnisvolle Pique-König. Auf vier Ständern stecken vier Kartenbilder, z. B. Herz- und Carreau-König, Treff-Bube und Herz-Dame. Die Ständer werden umgedreht, daß die Karten mit den Rückseiten gegen die Zuschauer gewendet sind. In der Hand zeigt der Künstler den Pique-König. Derselbe verschwindet. Nun läßt der Vortragende eine von den vier Karten bestimmen, die zu Pique-König wird. Und nun verwandeln sich die übrigen drei Karten der Reihe nach in den Pique-König. Zum Schluß werden sie wieder zu den vier zuerst gezeigten Karten. Pique-König erscheint an anderer Stelle.

Die fünf verwandelten Karten. Fünf Karten werden gezogen und in das Spiel gemischt. Drei davon bringt der Künstler beliebig zum Vorschein. Zwei davon verwandeln sich in die zwei fehlenden Karten.

Carte blanche. Eine Karte wird gezogen und in das Spiel gemischt. Nun erscheint eine leere Karte (also ein weißes Blatt). Nun erscheint langsam das Bild jener Karte, die gezogen wurde.

Der magische Fingerring. Eine gezogene Karte erscheint zusammengerollt in einem geborgten Fingerring.

Die sonderbare Übereinstimmung. Von einem Kartenspiel wird von jemandem eine Anzahl Karten abgehoben. Von dem übriggebliebenen Paket Karten werden zwei Karten gezogen. Die zwei gezogenen Karten zählen so viele Augen, als Karten abgehoben wurden.

Karte und Banknote. Aus einem Spiel wird eine Anzahl Karten gewählt. Dann werden verschiedene Banknoten geborgt und eine davon bestimmt. Die vorher gewählten Karten zeigen die Quersumme der Nummer der bestimmten Banknote an.

Karte und Taschentuch. Eine gezogene Karte wird in ein weißes Taschentuch gelegt. Nach entsprechendem Vortrag wird das Tuch geöffnet. Die Karte zeigt nun ein leeres Blatt. Das Bild der Karte erscheint auf dem Tuche gemalt.

Karte und Uhr. Es wird eine Karte gezogen und auf den Tisch gelegt. Es erscheint nun auf der Karte das Zifferblatt einer Uhr gemalt. Nun wird eine Stunde bestimmt. Der Künstler schwingt die Karte und der Zeiger der gemalten Uhr zeigt die bestimmte Stunde an. Die Uhr verschwindet und das Bild der Karte erscheint wieder.

Die magische Separation. Der Künstler zeigt ein Spiel Karten vor; alle Farben liegen durcheinander. Er legt das Spiel auf den Tisch und macht zwei Pakete. In dem einen Paket sind alle roten, in dem andern alle schwarzen Karten. Unpräpariertes Kartenspiel.

Das Blumenrätsel. Aus einem Spiele wird eine Karte gezogen, welche sich als Herz-Dame erweist. Die Damen lieben Blumen! Verwandle dich! Das Bild der Dame verwandelt sich in gemalte Blumen. Der Künstler nimmt die Blumen scheinbar ab und hat in der Hand natürliche Blumen. Die gemalten Blumen verschwinden und es erscheint wieder das Bild der Herz-Dame.

Das Kartenwerfen. (Kartenverschwinden?) Der Künstler hat ein Paket Karten in der Hand und wirft davon Karten weg, dann das ganze Spiel. Nun hat er im Augenblicke wieder ein Kartenspiel in der Hand. Er wirft dieses Spiel in die Luft, greift in die herunterfallenden Karten und hat die Hand wieder voll Karten. Er wirft auch diese fort. Seine Hände sind leer. Sofort hat er wieder ein Paket Karten in der Hand.

Rübezahl. Der Künstler zeigt einen Teller voll Mohrrüben. Eine Rübe davon läßt er wählen. Es wird eine Karte gezogen. Diese verschwindet aus der Hand. Die Rübe wird aufgeschnitten. Darin ist die verschwundene Karte.

Die Visitkarte. Es wird eine Visitkarte geborgt und in ein Kuvert gesteckt, dann eine Karte gezogen. Die gezogene Karte verschwindet aus der Hand, dafür erscheint die Visitkarte und in dem Kuverte findet sich die gezogene Karte vor.

Das Spiel der Landsknechte. Ein Spiel Karten verwandelt sich in der Hand in kleine Fahnen. Auf vier gewählten Fahnen erscheinen die vier Buben als Landsknechte.

Die mysteriöse Karte. Es wird eine Karte gezogen. Eine Dame wird gebeten, beide Hände aufzuhalten. Auf die eine Hand wird die gezogene Karte, auf die andere das Kartenspiel gelegt. Nun bittet man die Dame, die Karte in das Spiel zu stecken und das Kartenspiel fest zu halten. Die Karte erscheint an anderer Stelle und ist aus dem Spiel verschwunden.

INHALTS-VERZEICHNIS.

	Seite
Vorwort	III
Biographie von Johann N. Hofzinger	V
Anleitung zur Vorführung	1
Experimente mit unpräparierten Karten:	
Die sympathetischen Zahlen	4
Gleiche Gedanken. Erste Ausführung	6
Gedanken-Assoziation	11
Die vier Acht	15
Experimente mit Zuhilfenahme unpräparierter Kartenblätter:	
Überall und nirgends. Erste Ausführung	23
Die vier Asse	31
Die im Fluge verwandelte Karte	39
Experimente mit doppelseitigen Karten:	
Das Gefühl	43
Der forcierte Gedanke	47
Der Gedanke	53
Die Macht des Glaubens	58
Die vier Könige	69
Experimente mit zusammengesetzten Kartenspielen:	
Der forcierte Gedanke. Erste Ausführung	78
Der forcierte Gedanke. Zweite Ausführung	82
Experimente mit Zuhilfenahme schräggeteilter Kartenblätter:	
Denken und Vergessen. Erste Ausführung	86
Denken und Vergessen. Zweite Ausführung	93
Denken und Vergessen. Dritte Ausführung	98
Allvermögen der Damen	105
Täusche deinen Nächsten wie dich selbst	118
Coeur-Mariage. Erste Ausführung	125
Coeur-Mariage. Zweite Ausführung	134
Herz-Dame	142
Das wunderbare Kartenspiel	148
Überall und nirgends. Zweite Ausführung	153
Überall und nirgends. Dritte Ausführung	161

Experimente mit anderweitig präparierten Kartenblättern:	Seite
Gleiche Gedanken. Zweite Ausführung	178
Das unlösbare Impromptu	181
Der verschwundene König	186

**Experiment mit Anwendung von transparenten
Kartenblättern :**

Das Herz-Aß	188
-----------------------	-----

Experimente mit mechanischen Behelfen:

Der fliegende Gedanke	194
Die drei Kräfte	196
Anhang	215

Anfragen,

welche die in diesem Bande enthaltenen
Karten-Experimente betreffen, werden vom
Verfasser beantwortet.

Zuschriften sind zu richten an die Adresse:

Wien 75, Columbusgasse 1.

Der Anfrage ist die Nummer des Buches
beizufügen.

Verzeichnis der in der ersten Auflage enthaltenen Kartenblätter 100
Verzeichnis der in der zweiten Auflage enthaltenen Kartenblätter 105
Verzeichnis der in der dritten Auflage enthaltenen Kartenblätter 110
Verzeichnis der in der vierten Auflage enthaltenen Kartenblätter 115
Verzeichnis der in der fünften Auflage enthaltenen Kartenblätter 120
Verzeichnis der in der sechsten Auflage enthaltenen Kartenblätter 125
Verzeichnis der in der siebten Auflage enthaltenen Kartenblätter 130
Verzeichnis der in der achten Auflage enthaltenen Kartenblätter 135
Verzeichnis der in der neunten Auflage enthaltenen Kartenblätter 140
Verzeichnis der in der zehnten Auflage enthaltenen Kartenblätter 145

Druck von Jahoda & Siegel, Wien III.

