

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:

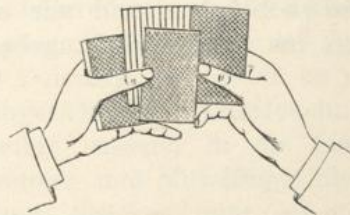
Volte! Die oberste Pique-Neun wird forciert; sofort wird die Volte zurückgeschlagen, so daß die zweite Pique-Neun oben ist.

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?!

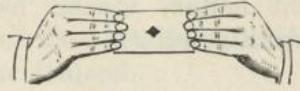
Auch die nicht?!

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-

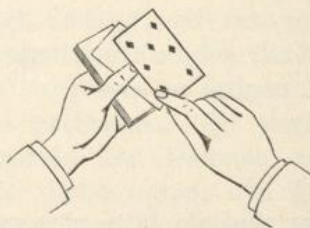
Ich meliere jetzt die Karten.

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 Assen 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 Assen 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.

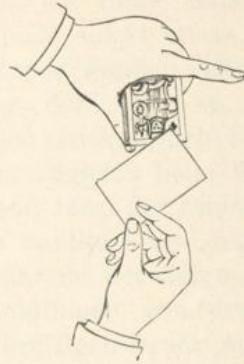
Sobald diese Karte umgewendet ist, wird sie soweit unter den Daumen der linken Hand geschoben, bis der Zeige- und Mittelfinger der Rechten mit den Spitzen das etwas vorgeschobene Aß erfassen können, worauf der Daumen und Zeigefinger die gehaltene Karte loslassen. Die losgelassene Karte zieht der auf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

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 voltirt werden. Im andern Falle bleibt das Spiel unverändert.

Sodann zu einem Herrn:

Der Herr zieht eine beliebige Karte; dieselbe wird dann ins Spiel gelegt, hinaufvoltirt, 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.