

## 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 voltiert 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