

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:

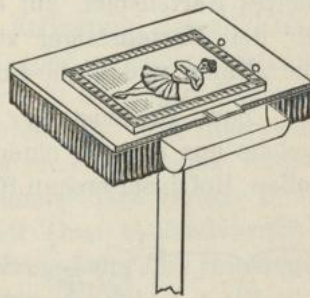
A	B
Herz-Acht	Pique-Zehn
Treff-Zehn	Herz-Bube
Carreau-König	Treff-Neun
Pique-Neun	Pique-Dame
Treff-Dame	Carreau-Aß
Carreau-Zehn	Treff-König
Pique-König	Herz-Zehn
Herz-Sieben	Pique-Aß
Pique-Sieben	Carreau-Dame
Treff-Aß	Pique-Acht
Carreau-Bube	Treff-Bube
Treff-Acht	Carreau-Sieben

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

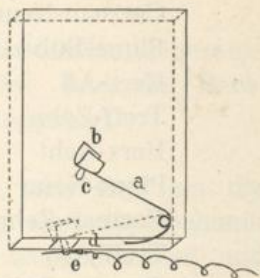
Das Spiel A liegt scheinbar als ein komplettes auf dem Tische vorne. Das Spiel B liegt so auf dem Tische, daß es über die rückwärtige Tischkante der Länge nach zur Hälfte über die Servante hinausragt. Das Kartenbild liegt mit der einen Kante auf dem Spiele und verhindert so einesteils das Herabfallen, 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.

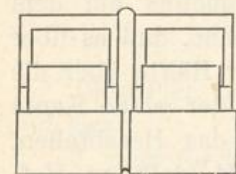


Die Springmechanik selbst ist folgendermaßen beschaffen: In einem Blechkästchen, welches drei bis vier Karten aufzunehmen vermag, ist eine Stahlfeder *a* angebracht, an deren Ende eine zirka ein einhalb Zentimeter lange und ein einhalb Zentimeter hohe, nach der einen Seite abgeschrägte Klammer *b* aus

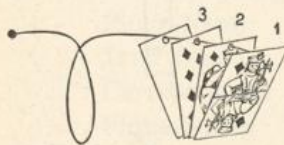
dünner Bleche befestigt ist. Unten an dieser Klammer ist aus dünnem Draht eine Öse *c* festgemacht. Wird die Feder (mit einem Tischmesser) hinuntergedrückt, gelangt die Öse durch das am Boden des Kästchens befindliche Loch *d* außerhalb desselben; durch diese Öse wird sodann eine eingefädelte kurze Nadel 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.



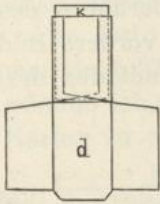
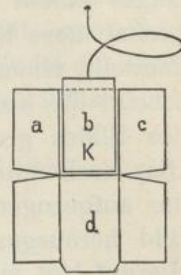
Zum Kartensteiger sind Duplikate der drei Karten nötig, welche aus dem in einem Glase steckenden Spiele emporsteigen sollen. Hofzinsler ersann für den Kartensteiger folgende Einrichtung:



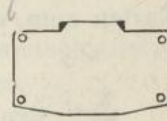
In vier Karten werden an einer Schmalseite in der Mitte, zirka 2—3 Millimeter unter der Kante, kleine Löcher durchgestanzt, zirka 1 Millimeter im Durchmesser. Zu achten ist, daß die Löcher recht glatt und nicht rauh oder scharfkantig seien. Danach werden diese Karten auf ein langes, braunes, entfettetes 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.

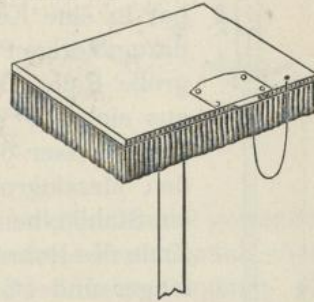
Sind die Karten so vorbereitet, wird ein Stück schwarzes Papier 18×16 Zentimeter in sechs Teile eingeteilt, daß die zwei Mittelfelder *b*, *d* der Kartenbreite und *d* der ganzen Kartenlänge entsprechen. Links und rechts im Mittelbug



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



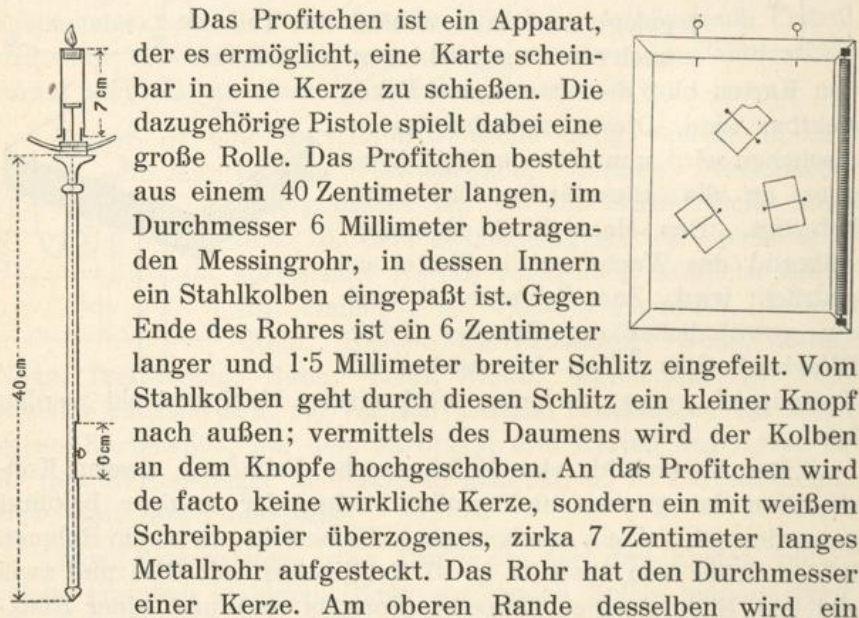
den Karten bloß die oberen zwei Ecken sichtbar sind. Dieses einfache Kartentäschchen wird nun mit vier Reißstiften ganz an die rückwärtige Tischkante befestigt. Das Haar hängt hinunter, während das Wachs an die Platte angeedrückt wird. Zum Schlusse ist noch ein gewöhnliches zylindrisches Trink- (Wasser-) 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!



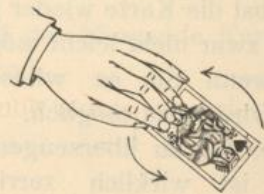
Nachdem die Karte genügend vorgezeigt wurde, nimmt sie der Vortragende so in die Linke, daß sie mit der Rückseite gegen die Zuschauer gewendet ist. Mit dem Zeigefinger löst er den umklappbaren Teil der Karte los und hält ihn zwischen dem Zeige- und Mittelfinger leicht fest. Hierauf nimmt man das in der Hand des Zuschauers befindliche Stück entgegen:

Hier das Stück,

hier die Karte! Changez vite!

dann auf die Karte nochmals weisend:

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.