

## 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.